



FLACSO
ARGENTINA

MAESTRÍA EN CIENCIA POLÍTICA Y SOCIOLOGÍA

**La solidaridad como base axiológica
de la conducta en internet**

Tesista: Francisco Javier Ferrer Arroyo

Director/a de Tesis: Mg. Miguel Angel Forte

Tesis para optar por el grado académico de
Magíster en Ciencia Política y Sociología

Fecha: (06/12/16)

*A todos los que hacen de este mundo,
consciente o inconscientemente,
un lugar mejor.*

Índice

Introducción.....	7
CAPÍTULO I.....	9
Justificación del tema de tesis.....	9
Estado del Arte acerca de estudios sobre la solidaridad en Internet.....	11
CAPÍTULO II.....	15
Aspectos metodológicos.....	15
1. Objetivos de investigación.....	15
2. Hipótesis.....	15
3. Metodología de investigación.....	16
CAPÍTULO III.....	19
Marco teórico.....	19
1. Perspectiva epistemológica.....	19
1.2. Modelo explicativo:.....	20
1.3. Modelo descriptivo.....	23
2. Definiciones operativas.....	26
2.1. ¿Qué entendemos por Solidaridad?.....	26
2.2. Otras definiciones operativas.....	28
CAPÍTULO IV.....	31
Origen y evolución histórica de Internet.....	31
1. Ideando la estructura física de Internet.....	31
2. La estructura lógica de Internet.....	35
3. Una red de colaboración científica.....	36
4. La unificación de las redes en una gran Red mundial.....	38
5. Haciendo amigable la tecnología de las redes.....	40
6. La privatización de la red.....	41
7. Internet en el comienzo del siglo XXI.....	43
8. Algunas conclusiones provisionales.....	45

CAPÍTULO V	47
Rastreando la solidaridad en Internet.....	47
1. Una sociedad comunal.....	47
2. La Economía de Sociedad Internet.....	48
2.1. ¿Qué se produce en Internet?.....	49
2.2. ¿Cuánto y cómo se produce?.....	57
2.3. ¿Para quién se produce?.....	59
3. El control social de Sociedad Internet.....	63
3.1. Sociología del control social.....	63
3.2. El control social tecnológico.....	64
3.3. El control social de las costumbres.....	69
3.4. El control social de las leyes jurídicas.....	74
3.5. El control social del mercado.....	90
3.6. Conclusión sobre los reguladores de conductas en la Red.....	95
4. Mantenimiento de pautas culturales de Sociedad Internet.....	96
4.1. Militares, científicos y hackers: El club de los inventores.....	97
4.2. El empresariado: ampliando la plaza pública.....	103
4.3. La Web 2.0 y las redes sociales: compartiendo y abriéndose al otro.....	105
4.4. Conclusión sobre los aportes generacionales hicieron la cultura de la red.....	108
5. La política en Sociedad Internet.....	110
5.1. Una gobernanza sin gobiernos.....	110
5.2. Los organismos técnicos de Sociedad Internet.....	113
5.3. Otros actores con poder de la red.....	115
5.4. Neutralidad de la red.....	117
5.5. La Netocracia, una nueva forma de interacción política.....	119
CAPITULO VI	121
Conclusiones.....	121
Bibliografía.....	127

Introducción

*A mí se me hace cuento que empezó Buenos Aires:
la juzgo tan eterna como el agua y el aire
(J.L. Borges)*

Con Internet sucede algo muy interesante desde el punto de vista sociológico: la gente no se pregunta quién la inventó ni cómo es que funciona. No se la problematiza, se la considera que está ahí como el aire y el agua, y a nadie le importa mientras funcione. En realidad esto no es una actitud novedosa en la modernidad, pues se la trata como a un sistema experto más, como el teléfono, la televisión o los aviones, los cuales son usados por las personas sin preocuparse por conocer o comprender cómo funcionan (Giddens, 1994).

En este trabajo indagaremos sobre el contexto de descubrimiento que dio origen a Internet y los aspectos técnicos que la han convertido en un sistema de comunicación multimedia planetario, que conecta en paridad a todos las personas que se suman a ella. Pero lo que en particular nos interesará contrastar será nuestra percepción de que *los habitantes de sociedades capitalistas, regidos por valores asociados a la competencia y el fin de lucro, se conducen en función de normas comunitarias y solidarias cuando navegan por la red*. Es más, se comportan de este modo comunitario sin que ello les provoque una disonancia cognitiva, pues ni siquiera lo advierten. De manera que la explicación de esta extraña circunstancia —que esta tesis indaga— debe buscarse en considerar que Internet es un sistema de interacción con valores y normas propias que socializa inadvertidamente a los usuarios en un ámbito con pautas culturales distintas a las del capitalismo.

La apuesta científica que aquí se persigue es demostrar que *la solidaridad* es el valor rector que, en mayor o menor medida, rige los pensamientos, sentimientos y acciones de los usuarios de la red.

Para demostrarlo, deberemos rastrear la *cultura* de Internet, es decir, el conjunto de valores, conocimientos y creencias que los usuarios comparten, y para ello, estudiaremos la red como si fuera una sociedad y analizaremos sus cuatro subsistemas: la economía, el control social, la socialización y la política.

Cabe señalar que la solidaridad que rastreamos en cada uno de estos subsistemas está más allá de la ideología habitualmente asociada a esta palabra, pues la solidaridad en la red no ha surgido de proclamas políticas ni de revoluciones, sino que habría surgido de la propia tecnología sobre la que se basa Internet. En efecto, desde una perspectiva materialista

consideramos que es la propia tecnología la que condiciona la acción social, imponiendo —virtuosamente en este caso— la libertad e igualdad como conductas por defecto, y tales circunstancias habrían dado lugar al surgimiento de una escala de valores, a partir de los cuales, el otro no es percibido como un peligro ni como una competencia, sino como un miembro más de la comunidad a la que se pertenece.

Así las cosas, un sistema de interacción planetario con estas características nos presentaría evidencia para demostrar empíricamente que la especie humana no es competitiva por naturaleza, sino que todo depende de las circunstancias, y que cuando los avances tecnológicos logran controlar la escasez —tal como pensaba el joven Marx—, puede surgir la solidaridad en la interacción humana.

Si bien este trabajo no plantea que Internet sea el comunismo en la tierra, pero sí que está socializando a las nuevas generaciones en función de nuevos valores y normas, que encuentran que el compartir recursos es más beneficioso que su apropiación, lo que seguramente tendrá repercusiones en el campo económico, ecológico y social de las generaciones futuras.



CAPÍTULO I

Justificación del tema de tesis

Para argumentar acerca de los motivos que llevaron a elaborar esta tesis, cabe recordar que Klimovsky sostenía que toda investigación debe exponer las circunstancias que pudiesen haber gravitado en la generación o aparición del descubrimiento (Klimovsky, 1998:17). En este sentido, durante el año 2010, mientras elaboraba una monografía para la materia Sociología I de la Maestría en Sociología y Ciencias Políticas de FLACSO a cargo del Prof. Miguel Ángel Forte, surgió la idea madre de esta tesis y fue: *“En Internet todo es gratis..., todo se comparte..., todo el mundo quiere ayudar al otro... ¿es una especie de comunismo en medio del capitalismo!”*. El azar o la *serendipity*¹ hizo surgir esta idea, y ella dio lugar a un segundo pensamiento, que fue *¿cómo es posible que personas que vivimos en sistemas capitalistas nos comportamos de un modo comunitario y solidario en la red?* Evidentemente eran sistemas axiológicos contradictorios, y sin embargo, no generaban mayores disonancias cognitivas en ninguno de nosotros. De manera que el fenómeno exigía algún tipo de explicación tentativa.

La respuesta en aquella oportunidad, y que esta tesis profundiza e intenta demostrar, fue que esas conductas solidarias son una consecuencia determinada, fundamentalmente, por la infraestructura que posee Internet. Es decir, no son producto de alguna tendencia innata a la sociabilidad en el ser humano —como podrían plantear Comte o Habermas—, ni de una decisión reflexiva de los individuos —Giddens—, sino producto de las condiciones materiales —como diría Marx— que posee Internet. En efecto, la red está conformada por millones de usuarios que, por estricto requerimiento técnico deben estar conectados en paridad con los demás, y ello garantiza una comunidad de pares, a pesar de que el usuario no lo quisiera; pero además, los

¹ El término *serendipity* se refiere a los descubrimientos o hallazgos afortunados e inesperados que se produce en ciencia cuando se está buscando otra cosa distinta.

bienes digitales de cambio que por allí circulan son replicables y distribuibles a un costo casi cero, lo que genera una superabundancia de tal magnitud que se diluye una de las premisas básicas que rigen al capitalismo: la escasez. Así, en un sistema de interacción humano donde existe paridad y abundancia —aunque sea en el campo digital— las personas fueron entablando relaciones fraternales, que a su vez dieron lugar al surgimiento de una superestructura de valores que comenzaron a regir y legitimar conductas, pensamientos y sentimientos, que postulamos por hipótesis, que tienen características asociadas a valores solidarios, en el sentido de valores contrarios a los de la competencia con el prójimo.

En cuanto a la justificación de la utilidad de esta investigación, la misma no será directa, pues con ella no se solucionarán problemas sociales, ni se llenarán huecos científicos. Sin embargo, de probarse las hipótesis que aquí se propondrán, se pondrá en evidencia que los seres humanos somos capaces de crear y habitar mundos donde la competencia y la propiedad privada no sean los valores rectores de la conducta. Este análisis sobre Internet probará empíricamente que la solidaridad y la colaboración humana es posible bajo determinadas circunstancias de abundancia y paridad, y en este sentido, aun las personas que actúan competitivamente en la sociedad material cotidianamente podrán advertir que cuando interactúan en la red, gran parte de sus actividades pueden explicarse en función de valores comunitarios. Así, la tesis permitirá a que cada usuario que aún no lo ha advertido, tome consciencia de las normas y valores comunitarios que respeta al navegar por la red, y también le permitirá comprobar, de primera mano, los beneficios de los sistemas colaborativos por sobre los de la lucha *hobbessiana*

Finalmente, también permitirá advertir cómo algunas pautas culturales de Internet, como por ejemplo la tendencia a “compartir” por sobre el “poseer en exclusividad”, han logrado socializar a una masa crítica de la población mundial que se ha comenzado a conducir en sociedades capitalistas con lógicas comunitarias (p.ej. *Coachsurfing*, que permite que cualquiera preste su casa a cualquier otro; *Uber*, que permite que un particular brinde el servicio de transporte a otro particular o compartir el viaje con otros pasajeros; etc.). Claro que todo ello acarreó tensiones y conflictos; pero ello no hace más que evidenciar la existencia de un choque cultural entre los valores de Internet y los de la sociedad material, pues se trata de mundos paralelos y diferentes.

No se me escapa que este trabajo no es novedoso al señalar que Internet es un ámbito de interacción distinto al de la sociedad capitalista. Sin embargo, la cuestión no es pacífica, pues, contrariamente a ello, algunos autores ven en la red una continuación aún más perversa del sistema de explotación capitalista, de manera que un modo de comenzar esta tesis será mediante el relevamiento del estado del arte sobre esta cuestión.

Estado del Arte acerca de estudios sobre la solidaridad en Internet

Como la mayoría de los estudios materialistas de la sociedad, esta tesis abordará en primer lugar la historia de Internet, aunque sobre esta cuestión no hay mayores desacuerdos, pues todos los autores consideran que nació a raíz de los estudios tecnológicos en el campo de las redes que se estaban desarrollando en los centros de investigación de los Estados Unidos y Europa hacia la década de los 60'. También existe consenso en afirmar que Internet es producto del desarrollo colaborativo de los primeros usuarios, los cuales eran científicos universitarios y jóvenes interesados por la tecnología (Rifkin, 2015; Suazo, 2015; Zukerfeld, 2014; Blum, 2012; Lessard, 2006; Vercelli, 2004; Dholakia, et. al., 2004; Cerft et. al., 2003; Tanenbaum, 2003; Castells, 2000; entre muchos otros). Pero donde existe una divisoria de aguas entre muchos de estos mismos autores es si Internet nació como un desarrollo autónomo de los centros de investigación de los Estados Unidos para compartir recursos informáticos (Castells, 2000; Blum, 2012; Zukerfeld, 2014), o bien, si fue desarrollada a pedido del Departamento de Defensa norteamericano para lograr un sistema de comunicación que pudiera resistir a un ataque nuclear (Sherry y Brown, 2004; Dholakia, et. al., 2004). No obstante, los elementos que aportan estos últimos autores, tal como veremos en el capítulo destinado a la historia de Internet, parecen más convincentes que los primeros.

En segundo lugar, en cuanto a las investigaciones llevadas a cabo sobre Internet como un sistema social, los resultados son variopintos. En este sentido, para analizar el estado del arte en este punto, relevaremos lo dicho sobre cuatro aspectos de la red: Economía, Control Social, Cultura y Política.

a) Desde el *plano económico* existe una línea de investigación que considera que estamos ante una nueva etapa del capitalismo, llamado “capitalismo informacional” o “capitalismo cognitivo” (Boutang, 2004; Rullani, 2004), pero que en rigor, no es otra cosa que una novedosa forma de acumulación de riqueza, ahora a través de bienes inmateriales, que se desarrolla por medio de diversos mecanismos de control y de poder (Zukerfeld, 2010). Contrariamente a esta corriente, otros consideran que en realidad, la arquitectura abierta y distribuida de Internet está permitiendo gestar un nuevo sistema económico regido por lógicas comunitarias, fundadas en el intercambio, la colaboración, el compartir, y una mayor consciencia ecológica, todo lo cual logrará imprimirse en la consciencia de las nuevas generaciones, desplazando el sistema capitalista actual por un nuevo modelo (Rifkin, 2015; Manifiesto Comunero, 2016).

b) En cuanto al **control social** de la red, aquí el debate está entre aquellos que juzgan que para que Internet continúe siendo un ámbito libre y colaborativo no debe existir ningún tipo de regulación que restrinja la conducta de los usuarios (Barlow, 1996; Barlow y Kapor, 1990), y quienes, sin ser ultraregulatorios, sostienen que para que la libertad y neutralidad de Internet se mantenga es necesario que existan algunas reglas claras de juego, fundamentalmente, para controlar a los poderes estatales y económicos, los cuales podrían afectarla para satisfacer sus intereses (Lessig, 1999, 2004, 2009, Wu, 2003a).

c) En cuanto al **mantenimiento de las pautas culturales por medio de la socialización**, hacia finales de los años noventa se hablaba de la “*paradoja de Internet*”, pues algunas investigaciones demostraban que este sistema de comunicación social, paradójicamente, acarrea situaciones de aislamiento y depresión (Kraut, et. al., 1998). Pero a ello se opusieron otras investigaciones que analizaron la red como un medio de comunicación más, que complementaba a los restantes, y que lejos de aislar, potenciaba la comunicación permitiendo el surgimiento de nuevas redes de apoyo (Morduchowicz, 2008; Katz, 2006; Castells, 2001; Wellman, 1999). En similar sentido, Internet se trataría de un nuevo sistema de comunicación que no se diferencia de sus predecesores por su alcance global, ya que el telégrafo, el teléfono o la televisión también lo tuvieron, sino por el tipo de propagación que ofrece mediante una accesible interconexión remota y una velocidad inigualable para procesamientos simultáneos de información y bienes digitales (Forte, 2012), todo lo cual, impacta en la cultura, y promueve cambios en los sistemas de interacción y de producción (Rifkin, 2015). Además, Internet también modifica la forma de acceder al conocimiento, tanto en el plano formal —escuela, universidad, etc.— como para la vida cotidiana, oficios y práctica profesional por medio de YouTube, sitios profesionales, foros, etc., al menos en las sociedades occidentales. Distribuye el conocimiento como nunca antes en la historia ocurrió, y lo hace por medio del trabajo colaborativo en sitios como Wikipedia y los miles de blogs y foros que existen. Finalmente, rompe la tiranía de la programación fija de la televisión, pensada para una sociedad de masas, empoderando al espectador y permitiéndole elegir de acuerdo a sus deseos y horas libres (Urresti, 2008; Castells, 2001).

Pero no todo es utopía, sino que otras voces que investigan la red señalan que, en realidad, el usuario entrega inadvertidamente a diversas plataformas y buscadores su perfil de preferencias, a cambio de usar los servicios que éstas proveen, en tanto que éstas se quedan con estos datos para fines comerciales (Reischl, 2008; Suazo, 2015) o de espionaje (Assange, 2012, Suazo, 2015), todo lo cual impediría ver en Internet un sistema de interacción social entre pares que armónicamente comparten recursos y que se socializan en función de estas normas, sino una nueva forma de explotación del capitalismo (Fuchs, 2009; Rullani, 2004).

d) Finalmente, en el plano de la *política* de Internet, las aguas también se encuentran divididas en esta suerte de apocalípticos e integrados. En el campo político, existen quienes ven en Internet y las plataformas como Twitter, YouTube, Instagram, etc. la existencia de una nueva forma de interacción entre los ciudadanos, una “tecnología de la libertad” que les permite coordinar sus voluntades sin necesidad de mediadores, donde la formación de mayorías se presenta espontáneamente y se atienden a temas puntuales de la agenda que impone la opinión pública, cuestiones que van desde la indignación contra un tarifazo hasta la reacción contra una tiranía (Primavera Árabe) (Siri, 2015).

Otros critican que estas alianzas son superficiales, sin mayores compromisos, por lo que se disuelven muy rápidamente (Bauman, 2000), en tanto que algunos juzgan que Internet más que una herramienta útil para la acción colectiva es un potencial instrumento de control social absoluto en mano de los estados nacionales y las empresas (Lessig, 2009; Assange, 2012; Suazo, 2015). En sentido similar a estos últimos, también se ha considerado que estas *polis* virtuales que son las redes sociales, no dejan de ser una estrategia de unas pocas empresas (Facebook, Twitter, Instagram) que además de lucrar vendiendo los perfiles de sus usuarios, también se sustentan con el trabajo gratuito que realiza cada persona que sube un video o una foto a la red social (Fuchs, 2009; Zukerfeld, 2014).

En sentido contrario a estas perspectivas, otros consideran que esta actividad productiva de los usuarios no los convierte en esclavos de un nuevo capitalismo, sino que se trata de individuos capaces de producir para sus pares sin estar explotados por nadie ni inspirados en un afán de lucro económico, y que consumen lo que hacen otros, permitiendo vínculos diádicos o plurales, con mínimas intermediaciones (Rifkin, 2015). Además, las redes sociales son también evaluadas como nuevas formas de la sociabilidad constitutiva de verdaderas comunidades (Wellman, 1999; Rheingold, 2004).

En definitiva, lo dicho hasta aquí nos permite advertir que el estado del arte sobre los estudios sobre Internet no es pacífico. Algunos sostienen que este medio de comunicación favorece la acción social comunicativa por sobre la instrumental, con todas las consecuencias comunitarias que ello acarrea sobre todos sus subsistemas; en tanto que otros ven en Internet una Caja de Pandora con todos los males en su interior, donde la comunicación que allí se produce es utilizada por el nuevo capitalismo cognitivo para acumular riqueza, como así también por los estados nacionales para someter a espionaje a sus ciudadanos. Una mirada parece ser paradisíaca y la otra apocalíptica. Esta tesis intentará demostrar tan solo que Internet es un sistema de interacción regido por valores solidarios, y no propondremos que sea la panacea universal, sino que es tan sólo un ejemplo extremadamente cercano a todo ciudadano

moderno que permite advertir la capacidad solidaria y colaborativa del ser humano cuando las condiciones materiales lo permiten.



CAPÍTULO II

Aspectos metodológicos

1. Objetivos de investigación

1.1. Objetivo general

Indagar sobre los valores que rigen las conductas de los usuarios en Internet, y explicar su emergencia en función de la infraestructura y tecnología de la red.

1.2. Objetivos específicos

1. Describir la infraestructura tecnológica que permite el funcionamiento de Internet.
2. Analizar la influencia de esta infraestructura tecnológica en el surgimiento de valores solidarios.
3. Describir cómo se manifiesta la solidaridad en cada uno de los subsistemas sociales de Internet (económico, político, control social y socialización).
4. Analizar su influencia sobre las conductas de los usuarios de Internet.

2. Hipótesis

Esta tesis se basa inicialmente en elementos descriptivos (historia de Internet y subsistemas sociales que la conforman) a partir de los cuales se buscará explorar la existencia de diversas variables (conductas, valores, normas, etc.). Si bien partimos de un diseño descriptivo, ello no impide presentar algunas hipótesis de trabajo que resultarán una suerte de conjeturas que lograrán que la descripción sea válida (Borsotti, 2007). Asimismo, los datos a obtener podrán resultar útiles para contrastar las hipótesis fuertes del diseño explicativo de esta investigación.

Las hipótesis de trabajo que guiarán esta tesis serán las que se detallan a continuación, cuya concatenación está destinada a probar la hipótesis más importante de este trabajo que es la última, y que se refiere a la solidaridad como guía rectora de las conductas de los usuarios en Internet:

Hipótesis 1: *Internet es un sistema de interacción humana donde existe superabundancia de bienes digitales.*

Hipótesis 2: *Esta superabundancia de bienes digitales se debe a dos razones técnicas: su replicabilidad y la infraestructura de Internet.*

Hipótesis 3: *Los valores solidarios inspiran la mayoría de las conductas de los usuarios de Internet.*

Hipótesis 4: *La superabundancia de bienes digitales en Internet, ha dado lugar al surgimiento de valores solidarios.*

3. Metodología de investigación

Describiendo el fenómeno bajo estudio en el lenguaje de las variables, diremos que la infraestructura y la tecnología de red conformarían las *variables independientes*, en función de las cuales se produciría una situación de abundancia y de libre distribución de bienes digitales en Internet (*variable interviniente*) lo cual participa en la conformación de los valores solidarios, es decir, en la *variable dependiente* aquí bajo estudio.

Finalmente, estos valores solidarios, son las *variables independientes* que explican las conductas solidarias (*variable dependiente*) que por hipótesis juzgamos mayoritarias en la red.

Ahora bien, el modo de corroboración de las hipótesis será por medio de fuentes secundarias que nos permitirán comprender la infraestructura tecnológica de la red y las conductas que allí se practican, permitiendo demostrar a partir de ésta última que la infraestructura ha dado lugar a valores solidarios que inspiran la mayoría de las acciones en Internet.

Procuraremos que todo el material bibliográfico a emplear en esta tesis NO sea adquirido en librerías ni otras vías de intercambio oneroso. En efecto, para ser consistentes con la hipótesis fuerte de esta tesis acerca de la solidaridad como pauta reguladora de la conducta en la red, la bibliografía será buscada en los diversos sitios de la red donde los usuarios suben libros

escaneados (Scrib, Academia, Dialnet, etc.). También será solicitada a otros usuarios o investigadores de la red (p.ej. ResearchGate), o consultada en bases de datos privadas a las que podamos tener acceso, en función de la socialización solidaria del *password* por parte de otros miembros de Internet o métodos alternativos que circulan por diversos sitios de la red (p.ej. Simply-Debrid). Finalmente, la bibliografía que no pueda ser hallada en la red por las vías solidarias mencionadas, será consultada en bibliotecas públicas y/o privadas. Sin perjuicio de ello, la que no pueda ser hallada por estos medios será adquirida por las vías tradicionales y oportunamente socializada con la comunidad de Internet.



CAPÍTULO III

Marco teórico

En el campo de las ciencias sociales el marco teórico suele entrecruzar *teorías generales* (concepciones generales de la sociedad y sobre la persona) y *teorías sustantivas* (conceptos e ideas del tema específico a investigar), todo lo cual, permite explicitar una matriz disciplinaria o perspectiva con la que abordar el objeto de estudio que en nuestro caso será Internet (Sautu et. al. 2005:17; Khun, 1986:280).

Aquí asumiremos una perspectiva sociológica para intentar dar una explicación a las conductas, normas y valores observados en Internet, y la complementaremos con algunos aportes de la antropología y de la psicología cognitiva.

1. Perspectiva epistemológica

Para permitir la validación de esta tesis por la comunidad científica, deben exponerse las condiciones de producción del conocimiento que se pretende aportar (Klimovsky, 1998:26). En este sentido, debemos dar cuenta de la orientación epistemológica que guiará la observación, recolección y análisis del material con el que se trabajará. Como ya se sugirió, el punto no es sencillo en ciencias sociales, pues a diferencia de las ciencias duras que poseen paradigmas consolidados, aquí debemos realizar algunas especificaciones previas a emprender la investigación, ya que en disciplinas como la sociología, debido a la complejidad de su objeto de estudio y su juventud, existen diferentes perspectivas teórico-metodológicas para analizar la realidad social (p.ej. el *estructural funcionalismo* de Talcott Parsons, Merton, Durkheim, el *idealismo* y el *comprensivismo* de Max Weber, el *materialismo* de Marx con las versiones del *materialismo cultural* de Marvin Harris y Raymond Williams, la *teoría del campo* de Bourdieu, etc.). Por ello Khun señalaba que “...en las primeras etapas del desarrollo de cualquier ciencia, diferentes hombres, ante la misma gama de fenómenos (...) los describen y los interpretan de modo

diferente" (Kuhn, 1986:43), y tal parece ser lo que ocurre en las ciencias sociales. Sin embargo, esto que parecería quitarle cierta cientificidad a nuestra rama del saber, también ocurre en otros campos científicos ya consolidados, pues el mismo Kuhn reconoce años más tarde en su Posdata de 1969, que aun en las ciencias consolidadas tampoco suele existir el consenso ideal y homogéneo que postuló inicialmente en su obra. A partir de aquí morigeró su concepción de paradigma al señalar que los científicos son más proclives a compartir "algunas" teorías, que todo un paradigma. Por ellos considera que sería mejor hablar de "matriz disciplinaria" que de "paradigma", entendiendo por ésta al conjunto de perspectivas sobre un objeto de estudio, que *forman un todo y funcionan en conjunto* (Kuhn, 1986:279 y ss).

En este sentido, en sociología no hay un paradigma dominante, sino diversas matrices disciplinarias compuestas por diversas corrientes epistemológicas que abordan la realidad de acuerdo a distintas perspectivas. En consecuencia, la elección epistemológica debe ser una elección racional que tome en cuenta el objeto de estudio y que permita abordarlo por medio de teorías que aporten instrumentos confiables que garanticen la validez del conocimiento adquirido. Por ello, hemos cotejado las perspectivas idealistas con las materialistas, juzgando que estas últimas se adecuan mejor a esta tesis, pues nos permitirán explicar por qué las personas hacen lo que hacen en Internet en función de la influencia que impone la infraestructura sobre la conducta, es decir, en función de elementos empíricamente observables en lugar de ideas inaccesibles a la percepción, y solo cognoscibles por medios comprensivistas.

Hemos dicho que toda decisión epistemológica es racional, pero no por ello es neutral, pues la construcción de todo marco teórico orienta la selección misma del fenómeno a investigar, la definición de los objetivos de investigación y la selección de las estrategias metodológicas para abordarlos (Sautu et. al., 2005:34). Sin embargo, hemos considerado que la asunción de la perspectiva materialista brinda un amplio grado de objetividad en la descripción y explicación de los fenómenos, pues al disminuir la influencia del "sentido" de la acción social y sostener que ésta se explica en función de estructuras condicionantes, ayuda a morigerar el sesgo *interpretativo* que pudiéramos darle a la observación.

1.2. Modelo explicativo a emplear

Idealismo versus materialismo

En sociología existen al menos dos grandes matrices disciplinarias para comprender cómo surgen los valores que orientan la conducta humana. Ellos son el idealismo y el materialismo.

El idealismo explica la conducta en función de los valores o razones que la motivan, es decir, que considera que el sujeto es más o menos consciente del sentido de su acción, y también,

que es posible comprender los motivos que lo impulsan —*verstehen*²— por parte de un observador externo (Weber, 1992). Una de las obras más importantes que señaló la influencia de las ideas sobre la realidad fue *La ética protestante y el espíritu del capitalismo* de Max Weber. Allí explica el surgimiento del capitalismo europeo como consecuencia de los valores religiosos del protestantismo que guiaban las conductas de los individuos hacia la austeridad y hacia el trabajo sacrificado. El propósito de Weber con esta investigación fue claro: “*constituir una modesta aportación histórica de cómo las ideas alcanzan eficiencia histórica*” (Weber, 1984:104), y es por ello que coloca primero lo religioso, y busca en la religión el universo de sentido que explica la acción social observable (Forte, 2015:45).

La perspectiva idealista ha recibido críticas desde el materialismo histórico de Marx y otros autores, para quienes el mismo fenómeno histórico del capitalismo, como así también las distintas formas de Estado o relaciones jurídicas, no pueden comprenderse por sí mismas ni por la llamada evolución general del espíritu humano, sino que por el contrario, las explicaciones radican en las condiciones materiales, en particular, el modo de producción (Marx, 1974b). En sus comienzos, se trataba de una explicación absolutamente determinista de la infraestructura sobre la vida, consistente con el sentido de cientificidad del positivismo, la cual fue *aggiornada* por el materialismo cultural del siglo XX al contemplar también la influencia del ser social (la cultura) en las relaciones sociales (Harris, 1994; Williams, 2000).

Otra crítica de esta corriente al idealismo es su estrechez de miras al considerar que la sociedad se forma en la medida en que los participantes quieren formarla voluntariamente y se consideran miembros de la comunidad compartiendo objetivos y valores comunes. También se le señala la miopía de considerar que la acción social se puede explicar en función de las intenciones sociales de los participantes, sin advertir lo condicionadas que éstas pueden estar por la ideología. Finalmente, también se le critica el hecho de considerar que la cultura está exclusivamente formada por las perspectivas compartidas de pensamiento y comportamiento, desconociendo que la cultura no es monolítica, sino fragmentaria (Harris, 1994:62; Williams, 2000:143).

No obstante lo dicho, debemos reconocer que las concepciones idealistas son tentadoras, pues parten del sentido común al explicar la conducta observada en función de las normas internalizadas por el sujeto. De allí que su metodología de análisis sea “*comprender*” la acción social en función del sentido compartido por los agentes que conforman el fenómeno bajo estudio. Sin embargo, se ha criticado también a este método comprensivista su falta de rigor

² El término *verstehen* (del alemán, *comprensión*) se refiere a la perspectiva epistemológica de las ciencias sociales que propone explicar la conducta humana por medio de la observación e *inferencia* de los móviles internos que la motivan. Fue el método divulgado para la sociología por Max Weber. No en vano el subtítulo que lleva su obra cumbre “*Economía y Sociedad. Esbozo de una sociología comprensiva*” (Weber, 1992).

científico, tanto por la dificultad epistemológica de ponerse en el lugar del otro, como así también, por el sesgo que presentan los sujetos al ser consultados por las motivaciones de su conducta, todo lo cual, puede afectar la validez y confianza de los datos recolectados (Babbie, 2000:109). Es por ello que sin desmerecer los aportes del genio de Weber, nos apartaremos de sus postulados e intentaremos aplicar un método que consideramos que nos ayudará a nosotros mismos, siempre presas de la subjetividad, a guardar una mayor objetividad en nuestra tesis. Asimismo, esta perspectiva, también permitirá superar algunos obstáculos epistemológicos en el análisis de nuestro objeto de estudio (Forte et. al. 2012), tal como el caer en un *tecnologismo* que se limite a analizar las características técnicas de los dispositivos involucrados sin enfocarse en sus especificidades sociales, en particular, la comunicación; ni en un *sociologismo*, que considere a la tecnología como variable dependiente de la estructura social. En prevención de ello, hemos creído que la perspectiva del materialismo cultural, se presenta como una opción que permite evitar estos obstáculos. Finalmente, también hemos creído que demostrar que Internet es un sistema comunitario por medio del materialismo histórico, resulta un buen homenaje a esta corriente epistemológica.

Bases teóricas del materialismo

Abrevando en obras del joven Marx como *La ideología alemana* (1974a), el *Prólogo a la Contribución a la crítica de la economía política* (1974b) y otros autores modernos que desarrollaron y ampliaron sus planteos (Harris, 1994; Williams, 1994) asumiremos que si bien existen valores que orientan las conductas, éstos no tienen una historia propia, sino que dependen de las condiciones materiales de existencia de los individuos, pues a partir de ello es que surgirán los valores que regularán sus conductas (Marx, 1974a, 1974b).

En este sentido, para comprender cualquier fenómeno social, incluido la conducta de las personas en Internet, el materialismo nos plantea la necesidad de indagar en las relaciones de los seres humanos entre ellos, pero en estrecha vinculación con su relación con el entorno en el que viven, pues se parte de la sencilla premisa de que la vida social humana es una adaptación frente a los problemas prácticos de la vida material, y que luego, se consolidan las instituciones que justifican el modo de vida adoptado (Harris 1994:11).

La base teórica del materialismo señala que la forma en que los hombres se adaptan a la escasez en el planeta determina el tipo de trato que se dispensarán entre ellos, lo cual conforma la *estructura* de la sociedad. Sobre ella, se levanta la *superestructura* que legitima el orden social del mundo. Esta superestructura compuesta por instituciones como la política, la religión, el derecho, la moral, etc. es la que imprime una determinada forma de conciencia social. Es por ello que Marx señalaba que *no es la conciencia la que determina la vida, sino la vida la que determina la conciencia* (Marx, 1974a:9).

Si bien estas son las ideas puras de Marx, cabe señalar que no juzgamos que ello ocurra de un modo tan lineal o determinista, sino que adhiriendo a Marvin Harris (1994), asumiremos para esta tesis los postulados de su materialismo probabilístico, según el cual, la superestructura puede modificar algunas condiciones estructurales, y por ende, estructura y superestructura pueden lograr cierto grado de autonomía respecto de la infraestructura (Harris 1994:72). Lo cual va en un sentido similar a lo que plantea Raymond Williams para quien la cultura (superestructura) crea estilos de vida en los individuos, y de este modo también determina el ser.

En definitiva, a la explicación clásica del materialismo, para la cual, las condiciones materiales determinan la consciencia, se agrega la influencia de la cultura, en particular la del lenguaje, el cual resulta un producto de clara elaboración social. De este modo, el ser social *también* determina la consciencia y puede influir en la estructura, de manera que podría existir una interrelación entre base y superestructura, cuya dinámica ya no es unidireccional (Williams, 2000:93), y permite explicar cómo puede ser que en sociedades capitalistas, regidas por la escasez, existan conductas solidarias, y que en sistemas de comunitarios, como Internet, existan conductas egoístas, tal como evidenciaremos en esta tesis. Desde el materialismo cultural, se explica debido a que la cultura no es un bloque monolítico de valores donde todos los individuos se adaptan, sino que se trata de un proceso social dinámico, donde existen diversas culturas: una cultura *hegemónica* que establece guías de conducta respetadas por una masa crítica, una *residual*, que se vincula con valores pasados, pero que aún ejercen su influencia, y una *emergente*, que es la que aporta conflicto y cambio. Así, una conducta contraria a los valores hegemónicos se puede explicar en función de esta cultura multifacética (Williams, 2000).

1.3. Modelo descriptivo a emplear

Internet analizada como si fuera una sociedad

Al acercarnos a estudiar analíticamente a Internet, podemos intentar hacerlo desde las herramientas conceptuales que nos brindan las disciplinas sociales y describirla como un ámbito de interacción donde las personas se comunican. Así, el concepto de “comunidad” podría abarcarla, ya que lo que entendemos por tal no es otra cosa que un ámbito de encuentro social en el que se crea sentido en función del cual se estructura un grupo humano. Profundizando más el concepto y siguiendo en esto a los autores más clásicos en la materia como Tönnies, podemos decir que una comunidad se conforma por individuos que se identifican afectivamente con otros en función de la familia, la etnia o la sangre, pero en particular, se vinculan por compartir lugares, objetos, sentimientos y valores comunes durante un período duradero de tiempo

(Tönnies, 1947). Todo ello les ayuda a tejer un lazo social que los mantiene unidos, ya sea que se explique por la tendencia sociable del ser humano (Aristóteles, Comte), la interdependencia (Durkheim), la satisfacción racional de intereses (Weber), el equilibrio sistémico (Talcott-Parsons, Luhmann) o una relación de dominación, simbólica o ideológica, de una clase sobre otra (Marx, Bourdieu).

El concepto de comunidad es muy caro para la sociología, y desde el siglo XIX siempre ha estado asociado al fenómeno social de la construcción de sentido por medio de la interacción en un ambiente territorial compartido que permitiera la cercanía. Pero en el campo de la sociología moderna, con un mundo social intercomunicado a la distancia, desanclado, las investigaciones han abordado el estudio de las comunidades como si fueran *redes* de interacción, es decir, en función de las comunicaciones, independientemente de la presencia física. Así, se asume que, aun sin compartir un mismo territorio, los grupos que logran interacción por medios tecnológicos son también comunidades en el sentido clásico del término, ya que allí surgen lazos similares a los de las comunidades territoriales (Wellman y Gulia, 1999). Esto es lo que desde el surgimiento de Internet se ha dado en llamar “comunidades virtuales” (Rheingold, 1993), y que brindan solidaridad y colaboración entre miembros para compartir comunicación y recursos digitales (Rifkin, 2015, Rheingold, 2004). También estas comunidades se evidencian en su capacidad de movilización en tutela de los valores compartidos o en la defensa de sus miembros atacados³ (Zuazo, 2015); y en las sanciones que imponen informalmente a sus miembros. En definitiva, como afirma Castells, las redes *on line* pueden construir comunidades virtuales, diferentes de las comunidades físicas, pero no necesariamente menos intensas o menos efectivas a la hora de unir y movilizar (Castells, 2001:154).

A estas ideas se opondrían las de Bauman, para quien las comunidades virtuales no serían otra cosa que “comunidades de guardarropa” porque no acompañan al individuo en toda su vida, sino que le brindan un apoyo ocasional y temporal (Bauman, 2003:85). Además, no imponen una identificación o pertenencia, sino que las personas se suman en torno a algún suceso o espectáculo cuyo atractivo puede *“reunirlos durante cierto tiempo en el que otros intereses –los que los separan en vez de unirlos- son temporalmente dejados de lado o silenciados (...) por lo que no fusionan los intereses individuales en un interés grupal”* (Bauman, 2008:211). En igual sentido, Sennet también señala que *“El signo más tangible de este cambio podría ser el lema «nada a largo plazo»”* lo que impide que surjan vínculos duraderos que generen confianza (Sennet, 2000:20).

³ En particular, recordar las movilizaciones por los casos Snowden, Assange, o las manifestaciones dentro y fuera de Internet de Anonymous. Es interesante señalar que al dar revisiones finales a esta tesis, el grupo Anonymous ha dejado de dar su apoyo a Assange y WikiLeaks desde el momento en que el sitio ha intentado cobrar por el acceso a la información, lo cual revela una vez más el repudio hacia el control de la información y el intento de obtener beneficio personales en Internet. De hecho Anonymous se apartó de WikiLeaks señalando en su cuenta de twitter que el sitio y las novedades que allí se reportan ahora son el *“show de un solo hombre: Julian Assange”*, lo que revela el carácter antipersonalista y comunitario del grupo.

Sin embargo, considero que allí donde estos autores detectan los puntos débiles de las comunidades modernas, allí es donde está su fortaleza, en el sentido de la adaptación al presente, pues para mantener el sentimiento comunitario en la modernidad debe respetarse la individualidad del sujeto, su libertad a participar y refugiarse en su interioridad egocéntrica. Si bien esto parece una contradicción con el concepto “comunidad”, en la modernidad asistimos a un fenómeno de relativismo y superficialidad, que lejos de ser negativo, opera como un modo de reelaborar el lazo social en una sociedad en la que la tecnología, fundamentalmente la de los nuevos medios de comunicación, segmenta pero también cohesionan. El problema es que Bauman y Sennet no logran desprenderse de una concepción melancólica del concepto comunidad al definirla como “una isla de cálida y doméstica tranquilidad en medio de un mar inhóspito y turbulento” (Bauman, 2008:193), y se niegan a reconocer el aporte social que brindan sus nuevas configuraciones, las cuales, se caracterizan por no ser totalizadoras de todos los ámbitos del individuo, ni a perdurar para toda su vida⁴. En otro sentido tienen una mirada bucólica del pasado como Comte sobre la sociedad integrada prerrevolucionaria (Forte, 1998).

La concepción romántica de la comunidad puede entenderse cuando se asocia el concepto con vínculos territoriales, étnicos o familiares, como fueron los que le imprimió Tönnies al concepto *Gemeinschaft* y lo contrapuso al de una artificiosa sociedad, fundada no ya sobre la naturaleza o esencia del hombre, sino en su raciocinio —cuestión que en Weber culminará en la metáfora de la *ein stahlhartes Gehäuse* o jaula de hierro—. Pero ese tampoco será el concepto en el que abrevaremos aquí. En efecto, al asumir que encontraremos en Internet comunidades, no debemos entender el concepto de comunidad como lo hicieron Tönnies, Weber y Durkheim, etc. es decir, como antítesis de la sociedad, o estados evolutivos sociales anteriores, sino que resultará más útil conceptualizarlo en los términos parsonianos de *comunidad-societal* (Parsons, 1974:24). Con la comunidad societal se supera la dicotomía, y se designa al núcleo integrador de la sociedad moderna, compuesto por normas y valores particulares y diferenciados que organizan la vida social en función del sentimiento de pertenencia de sus miembros⁵.

Dicho esto, ahora sí consideramos que es posible el uso del término comunidad en esta tesis para describir Internet, pues ya no denota un tipo descriptivo histórico, sino uno relacional, en particular, aquel que se funda en la solidaridad social en su papel integrador. Pero solidaridad entendida, no ya en su concepción totalitaria como la sumisión del individuo al colectivo sino como comportamiento de ayuda al otro, más motivado en el deseo de reconocimiento que en

⁴ A lo sumo Bauman acepta con recelo el pluralismo como un modo de superación de los nacionalismos comunitarios al señalar “Creo que es la única variante de unidad que es compatible, plausible, realista dentro de las condiciones establecidas por la modernidad líquida” (2008:189), pero no lo presenta con optimismo, sino con resignación.

⁵ Para un profundo análisis de la construcción del concepto comunidad-societal ver De Marinis, 2012:231 y ss.

recompensas pecuniarias individuales. De este modo, y siendo que ya es un hecho aceptado por la comunidad científica que en Internet existen diversas “comunidades virtuales” en torno a un sinnúmero de intereses, también podemos considerar —con fines metodológicos—, que este conjunto de comunidades conforman una “sociedad virtual”, y a partir de allí, aplicar una serie de herramientas de análisis sociológico que nos permitirían reconstruir algunas de sus instituciones básicas.

Es así que oportunamente abordaremos Internet como si se tratara de una sociedad, e indagaremos en sus subsistemas (económico, control social, socialización y política) para poner a prueba nuestras hipótesis sobre la solidaridad que rige las conductas. Pero antes de continuar, corresponde previamente aclarar qué entendemos por solidaridad y otros términos que emplearemos.

2. Definiciones operativas

Siguiendo las enseñanzas del método sociológico de Durkheim (1982:50), procederemos a definir los conceptos básicos utilizados en esta tesis, a fin de despejar la polisemia propia del lenguaje natural.

2.1. ¿Qué entendemos por Solidaridad?

Las palabras son bienes comunes que los grupos sociales emplean para comunicarse y están cargadas de significados circunstanciales, por ello, cuando se las emplean en ciencia debe definirse sus alcances para evitar problemas de interpretación. Con el término solidaridad, ocurre que desde el sentido común existe una innegable asociación con patrones morales que la caracterizan como el obrar de la persona virtuosa, en tanto que para la sociología, el término se asocia al lazo que mantiene unidos a los grupos humanos (Durkheim). De allí que para nuestro fin, corresponderá ir desde su conceptualización hasta lograr una definición operacional que explique con precisión la manera en que el fenómeno definido será estudiado (Babbie, 2000:105).

En líneas generales la solidaridad no es más que el nombre que nuestra cultura le ha dado a una determinada conducta de ayuda a otro miembro del grupo. Se trata de una conducta contraria a las de competencia y egoísmo, pero tan dependiente del contexto material como estas otras dos, pues ninguna de ellas es innata en el ser humano. En efecto, contrariamente a lo que Darwin y el darwinismo social de Spencer sostenían (Darwin, 1992; Spencer, 1948), no hay una esencia humana que tienda a la competencia, sino que siguiendo los

pensamientos de Lamarck, serán los contextos los que harán surgir las conductas (Lamarck, 1986:56-57). De allí que en ámbitos de extrema escasez o peligro surgirán más conductas individualistas y competitivas para lograr la supervivencia, en tanto que cuando el riesgo y la escasez pueden ser controlados, se potenciarán las posibilidades de que surjan conductas cooperativas y solidarias. De hecho, relecturas de Darwin dan cuenta de que la historia de la humanidad demuestra que los seres humanos son competitivos, solo con otros grupos con los que luchan por las riquezas territoriales, pues intragrupalmente, son/somos cooperativos (Kropotkin, 1988). El hecho de que la competitividad humana que plantea el darwinismo fuera tan aceptada por la sociedad europea de su época y posterior, se comprende en términos de ideología, pues brindaba una justificación a un mundo de desigualdades materiales. En efecto, mientras que Lamarck sostenía que para cambiar al hombre había que cambiar las condiciones de existencia, el darwinismo justificaba el *statu quo*, al señalar que el individuo es artífice de su destino, y por ende, él es el único responsable del triunfo o el fracaso en su vida, todo lo cual, resultaba más o menos consistente con el programa ideológico del colonialismo imperante y del capitalismo que le sucedió. Sin embargo, lo que demuestra la historia es que el hombre siempre aparece junto con otros, más que como ser individual que consuma su destino. De manera que el individualismo tiene una profundidad más lógica que empírica, mientras que lo comunitario y holístico, tiene mayor apoyo empírico que lógico (Forte, 2015:101).

En similar sentido, otras fuentes científicas que han estudiado la conducta humana en grupo, han permitido advertir por medio de estudios empíricos de psicología, que el cerebro humano evolucionó para actuar cooperativamente (Goleman, 2006). Por su parte, la antropología también aporta elementos acerca de la solidaridad señalando, ni más ni menos que ésta ha sido la conducta adaptativa que benefició a la especie humana por sobre la competencia, pues la cooperación ha sido la que nos ha permitido construir un cúmulo de conocimientos e instituciones que se han ido traspasando de generación en generación sin otra razón que la solidaridad, lo cual ha permitido a la especie humana distanciarse de las demás (Tomasello, 2010). Finalmente, la psicología social también señala la existencia de conductas prosociales en los grupos humanos en función del vínculo básico de la empatía, la cual se incrementa o disminuye en función del grado de similitud que se percibe en el otro (Baron y Byrne, 1998), y en este sentido se comprenden las conclusiones de investigaciones en este campo que revelan que las personas que provienen de ciudades pequeñas son más propensas a ayudar a otros que las de las grandes ciudades, pues el sentimiento comunitario se ha convertido el costumbre que inspira sus conductas (Hogg y Vaughan, 2010:549).

Dicho todo esto, ahora si corresponde realizar una definición operativa de lo que consideraremos como conductas solidarias en Internet. En tal sentido, diremos que serán

todas las conductas que brinden un aporte a la comunidad sin esperar una retribución pecuniaria a cambio. Con esta definición pretendemos abarcar aquellas conductas que se realizan con un ánimo comunitario, es decir, donde la contraprestación no pueda ser medida en dinero, sin perjuicio de que reporte al individuo algún beneficio personal, tal como un sentimiento favorable hacia su autoestima, reconocimiento por parte de la comunidad, etc. Asimismo, con esta definición quedarán afuera las conductas comerciales de la red donde algunas personas ganan dinero por su intermedio, sin perjuicio de que éstas se analizarán desde el sistema económico particular de Internet en el que se encuentran insertas, donde deben acudir a estrategias comerciales que respeten el sentimiento comunitario de los usuarios para no ser lisa y llanamente rechazadas por la consciencia colectiva de la red como veremos.

2.2. Otras definiciones operativas

Bienes digitales: se trata de bienes compuestos de bits que pueden ser utilizados indefinidamente sin desgaste y con un costo de reproducción casi nulo.

Cultura emergente: se trata de nuevas corrientes culturales que aportan nuevos significados, valores, prácticas, relaciones y tipos de relaciones que se crean continuamente. Suele estar en tensión con la cultura hegemónica, y su estudio, permite conocer por contraste cuáles son los valores imperantes en la cultura hegemónica.

Cultura hegemónica: constituye todo un cuerpo de prácticas y expectativas que se relacionan con la totalidad de la vida de los sujetos, en particular, con el modo de autopercebirse y de percibir el mundo. En palabras de Williams (2000), se trata de significados y valores que son experimentados como prácticas que parecen confirmarse recíprocamente.

Cultura residual: Puede convivir con la cultura hegemónica, y no se trata de lo que ya ha perimido en una sociedad, sino que abarca todo aquello que ha sido formado en el pasado, pero que todavía se halla en actividad dentro del proceso cultural, en armonía o tensión con la hegemonía. Ejemplos de ello podrían ser algunos resabios de la vida comunitaria rural en las ciudades (comer asado, tomar mate, pelearse físicamente, etc) y que en la descripción de lo que ocurre en Internet permitirá comprender las tensiones que existen.

Estructura de Internet: Se refiere a la organización social de Internet, las reglas que vinculan a sus miembros y el modo de organizar la producción de bienes.

Fin de lucro individual: Con este constructo haremos referencia a las conductas que se desarrollan en Internet cuyo beneficio es desproporcionado con relación al aporte a la comunidad que realiza. Es la antítesis de la conducta solidaria.

Infraestructura de Internet: Se trata del conjunto de elementos físicos y tecnológicos que permiten que dos o más personas puedan vincularse por medio de Internet en paridad con los demás usuarios y a un costo fijo, sea cual fuere el contenido y la cantidad de la interacción.

Internet: se trata de un conjunto descentralizado de redes de comunicación interconectadas por medio de protocolos TCP/IP, lo cual permite que las diversas redes físicas que la componen, actúen como una red lógica única de alcance mundial. También se la denominará en esta tesis como red de redes, o bien la red.

Replicabilidad: capacidad de los bienes digitales para reproducirse a un costo marginal cero.

Sociedad Internet: definimos así al sistema de comunicación que se produce por medio de Internet y que ha desarrollado una cultura con normas, valores y creencias en función de los cuales las personas rigen sus conductas (ver desarrollo y justificación de la metodología en el capítulo “Internet analizada como una sociedad”).

Sociedad material: se trata de un concepto para identificar a las sociedades modernas asociadas a un estado nacional, en contraposición con Sociedad internet que se juzga planetaria.

Solidaridad: *Comprende a todas las conductas que brinden un aporte a la comunidad sin esperar una retribución pecuniaria a cambio* (ver desarrollo y justificación del término en el marco teórico).

Superabundancia: se refiere a la existencia de algo que satisface el deseo hasta extinguirlo.

Superestructura: se trata del conjunto de valores que surgen de la infraestructura y que orientan la conducta de las personas en Internet.

Usuario: persona física que hace uso de Internet para su utilización personal. Ello lo diferencia de las empresas y otras computadoras.

Valores: se trata de principios rectores que orientan los sentimientos, pensamientos y conductas. Su construcción es social, y surgen de los modos de producción que un grupo humano desarrolla en un lugar y tiempo determinado. Asimismo, son el baremo para dirimir las conductas valiosas de las disvaliosas, y por ende, para justificar las sanciones formales o informales sobre estas últimas.



CAPITULO IV

Origen y evolución histórica de Internet

1. Ideando la estructura física de Internet

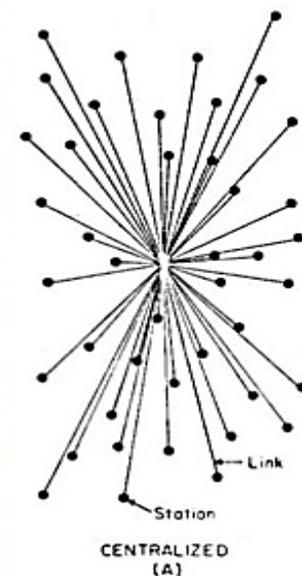
Hacia los años 50 la guerra fría entre la Unión Soviética (URSS) y los Estados Unidos promovió entre ambos países el desarrollo de la carrera armamentística, tanto para el ataque como para la defensa, por lo que cuando la URSS lanzó el satélite Sputnik en 1957, permitiéndole llevar misiles al espacio y lanzarlos desde allí hacia cualquier parte del planeta la Administración Eisenhower advirtió su vulnerabilidad ante un posible ataque nuclear, y en el año 1958 ordenó la creación de una oficina de proyectos de investigación para la defensa denominada Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada o ARPA (Castells, 2000; Sherry y Brown, 2004; Dholakia, et. al., 2004). A la agencia se le asignó un formidable presupuesto y la envidiable posibilidad de emprender proyectos sin trabas burocráticas (formularios, aprobación, etc.), con una política de que si el éxito del proyecto era lo suficientemente probable se aceptaban los riesgos y el eventual fracaso. Esta libertad para la invención, sumada al abultado presupuesto fue la que permitió a la agencia ARPA un desarrollo tecnológico inigualable que pronto le otorgó a los Estados Unidos la supremacía en el campo de la tecnología y en el área militar con respecto a la Unión Soviética (Castells y Kiselyova, 1995).

Dentro de los desarrollos de ARPA, y en lo que aquí interesa, uno se correspondió con un pedido que le formulara el Departamento de Defensa para construir un sistema de comunicación para la Fuerza Aérea que pudiera resistir un ataque sin quedar incomunicado (Suazo, 2015:77). Desde el fin de la Guerra Fría se venía desarrollando el proyecto SAGE, el cual se trataba de un sistema de radares distribuido por todo el país para la detección temprana de posibles vuelos

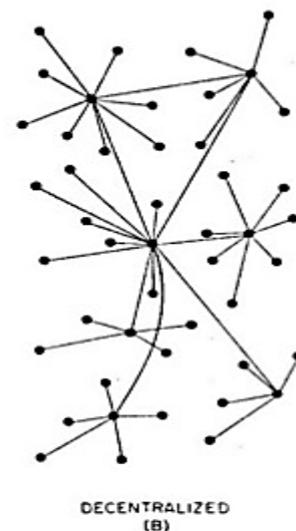
enemigos, antecesor del escudo antimisiles NORAD⁶, pero su talón de Aquiles era que el sistema quedara inutilizado por problemas de comunicación entre los más de cien radares que cubrían todo país y los centros de mando, por lo cual, era imprescindible un sistema de comunicación invulnerable para que el escudo fuera eficiente.

Para el desarrollo de los proyectos ARPA subvencionaba o suscribía contratos con universidades y empresas privadas (*think tanks*), sin embargo, lo que requería el Departamento de Defensa no era nada fácil, pues lo que se sabía hasta ahora de las redes de comunicación no parecía brindar una solución eficiente al problema militar planteado. En efecto, los modelos clásicos de redes eran *estructuras centralizadas* en la que cada nodo se encontraba conectado con un nodo central desde el cual recibía y podía enviar información. Este tipo de redes se rige por la lógica centro/periferia donde existe un emisor y un receptor, y todo el sistema depende del nodo central. Hacia los años 60 este modelo estaba representado por la tecnología de punta, como lo era la televisión, pero también estaba presente en la ideología política militar donde existía un centro de mando, y aun, en la cotidianeidad de la vida familiar, donde la estructura patriarcal establecía una jerarquía verticalista y personalista en la figura del padre. La ventaja de estas estructuras centralizadas es que logran altos índices de eficiencia en la comunicación, pues no hay intermediarios que distorsionen el mensaje, ni dobles autoridades que lo cuestionen, todo lo cual, otorga seguridad y velocidad a la comunicación. De allí que haya sido el modelo ideal de las cadenas de mando desde la China Imperial hasta el ejército moderno. Pero su desventaja es que la caída del nodo central priva del flujo de información a todos los demás nodos, los cuales quedan a la deriva, razón por la cual, la red centralizada no era un sistema de comunicación idóneo para un posible conflicto bélico.

Para fortalecer este punto débil, se puso la mira en las redes que operaban *descentralizando* la jerarquía central en subredes más pequeñas, con nodos centrales que las nuclean y que se conectan con el centro. En estas redes, se pueden llevar a cabo tareas específicas que son controladas por un nodo local en lugar de uno central que coordine todas las actividades. Sin embargo, a pesar de esta



Fuente: Baran, 1964:3



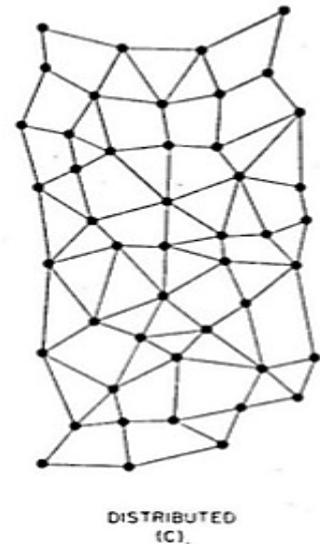
Fuente: Baran, 1964:3

⁶ El NORAD provee comunicación global, detección, validación y alerta de posibles ataques de misiles hacia Estados Unidos.

distribución, la caída de uno de los nodos centralizadores de las subredes conlleva su desconexión mientras que al igual que en la red centralizada, la caída del nodo central produce la caída de la red en su conjunto. Ejemplos de este tipo de redes, también podían verse en los años 60 en los casos del telégrafo y la organización Federal de los Estados Unidos. Pero para los propósitos buscados, tampoco se presentaba como un sistema eficiente por su vulnerabilidad.

Como dijimos, ARPA financiaba a empresas privadas y universidades para sus proyectos, y la solución provino de un nuevo tipo de red surgida de los estudios del ingeniero Paul Baran de la RAND Corporation, quien, contrariamente a los autores que sostienen que Internet no surgió por razones militares, tenía muy presente la cuestión bélica. En efecto, Baran al exponer su solución al problema de comunicación que se le había planteado, comienza diciendo: *“Consideremos una red de comunicación que permita a cientos de estaciones principales de comunicaciones hablar unas con otras después de un ataque enemigo”* (Baran, 1964:1, el resaltado nos pertenece)⁷. Lo que diseñó fue una red *distribuida*. Se trataba de una suerte de red de pescador donde todos los nodos se interconectaban entre sí, por lo que la comunicación entre dos puntos distantes de la red podía tomar innumerables vías para llegar a destino y finalmente lo alcanzaba. No había jerarquías ni trayectorias preestablecidas, sino que una vez emitido un mensaje, la vía que éste seguiría era más probabilística que determinística.

Con esta propuesta se lograba el cometido militar, aunque al precio de romper el sentido común castrense sobre las comunicaciones. Baran, había ideado un sistema de comunicaciones poderosísimo, pero basado justamente en la disolución de las jerarquías y en la eliminación de estructuras centrales de mando. Con ello también cuestionaba la máxima geométrica según la cual, la ruta más corta entre dos puntos es la recta. Aquí se proponía un sistema donde la información podía tomar rutas alternativas, zigzagueantes o incluso recorrer toda la red para llegar de un nodo al que estaba a su lado. Era una estructura reticular novedosa, aunque no nueva bajo el sol, sino que algunas estructuras de la Naturaleza poseen esta misma estructura reticular, tal como las telas de araña, las redes neuronales y las redes de apoyo social, todas las cuales son poderosamente resistentes; o bien, las cúpulas geodésicas desarrolladas en los años



Fuente: Baran, 1964:3

⁷ En contra de esta idea acerca de que Internet se creó para salvaguardar las comunicaciones norteamericanas de un ataque nuclear está Blum, 2013:42 y Cerf et al, 2003. Sin embargo, la referencia de Baran sobre un sistema que pudiera resistir al enemigo es clara, y la existencia del proyecto SAGE (antecesor del escudo antimisiles) de la Fuerza Aérea que requería un sistema de comunicaciones como el solicitado a ARPA también. De hecho, en el memorándum de la Rand Corporation se puede leer *“This research is sponsored by United States Air Force under Project Rand”* (Baran, 1964). Finalmente, en los tres volúmenes que componen la *The Internet Encyclopedia* (Bidgoli, 2003) todos los autores sostienen esta tesis, o al menos no la cuestionan.

40' por Buckminster Fuller (p.ej. Epcot Center, el Planetario, bases del Ártico) que son las construcciones más resistentes ante los embates climáticos, pero que hasta ahora no se habían aplicado al campo de la comunicación, pues ésta siempre había sido jerárquica y aquí se postulaba que un conjunto de nodos iguales garantizaban la fuerza de la estructura en su conjunto. Surgía así un sistema de comunicación donde no había un eslabón débil ni un talón de Aquiles, sino que su fuerza estaba en la unión de muchos pequeños nodos, en un sistema horizontal entre iguales que garantizaba que la información circulara libremente.

Ideas como estas eran originales porque rompían con concepciones básicas e intuitivas, pero para comprenderlas hay que tener presente que no surgieron en cualquier parte sino en un contexto de descubrimiento particular: los años 60 en la costa Oeste de los Estados Unidos. Estas coordenadas son referencia obligada para recordar a los movimientos hippies con su ideología de tolerancia, pacifismo e igualdad que se hacían fuertes entre la juventud. Surgían también los movimientos de antidiscriminación racial que dieron lugar a muchos casos judiciales, entre ellos, el destacado "*Brown vs Broadcast Education*" que disolvió la doctrina separatista y desigualitaria entre blancos y afrodescendientes en las escuelas sosteniendo que "*separate but equal, is not equal*". El presidente Kennedy, digno representante de estos tiempos contraculturales, intentaba aplacar la guerra fría con la URSS, aunque con resultados de rechazo del *establishment*. Eran tiempos convulsionados, pero se tenía fe en la Ciencia; una ciencia que crecía en función de los méritos de los científicos y el trabajo comunitario, tal como quedaba probado empíricamente al poner el "Primer hombre en la Luna"; y también se creía en la Democracia como sistema político, donde todos los ciudadanos debían ser considerados como iguales, tal como advirtiera Alexis de Tocqueville (1989) al señalar la idiosincrasia del pueblo norteamericano⁸.

Todo esto nos evidencia el *zeitgeist* tradicional norteamericano, y también contracultural de aquellos. Internet surge en este marco cultural, consumándose en ella los valores sociales que se respiraban en este ambiente. En efecto, en la red se materializó el *espíritu libertario*, cuyas banderas se hallan en los 60 y pueden rastrearse hasta la Ilustración; la *fe en el progreso científico* del positivismo que va más allá de la NASA; y fundamentalmente, los ideales *igualitarios* de la democracia en América que están impresos en las tradiciones de los miembros de esa comunidad.

⁸ Si bien Donald Trump acaba de ganar las elecciones en los Estados Unidos. No obstante, es prematuro sacar conclusiones de cómo será efectivamente su presidencia. De momento, todo recuerda a la ascensión del *outsider* Adolfo Hitler al poder. Sin embargo, consideramos que las instituciones democráticas norteamericanas podrán contener eventuales políticas que choquen contra sus principios, y dar muestras de los pilares tocquevillianos sobre las que están fundadas.

2. La estructura lógica de Internet

Pero la idea de Baran no terminaba en la arquitectura de una red distribuida horizontalmente con libre circulación de la información, sino que también incorporaba una nueva forma de circulación de los datos, lo que garantizaría aún más la seguridad del sistema de comunicaciones. Históricamente se había considerado que la información que circulaba por las redes lo hacía en forma de flujo secuencial, por lo que ante un corte en la transmisión de la información lo que no llegaba se perdía. Para prevenirse de ello, Baran, tomando algunas ideas del ingeniero del MIT Leonard Kleinrock, propuso que la información no se enviara en forma de flujo continuo sino de manera segmentada, en *paquetes de datos*.

A esta tecnología se la conocía con el nombre de *packet switching* o conmutación de paquetes (Sherry y Brown, 2004), y el sistema funcionaba del siguiente modo: cuando el emisor enviaba un mensaje, éste era dividido en partes (paquetes), y a cada uno se le indicaba la dirección del nodo receptor al que debía arribar. Todos los paquetes eran enviados por la red distribuida, y cada nodo que recibía un paquete, primero chequeaba que toda la información estuviera completa, y de no ser así, solicitaba al emisor que la enviase nuevamente. Luego de ello, analizaba si iba dirigida hacia él o a otro nodo de la red, y en este último caso, determinaba la mejor ruta hacia el destino final enviándolo al nodo siguiente con esa dirección, y así sucesivamente hasta llegar a destino. Si había un problema con un nodo o una ruta (destrucción, colapso, etc.) los paquetes podían ir hacia otro nodo cercano y ser reenviados por éste hacia su destino final. Una vez que todos los paquetes de información llegaban al receptor, debido a que no lo hacían de modo secuencial, pues cada paquete podía recorrer distintas rutas, debían ser reensamblados para recuperar el orden previo a la partición, y reconstruir el mensaje original. Así terminaba el ciclo de la comunicación. En resumen, el sistema se basaba en una estructura horizontal de nodos sin centros ni jerarquías; donde la información no circulaba por flujo sino por paquetes; y, cada nodo colaboraba en la circulación de la información para que llegase completa y a destino por cualquier vía posible. De este modo, si bien se trataba de un sistema más complejo que el de la comunicación lineal, el sistema distribuido elevaba exponencialmente las posibilidades de sobrevivir a un ataque (o de una simple falla o accidente), e incrementaba de igual modo las posibilidades de que la información llegase eficientemente de un punto a otro de la red.

Si bien el novedoso sistema de comunicaciones agradó al Departamento de Defensa, lo cierto es que cuando éste invitó a la empresa AT&T a que lo construyera, ésta cuestionó el sistema argumentando que no se podría construir un red con esas características, y todo el proyecto se desechó (Tanenbaum, 2003:50). Pero hacia 1967, ARPA lo retomó, aunque ya no con

fines bélicos defensivos, sino para crear una red que vinculara las computadoras de las universidades e institutos de investigación de todo el país. El proyecto se denominó ARPANet, y claramente hacía uso de la tecnología de la red distribuida y la conmutación de paquetes. Su finalidad era permitir que las distintas computadoras de los centros de investigación universitarios que tenían convenios con ARPA pudieran comunicarse entre sí, y de este modo potenciar la colaboración científica entre ellos. De manera que así, esta red colaborativa universitaria, que a continuación desarrollaremos, se nos presenta como lo que podríamos considerar el origen y ADN de lo que hoy llamamos Internet (Blum, 2013:44).

3. Una red de colaboración científica

Inicialmente el proyecto ARPANet vinculó a cuatro universidades de la costa Oeste de los Estados Unidos (MIT-Massachusetts Institute of Technology, SRI-Stanford Research Institute, University of Utah, y UCLA-University of California) por ser donde mayor cantidad de conocimiento existía sobre redes informáticas, y donde existía una mayor confianza en ideas novedosas como ésta, la cual exigiría a las universidades poner sus computadoras (joyas casi intocables por aquél entonces) a disposición del proyecto.

La primera conexión experimental se realizó el 29 de octubre de 1969 entre las universidades de UCLA y el SRI de Stanford a unos 500 kilómetros de distancia una de la otra, y la primera palabra tipeada que envió Kleinrock desde la UCLA a sus colegas del SRI de Stanford fue *"login"*. En rigor, por problemas técnicos en un primer momento sólo llegaron la letra "l" y la "o", debido a que por un problema de memoria de la computadora receptora cortó el envío en la tercera letra. Sin embargo, una hora más tarde logró transmitir la palabra completa. De este modo, así como el inventor del teléfono, Graham Bell, dijo por el *speaker* *"Watson, come here, I need you"*, *"login"* fue el primer mensaje que circuló por Internet (Henderson, 2003:150). Inmediatamente después se sumaron la Universidad de California, y Universidad de Utah, conformando así la primera red distribuida que unía centros de investigación de distintas partes del país (Blum, 2013:44).

La estructura de esta primera red distribuida sin nodos centrales ni jerarquías fue exitosa, por lo que hacia 1970 ARPANet cruzó hasta la costa Este de los Estados Unidos y en 1973 dio su salto internacional al establecer una conexión transoceánica con el University College de Londres y el NORSAF de Noruega. ARPANet seguía siendo una red mantenida presupuestariamente por el Departamento de Defensa norteamericano y gestionada por la National Science Foundation que conectaba computadoras de universidades y centros de investigación con la finalidad de compartir recursos informáticos, es decir, era una red amplia, pero aun no la Internet que hoy conocemos "abierta" a cualquiera que pretendiera conectarse.

No obstante entre los usuarios de las universidades y centros de investigación ya se estaba sembrando la semilla comunitaria, pues la red no solo conectaba computadoras, sino personas. Hacia 1972 los individuos comenzaban a vincularse comunicativa y afectivamente con sus pares de otras partes del país y del mundo de una manera inigualablemente rápida y barata para la época: el *e-mail*, creado hacia 1972 por Ray Tomlinson (Sherry y Brown, 2004:118). Por su intermedio, se compartían avances de investigaciones y descubrimientos, a la par de intereses comunes (en especial temas de *ciencia ficción*) y aspectos informales de la disciplina, rumores, chismes, etc. De hecho, ARPANet se empleó mucho más para usar el novedoso e-mail que para compartir recursos informáticos, conforme fuera planificada, pues la mayoría de los usuarios en realidad no necesitaban tanta capacidad informática disfrutaban la comunicación (Castells, 2000:81).

La coordinación de ARPANet estuvo en manos del grupo Network Working Group con sede en UCLA, cuyos miembros comandaban la red de manera absolutamente informal, propiciando su apertura, sin excluir a nadie, ni exigiendo certificaciones académicas o institucionales que regularan el acceso al grupo. De hecho, administraban la red consultando temas vinculados al diseño de nuevos programas, interfases y protocolos por medio de los famosos *Request for Comments* (Pedido de Comentarios) a los demás usuarios que también estaban investigando sobre ARPANet. Ello evidenciaba un espíritu comunitario y colaborativo, propio del *ethos* científico “ideal” que señalaba Robert Merton como guías máximas de la actividad científica. En efecto, gracias a la red se podían someter las ideas a criterios impersonales, su circulación era relativamente anónima y existía una independencia de los argumentos con respecto a los rasgos de los sujetos que los enunciaban. Reinaba el sentimiento comunitario manifestado por la creencia en el carácter común y no propietario de los desarrollos científicos; había un desinterés en obtener otros beneficios que el placer de consumir la propia actividad; y existía un escepticismo organizado por medio del rechazo a la intervención de otras esferas de la actividad social sobre la ciencia. La incipiente red permitía este sueño científico, por medio de un sistema de comunicación contracultural, que resultaba todo lo opuesto al modelo piramidal del fordismo que regía en la vida cotidiana, en el que las jerarquías, las pertenencias institucionales y los liderazgos unipersonales eran altamente estables (Zuckerfeld, 2014).

Paralelamente a ARPANet, la cual conectaba a personas vinculadas a la ciencia, hacia principios de 1980, el mundo empresarial y gubernamental comenzó a utilizar redes cerradas para comunicarse internamente. Así, empresas como IBM tenían su red BITNET; y la NASA y el Departamento de Defensa empleaban MILNET. Pero además de estas redes, existía en los Estados Unidos una fuerte contracultura informática compuesta de jóvenes rebeldes que

experimentaban con la tecnología de las comunicaciones desde hacía tiempo, ya fuera para hacer una red telefónica hogareña hasta idear mecanismos tecnológicos que les permitiera hacer llamadas internacionales a precio local. Se trataba de jóvenes que hacia 1978, entre sus experimentaciones y desarrollos caseros inventaron el *modem* para transferirse programas informáticos a través del teléfono sin tener que moverse de sus casas en el frío invierno de Chicago⁹. En 1979 difundieron gratuitamente el software *XModem* que permitió a las computadoras transferir archivos de forma directa sin pasar por un sistema receptor, y con ello dieron paso a la creación de la primera red ciudadana llamada USENET, que se convirtió en el primer sistema de conversación electrónica a gran escala de los ciudadanos. Luego, surgieron otras redes como BBS y FIDONET (Castells, 2001:26).

Pero en todos los casos, eran redes independientes unas de otras, las civiles, las militares y las empresariales. La única red que permitía conectar redes universitarias y formar una gran red de redes seguía siendo ARPANET, y ello fue lo que le brindó la sinergia de trabajo e inteligencia colectiva que hizo advertir hacia 1983 a la National Science Foundation el enorme impacto que la red estaba teniendo en la investigación universitaria al permitir a los científicos de todo el país compartir datos y colaborar en proyectos de investigación a gran escala. Fue así que se comenzó a vislumbrar la posibilidad de una red de redes que conectara todo con todo.

4. La unificación de las redes en una gran Red mundial

Cuando se hizo notoria la eficiencia que presentaba la colaboración en línea la National Science Foundation inició un proyecto de unificación de las todas redes existentes de los diversos centros de investigación de los EEUU. La forma de hacerlo fue asumiendo los costos de la infraestructura, tanto local como las conexiones transoceánicas hacia Europa creando así una nueva red de nombre NSFNET. Sólo se establecía como condición para que una universidad estadounidense recibiera su financiación y se adhiriera a la red, que la conexión estuviera disponible para “todos” los usuarios cualificados del campus, y no sólo para los ambientes de informática. Más tarde, comenzaron también a conectarse otras instituciones educativas con redes más pequeñas, bibliotecas, museos, aunque todavía no las instituciones comerciales. Así, la idea madre Internet, de una red de redes abierta cada vez a más público, tomaba su forma definitiva, aunque por el momento con rasgos y fines académicos/científicos (Internet Society, 2015).

Con la anexión de nuevas redes, la red de redes NSFNET creció exponencialmente, y los usuarios de la antigua ARPANet comenzaron a migrar, anexándose luego redes de Canadá,

⁹ Se trató de los estudiantes de la Universidad de Chicago Christensen Ward y Randy Suess (Castells, 2001:26).

Europa y Asia Pacífico, conformando las columnas vertebrales o *backbones* de la estructura. Pero si bien la red iba creciendo en función de su propia naturaleza abierta y el desarrollo de tecnologías que procuraban hacerla más accesible, lo cierto es que hacer “hablar” a todas las computadoras del mundo el mismo idioma (compatibilizarlas), no era un proyecto sencillo. Para ello, debió desarrollarse un protocolo universal que lo permitiera. La solución fue el protocolo de transmisión de datos conocido como TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol). Este software fue el que permitió a las computadoras comunicarse entre sí aunque fueran de distintos fabricantes y empleasen sistemas operativos diferentes. La importancia de este protocolo desarrollado por Vint Cerf y Robert E. Khan, es que consolidó la estructura distribuida de Internet asegurando la prescindencia absoluta de control central, pues cada nueva persona o red que se agregaba, no requería de una autorización central o jerárquica, sino que bastaba con que tuviese instalado el protocolo TCP/IP en su computadora y éste le proporcionaría el vocabulario y la logística necesaria para interactuar con los demás usuarios en un plano de paridad, libertad y eficiencia (Cerf, 2003:4; Blum, 2013:52).

Es cierto que la adopción de este protocolo no fue pacífica, porque los europeos utilizaban un protocolo de comunicaciones diferente (el x.25), por lo que el mundo estuvo muy cerca de dividirse en redes de ordenadores no comunicables, pero prevaleció el TCP/IP, seguramente por su gran capacidad de adaptarse a la diversidad (Castells, 2000:79). De este modo, el TCP/IP se convirtió en algo así como la medida estándar para el ancho de vía del ferrocarril del siglo XIX, que logró comunicar sistemas ferroviarios locales uniendo a naciones enteras. Con ello, la red comenzó a crecer exponencialmente saliendo de los países donde más desarrollada estaba, y permitiendo hacia fines de los años 80 que llegara a lugares lejanos del globo, posibilitando a los científicos anexarse a este sueño de una comunidad científica mundial libertaria de pares¹⁰. No obstante, seguía siendo el juguete de científicos y universitarios, por lo que faltaba aun que esta tecnología se hiciera más amigable e intuitiva para usuarios advenedizos que poco era lo que entendían de “computación” y menos de redes informáticas que permitían conectarse con otras personas de otras partes del mundo para compartir ideas y conocimientos. Pero si ARPANET había sido el germen de las redes, la NSFNET, con el protocolo TCP/IP era la matriz definitiva que daría lugar a la Internet actual, caracterizada como una red de redes de apertura indiscriminada y horizontal.

¹⁰ Internet comenzó a funcionar en la Argentina hacia el año 1987, por medio de una PC que tenía menos memoria que celular actual en una habitación del Pabellón I Ciudad Universitaria, donde profesores y alumnos de la carrera de Ciencias Exactas asistían a enviar y recibir mails hacia el mundo (Novick, 2014).

Una cuestión para meditar es que la ideología libertaria e igualitaria de Internet encontró terreno fértil en Ciencias Exactas, y tal vez no sea casual este compromiso sin banderas por la libertad, pues años atrás, la dictadura de Onganía descargó su poder en “*La noche de los bastones largos*” sobre la gente de Ciencias Exactas. Aunque la mayor ironía del destino fueron las palabras del interventor de la UBA, Luis Botet, quien dijo: “*La autoridad está por encima de la ciencia*” (Lorca, 2006). Una frase así, solo era viable cuando no había Internet, con la red, afortunadamente, la autoridad ya no es la que se conoció en el siglo XX.

5. Haciendo amigable la tecnología de las redes

Fue Berners-Lee, el científico británico del Centre Européen pour Recherche Nucleaire de Ginebra (CERN) quien permitió que Internet tuviera gran parte del aspecto que hoy le conocemos, con sus páginas *web* y *links* que permiten navegar fácilmente entre ellas. Berners-Lee partió de una idea: *“supongamos que toda la información almacenada en ordenadores de todas partes esté unida entre sí (...). Supongamos que pueda programar mi ordenador para crear un espacio en el que cualquier cosa pueda relacionarse con cualquier cosa”* (Berners-Lee, 2000:4). A partir de estas premisas, diseñó los principios del World Wide Web (WWW o telaraña mundial) por medio de cual, el usuario no necesita conocer la dirección del sitio donde está almacenada la información que busca, sino que este software organizaba los sitios por la información que contienen, en lugar de hacerlo por el lugar en dónde están, con lo cual, se podía acceder fácilmente a sitios web que se vincularan con los intereses del usuario, y además, cada uno de ellos permitía acceder a otros de un modo tan simple como hacer un click sobre un link. Esta forma intuitiva de navegar por la red surgida en 1991¹¹, sumada a la posibilidad de crear páginas web con contenido multimedia accesibles a todo el mundo, y los aportes que los usuarios comenzaban a brindar, fueron construyendo la Web al estilo popular (Berners, Lee, 2000:44). Tanto es así que hoy en día las personas confunden Internet con la Web. La Web es el software que conecta sitios e intereses de los usuarios, mientras que Internet es el sistema de comunicación sobre el que se asienta y circula la información. De todos modos, Internet y la Web conformaron un sistema de nodos que no utilizaban centros de control. Sumado a ello, la universalidad del lenguaje digital y la pura lógica reticular del sistema de comunicación crearon las condiciones tecnológicas para una comunicación horizontal y global (Castells, 2000:77) potenciando el espíritu comunitario que le dio nacimiento. Consistente con este espíritu, para que el software WWW circulara sin estar atado a ninguna licencia de uso, el CERN decidió distribuirlo gratuitamente por medio de Internet, logrando una rápida aceptación, pues era demasiado buena la utilidad que reportaba.

Esta gratuidad con la que se distribuyó el software básico sobre el que se desarrolló la red ha llevado a pensar a algunos en las inconmensurables ganancias que podría haber reportado su comercialización —tal como hizo Bill Gates con su Windows, por ejemplo—. Sin embargo, cuando se le consulta a su creador si no se arrepiente de no haberse enriquecido con su invención, éste responde que: pensar así *“...supone una falta de respeto para los investigadores de todo el mundo que desarrollan ideas para los próximos saltos que de la ciencia y la tecnología*

¹¹ Todavía existe la primera página web de la historia de Internet colgada en la red y se la puede visitar en <https://www.w3.org/History/19921103-hypertext/hypertext/WWW/TheProject.html>.

(...)”. No es que Berners-Lee se desinterese por el dinero, sino que señala que lo importante es “*hacer lo que realmente se quiere hacer*” (Berners-Lee, 2000:101). Esta ha sido filosofía que nutre una suerte de imperativo categórico de toda la cultura de programadores y hackers que construyeron y usan la red (Himanen, 2002).

Hacia 1993, Andreessen y Bina, alumnos apasionados por la informática (hackers) de la Universidad de Illinois hicieron todavía más amigable la red con la creación de un navegador para las páginas web al que denominaron Mosaic, y que también podía adquirirse gratuitamente. Se trataba de un proyecto beta (experimental) con algunas dificultades de navegación. Pero un año más tarde, apoyados por la inversión privada, fundaron la empresa Netscape, que produjo en 1994 el Netscape Navigator. Fue el primer navegador confiable de Internet, distribuido gratuitamente para usos no comerciales, basando sus ganancias en las licencias corporativas. Pero poco duró su éxito, porque hacia 1995 Microsoft se interesó por el mercado de Internet, e introdujo en su Windows 95 —software que usaban prácticamente todas las computadoras—, su navegador Internet Explorer. Con esta política comercial agresiva, que se alejaba de todo el espíritu comunitario que hasta ahora reinaba en Internet, Bill Gates destruyó Netscape, y se posicionó como el navegador más usado de la red, pero también se ganó la aversión de muchos usuarios por una maniobra tan violenta contra la consciencia colectiva de Internet. Tan abusiva y repudiable fue esta conducta, no sólo para las costumbres de la red, sino también las leyes de la sociedad material, que Microsoft hasta debió soportar un juicio por conducta monopólica (Sherry y Brown, 2004:121). Años más tarde, como en una suerte de justicia poética, el reinado de Explorer sucumbió ante el surgimiento de Google¹², quien poco a poco se fue posicionando no sólo en función del algoritmo de búsqueda superior, sino también, por presentarse como una compañía con políticas compatibles con los valores de la red, ya sea desde las oficinas libertarias y creativas de Mountain View, hasta sus lemas tales como “*Don't be evil*”. Pero no todos los empresarios son malditos, y aunque lo sean, han sido tan necesarios en la historia de Internet como los científicos y los creadores de mundos virtuales, tal como veremos a continuación.

6. La privatización de la red

Hacia mediados de la década de los noventa, Internet contaba con 50.000 redes conectadas en torno a los cinco continentes, de las cuales, aproximadamente 29.000 estaban en los Estados Unidos (Cerf, 2003:11). Era una masa crítica de usuarios, pero aun no eran los 3.600 millones que la conforman actualmente. Las condiciones estaban dadas para su masificación, ya

¹² De acuerdo al sitio StatCounter consultado por última vez en marzo de 2016, Google capta el 52,32% de las búsquedas, y le siguen Internet Explorer con 16,20%, Firefox 15,58%, Safari 9,78% y otros 6,12%.

que Internet era abierta, intuitiva y amigable, pero el *backbone* central de la mega red NSFNET seguía siendo administrado por el estado norteamericano para sus necesidades académicas y científicas. Sin embargo, el contexto neoliberal y privatizador que azotaba a todo el mundo, no ignoró esta potencial nueva fuente de negocios, y las presiones comerciales hicieron que hacia 1995, la red comenzara a pasar a manos privadas, perdiendo así toda entidad de supervisión (Castells, 2000:78). Muchos de los empresarios intervinientes eran empresas de cable o compañías telefónicas ya instaladas en los centros urbanos, quienes poseían el *know-how* sobre tecnología de las comunicaciones, y en especial, la infraestructura de tubos y cables telefónicos que atravesaban subterráneamente las ciudades para llevar la conexiones a Internet, la cual no está de más recordar era vía telefónica. Se trataban de los primeros proveedores de Internet, llamados habitualmente Internet Service Providers o ISP¹³.

Con la privatización se estimulaban las características básicas de apertura y crecimiento de Internet. En efecto, no se trataba de un sistema que evolucionaba cerrándose sino una red cuya fortaleza la daba su apertura indiscriminada a todo aquel que se quisiera sumar, por lo que, poderosa e imponente en su materialidad, era adaptable y abierta en su desarrollo histórico (Castells, 2000:110). Para su crecimiento por anexión sólo bastaba contar con una pc con conexión a una red telefónica y el software adecuado para navegarla, y todo ello lo proveían los empresarios y los comerciantes que acercaban la tecnología a los usuarios. Los únicos límites estaban dados por el costo del uso de la línea telefónica, pues Internet era todavía muy lenta y cara¹⁴, y el respeto de pautas técnicas básicas como un modem, una pc y los softwares correspondientes. Luego, los avances tecnológicos en el campo de las comunicaciones permitieron llevar a la velocidad de la luz el flujo de información por medio de la fibra óptica, lo que ayudó a que el material multimedia que circulaba por la red fuera desplazando poco a poco el monopolio de la programación fija de la televisión estatal y privada, dirigida para una sociedad masificada de la que sólo se podía escapar por medio del zapping primero, y la tevé por cable después. Internet continuaba abriendo el *surco hacia la libertad* que había hecho el cable, y llevaba al máximo la posibilidad de elegir (Urresti, 2008:28). Además, la reducción del costo de los equipos, en función de la Ley de Moore¹⁵, permitía que la computadora dejara de ser un santuario instalado en el living de la casa, y cada miembro comenzó a tener su propia

¹³ En Argentina, como en la mayoría de los países, los ISP fueron parte de las compañías telefónicas que contaban con la infraestructura del tendido para brindar internet inicialmente vía telefónica (dial-up), luego por banda ancha fija, wi-fi y banda ancha móvil con tecnología 2G/3G/4G. Una lista de los ISP locales es: Arnet (Telecom Argentina), DirecTV, Fibertel (Grupo Clarín), Gigared, Speedy (Telefónica de Argentina), Anylink (Anylink Argentina SA), Mundo Satelital, Sion, Skymax, TELEINTER S.R.L , SkyServ, Cablenet (Galvez, Sta Fe.).

¹⁴ En la Argentina sigue siendo lenta y cara, cuatro veces más lenta que el promedio mundial, y la más cara de la región (Suazo, 2015:51)

¹⁵ Cada 18 meses, el precio de un microprocesador se reduce a la mitad (Moore, 1999). La predicción se cumple, aunque no por las razones que brinda Moore, sino por diversas variables que analiza Zukerfeld (2015) en función de la teoría de las profecías de autocumplimiento.

computadora personal en su habitación y más tarde en su celular, permitiendo que la conexión del individuo con la comunidad de la red fuera constante.

7. Internet en el comienzo del siglo XXI

Internet continuó evolucionando desde su privatización a una velocidad que ningún otro medio de comunicación lo hizo hasta ahora. En los Estados Unidos, la radio necesitó treinta años para llegar a 60 millones de personas; y la televisión alcanzó ese nivel de difusión en quince años; pero Internet lo logró en tan solo tres años luego de desarrollo de la World Wide Web (Castells, 2000:420). A partir de allí se fue expandiendo hacia los distintos países del mundo, ingresando por sus centros urbanos abarcando hacia 2016 un 46% de la población mundial, aunque distribuida de un modo no uniforme. Así, en Estados Unidos el 88% de la población cuenta con acceso a Internet, en Sudamérica el 60%; en Europa occidental 81%, en Medio Oriente 56%, en Oceanía el 68% y en Asia el 40% en promedio, pues no es lo mismo Japón que Camboya (Wearesocial, 2016).

En cuanto a la estructura tecnológica actual, diversos autores nos proponen estudiarla analíticamente a partir de sus diversas capas tal como Beners-Lee, 2000; Lessig, 1999; Benkler, 2000, y Zukerfeld, 2014; y de este último tomaremos su modelo descriptivo, aunque completándolo/complementándolo con nuestras propias observaciones.

La primera capa es la *infraestructura* por la cual circulan los flujos de información digital. Se trata de las conexiones locales e internacionales que se encuentran en manos de un puñado de empresas multinacionales (p.ej. AT&T, Verizon, TelStar, Alkatel Lucent, etc.). Un segundo nivel es el del *hardware* compuesto por los recursos tecnológicos que permite conectarse a la red (computadoras, routers, smartphones) y los equipos necesarios para almacenar la información en los servidores, tanto de quienes proveen Internet (Fibertel, por ejemplo) o de las diversas compañías que brindan servicios (YouTube, Facebook). Estos dos niveles están manejados por la industria y el capital, lo que da lugar a algunos autores a señalar que no compartirían ningún tipo de espíritu libertario, colaborativo o solidario, pues los caños por los que circula la información como así también los equipos que se requieren para navegar son bienes de cambio, sujetos a la férrea lógica del mercado (Zukerfeld, 2014; Suazo, 2015). Sin embargo, ello no significa que sus propietarios sean los dueños de Internet, porque Internet no es algo tangible, no tiene dueño, es como el lenguaje, un fenómeno comunicativo que se produce por medio de la interacción de personas, sin ellas no hay lenguaje ni comunicación, y del mismo modo, sin las personas no hay Internet.

Sobre estas dos capas se levanta la del *software*, y es las que permite que la infraestructura y el hardware funcionen. Se trata de una suerte de sistema nervioso que da vida a la red, y aquí es donde comienza a vislumbrarse el espíritu comunitario de Internet, ya sea por la gratuidad de los softwares básicos como el TCP/IP y el World Wide Web, como así también por la gratuidad de los buscadores que permiten navegarla. Además, existen cientos de aplicaciones que se distribuyen de manera gratuita, conforme la tradición de Internet, o que son solventados con publicidad, aunque deben lidiar con otros programas que permiten bloquear la aparición de publicidad (p.ej. la app Adblock). También hay software de pago, pero a su vez, cientos de sitios que ofrecen copias gratuitas, otros que solidarizan las contraseñas para activarlos, y las consabidas redes P2P (*perr-to-peer*) entre pares como Ares o Emule que permiten acceder sin cargo a ellos (Bauwens, 2014).

En el cuarto nivel, se encuentran los contenidos, es decir, lo que los usuarios van a buscar o subir a la red (música, textos, videos, fotos, consejos, información varia, etc.). Este nivel y el del software, están compuestos por bits digitales, por lo que a diferencia de los dos primeros, estos bienes digitales pueden replicarse y distribuirse indefinidamente por la red, creando una situación de *extrema abundancia*, que da por resultado conductas que no se motivan en el deseo de apropiación y competencia, pues cuando los bienes abundan, estas conductas pierden sentido, y son desplazadas por otras, más comunitarias y solidarias.

A partir de este caldo de cultivo cultural es donde aparece la quinta y última capa, la de las plataformas y Redes Sociales (o Wen 2.0). Con ellas, las personas, y sobre todo los *nativos digitales*¹⁶ (Prensky, 2010) expanden su identidad hasta hacer público lo que las generaciones anteriores juzgaban la vida privada, y mucho de la interacción se regula por medio del *compartir* no sólo estados de ánimo, sino bienes digitales, y también lisa y llanamente gastos (Airbnb, Uber). También se compran y venden productos entre pares o a comerciantes con mejores precios que los del mercado tradicional (Ebay, Mercadolibre, páginas de Facebook como Cheap-to-cheap), y cada transacción asigna un prestigio al usuario en la comunidad de que se trate. Se generan vínculos sexuales con extraños (Tinder, Hppn, Grinder), se participa en juegos grupales que maximizan la experiencia lúdica (Counter Strike on line, Pokemon Go, Second Life¹⁷), etc.

¹⁶ Término acuñado por Marc Prensky, quien ubica a los que nacieron desde el año 1980 en adelante; juzga que podrían ser considerados como habitantes de otro país o de otra civilización, ya que pareciera que han forjado su propio idioma. Además, rodeados desde temprana edad por las nuevas tecnologías (pc, videojuegos, celulares) y los nuevos medios de comunicación que consumen masivamente, desarrollan otra manera de pensar y de entender el mundo.

¹⁷ *Second Life* llega al extremo de proponer al usuario una vida paralela donde habitar y conocer gente. La existencia de esta *cibersociedad* motivó uno de los primeros trabajos de *etnografía virtual* llevado a cabo por Boellstorff, 2008.

8. Algunas conclusiones provisionales

En definitiva, desde las primeras conexiones de ARPANET hasta el presente, la red no ha hecho más que expandirse y multiplicar no solo su tamaño sino también su lógica comunitaria que desde sus principios se impone como guía de conducta, pero no en función de una ideología política revolucionaria, sino del propio diseño distribuido entre pares que ha tenido desde el principio la red. En este sentido, siguiendo las ideas de Castells, diremos que *“la convergencia de la evolución social y las tecnologías de la información ha creado una nueva base material para la realización de actividades por toda la estructura social. Esta base material, compuesta por redes, marca los procesos sociales dominantes, con lo cual, organiza la misma estructura social”* (Castells, 2000:550). Es decir, que tal como afirmaba el esquema marxista las condiciones materiales en las que habitan los seres humanos son las que determinan su *ser*; y ello aplicado a Internet, nos ha llevado a que rastreáramos su infraestructura y la tecnología asociada, para luego inferir de allí los valores que orientarán las conductas de las personas.

El primer paso ya lo hemos dado en este capítulo, advirtiendo una base material en la infraestructura de la red que impone a los usuarios igualdad de trato y libertad de circulación de la información. Advertimos un sistema donde no hay jerarquías ni centros neurálgicos de tomas de decisiones o de circulación obligatoria de los contenidos. Se trata de una estructura horizontal que propende a su expansión por medio de la apertura indiscriminada hacia toda la humanidad, y una tecnología que permite que los bienes digitales que por allí circulan se puedan replicar con un costo tendiente a cero, lo que fomenta que sean compartidos libremente por todos los usuarios.

Tales circunstancias nos permiten tener elementos que oportunamente nos permitirán tener por demostradas las dos primeras hipótesis de este trabajo, según las cuales *“Internet es un sistema de interacción humana donde existe superabundancia de bienes digitales”*, fundada por *“dos razones técnicas: su replicabilidad y la infraestructura de Internet”*. En efecto, la red y la tecnología asociada a ella, han dado lugar a un sistema de interacción en la que las personas comparten comunicación y contenidos digitales, y estos últimos, al poder ser replicados indefinidamente por cada usuario a un costo tendiente a cero y circular libremente por toda la red terminan por conforma un ámbito digital de superabundancia de intercambio de bienes digitales y de comunicaciones.

La segunda gran cuestión de esta tesis será sostener que de un sistema de interacción con estas características, sin escasez e igualdad, deberían surgir valores contestes con estas realidades. De allí que como tercera y cuarta hipótesis hemos planteado que *“los valores solidarios inspiran la mayoría de las conductas de los usuarios de Internet”* y que *“La*

superabundancia de bienes digitales en Internet, ha dado lugar al surgimiento de valores solidarios". Si bien son hipótesis concatenadas, la primera intentará demostrar la tesis básica de materialismo histórico, según la cual, son las condiciones materiales las que hacen surgir los valores que legitiman las conductas (y la consciencia), en tanto que la segunda, procurará determinar si la solidaridad, efectivamente, rige las conductas de la red, o esta ha sido desplazada por la tendencia a la competencia y a la apropiación.

Para emprender toda esta parte de la tesis, asumiremos una metodología de análisis funcionalista y consideraremos a Internet como si se tratara de una sociedad, y a partir de ello estudiaremos sus subsistemas (Economía, Control social, Socialización y Política), procurando advertir en cada uno de ellos los valores *hegemónicos* que motivan las conductas en la red.



CAPÍTULO V

Rastreado la solidaridad en Internet

1. Una comunidad societal

En nuestro marco teórico hemos sugerido que Internet puede ser estudiada como una sociedad, pues comparte algunas características básicas de este concepto creado por la sociología para designar a los grupos humanos organizados. En este sentido, las ciencias sociales modernas ya han demostrado que las sociedades no son todas iguales, sino que algunas se rigen por sistemas patriarcales y otras son grandes matriarcados, algunas son teocracias y otras liberales, algunas practican el socialismo y otras son profundamente capitalistas. Es decir que cada grupo humano se estructura de maneras distintas; pero no lo hacen en función de la voluntad autónoma de sus miembros, sino que en gran medida, la conformación de la sociedad es el resultado de una adaptación del grupo al entorno natural. Es en función de ello que surgen y se desarrollan prácticas sociales, que luego dan lugar a la consolidación de valores e instituciones que las legitiman. De este modo, el sistema social en su conjunto, en principio, se legitima en función de esta lógica materialista, donde la infraestructura determina la superestructura, y ésta, en mayor o menor medida, determina las formas de pensar, sentir y actuar en el mundo social. Por ello, en el capítulo anterior, hemos analizado la construcción de la infraestructura de Internet, su tecnología, y cómo las personas fueron llegando y adaptándose a las normas técnicas y sociales que la incipiente cultura de la red imponía.

Lo que haremos a continuación será analizar la Internet actual, utilizando una herramienta de observación provista por el funcionalismo. Esta escuela propone que al pretender analizar una sociedad lo que deberá indagarse es cómo ésta ha dado solución a cuatro problemas básicos: a) la adaptación al entorno, por medio de la *Economía*; b) el manejo de las

tensiones grupales, llevado a cabo por diversos medios de *Control Social*; c) el mantenimiento de las pautas culturales, por medio de la *Socialización* en sentido amplio; y, d) la obtención de metas y administración del poder, por medio de la *Política*.

La descripción y el análisis de estos subsistemas de la Sociedad Internet, nos advertirán cuáles son sus características, e inferir de allí la escala de valores que rige y legitima las conductas, verificando finalmente, si esta escala se vincula con la solidaridad, la cual, aquí se postula como base axiológica del sistema en su conjunto.

2. La Economía de Sociedad Internet

Consideramos que podría resultar coherente con una tesis, que pretende fundar las explicaciones de sus hipótesis en una perspectiva materialista, comenzar analizando la economía de la Sociedad Internet, pues las relaciones que forjan las personas dependen en gran medida del tipo de expectativa que éstas tengan sobre sus posibilidades de obtener recursos para satisfacer sus necesidades, ya sean básicas o las creadas por el sistema de interacción en el que se desenvuelven. En este sentido, la economía es una ciencia social que analiza estas relaciones, y lo hace en función de estudiar cómo las sociedades administran los recursos escasos para producir bienes valiosos, y distribuirlos entre las diferentes personas y grupos (Samuelson et. al., 2001:4; Mankiw, 2012:4). Como la mayoría de los economistas, los autores de donde hemos tomado la definición de la disciplina, parten del postulado de la “escasez” como justificación de la Economía, pues lo que es escaso debe administrarse racionalmente, ya que cuando hay abundancia no hay necesidad alguna de administración. De hecho Samuelson sostiene que en un mundo de abundancia “...*todos los bienes serían gratuitos, como la arena en el desierto o el agua de mar en la playa. Todos los precios serían iguales a cero y los mercados resultarían innecesarios. De hecho, la economía ya no sería una disciplina útil.... Sin embargo, no hay sociedad que haya llegado a tal utopía de posibilidades ilimitadas*” (Samuelson, 2001:7).

Evidentemente, Samuelson tenía razón; pero cuando escribió, allá por los años 50', no podía prever que décadas más tarde surgiría un sistema de interacción humana llamado Internet donde las premisas de la economía clásica no resultarían axiomas válidos para analizar lo que allí sucede. En similar sentido, el economista Leclair también sostenía que podían existir sociedades donde no existiese la escasez, pero allí no tendrían necesidad de economizar, por lo que el estudio de la economía consistiría en el estudio de la tecnología (1976:133), punto coincidente con Marx quien señalaba el desarrollo de las fuerzas productivas para vencer la escasez y establecer una sociedad igualitaria (1974a:24).

Pero aun en un mundo con superabundancia —contrariamente a lo que parecen sostener los economistas—, la economía, como ciencia social que es, pueden brindarnos importantes

herramientas metodológicas para analizar cómo las personas se adaptan a su entorno y se vinculan con el otro. En este sentido, los modelos de análisis de la disciplina señalan que para comprender la organización económica de una sociedad, debe responderse a cuatro interrogantes: *qué* bienes y servicios se producen; en qué *cantidad*; *cómo* se producen o prestan; y, *para quiénes* (Samuelson, 2001:7). A continuación daremos respuestas a estos interrogantes.

2.1. ¿Qué se produce en Internet?

Internet es un ámbito fundamentalmente de comunicación no de producción de bienes y servicios, de manera que la mayor producción es de interacciones, sin embargo, los usuarios no solo comparten palabras, sino también fotos, software, música, libros escaneados, etc. por medio de diversas plataformas que se lo facilitan tales como Ares, Facebook, YouTube, etc. De manera que en Internet existen bienes que se intercambian y proveedores de servicios que ayudan a realizar esta actividad. Pero ¿cómo se producen estos bienes que se intercambian? ¿Cuáles son sus costos de fabricación y de distribución? ¿Qué servicios intervienen? y ¿qué incentivos perciben?

2.1.1. Los bienes digitales

La tecnología informática actual permite que los usuarios, gracias a una pc hogareña, un scanner o una lectora de dvd puedan convertir objetos materiales en bienes digitales. Algunos ejemplos de ello serían: Una persona que posea el último libro de Harry Potter y lo escanee, habrá creado una copia digital de la obra; quien tenga un cd de música de Pink Floyd lo puede convertir en un archivo mp3; quien tenga una película en dvd puede transformarla en un archivo avi o mpeg; y quien capte una escena de la vida cotidiana o una noticia con la cámara de su celular, habrá digitalizado un hecho. Así, los objetos y los hechos pueden convertirse en bienes digitales y se los puede almacenar en un soporte informático, como así también, subirlos a la red para ser compartidos, intervenidos y replicados infinitamente por los demás usuarios.

Esta alquimia tecnológica que permite mutar la materia en bienes digitales y hacerlos circular por la red se logra gracias a los *bits* (*binary digit* o sea dígito binario). Los bits son la unidad mínima de información empleada en informática, una suerte de lo que son los átomos en el campo de la materia, por lo que cuando se digitaliza algo, se lo está convirtiendo a bits. Así, los bienes digitales no son otra cosa que bits combinados de diversas maneras que dan forma a lo

que percibimos en como imagen, sonido, y aun, pueden convertirse en objetos materiales si tomamos en cuenta las impresoras 3D¹⁸.

Numerosos investigadores han analizado las características de los bienes digitales que circulan por la red (Zukerfeld, 2007; Boutang, 2004; Vercelli, 2004; Varian, 1998; Lessing, 1999, 2004, por citar sólo algunos). Siguiendo y sintetizando sus ideas, podemos decir que todo bien digital se compone de dos elementos: un *conocimiento* y un *soporte* para este conocimiento. Por ejemplo, un software está compuesto por un saber informático y un objeto sobre el que se lo graba (DVD, CD, disco rígido, o los servidores que conforman lo que se conoce como *la nube*), de manera que la conjunción de *conocimiento más soporte* conforma un bien digital¹⁹. En segundo lugar, otra característica de los bienes digitales es su *replicabilidad*, es decir que gracias a la tecnología actual —Ley de Moore mediante— pueden ser copiados a un costo tendiente a cero, sin que el soporte ni el conocimiento sufra desgastes, ni su tenedor sufra un menoscabo en su posesión (Rifkin 2014, Zukerfeld, 2007). Finalmente, los bienes digitales se caracterizan por circular libremente por Internet gracias a la topografía abierta y reticular de la red, a un costo de distribución que también tiende a cero.

En definitiva, los bienes digitales que los usuarios suben y se intercambian por medio de la red, son creados, distribuidos y replicados por la mayoría de los usuarios a un costo tendiente a cero. Así, se crea un mundo digital o virtual, en el cual, a diferencia del mundo material compuesto de átomos, la ontología de los bits que lo conforman, ha permitido el surgimiento de un nuevo modo de producción (Cafassi, 1998). En efecto, la tecnología e infraestructura de Internet ha dado lugar a un ámbito donde los bits conforman bienes digitales que se replican y circulan libremente entre los usuarios, generando un sistema de superabundancia.

Esta superabundancia, formada gracias a los bits, que todo lo que tocan también queda bendecido por sus propiedades económicas únicas: barato, rápido y mejor (Anderson, 2006:126). Esto generó una superestructura de valores e instituciones consistentes, que puede verse cristalizada, por ejemplo, en los ideales que inspiraron proyectos como los de la Fundación Mozilla, quien produce software libre y lo distribuye gratuitamente desde su sitio web a todos quienes lo necesiten (p.ej. Firefox, Thunderbird, etc.); o Wikipedia, que construye bienes digitales de conocimiento por medio de la ayuda colectiva. Esta última es un claro ejemplo de creaciones colaborativas que se producen en la red, cuyo producto queda solidariamente disponible para todos los usuarios en función de un nuevo tipo de licencias que se adecuan a

¹⁸ Téngase en cuenta que en la actualidad en China, por medio de megaimpresoras 3d, han logrado construir 10 viviendas en un solo día, y que en Dubai se ha construido un edificio entero en 17 días con impresoras 3d (Fuente: TN y El País respectivamente).

¹⁹ No desconozco los trabajos de Zukerfeld y Perrone (2007) sobre los “bienes informacionales” definidos a partir de su costo inicial de producción elevado (por la inversión en investigación y desarrollo), en tanto que los de producir las siguientes unidades son casi nulos. Ellos permite incluir entre ellos tanto un software como un hardware. Pero las intenciones de esta tesis sólo se limitan a los bienes no tangibles, y por eso, sin perjuicio del aporte sustancial de estos autores, hemos adoptado la categoría clásica de “bienes digitales”

este modo de producción comunitario provistas por Creative Commons o Software libre (Vercelli, 2004), y que ha evidenciado a los cuatro vientos la potencia del trabajo colectivo.

A nadie escapa que el compartir bienes digitales, como así también conocimientos, apoyo emocional, opiniones sobre otros usuarios, etc., se presenta como una conducta recurrente en la red, y de hecho, la conducta del compartir bienes digitales se ha vuelto tan frecuente en Internet que baste señalar que cada 1 segundo se suben 58 fotos a Instagram, cada minuto, se suben 48 horas de videos a YouTube; y en un día se suben 300.000.000 de fotos a Facebook, lo que genera 2.7 billones de likes diarios y 7 petabytes de fotos por mes²⁰ (Pingdonm, 2013, 2012). Estos grandes números hablan por sí solos sobre la circulación de bienes digitales por la red, pero si se abrigan dudas aun, piénsese que en 2 días se genera más información que la que se generó en toda la historia de la civilización humana hasta principios del siglo XXI (Hilbert et. al, 2011), y lo mejor de todo ello es que toda esta superabundancia de datos, se comparte y distribuye libremente entre los usuarios.

Si bien la libertad, la gratuidad y la abundancia parecen ser las características de los bienes digitales que circulan por Internet, no dejamos de advertir la existencia de sitios en los que los bienes digitales no se encuentran libremente disponibles sino sujetos a un pago. En consecuencia, al crear por este medio una situación de escasez, pues se limita el acceso a los contenidos, resurgen para ellos las reglas básicas de la Economía clásica, y del Derecho como su garante.

Se trata generalmente de empresas como Microsoft, Apple u otras compañías que cobran por permitir usar sus creaciones digitales, introduciendo restricciones en los bienes que desarrollan para que no puedan ser copiados ni modificados, y acuden a las patentes para perseguir jurídicamente su uso sin autorización. Es una práctica que resulta lógica con el sistema de producción capitalista. Pero esta conducta, en la red, se aparta de sus tradiciones, que desde sus orígenes encuentran en ella un ámbito de colaboración gratuita. De allí que al verse afectada la consciencia colectiva (Durkheim, 2004:83) que se fue construyendo desde los comienzos de ARPANET, la sanción informal no se hace esperar. En efecto, los innumerables sitios que comparten copias de los softwares “piratas” y sus contraseñas para hacerlos funcionar no son otra cosa que reacciones del sistema del control social informal de la red para mantener sus costumbres. El fenómeno no es novedoso y ya lo advirtió Polanyi al señalar que las conductas que no se adecuan a las prácticas económicas establecidas, despiertan una violenta reacción emocional, como contra los actos indecentes o los actos de traición, puesto que el

²⁰ Un *petabyte* es una unidad de almacenamiento de información y equivale a 10¹⁵ bytes, es decir, 1.000.000.000.000.000 bytes.

comportamiento comercial no es un comportamiento emocionalmente indiferente y, por tanto, las personas no lo toleran fuera de los canales aprobados (Polanyi, 1976:163).

Generalmente, los trabajos de desbloqueo de los bienes digitales son llevados a cabo por los *hackers*, los cuales son usuarios con conocimientos en informática que aportan creaciones novedosas, solución problemas y mejoras a los sistemas informáticos de los que se beneficia la comunidad, y ello les brinda reconocimiento social. No debe confundírseles con los *crackers*, quienes también poseen algunos conocimientos de informática, pero los usan para dañar al prójimo (Raymond, 2001²¹). Cuando un hacker descifra una contraseña o libera un software, el dato o las copias se acaban distribuyendo por toda la red en función de la replicabilidad que cada usuario puede aportar, tornando el producto escaso en superabundante y la restricción queda abolida de hecho en aras de la libertad de acceso.

Claro que ello es considerado piratería o violación de los derechos de autor en la sociedad material, y no son pocos los gritos de protesta de la industria del software, discográfica, editorial, y dentro de poco de la construcción. Sin embargo, baste señalar por ahora, que lo que se juzga delito o inmoral fuera de Internet es el resultado de juicios morales originados en otro sistema de producción, y por lo tanto, con otra escala de valores. En efecto, cuando la escasez apremia, surge la propiedad privada y sus mecanismos coactivos como la moral y el derecho para protegerla. Pero cuando el modo de producción permite generar abundancia, que además se reparte horizontalmente entre pares como en una suerte de comunitarismo perfecto, el delincuente no es quien viola los derechos de autor descifrando programas o copiando films y haciéndolos circular por la red, sino, quien sustrae su ayuda a la comunidad o se aprovecha desequilibradamente de ella, enriqueciéndose individualmente a su costa (Microsoft, por ejemplo). Se diría que en la red se aplica metafóricamente el aforismo de Bertol Brecht de que no es delincuente quien roba un banco, sino quien lo funda; claro que aplicado al software propietario.

Vemos así una constante que se irá repitiendo a lo largo de esta tesis y es que al comparar la sociedad material con la Sociedad Internet, se advierte que son dos sistemas sociales con valores diametralmente antagónicos, donde *lo malo en uno, es bueno en el otro y viceversa*. Es por ello que como un modo de evitar irritar a la consciencia colectiva de Internet, muchas empresas que cobran por sus bienes digitales han comprendido que lo *gratis* puede ser mejor negocio que poner precio a sus productos. De hecho, esta práctica les ha liberado de tener que luchar contra lo que se conoce como “piratería”. Pero debemos señalar que no se trata de la gratuidad de la que está compuesta la economía de Internet, sino de una gratuidad interesada,

²¹ En cuanto a la diferencia entre hacker y cracker Raymond agrega que “*ser capaz de romper la seguridad no le hace a uno un hacker, de la misma manera que ser capaz de arrancar un coche con un puente en la llave no le convierte en ingeniero de automotores. Desafortunadamente, muchos periodistas y escritores utilizan erróneamente la palabra hacker para describir a los crackers*” (Raymond, 2001).

comerciante, bien propia de la sociedad material (Anderson, 2006). En efecto, todo lo gratuito que ofrezcan estas compañías será una trampa, un *anzuelo*, para que al adquirir el producto el cliente quede atado a la compañía por razones de compatibilidad (Shapiro et. al., 1999). Por ejemplo, si al comprar una notebook viene configurada “gratuitamente” con el bien digital Windows 10, cuando se intente utilizar el procesador de texto Word, se advertirá que para ello habrá que comprarle este software a Microsoft. Pero contra esta estrategia mercantil, se levanta la idiosincrasia de la red, y rápidamente el usuario podrá encontrar solidariamente a otro usuario que le comparta una copia de este software por medio de alguna de las redes P2P o u otras alternativas.

En definitiva, los bienes que se producen en Sociedad Internet son bienes digitales, ya sea creados por medio de programación (p.ej. software) o bienes materiales convertidos a bits (p.ej. libros escaneados). En todos los supuestos, su ontología les permite ser replicados indefinidamente y compartidos entre todos los usuarios de la red, creando así un contexto de abundancia merced al cual se han ido conformando valores solidarios, caracterizado por conductas libertarias y colaborativas de los usuarios, conjuntamente con el desprecio que suscitan las conductas lucrativas que persiguen un beneficio individual en función del aprovechamiento de los demás miembros de la comunidad.

2.1.2. Los Servicios en red

Además de bienes digitales, la economía de la Sociedad Internet también cuenta con servicios, es decir, bienes intangibles que se caracterizan por ser ofrecimientos de habilidades o conocimientos que una persona u organización brinda a otra, para la satisfacción de sus necesidades (Mankiw, 2012:495).

Aquí encontramos diversos tipos de prestaciones. En primer lugar, las brindadas gratuitamente por otros usuarios, tales como los tutoriales que circulan por YouTube y otras plataformas 2.0 (Facebook, Taringa, Wiki-how, Instagram) que conjuga la producción de un bien digital con su ofrecimiento gratuito a la comunidad como un servicio; y también hallamos los foros de ayuda donde las personas consultan sobre temas triviales o íntimos, donde otra persona, desde algún nodo ignoto de la red les responde (Answers.yahoo.com, Foro.enfemenino.com, etc.). En estos ejemplos, se trata de un servicio compuesto por dos partes. Una, la de los usuarios que suben los contenidos; y la otra, la plataforma que lo facilita, que a su vez, obtiene ganancias alojando anuncios comerciales en la pantalla, vendiendo los perfiles de usuarios, etc. Se trata de un modo novedoso de obtener beneficios, en el cual, se crean beneficios *ayudando* a que los usuarios compartan entre ellos contenidos de manera gratuita.

Este sistema utilizado por Facebook, Taringa, Instagram, Google y otras, fue analizado como una forma de apropiación del trabajo de los usuarios bajo el nombre de *apropiación incluyente*, pues se apropian gratuitamente de la labor ajena y de sus preferencias como contraprestación por permitir el acceso (Zuckerfeld, 2011; Fuchs, 2009, 2011). Pero estos análisis no deberían perder de vista que cuando los usuarios consultan Google o suben información a Facebook, si bien le aportan datos a las plataformas que luego serán explotados publicitariamente, ello no es un acto productivo del que se apropian gratuitamente las plataformas, sino que es un acto de consumo gratuito o de disfrute, pues sólo los trabajadores de Google o los usuarios que desarrollan un bien digital y lo suben son verdaderos trabajadores (Rabosto, 2014), el resto de los usuarios no. Considerarlo de otro modo, sería suponer que las fronteras entre el tiempo de trabajo y el tiempo de ocio se han borrado, y que cada actividad lúdica o comunicativa, como compartir una foto en la red o enviar una foto de aliento a un amigo enfermo, sería una actividad laboral capturada por el capital.

En segundo lugar, además de las plataformas que permiten subir, usar y bajar contenidos gratuitamente, otro tipo de servicios que se encuentran en la red son los clásicos de la sociedad material, es decir, aquellos brindados por medio de una contraprestación pecuniaria. Se trata de sitios web en los que se ofrecen bienes digitales por medio del acceso a bases de datos científicas (Jstor, Scribd), de leyes y jurisprudencia (La Ley, El Dial, Diariojudicial), plataformas de películas (Netflix, Vimeo) y demás sitios que permiten el acceso *online* a recursos que históricamente eran provistos comercialmente en soporte material (papel, video, DVD, etc.). Aquí el servicio está en posibilitar al internauta acceder por Internet a contenidos que han sido alojados en servidores de la red, pero excluidos de la circulación pública por medio de un almacenamiento al que sólo se puede acceder con un nombre de usuario y contraseña, el cual se otorga por un precio y por un tiempo determinado. Estos contenidos son digitalizaciones de productos elaborados por individuos que generalmente son ajenos a las compañías que brindan el servicio (p.ej. papers de investigadores, cineastas, juristas, etc.).

Esta creación de una limitación artificial a la circulación de la información, conlleva que al igual que lo que ocurre con los sitios que limitan el acceso a los bienes digitales por medio de bloqueos de sus softwares y patentes, los sitios que proveen servicios también deben luchar contra las sanciones informales de la red, pues con su proceder comercial, ofenden los estados fuertes y definidos de la consciencia colectiva comunitaria de la red, o las relaciones particulares de poder que se establecen en la red (Foucault, 1982). Así por ejemplo, cuando la base de datos Scribd dejó de permitir el acceso gratuito a su sitio para consultar bibliografía —y esta tesis por poco sucumbe en su metodología de acudir *sólo* a libros subidos a la web— la solidaridad de la red nos permitió dos cosas: la primera fue conocer acerca de la existencia del sitio Simply-Debrid, en el cual, basta con copiar el link del documento encontrado en Scribd, y Simply-Debrid

lo descarga; y la segunda, es haber tenido acceso a esta información, es decir, que alguien haya dedicado su tiempo a escribir sobre la existencia de esta herramienta que propende a la libertad y gratuidad de todo lo que existe en Internet. Evidentemente, la solución a este problema metodológico resultó ser una fuente primaria de corroboración de las hipótesis planteadas en este trabajo acerca de la solidaridad en la red, que también se aplica al campo de la provisión de servicios en la red.

Finalmente, también encontramos en Sociedad Internet *mercados virtuales* que comenzaron como lugares de truques y subastas, y que hoy conectan la oferta y la demandada de productos nuevos y usados o de servicios (Ebay, Alibaba, Mercadolibre, Booking, Cheaptocheap, etc.), y también, aplicaciones generalmente para *smartphones*, que conectan a los usuarios para compartir recursos por fuera de Sociedad Internet, ya sea a título oneroso (Uber, Airbnb, Blablacar, etc.), gratuito (Couchsurfing) o por medio del trueque (Truequers, galponderopa). Es interesante señalar aquí que, más allá de la existencia de intercambio dinerario o no, la mayoría de estos servicios son ampliamente *tolerados* por la comunidad de usuarios porque se adaptan a una lógica solidaria de pares. En efecto, sin perjuicio de que los propietarios de estas plataformas obtienen importantes ganancias, lo que aportan a la comunidad es la posibilidad de negociar entre sus miembros, y muchas veces ayudan a quitar intermediarios (p.ej. vendedores, agencias de turismo, etc.) o al Estado con sus impuestos o restricciones. En función de tales beneficios es que estas plataformas son percibidas como compatibles con la estructura y cultura de pares de la red, pues permiten el vínculo directo entre los usuarios, ayudando a crear un mercado de competencia perfecta, en el cual, se puede acceder a toda la información sobre precios del producto o servicio buscado, como así también a opiniones de otros usuarios. Facilitan y racionalizan la toma de decisión en términos económicos clásicos, y también ayudan a romper otros monopolios tradicionales como el de taxis²² o el de los hoteles, permitiendo que dos usuarios particulares, motivados en la mutua confianza surgida de su sentimiento de pertenencia a una misma comunidad, convengan entre ellos la prestación de estos servicios —sólo así puede explicarse que alguien comparta su casa con un desconocido/a, como ocurre diariamente por Airbnb—.

De este modo, Internet permite que surjan muchas oportunidades de colaboración o intercambio que antes se desconocían, o que no se podían aprovechar por falta de confianza, pero que hoy, ya evidencian señales claras de que pueden proporcionar nuevas y más baratas formas de acceso a los bienes y servicios (Urrutia, 2001:187).

²² Al tiempo de escribir estas líneas, los taxistas de la Ciudad de Buenos Aires se encuentran movilizados cortando calles e interponiendo acciones judiciales contra UBER. Al igual que con los CD, las películas y el software pirata, el *quid* del problema es el mismo: Internet destruye privilegios de la sociedad material (discográficas, editoriales, Hollywood, Microsoft, etc.), y ello conlleva lógicas resistencias, que en el caso de UBER se canalizaron por medio de sentencia judiciales que ordenaron su prohibición en la Ciudad de Buenos Aires. Aunque en la práctica, el servicio se usa igual, apelando a diversas estrategias que lo disimulan.

En este tipo de plataformas comerciales, tan consistentes con la cultura de la red, una cuestión fundamental es el sistema de *prestigio* en el que se basan las interacciones, pues éste conforma una suerte de capital social que cada usuario va construyendo en esta sociedad de anónimos. El prestigio en una red de estas características, como Mercadolibre, por ejemplo, se crea a partir de la conducta en las transacciones e interacciones en las que intervino el usuario que son *calificadas* por la contraparte que participó en el intercambio producido (entrega en tiempo y forma, cumplimiento de lo pactado, calidad del servicio o del bien trocado, autenticidad de la foto del producto, etc.). De este modo, la calificación que dan los usuarios a otros usuarios y el prestigio que ella provee, es una de las variables más importantes del capital social a partir del cual se estructuran las interacciones en esta plataforma, y muchas otras con lógicas similares, lo que incluye desde intercambios comerciales hasta personales (p.ej. Tinder, Happn, etc.).

Lo dicho nos permite advertir que si bien en la red todo es abundante, el prestigio o la reputación no es una de esas cosas, y por lo tanto, es algo por lo cual los usuarios (y compañías) invierten tiempo y esfuerzo en obtenerlo, conservarlo e incrementarlo. Pero como casi todo en Sociedad Internet, ello se hace por medio de una lógica diametralmente opuesta a la de la sociedad capitalista (Himmanen, 2002). En efecto, mientras que en la sociedad material, cada uno preserva lo mejor que tiene para uno mismo, en Sociedad Internet gana más prestigio quien aporta lo mejor, lo bueno, lo verdadero a la comunidad. Esta conducta no solo no empobrece al individuo, sino que lo jerarquiza, pues el prestigio se va ganando no por lo que se “tiene” (dinero, poder, etc.) sino por lo que se “entrega” al grupo. Así, se diría que en la red encuentran una síntesis dos pautas culturales de la sociedad material que se hallaban en tensión, pues desde el Renacimiento europeo, el hombre descubre su voluntad de distinción, su individualismo, su deseo de ser diferente al otro, pero ello tiene que convivir con la idea de igualdad acuñada por la Revolución Francesa (Forte, 2015:25). En un primer momento se sostuvo que la burocracia era la revolución puesta en forma, pues allí la meritocracia y la igualdad de trato compatibilizaba ambos postulados, pero hoy podemos decir que Internet es la síntesis de estos dos valores antagónicos, distinción/igualdad, al menos, hasta que se evidencien sus disfuncionalidades, pues sigue principios similares a los que Marcel Mauss postulaba en su libro *Ensayo sobre el don*.

Allí, Mauss describía una sociedad que no fuera ni comunista ni capitalista, sino que se basase en un sistema de prestaciones totales donde todos los individuos intercambiasen bienes y servicios entre sí, constituyendo esto, la base de la moral del *don-intercambio* (2009:237). El modelo económico de Sociedad Internet parece girar en torno a este sentido, pues al compartir bienes digitales y recibir como contraprestación prestigio por medio de *likes*, comentarios, puntos, buenas calificaciones, se incrementa (o disminuye) el capital social de una persona en la red. De este modo, en esta economía, lo gratis es por *default*, y el prestigio no se gana por lo que se tiene, sino por lo que se dona. Esta lógica, muchas veces opuesta a la sociedad material,

resulta consistente con la tradición académica que fundó la red, donde la comunidad científica se beneficia de los aportes originales y de las críticas de sus miembros. No en vano Raymond (2001) describía la cultura de Internet como una *cultura no monetarizada* que se basa en la reputación, la cual no se adquiere mediante la dominación de las otras personas, ni por la belleza, ni por tener cosas que las otras personas desean, sino por donar cosas, específicamente, tiempo y creatividad. Llevado al campo de las transacciones comerciales de las plataformas de la red, estos valores serán los de cumplimiento de la palabra empeñada y la buena fe, todo lo cual, resultaría consistente con una comunidad regida por la reputación lograda en función de ser confiable para los demás, y la exclusión de quien defraude estas expectativas.

2.2. ¿Cuánto y cómo se produce?

En un mundo donde los bienes no son escasos y las personas confían entre sí, la conducta económica más racional no parece ser la de la apropiación privada y la acumulación, pues ello acarrea costos de mantenimiento —espacio en el disco rígido, por ejemplo— y preocupación por su cuidado. En un mundo de abundancia, lo más lógico no es que exista un derecho de propiedad exclusivo, sin uno de acceso al uso y goce de los contenidos que allí existen (Rifkin, 2004). Ello es previsible, pues cuando se sabe que los bienes siempre estarán disponibles y en abundancia, no surge el miedo a la escasez que acarrea el deseo de acumulación y exclusividad. Donde más claramente se puede ejemplificar esta particular racionalidad de la economía de Internet es en el acceso a las películas. En efecto, desde los comienzos del cine, la sociedad capitalista impuso su lógica económica al consumo de este producto cultural, haciendo que millones de espectadores pagaran a unos pocos por disfrutar la obra. Sin embargo, con el desarrollo de la tecnología digital e Internet y la posibilidad de convertir las películas en bienes digitales y alojarlas en algún servidor de la red, los usuarios comenzaron a compartirlas por medio de redes P2P), en las cuales, los usuarios comparten los contenidos que se alojan en sus discos rígidos²³. Así, ya no tenía sentido tener una videoteca en casa, pues todo estaba en la red y resultaba inútil preocuparse con llevarla a costas.

De este modo, en una comunidad donde rige una economía en la que se privilegia el acceso por sobre la posesión, y el compartir por sobre la apropiación, el comportamiento solidario no se presenta como un rasgo “virtuoso” sino como la estrategia económica más racional, ya que redundo en un mayor beneficio que el individualismo. En efecto, cuantos más

²³ No incluimos aquí la historia de Napster, una de las primeras redes que permitió compartir bienes digitales musicales porque no era técnicamente una red peer-to-peer, sino que tenía un servidor central, de modo que bastó desconectarlo para que se cumpliera la sentencia judicial. Distinto es el caso con las redes *peer-to-peer* puras, las cuales, al seguir los principios originarios de Internet y carecer de centro resulta imposible desarticularlas. Para un análisis de las redes en función de su centralidad y los debates legales que su uso conllevó ver Wu, Tim (2003b).

individuos participen de la red compartiendo sus bienes digitales, mayores serán los beneficios para todos y para cada uno. Ello ocurre gracias al “efecto red”, pues a diferencia de lo que ocurre en la sociedad material, en la cual la escasez de bienes plantea la exclusión como lógica de acumulación, aquí, la participación de cada nuevo miembro, lejos de menoscabar los recursos, beneficia al conjunto, pues cuantos más miembros participen más provecho obtiene cada uno de ellos (Ley de Metcalfe). Un ejemplo ilustrará la magnitud del fenómeno. Imaginemos una simple red de dos personas, y que cada una de ellas posee 10 películas en su computadora. En ese supuesto, al conectarse, cada persona podría tener acceso a 20 filmes, las propias más las del otro usuario al que se accede por la red. Si pensamos que se agrega otro usuario con 10 películas más, ahora cada uno podría tener acceso a 30 películas, y así seguiría la progresión en función de la cantidad de miembros que se sumen. En consecuencia, el usuario inicial de nuestro ejemplo, aisladamente, puede ser que continúe con sus 10 películas, pero al conectarse a la red y compartir solidariamente su videoteca, lejos de disminuir, aumenta (Perrone, 2007).

En definitiva, a la pregunta de este apartado acerca de cuánto se produce, la respuesta es múltiple, pues no se produce para consumir, sino para compartir, ya que los usuarios no buscan afanosamente la propiedad de los bienes digitales sino su disfrute, por lo que se produce en abundancia para satisfacer la totalidad del deseo o la necesidad²⁴.

Además, a la pregunta de Samuelson acerca de cuál es el modo en que se producen los bienes en la sociedad bajo estudio, la respuesta es que nos hallamos ante un nuevo modelo de producción. Se trata de uno colaborativo, que no se inició compartiendo películas, sino, desarrollando la tecnología de redes y los softwares que permitieron el surgimiento de la Internet actual, en particular el sistema Linux y los protocolos TCP/IP. Se trata de una tradición de trabajo colaborativo y abierto descrita inicialmente por Raymond en su libro *El bazar y la Catedral* (2001), donde plantea que el *modelo catedralicio* de trabajo es hermético y vertical, propio de empresas de software propietario, en tanto que el *modelo de trabajo de bazar* (en el sentido de bar), con su dinámica horizontal y bulliciosa, caracterizó al desarrollo de Linux y otros proyectos de Software Libre. Se trata de un modo de producción que no se explica ni por la lógica capitalista (competencia) ni por la comunista (producción estatal), sino que se trata de un “tercer modo de producción” (Bauwen, 2014), pues en él, a diferencia de lo que ocurre en la sociedad material, donde lo que se produce adquiere valor en el mercado o es controlado por un gobierno central, lo que se produce por medio de la colaboración de Internet sólo posee *valor de uso* para los miembros de la comunidad, pues son ellos mismos los que juzgarán la utilidad o no del aporte, y darán reconocimiento social a su benefactor.

²⁴ El ex CEO de Google Eric Schmidt nos acerca de una aproximación de la cantidad de información que se produce en Internet, al señalar que “Hoy en dos días generamos tanta información como toda la que se generó en la historia de la civilización hasta el año 2003” (Siri, 2015:55).

2.3. ¿Para quién se produce?

A diferencia de lo que ocurre en una sociedad capitalista en la cual la producción se realiza para el intercambio, y los beneficios se reparten entre los productores, en Sociedad Internet los usuarios producen para un otro indiferenciado, es decir, para la comunidad, y en retribución, esperan recibir muestras de reconocimiento que les brinden reconocimiento y prestigio. Recuérdese que aquí, producir no siempre conlleva muchos esfuerzos gracias a la tecnología que permite convertir sencillamente muchos bienes culturales en bits (películas, música, etc.) y hacerlos circular por la red libremente; aunque también existen creaciones más elaboradas de artistas u usuarios expertos en algún campo que realizan obras o tutoriales y los suben a plataformas para compartir con los demás su arte o conocimiento (p.ej. desde cómo reparar un carburador hasta cómo podar una planta). También existen usuarios especializados en el campo de la informática que aportan a la comunidad aplicaciones o software totalmente gratuitos para resolver diversas necesidades, como el paradigmático ejemplo del sistema operativo Linux o navegadores como el Firefox, creado con la misma ideología colaborativa, gratuita y de código abierto; programas como Open Office, que es similar a la *suit* del Office de Windows, pero totalmente gratuito, Ad-block, para liberarse de la publicidad invasiva, antivirus, conversores de archivos PDF a archivos de Word, generadores de claves para sitios o programas con contraseñas (keygen), y miles de programas que ayudan a los usuarios a obtener más beneficios de la tecnología digital y lidiar con la creación de escasez artificial que otros usuarios pretenden crear y lucrar desmedidamente tal como se hace en la sociedad material.

En el campo de la producción de software existe una tensión que no podemos dejar de señalar. Por un lado, se encuentran quienes consideran que el conocimiento debe circular libremente entre todos los usuarios de la red para solidarizarlo y perfeccionarlo (Creative Commons, Software Libre, etc.), en tanto que otros, elevan las banderas de los derechos consagrados por las patentes sobre sus productos (Microsoft, Apple, etc.). El conflicto está presente por medio de dos lógicas económicas enfrentadas. Una, propia del capitalismo, donde la escasez permitió desarrollar principios tutelares de la propiedad como el patentamiento de los inventos y la persecución penal de su uso sin consentimiento, y por el otro lado, la idea de que adueñarse de los bienes digitales es impedir su evolución y avance, y en definitiva, es beneficiarse individual y desequilibradamente de la comunidad. Pero téngase en cuenta que en sociedad Internet no se repudia el beneficio lucrativo, pues como vimos, la mayoría de las personas consideran acriticamente a Google, YouTube, Facebook, Ebay o Mercadolibre, a pesar de los millones que facturan anualmente, sino que lo que se rechaza es cuando ese beneficio es “percibido” como un uso abusivo de la comunidad, es decir, cuando se *percibe* (insistimos en la

importancia de este verbo) una desproporción entre lo que se brinda a la comunidad y lo que se obtiene de ella.

Esta situación, en la cual, un bien común como Internet es explotado por unos pocos en detrimento del conjunto, nos coloca ante el clásico dilema de “*La tragedia de los bienes comunes*” que hiciera famoso Garrett Hardin en un *paper* de 1968. Allí planteaba unas ideas que cerraban muy bien con el sentido común de la época, pues sostenía que cuando un bien es compartido por una comunidad sin restricción alguna —una laguna con peces, por ejemplo— la codicia individual haría que al poco tiempo el bien se extinguiese por sobreexplotación. Por lo tanto, una forma de evitar esta tragedia era la de establecer derechos de propiedad por un lado, o imponer el control estatal por el otro, como un modo de limitar la avidez egoísta. Fue en función de estas premisas que muchos han considerado defender la regulación sobre los bienes comunes, y por lo tanto, al opinar sobre Internet en éstos términos, pues los bienes digitales que allí existen serían una suerte de bienes comunes, consideran que hay que regularla; en particular, regular los derechos sobre los bienes digitales que por allí se hacen circular, pues de lo contrario nadie tendría motivación para crear nuevos bienes ni para hacer circular los existentes.

Sin embargo, existe una alternativa a la Tragedia de los comunes y es la que Elinor Ostrom²⁵ ha desarrollado y que demuestra empíricamente que la tesis de Hardin no es una ley determinista, pues no siempre es menester un control exógeno para la regulación de los bienes comunes, y también evidencia que los incentivos económicos no son los únicos motivadores de la conducta humana. Las investigaciones de Ostrom dan cuentas de comunidades centenarias, desde europeas hasta japonesas en las que las personas comparten bienes comunes sin abusar de ellos, autorregulando su conducta gracias a un férreo sistema de compromiso con la comunidad y control de los propios miembros del grupo frente a las desviaciones. Ostrom señala que el problema de todo sistema comunitario en el cual las personas puedan beneficiarse todas de un recurso escaso es el del *aprovechador* (o *free-rider*), pues no tiene incentivos para una conducta cooperativa, y está motivado en la obtención de beneficios individuales inmediatos (Ostrom, 2000:32). En cambio, en los sistemas que estudia y que logran autorregular la conducta individualista, advierte la existencia de una fuerte adhesión a las normas de uso consensuales y un fuerte control social por parte de los propios miembros de la comunidad sobre las desviaciones.

Ahora bien, tal como dijimos, Internet puede ser vista como un “bien común” del cual las personas se benefician, y por ende, muchos han señalado que sin un control, debería cumplirse la tragedia de Hardiner más que la visión auspiciosa de Ostrom. Sin embargo, ninguna de estas tesis pueden serle aplicadas directamente, porque los bienes de Internet no son escasos sino

²⁵ Ostrom ganó el Premio Nobel de Economía en 2009, compartido con Oliver E. Williamson, por su análisis de la gobernanza económica, especialmente de los recursos compartidos.

superabundantes, y las condiciones de cooperación están fundadas no sólo en una tradición cultural, sino en la propia tecnología sobre la que se asienta la red. En efecto, en Internet se producen algunas condiciones que advierte Ostrom en las poblaciones que estudia, pues en la red existen incentivos en los individuos para cooperar, para obtener prestigio y reconocimiento; y además, la colaboración también está garantizada por reglas técnicas que imponen, en las redes P2P por ejemplo, compartir recursos para beneficiarse de los recursos de los demás. Se trata de una lógica similar a la de Whatsapp donde para poder ver la hora en que nuestro mensaje fue visto, debemos tener habilitada la posibilidad de que los demás vean cuándo nosotros nos notificamos de sus envíos, o las cookies de los sitios web que permiten navegar una páginas al precio de informar nuestros movimientos y preferencias. Es que estamos ante una economía de dones, no nos olvidemos. Finalmente, en cuanto al papel del *aprovechador* (o *free rider*) que se beneficia individualmente del bien colectivo, en Internet este papel no existiría, pues no hay escasez. Sin embargo, aquí el *freerider* es el que crea una escasez artificial, para beneficiarse de la necesidad de la comunidad. Es así que, como señala Ostrom, es imprescindible para el control de los bienes comunes el papel de los supervisores informales (Ostrom, 2000:86) y que en Internet, como vimos, son los usuarios con conocimientos avanzados en informática o hackers distribuidos alrededor del mundo, quienes desbloquean programas y los comparten, como así también, el usuario lego que desde el anonimato critica las conductas que colisionan con la escala de valores comunitarios mediante diversas redes sociales, y también comparte los aportes a los que accede.

En este sentido, y tal como varios autores han señalado, podemos considerar que Internet se puede considerar un procomún o *commons* en inglés (Benkler, 2003; Bauwens, 2014), el cual es un instituto económico bastante antiguo, que describe la administración de un recurso perteneciente a una comunidad, y que se diferencia de la propiedad privada, en que nadie tiene un control exclusivo sobre el uso y disposición de él (Rifkin, 2015:98). Se trata de un espacio en los que los agentes humanos pueden actuar libres de las restricciones específicas requeridas por los mercados (Benkler, 2003:2). Es un bien común como otros tan sutiles que ni los advertimos, como el lenguaje, el cual no posee dueño, pero todos lo utilizamos, y si alguien se hiciera dueño de él e impidiera su modificación —tal como hacen las empresas que crean software bajo licencia—, el lenguaje no habría evolucionado como lo ha hecho hasta el presente. Este saber que pertenece a una comunidad es un procomún, claro que no físico o material, sino cultural. Algo similar ocurre con Internet, que se asemeja a un procomún, pero no sujeto al pronóstico de la tragedia de Hardin, pues todo lo que está allí distribuido es abundante y accesible a cualquier individuo, bajo condición de que no pretenda crear una escasez artificial y beneficiarse individualmente de la comunidad en función de ella; pues si lo hace, será

sancionado. Además, las redes de pares, permiten que se creen ámbitos comunitarios donde “*cada uno contribuye según su capacidad y habilidad, y cada uno toma según sus necesidades*” (Bauwens, 2014:21).

En este sentido, toda la información y el conocimiento que circula por internet, ya sean noticias, saberes, software o material multimedia, no es otra cosa que bienes comunes conformados por bits combinados, y la cultura de Internet sostiene que nadie puede ser dueño de los bits —por lo que ello explica también ayuda a comprender porque no se considera “delito” hacer copias de bienes digitales en la red—, ni de lo que se hace con ellos, sino que cualquier invención debe ser una aporte a la comunidad, no solo para que se beneficie y brinde su reconocimiento al benefactor, sino también, para que se perfeccione a partir de la inteligencia colectiva o pueda ser adaptada a las necesidades de los diversos usuarios del planeta (Stallman, 2004).

Esto es parte sustancial de la cultura hegemónica de la red, sus “marcas de nacimiento” como diría Castells, pues el compartir el saber para perfeccionarlo es la metodología que siempre ha utilizado la comunidad científica, y que ha demostrado ser extremadamente potente y exitosa, pues si Newton no hubiera expuesto sus ideas y los fundamentos de sus cálculos, jamás se podría haber superado su teoría; del mismo modo que si Linus Torvalds no hubiera puesto en 1991 su versión del Linux en la red para que los demás programadores lo ayudaran a perfeccionarlo, jamás hubiera recibido las colaboraciones solidarias de miles de usuarios, que permitieron crear uno de los sistemas operativos más potentes y estables que se conocen. De allí que la verdadera innovación que trae Internet no es sólo técnica, sino fundamentalmente social (Himmanen, 2002, aplicado al caso de Linus).

A la pregunta inicial acerca de para quién se produce en Sociedad Internet, la respuesta es que aquí si bien hay empresas que producen bienes digitales para vender a la comunidad de Internet, deben lidiar con una cultura refractaria al intercambio oneroso clásico. Pero lo que abunda, es una nueva categoría de actor económico que es productor, usuario y consumidor, se trata del “*prosumidor*”, que fuera pronosticado en *La Tercera Ola* (Toffler, 1993) y desarrollado por Rifkin (2015) al señalar que los usuarios de Internet son seres comunitarios que *prosumen*, es decir, *producen* bienes digitales para compartirlos con los demás, pero también *consumen* bienes digitales que otros han producido o reproducido y compartido por medio de Internet (libros, películas, música, tutoriales, etc.). De este modo, se produce para la comunidad y se obtienen beneficios de ella, aunque aquellos que persiguen un beneficio pecuniario del grupo social, lo pueden lograr, pero siempre y cuando logren articular estrategias que no colisionen con el *orden natural de las cosas* que el sistema de abundancia comunitaria de Internet ha desarrollado (Van Dijk, 2016:71).

En definitiva, Sociedad Internet es un ámbito novedoso para los análisis económicos, pues éstos siempre han partido del postulado de la escasez, donde lo racional era maximizar la propiedad privada a costa de los demás —aunque con el eufemismo de que el progreso de uno redundaba por efecto cascada en beneficio del prójimo—. En estos modelos, la regla básica siempre fue la competencia, y los triunfadores mantenían sus privilegios por medio de la protección del brazo armado de la ley, y la ideología dominante que justificaba el *statu quo*. En Sociedad Internet ocurre algo similar, solo que al revés. Se trata de un ámbito de interacción que surge de otras condiciones infraestructurales, que dan lugar a una situación de abundancia, y por lo tanto, lo más racional no es apropiarse de los bienes digitales, sino poder tener acceso a ellos o compartirlos. En un mundo de interacciones de tales características, competir con el otro por ellos pierde su lógica. Se trata de un mundo especular al de la sociedad material, una suerte de su negativo, donde priva la solidaridad comunitaria por sobre la competencia capitalista, y comprenderlo, no debe ser analizado desde la óptica de valores de la sociedad material, sino de los propios de la red. Cuando no se lo comprende, y pretende usárselo como un gran mercado y lucrar con los usuarios sin respetar sus normas sociales/culturales, advertimos que la conducta es resistida con la misma violencia con la que el robo y la estafa son resistidas en la sociedad material. Claro que aquí no hay Estado que imponga sanciones; y no hay Estado, pues al no haber diferencias entre los usuarios y al regirse conforme los principios de la libertad, tal como sostenía Marx para la etapa superior del comunismo, no es necesaria su existencia. En efecto, el Estado es un instrumento de coerción puesto al servicio de la clase dominante, de manera que en una sociedad de iguales, pierde su razón de ser, dando lugar a instituciones subordinadas, puramente administrativas, y existe autorregulación de las personas (Marx, 1977²⁶). En este sentido, veremos a continuación los sistemas de control social que intervienen en la regulación de las conductas de las personas en Internet y su eficacia.

3. El control social de Sociedad Internet

3.1. Sociología del control social

Para la sociología puede hablarse de control social siempre que exista cualquier sistema normativo que prescriba conductas cuyo apartamiento acarree algún tipo de sanción, formal o informal (Fucito, 2003:35). En particular, los diversos marcos normativos procuran mantener la estabilidad de la sociedad previniendo dos potenciales fuentes de conflicto: la *limitación de*

²⁶ Engels también señala “...la obra de Marx contra Proudhon, y luego el Manifiesto Comunista, dicen claramente que, con la implantación del régimen social socialista, el Estado se disolverá por sí mismo [sich auflöst] y desaparecerá” (Engels, 1974).

alternativas, por ejemplo, dos personas no pueden aspirar a ser los propietarios exclusivos de un mismo bien; y, la *escasez de bienes o posibilidades*, tales como los obstáculos para ganar más dinero, acceder a ciertos puestos, carreras, (Ves Losada, 1975:43). Ahora bien, así como los principios clásicos de la economía no sirven para explicar lo que ocurre en Internet, estas dos causas generadoras de conflictos sociales en la sociedad material, tampoco sirven para predecir conductas disvaliosas en la red, pues aquí no hay escasez ni limitación de alternativas, sino justamente todo lo contrario. Sin embargo, ello no significa que no existan otros mecanismos de control social que procuran limitar la conducta de los usuarios, con mayor o menor éxito.

En este sentido, las normas técnicas son el sistema de control más importante, pues no respetarlas conlleva automáticamente, como una suerte de sanción, el quedar excluido de Internet. Superado esta primera limitación mediante el acatamiento de las normas técnicas, el segundo escalón del control social lo ocupan las costumbres. Se trata de un sistema normativo que acompaña a Internet desde sus primeros tiempos, el cual ha consolidado pautas de conducta, se ha ido adaptándose a algunos cambios, y ha resistido otros. En tercer lugar, conforme fue creciendo la red, los estados nacionales comenzaron a intentar controlar la conducta de las personas en Internet por medio de leyes y sentencias judiciales, con escasa eficiencia. Y finalmente, el mercado también interviene en la regulación de las conductas, ya que al establecer precios para acceder a determinados contenidos, permite, limita o impide comportamientos. En consecuencia, el control social de Sociedad Internet debe estudiarse en función de relevar cuatro de sus dimensiones: la tecnológica, la consuetudinaria, la jurídica y la mercantil.

3.2. El control social tecnológico

Diversos autores han señalado las dificultades para regular la conducta en Internet debido a que, a diferencia de lo que ocurre en las sociedades materiales, aquí no hay identidades fijas e identificables. En este sentido, si bien la red permite consumir, metafóricamente, el sueño marxista de tratarse de un mundo donde se pueda cazar por la mañana, pescar por la tarde y apacentar el ganado por la noche, sin necesidad de ser exclusivamente cazador, pescador o pastor (Marx, 1974a:23), lo cierto es que este actuar anónimo y desde cualquier parte del mundo, imposibilitan la identificación y localización de las personas. De allí que las leyes que prohíben conductas en Internet (p.ej. bajar música en mp3) son una suerte de papel mojado, pues no sólo que las IP son dinámicas y cambiantes, sino que existen métodos para no dejar rastros, y a todo evento, cualquier usuario lego puede trasladarse a un locutorio para bajar o subir contenidos digitales que violan derechos de autor. Sin embargo, en el estado actual de la cuestión, se sabe que es posible regular Internet, y hasta híper regularla, aunque no ya por medio de leyes, sino por medio de la tecnología (Lessig, 2009, 1999; Vercelli, 2004).

Así como en una casa las puertas establecen restricciones, en Internet, el primer elemento del control social tecnológico es la infraestructura y tecnología mediante la cual está construida la red. Ellas regulan tanto la conducta humana como la no humana en la red, permitiendo o impidiendo actuar en el sistema, como así también, estableciendo modos de hacerlo. La tecnología no solo controla conductas, sino que determina los estilos de actuación que se desarrollan en la red y de este modo, influye en la determinación de la consciencia de los usuarios, en sus modos de pensar, sentir y actuar (Williams, 2000:31; Marx, 1974a). Recuérdese que para el materialismo cultural, si bien la consciencia está determinada por las condiciones materiales, pero también por el ser social, es decir, la cultura (Williams, 2000:93). Este papel de la tecnología no es novedoso, pues desde que el ser humano descubrió el fuego, la rueda o el uso de herramientas, estas tecnologías han influido en la construcción de las sociedades por medio de la conformación de las subjetividades individuales y colectivas. En este sentido, el analista de la influencia tecnológica Andrew Feenberg, señala que nos hacemos a nosotros mismos al hacer el mundo mediante la tecnología, de manera que el diseño tecnológico es diseño ontológico, y por ende, este puede ampliar o limitar nuestras opciones de libertad (Feenberg, 2013).

En Internet, el software y la infraestructura son los que aportan este margen de libertad de los usuarios, y si bien es muy amplio, téngase en cuenta que se trata de una libertad creada, es decir, que se es tan libre como las normas técnicas lo permiten. Así, en principio, no se es libre de utilizar otra infraestructura que la que brindan las empresas proveedoras del servicio de internet, quienes a su vez deben compatibilizar su tecnología con la de las multinacionales propietarias de los grandes tubos transoceánicos que conectan Internet a escala planetaria²⁷. Tampoco pueden usarse terminales incompatibles con la tecnología digital actual, por lo que debe poseerse algún tipo de smartphone, pc, tablet o notebook con las características necesarias para el acceso y la navegación. Además, cada dispositivo debe respetar los protocolos TCP/IP de comunicación, pues ellos son la lengua franca que permite a las computadoras comunicarse²⁸. De manera que para gozar de la libertad de Sociedad Internet, previamente hay que someterse a cumplir ciertas reglas, lo que remeda al Pacto Social rousseauiano donde el individuo perdía su libertad natural y ganaba su libertad civil, transformándose el hombre en ciudadano (Rousseau, 2003:55/60). Trasladada la metáfora a Internet, al aceptar las reglas de la red, el ciudadano se

²⁷ Suazo señala los límites que impone la tecnología a la Internet en América Latina, pues el 98% de los contenidos pasan por cables, servidores y empresa norteamericanas (2015:169), y que la conexión Argentina con el mundo de la red mundial depende de unos pocos cables submarinos que salen desde Las Toninas, Prov. de Buenos Aires (2015:25); en similar sentido Zukerfeld (2014). Sin embargo, ello es producto de la propia historia de Internet que nació en los Estados Unidos, y allí es verdaderamente reticular. Las demás redes del mundo se han ido sumando poco a poco, y algún día todo el planeta estará conectado reticularmente como Norteamérica. No debe olvidarse que Internet tiene pocas décadas de vida y su expansión sigue en progreso.

²⁸ Es interesante recordar aquí que cómo la historia de Internet nos habla de esta sumisión a la tecnología, pues el 1 de enero 1983 muchas redes de los Estados Unidos llevaron a cabo la migración al protocolo TCP/IP para anexarse a ARPANET y pese a que esta hibridación tecnológica fue tan difícil de llevar a cabo que se acuñó la frase "*Yo sobreviví a la transición TCP/IP*", fue la que permitió que hoy Internet sea lo que conocemos (Blum, 2012:51).

convierte en un *netizen*, es decir, un ciudadano de la red, disolviéndose, no ya en la Voluntad General, sino en el anonimato de los 3500 millones de pares que conforman Internet.

Una vez que el usuario satisface este primer requerimiento técnico (y también económico, como veremos oportunamente) puede anexionarse a la red de un modo extremadamente sencillo e intuitivo, pues no sólo la libertad es axioma tecnológico, y por ende ideológico superestructural de Internet, sino que también lo es su apertura indiscriminada para que las personas accedan a ella. En efecto, en esta sociedad, al no existir escasez, no se requiere limitar las inmigraciones sino que se las promueve, y nadie siente que los inmigrantes son un peligro, tal como ocurre en la sociedad material, donde como ha dicho Wallerstein *el capitalismo como sistema engendra el racismo* (1991: 58). Al contrario, Internet se fortalece y enriquece con la anexión de nuevos miembros, pues en función de la Ley de Metcalfe, cada nueva anexión, lejos de quitar privilegios, beneficia a todos y a cada uno del conjunto. Es por ello que, como vemos, la infraestructura de la red también determina, en gran medida, la tolerancia de los usuarios.

Si bien dentro de Internet el usuario asiste a un ámbito de superabundancia de bienes digitales que se comparten gratuitamente entre usuarios que son tratados por el sistema como pares, también existen componentes propios de la sociedad del riesgo (Beck, 2000:9), tales como los virus informáticos, crackeos de cuentas, sustitución de la identidad, uso indebido de la tarjeta de crédito, invasión de la privacidad. Para prevenir estas conductas delictivas, pero que también son disvaliosas para la cultura de la red, el control social está en manos del software. El software es un plan de funcionamiento escrito por el hombre en un lenguaje formal de programación para que una computadora realice lo que el programa le indique (Vidal, 2000). Su eficacia y eficiencia para controlar las conductas en la red es infinitamente superior a las leyes estatales y a las fuerzas policiales, pues mientras que éstas persiguen la conducta infractora, el software logra que la conducta infractora no pueda llegar a producirse. Pero no solamente previene delitos, sino cualquier comportamiento que por alguna razón en Internet se quiera limitar. Así, por ejemplo, si alguien quisiera vender un producto por Mercado Libre y leyera los Términos y Condiciones del sitio, vería que su publicación no puede exhibir sus datos de contacto²⁹. Es lógico, pues si vendedor y comprador se contactan y cierran trato por fuera de la plataforma, ésta deja de ser rentable para sus propietarios. Pero si de todos modos el vendedor quisiera defraudar a Mercado Libre e ingresara su teléfono o su mail en su publicación, el propio sistema, al advertir la presencia del número telefónico o el símbolo “@” en las preguntas o respuestas que se suben a la publicación, le indicaría al usuario que dicho contenido no será publicado. Del mismo modo que si un interesado en un producto publicado en Mercado Libre le formula al vendedor una pregunta e introduce allí sus datos personales, esa pregunta tampoco será

²⁹ Conf. art. 4.2 de los *Términos y Condiciones de uso* del sitio MercadLibre. Similar política se encuentra en plataformas como Ebay, Alibaba, OLX, etc.

publicada porque será censurada por el software de la plataforma. El mismo ejemplo aplíquese a niveles más tecnológicos como YouTube que detecta imágenes con contenido sexual y las censura, o a Google que en función de controles parentales selecciona automáticamente la información que devuelve su buscador.

En todos estos casos, el control se lleva a cabo automáticamente por medio del software. Pero en todo grupo social, aun controlado por medio de la tecnología siempre hay errores del sistema o formas que la inteligencia individual/colectiva humana descubre, para recobrar los márgenes de libertad que la tecnología intenta coartar para controlar las conductas. Por seguir con el ejemplo de Mercado Libre antes mencionado, pensemos que si bien el sistema bloquea automáticamente toda información que contenga números de teléfono o mails, lo cierto es que muchos usuarios han hallado estrategias para engañar al software. Una es dibujar sus datos en las fotos que suben, con lo cual el software preparado para buscar tipografías no los detecta, y otra más común es disimular el número de teléfono entre preguntas o respuestas. Por ejemplo, imaginemos que el número de teléfono del usuario es 1234-5678, y que ingresa en el anuncio de una Macbook Pro y le pregunta al vendedor: *“Entonces la Mac tiene 123 de RAM con un disco de 456 gigas y 789 de board...?”*. El número ya está subido y disimulado. Evidentemente aún resta que el vendedor comprenda la encriptación, pero la mayoría conoce estos códigos informales, y los que no, ante el desconcierto consultan con personas allegadas, o googlean para develar el misterio.

Finalmente, el software también influye en el comportamiento de los usuarios que interactúan en diversas plataformas de redes sociales. Aquí la influencia de la tecnología también es tan fundamental como en las anteriores, aunque existe la posibilidad, como en una suerte de código abierto, de que los usuarios utilicen la tecnología de la plataforma para personalizar (customizar) tareas de control y filtrado de la conducta de los demás miembros de la red. Así, por ejemplo, están las funciones de bloqueo que proveen las redes sociales para desvincularse de algún miembro; las opciones del Whatsapp para no exponer la recepción del mensaje; la posibilidad de limitar la circulación de las fotos que se suben a Facebook sólo a los amigos; las contraseñas que posee cada usuario para ingresar a su red social y vincularse con el entorno; etc. Pero debemos señalar una vez más que nada de todo ello garantiza un 100% que el fin se cumpla, y eso genera cierto miedo en Internet. En efecto, las personas descubren y aprenden en tutoriales de la red modos de desbloquear filtros, acceder a redes a las que no son invitados, y aún más, a curiosear en la intimidad y privacidad del otro sustituyendo su identidad, ya sea creando cuentas de Facebook a nombre de otra persona, incumpliendo el *convenio legal* que se suscribe con Facebook al abrir una cuenta —lo que evidencia una vez más la ineficiencia de los recursos jurídicos para el control de la conducta en la red, como ya veremos—, o bien,

aquellos usuarios con conocimientos especializados en informática o parejas celosas que los solicitan, que crackean cuentas e ingresan para revisar su contenido. Si bien esta invasión de la intimidad no resultaría inconsistente con una sociedad donde se promueve la apertura, transparencia y libertad de acceder a toda la información contenida en la red, lo cierto es que estas conductas son la segunda causa de preocupación del pueblo norteamericano con respecto a Internet, en tanto que la primera es el uso fraudulento de tarjeta de crédito (Gallup, 2014), y la solución bien saben todos que está en la tecnología, aunque nunca sea perfecta.

En efecto, los límites que ella prevé acotan las conductas disvaliosas, pero siempre existen errores o resquicios imprevistos, tal como le ocurrió a Google en 2015, pues si bien posee softwares que le permiten identificar el contenido de las fotos que circulan por la red, indexarlas por categorías y permitir un control parental (evitar que devuelva pornografía, xenofobia, etc.), tuvo que enfrentar el escarnio público cuando su buscador devolvía fotos de una pareja de afrodescendientes cuando se ingresaba la palabra “gorilas” (BBC, 2015). Pero sin perjuicio de las fallas propias de todo sistema de control social, la tecnología se presenta como una herramienta que permite regular la conducta de una manera preventiva en lugar de represiva como lo hace la ley estatal: y lo hace de una manera automática las 24 horas del día, todos los días del año, careciendo de este modo de instancias de aplicación (jueces, policías, otros usuarios, moderadores, etc.), y sin estar sujeta a variables humanas como el desgano o la corrupción.

Así, se podría sostener con Lessig (2009: 532) que *el código es ley* en Internet, pues impone lo que se puede hacer y lo que no. Sin embargo, lo cierto es que ello no es una ley determinista como la *ley de gravedad*, tal como parece entenderlo el profesor de derecho estadounidense. No obstante, si bien esta tesis asume una postura materialista, y por lo tanto determinista, no dejamos de tener en cuenta los aportes del materialismo cultural, y por ende, no consideramos que en la red éste u otros determinismos se cumplan de manera inexorable, pues el ingenio humano encuentra modos de alterar muchas de las leyes que consideramos inmutables, tal como lo evidencian los hackers día a día en la red, o en la sociedad material, los aviones que han vencido nuestro supuesto “determinismo” a la bipedestación. En este sentido, si bien consideramos que la tecnología es un poderosísimo instrumento de control social, no deja de ser vulnerable, ya que puede ser burlado por la misma tecnología que lo escribe, y también es ambivalente, ya que puede ser creado y usado tanto a favor como en contra de los valores de la cultura hegemónica de Internet. Esto último lo demuestra la lucha entre los que escriben código abierto y los que escriben códigos propietarios (una suerte de discusión entre derecha e izquierda en la sociedad material), o quiénes investigan para el avance de la tecnología y aquellos que lo hacen para cometer ciberdelitos.

En definitiva, la tecnología es un poderoso regulador de las conductas en la red al permitir las o impedir las, y en este sentido, ejerce poder. Pero se trata de un poder que surge de la propia topografía de la red, abierta y reticular, de manera que es un poder que por *default* tiende a generar relaciones de igualdad y propende hacia la libertad, en tanto que los contrapoderes serían los intentos por establecer restricciones y diferencias (p.ej. exigir claves de acceso, patentes, distinto tratamiento a la información según el usuario, violación de la neutralidad de la red, el gran *firewall* de China que impide a sus ciudadanos acceder a páginas incompatibles con la ideología del Partido Comunista Chino, etc.). Esta tensión se explica porque así como en la sociedad material *sólo el poder puede controlar al poder*, en Sociedad Internet, sólo la tecnología puede controlar a la tecnología. La lucha se da en función de tecnologías que traducen valores *emergentes* (capitalistas) que intentan colonizar la red, y las tecnologías de base (red distribuida y replicabilidad) que han dado lugar a un sistema de interacción solidario y comunitario con usos y costumbres que le son propios, y que además, contribuyen a condicionar las conductas de los usuarios tal como veremos a continuación.

3.3. El control social de las costumbres

Los primeros usuarios de la red fueron expertos en informática y miembros de comunidades educativas, los cuales la utilizaban inicialmente para compartir recursos informáticos; y luego, poco a poco, comenzaron a utilizarla para la comunicación humana, en particular, compartir avances de investigaciones e intereses comunes. Así, la red comenzaba a ser una herramienta de colaboración y comunicación, de la cual iban surgiendo principios axiológicos de esta cultura tecno-comunitaria, tales como "*Ningún problema debería resolverse dos veces*", por el cual, cuando alguien había resuelto una dificultad debía compartirla con el resto, no sólo por razones solidarias o de prestigio, sino también para que los demás se pudieran dedicar a resolver otros problemas, aumentando así la productividad del conjunto (Raymond, 2001). Este ejemplo evidencia una fibra profunda de Internet que llega hasta nuestros días, donde cualquier usuario compone un tutorial sobre cómo resolver un problema, y lo comparte solidariamente con la comunidad.

Este tipo de conductas solidarias eran y son inspiradas en una ética distinta a la ética protestante y puritana que Weber señala como inspiración y causa del surgimiento del capitalismo en la sociedad material europea. La ética que rige la red, es denominada por Himmanen como *Netica* o ética de la red, y con ella identifica a un conjunto de valores fundados en una nueva relación con el dinero y el trabajo, donde el dinero ya no es la única meta a perseguir, pues el reconocimiento y la gratificación de resolver problemas actúan como recompensas que incentivan la actividad; en tanto que el trabajo, al vincularse con desafíos

atractivos deja de ser incompatible con el placer. Es por estas razones que nuevamente advertimos valores similares a los que regirían una *comunidad científica ideal*, donde los descubrimientos se comparten para acumular más saber colectivo; el reconocimiento de los pares se superpone al dinero; y todo aporte está abierto a la crítica de los pares para perfeccionarlo. En palabras de Himmanen, la Nética da lugar a una suerte de un *comunismo científico*, tal como el que está detrás de todo el desarrollo de la ciencia, aun en el propio capitalismo de la sociedad material, que se aprovecha de ello (Himmanen, 51:2002). Pero no se trata de un comunismo como el practicado por Rusia, China o Cuba, pues estos ejemplos no dejan de ser un centralismo totalitario, sino de un sistema abierto y de pares, donde cualquier aporte se desarrolla en función de su utilidad, y no por la imposición de una autoridad estatal.

Sobre este núcleo de valores que rigieron las conductas de los primeros habitantes de Sociedad Internet, la comunidad fue creciendo, y en especial, se fue ampliando hacia mediados de los años noventa por medio de redes como USENET. Pero con el aluvión de usuarios que trajo la apertura de los años 90 y el incremento de las interacciones, también comenzaron a surgir algunos roces y conflictos en los foros, que a veces se tornaban en reales campos de batalla verbal (*flames war*), ya fuera por malas interpretaciones de los mensajes de texto, lo cual es comprensible, pues hoy sabemos que sólo existe una probabilidad del 50% en acertar el tono/intención de cualquier mensaje de texto en un ámbito virtual (Kruger, et. al., 2005). Asimismo, así como en la sociedad material las discusiones más acaloradas se dan en temas políticos entre gente de derecha e izquierda, algo similar ocurría y ocurren en Sociedad Internet, pero con otros temas que también enfrentan ideologías, aunque aquí tecnológicas. Aquí las discusiones irreconciliables son: Linux Vs Windows, Steve Jobs Vs Bill Gates; software libre Vs software propietario, etc. Si se piensa, en el fondo es la tensión entre cultura hegemónica comunitaria Vs cultura emergente capitalista.

Fue para morigerar las discusiones que surgieron algunos intentos de regulación de las conductas por medio de la publicación de la "*RFC 1855 netiquette guidelines*" en el año 1995. En rigor, no se trataba de un código de conductas impuesto, pues de haberlo sido, hubiera sido profundamente refractario a los valores de libertad de expresión de la red, sino que eran más bien una serie de consejos concernientes a los principios de conducta en el contexto de la comunicación en Internet, surgidos y compendiados de la propia interacción de sus miembros (Castells, 2011). Eran aspectos pedestres de la comunicación digital que hoy nos resultarían *naif*, pero que era importante que existieran. Así, una regla básica era "*no escribir en mayúsculas, porque en la red es como si estuvieras gritando*"; "*no discutir con trolls, ya que al hacerlo ellos logran su propósito*", "*evita las discusiones incendiarias (flames)*", "*no acudir a comparaciones con*

*Hitler o el nazismo en las discusiones*³⁰; etc. Junto a estas reglas, también surgieron otras normas, que podríamos llamar ecológicas, porque buscaban no abarrotar de información el ciberespacio, tales como “No producir spam”, ya que en lo que hace solamente a emails, hoy se calcula que diariamente circulan 100 mil millones de mensajes de spam, lo que representaría hasta un 85% del tráfico diario de correo electrónico a nivel mundial (Cisco Systems, 2016), por lo que también, si bien la red permite distribuir información libremente se deben “Evitar las cadenas de mails”. Finalmente, también se dedica un mínimo de atención a la información contenida en los sitios web, por lo que una de las máximas de todo foro es “no preguntar nada sin antes consultar las FAQ o Frequently Asked Question”.

Estas reglas que se han ido convirtiendo en usos y costumbres de la red tienen distintos niveles de imperatividad, algunas son máximas genéricas y otras específicas regulaciones de la conducta en interacción, de manera que el usuario novato que ingresa a un foro y consulta algo ya respondido, recibe respuestas secas y cortantes que “el tema ya fue resuelto” y se lo direcciona hacia allí, o bien, se lo dirige al FAQ. Del mismo modo, quien se convierte en un usuario agresivo en una red social puede verse bloqueado por el resto de los usuarios, o si alguien hace comentarios inapropiados en un blog no se los publica. Pero la sanción con mayor repercusión individual en la red es la indiferencia. En efecto, en toda comunidad, la identidad y la autoestima del individuo se construyen por su sentido de pertenencia al grupo, de manera que participar en él, ver a los demás y ser visto como se desea, es fundamental para el sujeto (Goffman, 1981). Bien lo sabía la comunidad griega clásica para quien el destierro era la peor condena. En Internet, no se puede desterrar a nadie, pero este ostracismo se manifiesta por medio de bloqueos, como así también por ausencia de *likes* en Facebook o Instagram, ausencia de visitas o comentarios en el blog, falta de respuesta a consultas o preguntas, etc., es decir, por la falta de reconocimiento de la existencia por parte de los demás. Como planteaban los existencialistas, ser es ser reconocido por el otro, y cuando el otro nos ignora se produce un efecto fantasma que puede resultar insoportable³¹. Prueba de este efecto negativo sobre la personalidad son algunos cuadros de depresión u otras reacciones emocionales adversas que pueden generar las redes sociales tal como ha sido analizado en los últimos años (Konnikova, 2013).

Pero más allá de estas sanciones informales que autorregulan el sistema por medio de los pares, la regla básica solidaria que nutre a todo el sistema es el de la reciprocidad. En efecto, la regla básica en este sistema de interacción es *ver y ser visto*. Se trata de un acuerdo tácito que

³⁰ Se conoce como “Ley de Godwin” al fenómeno según el cual, a medida que una discusión en Internet se alarga, la probabilidad de que se haga una comparación con Hitler o con los Nazis, tiende a 1.

³¹ La serie británica *Black Mirror*, en su capítulo “Blanca Navidad” ficciona una sociedad donde los recursos de la web 2.0 se pueden llevar a la vida real, de manera que se puede “bloquear” a las personas que se desea no ver, ni ser vistos por ellas nunca más, como por ejemplo, una ex pareja. Este capítulo sea tal vez uno de los mejores de la serie.

rige las conductas y que surge de la estructura de igualdad sobre la que se funda Internet. En la práctica, ello significa que cuando alguien se beneficia de la libertad de acceso al conocimiento de la vida del otro, el otro también debe poder gozar de este derecho.

Mientras se cumpla esta regla, se cumple con la costumbre, pero quien no lo haga, tarde o temprano recibirá su sanción, y ello, aunque sea enorme y poderoso. El punto lo demuestra el “caso Snowden” que reveló la existencia de un plan sistemático por parte de la Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos (NSA, National Security Agency) para espiar las comunicaciones que se realizaban en Internet por medio de los programas *Prism* y *XKeyscore*. El primero de estos programas permite escudriñar la información circulante por la red, y el segundo detecta la nacionalidad de los extranjeros mediante el análisis del lenguaje utilizado en correos electrónicos interceptados. Se ha aplicado a América Latina y específicamente en Colombia, Ecuador, México y Venezuela. Busca metadatos, contenidos de los correos electrónicos, historial de navegación, nombres, números de teléfono, direcciones de IP, idioma y ciertas palabras claves de cualquier actividad que se haya realizado en Internet.

El caso evidencia que, no es observar al otro lo que es repudiable en Sociedad Internet, pues todo lo que está en la red está para ser visto, y de hecho, todas las redes sociales tienen esa finalidad de visibilidad y transparencia. Pero la regla es *ver y ser visto*; es decir, debe darse *reciprocidad*, como en el caso de la plataforma de intercambio de archivos Ares que para bajar contenidos de otros usuarios, se debe tener habilitada la opción para que los demás también puedan bajar contenidos de la pc del usuario; o si se quiere, también puede ejemplificarse con los casos de Google o Facebook, quienes conocen exactamente los gustos de sus usuarios, tendencia política, orientación sexual, religión, etc. porque ellos mismos dan esa información a cambio de que les permitan usar sus plataformas³². Pero cuando los servicios de inteligencia espían “unilateralmente” —como no puede ser de otra manera— no cumplen la norma social de la red, pues actúan en su propio y exclusivo beneficio, y para colmo, en detrimento del resto, todo lo cual, se advierte como una conducta profundamente disvaliosa para las costumbres. Así se explican las denuncias de individuos como Snowden, descriptos como jóvenes socializados en una ética hacker donde el individuo puede contra el sistema, y en función de estos valores, actúa en defensa de la libertad de todos (Greenwald, 2014:41). El caso de Assange es otro ejemplo, donde este Robin Hood de la red *espía para el pueblo* (Žižek, 2014) revelando con sus *wikileaks* que en la red nada puede quedar oculto, y poniendo en evidencia los manejos que los gobiernos de la sociedad material pretenden hacer con Internet (Assange, 2012).

Lo interesante del caso es que los gobiernos que se meten en Internet en función de sus valores clásicos creen que pueden ejercer el poder del modo en que lo hacen en la sociedad

³² Para Van Dijk aquí el intercambio no parece tan equitativo, pues Google no revela como es su algoritmo de búsqueda, por ejemplo (Van Dijk, 2015). Sin embargo, ello no es algo que al usuario medio le interese, a éste le basta con la maravillosa utilidad que para todo lo que busca Google le ofrece.

material. Pero el poder libertario e igualitario de la red, distribuido microfísicamente en cada usuario, tarde o temprano los hace naufragar en sus expectativas. Es que como decía Barlow (1996), *Internet es un lugar donde los gobiernos no son bienvenidos*, lo que debe entenderse como un desprecio por el poder en el sentido clásico del término y de sus herramientas tradicionales tales como el autoritarismo, el verticalismo, los secretos y los límites, pero no un desprecio por el poder en si, que en la red se manifiesta imponiendo relaciones de igualdad y apertura. Es poder en el sentido de que *impone* una lógica particular a las interacciones, o hasta un *habitus*, claro que libertario, igualitario y fraternal³³.

Denuncias como las de Assange o Snowden, revelan hechos contrarios a las costumbres de la red, y queda evidenciada la violación de la norma por el apoyo mundial que éstos recibieron, como así también por los ataques informáticos protagonizados por diversos activistas descentralizados o grupos como Anonymous contra diversas oficinas gubernamentales que comenzaron a perseguir a los denunciantes³⁴. Los ejemplos de las sanciones que se imponen en la red a aquellos que violan las costumbres, aunque sean los poderosos servicios de inteligencia de la NSA (National Security Agency de los EEUU) o corporaciones como Microsoft, Sony, Apple u otras, siempre veríamos que el tipo de sanción que se impone en Sociedad Internet suele ser extremo, en particular, hacer colapsar los sistemas. Es decir que a diferencia de la sociedad material, donde imperan los principios jurídicos de proporcionalidad y debido proceso, aquí las sanciones buscan dañar o reprimir al infractor allí donde más le afecte (p.ej. inhabilitar el servicio informático).

Esta reacción evidenciaría, en términos durkheimianos el carácter comunitario del sistema social de Internet, pues se advierte un esquema sancionatorio claramente represivo, propio de las comunidades. Pero donde tal vez pueda encontrarse una regulación más refinada del control social sea en los mercados comunitarios como Ebay, MercadoLibre, Booking, Airbnb, Couchsurfing, Uber, pues allí existe un *sistema de reputación* de los usuarios que sirve como regulador de las sanciones, aunque por acumulación de infracciones también se puede llegar a la expulsión de dichas comunidades.

Vemos así algunos indicios sobre la existencia de un sistema de control social informal de regulación de conductas en Sociedad Internet surgido de valores diferentes a los de la sociedad material, y por ende, muchas veces incompatible con éstos, como así también con las normas,

³³ El concepto de *habitus* es tomado de la sociología de Bourdieu (1997) y se refiere a las disposiciones a obrar, pensar y sentir que las personas incorporan a partir de su posición social en un sistema de interacción social determinado o campo. El *habitus* se adquiere de manera inconsciente por medio de prácticas sociales, y a su vez, reproduce la estructura sociales de donde se adquiere. En este sentido, resulta un concepto adecuado para explicar cómo las estructuras de Internet estructuran una personalidad solidaria en los usuarios, aun sin advertirlo.

³⁴ A nivel local, Anonymous dejó fuera de servicio el sitio del INDEC. El ataque fue en represalia por una supuesta publicación de una canasta básica de \$6 para el año 2012, y el tuit que lo comunicaba decía "*Por andar diciendo estupideces, nadie puede vivir con 6 pesos IDIOTAS*". Fuente: Infobae.com del 14/08/2012.

conductas, sentimientos y pensamientos que de ellos dimanen. Las conductas de la red se orientan por principios asociados al compartir más que al apropiarse de los saberes; tienden a no considerar autoridad a nadie que no se gane ese rol en función de sus aportes; proponen una apertura de la intimidad a cambio de que los demás también hagan lo mismo; etc. A partir de este marco normativo, los propios usuarios autorregulan las interacciones en función de lo que consideran que está bien y lo que está mal, ajustando sus conductas a las costumbres, y sancionando, cada uno de acuerdo a sus posibilidades, las desviaciones.

Así, muchas de los valores profundos de la red como la fraternidad, libertad e igualdad, se manifiestan en costumbres particulares como la de ayudar al otro desde el saber, realizar intercambios gratuitos de contenidos, eludir intermediarios en las transacciones, horizontalidad en las decisiones, tolerancia al inmigrante, confianza, compartir música, libros, software, etc. Como se sabe, muchas de estas costumbres colisionan con las de la sociedad material, y en especial, con sus leyes. Es allí donde aparecerán los estados nacionales con su monopolio de la fuerza para intentar reprimir las conductas que se realicen en la red y que se encuentran en colisión con el ordenamiento jurídico (penal, civil, laboral, etc.); y es lógico que lo hagan, pues si el Estado renuncia al monopolio de la fuerza, dejar de ser tal, ya que ello es lo que lo legitima en el imaginario social (Forte, 2015:121), el inconveniente es que los medios que emplea, no parecen ser los más idóneos, como veremos a continuación.

3.4. El control social de las leyes jurídicas

Hemos visto hasta aquí cómo la interacción en Sociedad Internet parece fundarse, principalmente en pautas de conducta solidarias y cooperativas. De este modo, cuando gracias a la red suceden maravillas colaborativas como el software Linux o el sitio Wikipedia, nadie discute los beneficios del sistema. Sin embargo, este mismo sistema solidario muchas veces puede colisionar con los valores y normas jurídicas de las diversas sociedades materiales a las que pertenecen los usuarios que allí interactúan, tal como sucede cotidianamente cuando Internet es usada para compartir software propietario o música sujeta a derecho de autor. En estos casos es donde ingresan los estados nacionales con sus leyes, policías y jueces a la red para que no se haga allí o por su intermedio, lo que está prohibido hacer en las sociedades donde ejercen su soberanía. Pero lo cierto es que para realizar esta tarea de control carecen del monopolio *real* de la fuerza para conducir voluntades en el ciberespacio, pues como ya dijimos, este poder lo tiene la tecnología, la infraestructura y el software (o código), no en vano se dice que las leyes jurídicas son la prehistoria del código, y que los hacker que lo elaboran, son como los abogados y legisladores del siglo pasado (conf. Siri, 2015:24). Este déficit de las leyes y las sentencias, ha sido la causa de que muchas acciones judiciales llevadas a cabo por medio de recursos clásicos, tales como clausura de servidores o multas y arrestos de sus administradores,

hayan tenido más repercusiones negativas que positivas, pues, o bien no se cumplieron, o bien, la comunidad de Internet salió en defensa de los acusados, tal como veremos en el “caso Pirate Bay” y otros casos que revelan la dificultad del estado para regular conductas en un mundo virtual que se rige por otras normas, pero fundamentalmente, por otros valores. En efecto, lo contrario a la libertad es la regulación, y la libertad en la cultura hegemónica de la Sociedad Internet es un bien tanpreciado porque ha dado lugar a muchos avances tecnológicos, pero también es justamente esta libertad la que genera los conflictos con la sociedad material. En primer lugar porque la libertad de la red no se trata de una libertad como la de la sociedad material en la cual se puede hacer todo lo que no prohíbe la ley, sino que en la red se puede hacer todo lo que permite la tecnología y la creatividad humana, la cual no tiene límites. De allí que todo límite coactivamente impuesto por el estado o los particulares, sea visto por la cultura mayoritaria de la red como una afrenta contra el progreso. Aunque no todos lo ven así, ya que la libertad de la red tiene al menos cuatro corrientes ideológicas. Los *anarquistas*, que proponen que no exista ningún tipo de control (público ni privado) de Internet, pues ésta ha sido el modelo que le permitió crecer como lo ha hecho hasta ahora, y tal como señala la Declaración de Independencia del Ciberespacio, el ciberespacio es el nuevo hogar de la mente, donde los gobiernos no son bienvenidos (Barlow, 1996), o en palabras de Cerf (2008) a Internet nadie puede controlarla, y lo único que se puede hacer para evitar problemas es llegar a acuerdos acerca de qué tipo de comportamientos no son tolerables o no socialmente aceptables. Similares ideas tienen los *liberales*, quienes consideran que debe existir libertad y transparencia, pero conjuntamente con una protección de derechos y garantías, en protección de los usuarios de los estados y las corporaciones (Lessig, 2009, 1999); y en sentido similar, plantean lograr una vida armónica entre los usuarios por medio de la regulación tecnológica de la red (Berners-Lee, 2000). Estas corrientes resultan en mayor o menor medida consistentes con la cultura hegemónica de la red. Pero también existen discursos emergentes provenientes de dos corrientes surgidas desde afuera de Internet. Se trata de los *marxistas ortodoxos*, que consideran a Internet como otro ámbito de clases sometido a la lucha por lo que sostienen que la intervención es necesaria para regular las desigualdades (aunque sin apreciar el cambio de conciencia que la red está gestando en la modernidad); y la de los *empresarios*, que consideran a Internet como una plataforma para hacer negocios y enriquecerse, por lo que buscan que todos los controles de la sociedad material se apliquen allí para proteger sus inversiones (Castells, 2000, 2005).

Ahora bien, estas tensiones entre la cultura hegemónica libertaria y la emergente propietaria llegan a un punto álgido en torno a los derechos de propiedad, la libertad de

expresión y la intimidad de las personas, por lo que analizaremos cada uno de ellos con detenimiento.

3.4.1. Derechos de autor y propiedad intelectual

Si bien hoy nos parece natural que todo músico que inventa una melodía pueda beneficiarse del producto de su creación, lo cierto es que nada de natural hay en ello, pues no siempre existieron los derechos de autor, sino que estos fueron concebidos como un modo de proteger la creación literaria por medio de la fuerza del monarca primero, y del estado después, privando a todo el resto de realizar obras iguales y beneficiarse de ellas. Antes de su aparición, la única propiedad que existía era la de los bienes materiales y no de las ideas. Pero hacia mediados del siglo XX bajo el lema de “propiedad intelectual” se englobó a los conceptos de *copyright*, patentes y derechos de marcas, impregnando de este modo en la consciencia colectiva de las sociedades occidentales el hecho de que las creaciones intelectuales, debidamente registradas, eran propiedad de su autor, por lo que debían protegerse con la misma fuerza con las que el estado protegía la “propiedad privada” material de las personas. La estrategia funcionó eficientemente, y hacia los años 90 se verificó un incremento exponencial de las ideas registradas, donde cada vez más actores sociales parecían interesados en proteger sus inventos para lucrar con ellos, creando muchas veces monopolios que permitían a unas pocas firmas beneficiarse de los grandes mercados, tal como lo evidenció empíricamente la industria editorial, discográfica, farmacéutica, alimentaria, del entretenimiento, tecnológica, del software, etc. (Zukerfeld, 2008).

En este contexto de privatización de las ideas y de las creaciones culturales, que convertía en semidioses a los artistas y en multimillonarias a las industrias culturales, se popularizó Internet, y con ello, se evidenció la ruptura de ciertos monopolios sobre muchos contenidos culturales. La tecnología y la red permitían a cada usuario convertir las obras materiales en bienes digitales por medio de una maniobra sencilla (cut & paste), y distribuir las entre sus pares por toda la red. Las primeras reacciones de las industrias afectadas fue apelar a estrategias discursivas/publicitarias para asociar este comportamiento consuetudinario de la red con el delito de “robo” o de “piratería”. Pero al no surtir el efecto deseado, pues la conducta no se presentaba como disvaliosa para la comunidad de Internet, y por lo tanto, nadie se inhibía de practicarla, pronto requirieron el auxilio del brazo armado de la Justicia.

Una de las primeras víctimas fue Napster en el caso “*A & M Registros v. Napster*” del año 1999. Se trataba de una red P2P de 26 millones de usuarios que permitía compartir archivos de

música en formato MP3³⁵, clausurada por los tribunales norteamericanos por violar derechos de autor (Himmanen, 2004). Pero lo interesante del caso fue que tras la clausura, como una hidra de mil cabezas, la red dio nacimiento a otras redes iguales que ocuparon el lugar de Napster (p.ej. Emule, Ares, Kazaa, etc.). Ello evidenciaba el escaso conocimiento que tenían los magistrados sobre la estructura reticular de la red y la tecnología asociada, pues lo que en realidad ocurría es que las canciones digitalizadas a MP3 ya estaban circulando en infinitos CPU de usuarios y servidores de la red, y Napster sólo oficiaba como una suerte de navegador para encontrarlas. En rigor, para lo único que sirvió la sentencia fue para darle publicidad a esta tecnología, y gracias a ello, cada vez más personas comenzaron a compartir contenidos MP3 en las nuevas redes P2P.

Otro *leading case* similar a éste fue el “caso *The Pirate Bay*” en el año 2005, donde una corte de Estocolmo, ordenó el secuestro de los servidores desde donde se compartía contenido que violaba derechos de autor, y la detención sus administradores. El caso culminó en el año 2012 con condenas de prisión y multas de 3,5 millones de dólares, pero la decisión judicial, lejos de llevar tranquilidad a la sociedad, fue como un baldazo de nafta en un incendio, y provocó no sólo descontento en la red sino también fuertes protestas callejeras. Pero en la actualidad, a pesar de la sentencia, el sitio *The Pirate Bay* es replicado por otros usuarios alrededor del mundo, por lo que puede continuar sirviendo a los propósitos iniciales de compartir contenidos y generando abundancia a pesar de lo que diga la justicia de la sociedad material de Estocolmo.

En el ámbito local, el sitio argentino Taringa fue clausurado en 2011, procesando a sus administradores por ser partícipes necesarios de facilitar a los usuarios el acceso a los servidores en los que se encontraban obras literarias de autores que no habían cedido sus derechos, en particular, fueron procesados por la descarga ilegal de 29 obras jurídicas y 12 libros de informática. Sin embargo, en el año 2013, algunos querellantes desistieron de la causa, logrando un acuerdo con los propietarios de la plataforma quienes se comprometieron a dar de baja los contenidos que afectaran las leyes de *copyright* (Telam, del 17/12/2013).

Hacia ese mismo año, el panorama parecía estar cambiando con respecto al derecho de autor en la red. La plataforma YouTube era sobreseída en un juicio que le iniciara Viacom-MTV, al fallarse que ésta no era responsable por los contenidos que existen o suben a la plataforma los usuarios (caso *Viacom International, Inc. et al vs. YouTube, Inc.*, sentencia definitiva del 29/04/2013). En sintonía con ello, en el año 2015, la justicia argentina rechazó la demandada iniciada por la viuda del escritor Jorge Luis Borges contra el sitio Taringa, señalando que los

³⁵ El MP3 fue desarrollado por la empresa alemana de investigación *Fraunhofer-Gesellschaft*, y permite reducir entre 10 y 20 el tamaño de un archivo musical sin pérdida sensible de calidad.

administradores del sitio no son responsables por los contenidos compartidos a través de sus plataformas (Clarín, de 07/05/15).

Otra forma de intentar prevenir estas conductas consideradas delictivas en la sociedad material, pero valiosas en Sociedad Internet fue el *lobby* de la industria cinematográfica y discográfica en los Estados Unidos (Motion Pictures Association of America y la Recording Industry Association of America) las cuales impulsaron las leyes SOPA (Stop Online Piracy Act) y PIPA (Protect Ip Act). Estas leyes buscaban desincentivar y sancionar el intercambio de contenidos por la red mediante penas de hasta cinco años de prisión por cada diez canciones o películas descargadas. La ley nunca vio la luz, pues semejante afrenta a la consciencia colectiva de la red, no solo conllevó ataques hackers a diversos organismos estatales y privados (en nuestro país Anonymous atacó a CAPIF), sino que también se autoorganizó un apagón llamado #SOPABlackout que motivó que 15 congresistas cambiaran su voto, con lo que el tratamiento de la ley SOPA se aplazó sin novedades hasta el momento de esta tesis.

Lo que vemos hasta aquí es que el derecho no parece ser una herramienta efectiva de control social en Internet, pero no porque no se cumplan sus sentencias, sino porque no logra cumplir una función ejemplificadora con las sanciones que impone. En efecto, la efectividad del derecho no se funda en la fuerza, sino en que la mayoría de las personas se adapten a sus mandatos porque les parecen correctos (Fucito, 2003). Pero en la red ocurre que lo considerado “correcto” es el compartir los bienes digitales, y por ende, al clausurar un sitio surgen otros miles en diversas partes del mundo que permiten eludir esta censura “injusta” que se impone desde un poder exógeno a Sociedad Internet. Consistente con la postura materialista que inspira esta tesis, Castells señala que esta característica de la red es producto de su estructura, pues cualquier censura es interpretada por la tecnología como una falla técnica y la información encuentra automáticamente rutas distintas para la transmisión de los contenidos (Castells, 2005). En este sentido, si la red nació como un sistema de comunicación invulnerable para guerras nucleares, también habrá de serlo para sentencias judiciales.

El otro campo de tensión entre la red y la sociedad material, es el vinculado a la propiedad intelectual del software. Hemos visto que existen diversos elementos que nos permiten inferir que la cultura de Sociedad Internet se caracteriza por defender la libertad, y por ende, las restricciones no suelen ser bien toleradas, o lisa y llanamente, eludidas. De allí que para la cultura de la red resulta un gran tema de discusión dirimir si es éticamente correcto desarrollar un software de código propietario, es decir, que no pueda ser libremente usado, estudiado y modificado por los demás usuarios para adecuarlo a sus necesidades, o para mejorarlo.

Los partidarios de la libertad, fueron quienes plasmaron su ideología en el concepto de *software libre*, en el sentido de un software que pudiera ser libremente estudiado por otros

programadores, cambiado, mejorado o adaptado. La materialización de estas ideas fue la constitución de la Free Software Foundation³⁶ y el desarrollo del concepto *copyleft*, gracias a lo cual, el código no restringe, sino que permite ampliar la libertad individual y la de todos por medio de la mejora de las creaciones (Stallman, 2004). Un ejemplo paradigmático y empírico de los beneficios de los sistemas abiertos y cooperativos, como ya mencionamos fue el sistema operativo Linux, y otros desarrollos colaborativos posteriores como los navegadores Apache y Firefox, el administrador de correos Thunderbird, la suite del Openoffice, etc.

En contraposición a esta corriente hegemónica de la red, se alza la ideología emergente del *código propietario* o sujeto a licencia. Plantea el derecho a desarrollar software conservándose el conocimiento de cómo se hizo y sólo permitiendo su uso funcional, sin posibilidad de adaptarlo a las necesidades del usuario, ni de mejorarlo, y exigiendo el auxilio de la fuerza pública en caso de violación de estas limitaciones. Aquí pueden incluirse los sistemas operativos de Apple, por ejemplo, que dificultan u obstruyen la comunicación con la tecnología de los sistemas operativos de Android o de los entornos Windows de las pc (los cuales son ejemplos también de código propietario). Las consecuencias negativas para los usuarios de estos software de código propietario como el de Apple, por ejemplo, es que conforme pasan sus sistemas operativos se tornan incompatible con otras aplicaciones como YouTube o Netflix³⁷, y dejan al usuario sin posibilidad de poder hacer nada, ni aun contratando a un programador para que adapte el sistema operativo, pues se trata de software inmodificable por los particulares, y por ende, la única solución es cambiar el equipo. Estos software son usados por los usuarios, pero la resistencia ideológica contra ellos proviene de que se evidencia un aprovechamiento asimétrico entre el “dueño” del código que lucra con su comercialización, y los usuarios que han sido socializados en una economía del compartir³⁸. Además, privan a la colectividad de estudiarlos y mejorarlos, tal como ha venido ocurriendo con muchas creaciones de otros programadores.

La discusión entre estas dos ideologías no está zanjada, pero en la realidad, lo que ocurre es que la abierta violación a las costumbres de gratuidad y libertad de la red es lo que motiva y legitima la circulación de copias “piratas”, pues los netizen no consideran estar cometiendo un delito cuando suben o bajan contenidos. De hecho, el 39% del software instalado en los ordenadores de todo el mundo, es producto de la economía del compartir de la red (BSA,

³⁶ En inglés el término “*libre*” se traduce como “*free*”, lo que presenta inconvenientes pues *free* también significa gratis, y los cultores de este concepto no menosprecian poder ganar dinero con su software/código, lo que buscan es que se mantenga *abierto o libre acceso* a la comunidad para su adaptación y mejora.

³⁷ El Sistema Operativo 10.5.8 de Apple dejó de ser compatible con estas aplicaciones, y además, las macbook sobre las que corrían no pueden actualizarse a un sistema operativo más moderno. Es un ejemplo más de los anzuelos o lock-in Shapiro (1999).

³⁸ No se me escapa que el caso de los usuarios de Apple es paradigmático y poco ilustrativo de la cultura de Internet, y más asociado a la cultura capitalista de la *diferencia* y del status por la *tenencia* del objeto suntuoso. Ameritaría un trabajo por separado el estudio de la fidelidad hacia la marca y cierto sentimiento endogrupista de sus usuarios.

2016)³⁹. El hecho de que las diversas industrias que han visto sacudidas sus estructuras millonarias por la nueva economía comunitaria de la red denominen “delincuente” a quien realiza, compra o vende una obra “pirateada”, no puede cambiar una realidad que se construye sobre bases materiales distintas. En efecto, tal como enseña la sociología jurídica, considerar a alguien delincuente no surge de la ley ni del juez, sino de la creencia social de que es correcto el castigo porque su autor ofendió normas éticas, religiosas o costumbres arraigadas. Si esto no ocurre, podrán los códigos escribir las declaraciones que consideren más avanzadas, pero esto no cambiará la realidad (Fucito, 1999:167).

En definitiva, en Sociedad Internet no se repudia la denominada piratería que afecta los derechos de propiedad privada y de autor, sino justamente, su contrario, se persigue el intento de establecer límites técnicos y jurídicos contra la libre circulación de los bits por la red. Podría sostenerse que en realidad, las personas se conducen así por el beneficio económico que les redanda no pagar una copia original. Pero lo cierto es que ello no puede explicar porque entonces las personas si pagan en la sociedad material los productos que consumen en lugar de robarlos. Lo que ocurre en la red es que la cultura comunitaria avala y tolera compartir recursos, y asume que todo lo que circula por allí debe ser gratuito. La gente no comprende por qué los bits deben ser libres, pero en la vida cotidiana se conducen en función de esta ideología impresa en la práctica. Sus cultores si lo saben, pues la experiencia histórica de la red ha demostrado que el conocimiento mejora al compartirlo, por lo que privatizarlo, no solo resulta un acto egoísta y reprochable en una comunidad solidaria, sino que también, en términos utilitaristas, impide que se lo pueda mejorar y beneficiar a una mayoría. En este sentido, el *Manifiesto GNU del Software Libre* resume claramente la concepción ética al señalar que “*Extraer dinero de los usuarios por un programa con base en la restricción del uso que se le dé es destructivo [ya que] esto reduce la cantidad de riqueza que la humanidad deriva del programa*”. Y más adelante se agrega que “*La razón por la que un buen ciudadano no utiliza estos medios destructivos para volverse más rico es que, si todos lo hicieran, podríamos empobrecernos todos por la destrucción mutua. Esto es ética kantiana o la Regla de Oro*⁴⁰” (Stallman, 1985).

Conviene señalar que si bien el Manifiesto cita a Kant, no debemos confundir la ética de la Sociedad Internet con un altruismo de base moral, religiosa o metafísica, sino que la Netica se trata de una ética materialista que considera la libertad y la cooperación como el mejor modo de defender algo que es bueno para todos y que encuentra otros estímulos diferentes al beneficio económico, por lo que más que una ética kantiana, de base *deontológica*, estaría fundada en una

³⁹ La distribución por países señala diferencias en el comportamiento de los usuarios con respecto al software “pirata”. Por ejemplo, en 2016, los índices de software pirata fueron: para los Estados Unidos fue del 17 %, en Canadá 24%, Alemania 22%, Francia 34%, España 44%, Grecia 63%, México 52%, Chile 57%, Brasil 47%, Argentina 69% (IDC, 2015).

⁴⁰ Similares ideales se observan en la *Iniciativa de Código Abierto (Open Source Initiative)*, creada por Eric Raymond y otros, y si bien guardan algunas diferencias, el propio Stallman ha señalado que aunque el Software Libre y el Software de Código Abierto mantienen una relación diferente frente a algunos valores, ambas iniciativas son parte de un movimiento que lucha contra un enemigo común: el software propietario (Stallman, 2002).

ética *utilitarista*⁴¹. Pero de todos modos, lo que importa es que en función de la ética de la red, la conducta lucrativa de algunos usuarios que persiguen beneficiarse unilateralmente es repudiada, y si bien no hay abiertas manifestaciones contra ellos, hay una suerte de *resistencia activa* que se evidencia por medio de actos concretos de control social de los hackers (p.ej. socialización de passwords para sitios de pago, rippeo de softwares bajo licencia, etc.), y *resistencia pasiva* de los usuarios legos que no dejan de usar y compartir los bienes digitales a los que acceden, sus contraseñas o modos de acceso, es decir, en definitiva, usar y compartir conocimiento.

Así, como en *El mundo del revés* de María Elena Walsh, algunas cosas que son delito en la sociedad material no lo son en Sociedad Internet, y viceversa. En este sentido, los usuarios pueden ser vistos como una banda de delincuentes, irreverentes y degenerados, o bien, tal como intenta esta tesis, ser comprendidos en función de las normas y valores que los rigen, y advirtiendo así un nuevo modelo de interacción social fundado en otras lógicas económicas, y por ende, como resultaría evidente para Marx, en otras reglas jurídicas.

3.4.2. Libertad de expresión

En la sociedad material, la libertad se caracteriza por hacer todo lo que no está prohibido por la ley (perspectiva jurídica) o que no afecte al otro (perspectiva ética). Pero en Sociedad Internet, la libertad es contemplada como la posibilidad de expresar y hacer todo lo que se desee, no existiendo en principio, otra restricción que la autorregulación y la propia creatividad/capacidad del individuo o la comunidad para eludir restricciones y crear más libertades. Con el tiempo, las personas han comenzado a volcar no sólo sus conocimientos técnicos en la red sino también opiniones sobre temas generales de la vida en los blogs y los chats (política, religión, sexo, etc.); y luego, comenzaron a subir fotos y videos. Pero la libertad tiene su precio, y este siempre ha sido el riesgo de dañar a terceros, que en la red se manifiesta por medio de hacer circular rumores infundados, fotos denigrantes o videos comprometedores, todo lo cual, puede afectar la intimidad y reputación del otro. Por ende, estas fueron razones más que suficientes para que se comenzara a justificar pensar sobre la regulación de la libertad en Internet.

El mundo jurídico ya había aprendido que intentar controlar a los usuarios era una tarea muy difícil, y mucho más cuando los usuarios a veces no pasan los 14 años de edad, por lo que son inimputables o sin capacidad jurídica. De manera que una solución que se propuso *inicialmente* fue que, así como en el pasado se consideraba juzgar a los padres por las acciones

⁴¹ Sería un tema interesante de futuros estudios indagar la influencia de la ética utilitaria anglosajona en el surgimiento del sistema científico moderno y la cultura de Internet, donde la utilidad funda la autoridad, en contraposición a la ética deontológica, de origen europeo continental, que se funda en principios y axiomas, es decir, en criterios de autoridad tradicionales más que de utilidad empíricamente demostrada.

sus niños, un principio similar se podría aplicar a la red, sobre los “intermediarios de internet⁴²”, que son quienes administran los recursos que se usan en la red para subir, buscar y compartir información. Sobre ellos se direccionó la regulación y la responsabilidad.

Los más conocidos son los buscadores como Yahoo y Google que realizan la mayor cantidad de búsquedas de contenidos diarios, y las redes Facebook y Twitter que permiten la difusión de ideas y fotos a escala planetaria; y las acciones judiciales típicas son demandas judiciales iniciada por personas que solicitan a los buscadores que desindexen contenidos que refieren a ellas y que por alguna razón les resultan perjudiciales (desnudos, información falsa, daños al honor, etc.); o bien, para que se ordene a una o varias redes sociales para que borren de sus servidores información o fotos ofensivas en algún sentido para uno o varios usuarios.

Con el paso del tiempo el criterio jurisprudencial fue mutando, y en la actualidad se mantiene el criterio de atribución de *responsabilidad del intermediario* (p.ej. Google, Facebook, YouTube, etc.) siempre y cuando, éste haya tomado conocimiento que existen contenidos que afectan a un usuario y no hayan hecho nada para evitarlo. A ello se lo conoce como la doctrina *notice & takedown*⁴³, y postula que no se puede establecer una responsabilidad objetiva sobre el buscador por lo que sucede en la web, pues para ello debería permitírseles evaluar los contenidos previamente, lo que afectaría la libertad de expresión ocasionando casos de censura y afectando la neutralidad de la red. De manera que la responsabilidad pesará sobre ellos sólo si se demuestra que no tuvieron en cuenta las peticiones del usuario afectado (Palazzi, 2014)⁴⁴.

En la Comunidad Europea funciona el mismo criterio de *notice & takedown*, pero además, se ha forjado el *derecho al olvido*, según el cual, si bien no se ordena a los buscadores borrar los contenidos que afectan derechos de terceros, sí se ordena su desindexación, es decir, que no sean lo primero que aparezca en la búsqueda, tal como resolvió el Tribunal de Justicia de la Unión Europea en el caso “Mario Coteja” de 2014.

Como vemos, los juristas, jueces y legisladores occidentales saben que es prácticamente una lucha perdida intentar prohibir algo en la red o hacerlo desaparecer. Sencillamente porque eso es imposible, hay que aceptar esa limitación, pues la información está replicada en tantos lugares que siempre se regenera. De allí que su estrategia haya sido apuntar a los grandes buscadores, aunque ello conlleva un riesgo para la propia ecología de la red. En efecto, pues las sentencias operan como un disparo de perdigones, ya que en aras de proteger unos derechos se eliminan otros. Por ejemplo, la desindexación de contenidos no suele limitarse al tema particular

⁴² Se incluyen aquí a todas las empresas que proporcionan acceso a la red, a quienes indexan y transmiten contenidos originados por terceros en la red; quienes facilitan las interacciones o transacciones; y a quienes proporcionan otros servicios basados en Internet (OECD, 2011).

⁴³ Esta doctrina surge del art. 14 de la *Digital Millennium Copyright Act* de protección de derechos de autor y limita la responsabilidad de los intermediarios y proveedores de Internet. Su par en el continente europeo es la *Electronic Commerce Directive* y cumple el mismo fin tutelar.

⁴⁴ Un caso local de aplicación de la *notice & takedown* en la Argentina fue el caso de “Belén Rodríguez” fallado por la Corte Suprema de Justicia de la Nación en el año 2014.

que motiva la denuncia (p.ej. quitar todas las fotos en las que la Sra. X aparece desnuda) sino que los buscadores suprimen “todos” los resultados vinculados al denunciante. Eso fue lo que sucedió con Yahoo que por orden judicial suprimió todo lo vinculado a la modelo Valeria Mazza, con lo cual se borraron los contenidos vinculados a ésta, y el de todas sus homónimas; y algo similar ocurrió en Estados Unidos, donde, por orden judicial se borraron 1.200.000 de sitios inocentes para responder a un pedido de agencias de seguridad para deshabilitar tan solo 400 sitios (Alvarez Ugarte y Rabinovich citados por Suazo, 2015).

Todo ello nos evidencia lo que Castells ya había adelantado hace más de una década al señalar que ante la incertidumbre de una Internet sin control, se intenta resolver el problema descentralizando la censura previa hacia los prestadores de servicios, responsabilizándolos de las infracciones que puedan representar algunos contenidos. Pero en rigor, eso es como hacer responsables a los operadores de telecomunicaciones por las conversaciones telefónicas entre mafiosos que planean un robo (Castells, 2005). Sin embargo, por ahora ha sido la única solución que el derecho ha encontrado para proteger a los ciudadanos que solicitan su tutela. No son una solución perfecta, ni para el individuo que lo solicita, pues siempre circularán copias, ni para la red que ve afectada importantes porciones de información, al menos, permite que Internet no se convierta en una plaza pública donde se realizan escarnios populares. Se trata una vez más de la oposición entre libertad y control que rige la historia humana, que continúa ahora a través de nuevos medios tecnológicos y nuevas formas institucionales (Castells, 2005).

Otro mecanismo de control judicial como las leyes PIPA y SOPA ya mencionada ha sido la prevención mediante leyes de Protección de Datos Personales. Pero hasta ahora han sido empleadas para preservar los intereses empresariales y comerciales de la sociedad material, más que a los usuarios individuales. Como ejemplo, puede citarse una decisión histórica el Tribunal de Justicia Europeo que resolvió en octubre de 2015 impedir a empresas como Facebook, Google, Amazon o Twitter transferir a sus servidores en los EEUU los datos personales de los usuarios ubicados en Europa. Sin embargo, como decíamos, es claro que este es un pronunciamiento que resuelve tensiones comerciales, en particular, procura evitar que empresas ajenas a las europeas se hagan de sus mercados y consumidores por vía de la red. Quizás la verdadera solución para el usuario individual estaría en hallar un modo capaz de proteger sus datos personales de manera autónoma, o de socializarlo en función de normas que lo eduquen para saber que la información que se sube a Internet quedará allí por siempre. Pero ello iría en contra de la cibercultura comunitaria, que hace al usuario más proclive a exponer su intimidad que a preservarla (Urresti, 2008:56), lo cual da paso a la última tensión entre las instituciones clásicas del derecho, como lo es la intimidad, y las costumbres y valores de exteriorización de la red.

3.4.3. Derecho a la intimidad

Sobre la intimidad es mucho lo que se ha escrito durante los últimos años, fundamentalmente como reacción ante los regímenes totalitarios del sangriento siglo XX, que buscaban invadir la privacidad del sujeto para quitarle todo espacio de libertad y autonomía. De allí que cualquier tecnología actual de la red que permita ingresar en la intimidad de las personas es considerada negativamente por la mayoría de las sociedades democráticas occidentales, y se promulgan leyes estatales que sancionan conductas invasivas tales como sustituir la identidad de otro usuario, ya sea para acceder a su cuenta de correo o a la de Facebook; o acceder sin autorización a información almacenada en registros públicos o privados de datos. Tal es el consenso que existe sobre esta tutela de la privacidad que a nivel internacional la ONU dictó la Resolución N°68/1672 titulada "*El derecho a la privacidad en la era digital*" sosteniendo que los Estados deben proteger este derecho, según el cual nadie debe ser objeto de injerencias arbitrarias o ilegales en su vida privada.

Pero esta función tutelar del derecho, tal como ocurre en la sociedad material también puede ser usada por los sectores dominantes para legitimar sus acciones (Marx y Engels 1974a), pues lo cierto es que en aras de proteger a las personas en la red, el derecho se usó en países democráticos para justificar la invasión de su privacidad. Así, los Estados Unidos, luego de los atentados del 11 de septiembre de 2001, habilitó legalmente a sus agencias de inteligencia y seguridad a monitorear las conductas de los individuos en la red, hasta el extremo de realizar espionaje sobre gobiernos aliados como los de Alemania o Brasil, y también, a exigirle a empresas privadas como Google o Facebook que brinden información al Gobierno de EEUU sobre determinados usuarios de la red (Busaniche, 2014). A ello cabe agregar las políticas de los estados totalitarios como China que condena con penas de hasta diez años de prisión a quienes provean pornografía o distribuyan información contraria al Partido, para lo cual, no emplean rastreadores tecnológicos sino que exigen a las empresas proveedoras de internet que les brinden la identificación del usuario que consumó el hecho (Lessig, 2009). Algo similar realiza Arabia Saudita, quien envía un aviso automático cuando el usuario accede a sitios prohibidos, recordándole así que están vigilados en lo que hacen en su privacidad (Himannen, 2002).

Pero a la par de estas conductas de espionaje invasivo, también existe una nueva forma de invasión a la privacidad que no está ya en mano de los estados sino de las empresas y corporaciones. Se trata de tareas que realizan para determinar los perfiles demográficos de sus usuarios e identificar sus preferencias (*targuetizar*), claro que su finalidad no es política, sino para luego direccionarles publicidades acordes a sus intereses. En rigor, se trata de una segmentación de la población que no es muy distinta de la que se viene haciendo en sociología desde los tiempos de Saint Simon, sólo que ahora los instrumentos permiten una precisión que

literalmente asusta, pues lo que antes se dividía en estamentos, clases sociales o niveles de status, ahora puede hacerse de un modo mucho más personalizado. De este modo, la publicidad se dirige a individuo, no ya en función de los deseos y necesidades propias del grupo social al que pertenece, sino en función de sus deseos personales, conocidos por medios de sus búsquedas en la red. El fenómeno asusta, pero es consistente con la lógica de Internet que es muy respetuosa de los gustos y deseos individuales, tal como hemos ido viendo en cada campo en que la analizamos.

Pero esta conducta de las empresas no se presenta repugnante a la cultura de la red. Ello se evidencia en que, tras buscar pasajes de avión para algún destino, por ejemplo, posteriormente el usuario suele ver banners con promociones al destino buscado. Hoy ya nadie desconoce que Internet funciona así, sustentada con publicidad como la televisión de aire. En este sentido, es una renegociación del viejo acuerdo espectador-tv, ahora entre los usuarios y las plataformas, que no parece generar mayores conflictos, justamente porque el ciudadano moderno ya ha sido socializado desde hace años por la televisión y su lógica de sostenimiento publicitario. Pero lo que Internet ofrece es algo más ventajoso que su antecesora, pues si bien aquí también hay publicidad, se puede solicitar a Google limitar la publicidad considerada impropia, como así también, instalar un sencillo software que la bloquea permitiendo navegar sin casi ningún tipo de interferencia publicitaria (p.ej. Ad-block).

Otros autores tienen una mirada más apocalíptica sobre esta cuestión. Así, MacKinnon, si bien también se refiere a la existencia de un “consenso de los conectados” que se asemeja al acuerdo tácito que aquí referimos, señala que aún no comprendemos el “poder” en la esfera digital, y por lo tanto, si bien nos negamos a darles datos a los estados, se los ofrecemos alegremente a las empresas privadas sin saber a ciencia cierta para que los usarán (MacKinnon, 2012); y en similar sentido Lanier también nos advierte sobre este canto de sirenas que parecen ser las pocas corporaciones que se quedarán con todos los datos del mundo en un futuro cercano (Lanier, 2015).

Sin embargo, lo cierto es que las prácticas de recolección de datos no es nueva bajo el sol, y puede remontarse a los primeros censos romanos de la época de Cristo. Lo que sí es nuevo es todos los beneficios que puede reportar el *big data* en campos como el medicinal por ejemplo. En efecto, en enfermedades terminales como el Parkinson o el cáncer, los grandes números son de mucha ayuda, pues mientras que la población de pacientes de cáncer que se somete a participar en investigaciones es del 3%, existen diversos proyectos que estudian la enfermedad a partir de cientos de miles de muestras, analizados por diversos equipos de investigación de todo el mundo. Un ejemplo es la Asociación Americana de Oncología Clínica que desarrolló un software para agrupar todos los resultados de investigación médica sobre el cáncer de mama,

obtenidos a partir de más de 100.000 muestras analizadas por 27 grupos científicos diferentes. Internet puede ser peligrosa al recolectar datos, pero también permite que la ciencia tenga un material que nunca antes había podido obtener, aunque el nuevo desafío es transformar esos datos en conocimiento. Esto se está llevando a cabo no sólo en el campo de la salud, logrando menores tasas de mortalidad (Riskin, 2012), sino también en el campo de la seguridad, el control gubernamental, el medio ambiente, el comercio, etc. Los datos seguirán circulando por la red para beneficios comerciales de algunos, pero no debe perderse de vista los avances insospechados para el saber humano en su conjunto que ello también reporta y reportará. La historia no es nueva, pues siempre el conocimiento científico avanza en función de variables *non-sanctas* como la guerra y el comercio, y este caso no parece ser la excepción.

En definitiva, en la actualidad, Internet le propone al usuario beneficiarse de lo que allí existe a cambio de brindar algunos datos personales, preferencias, tipo de conductas, etc., pero al ser una lógica donde el usuario percibe que también sale beneficiado, no ya por lo que hemos dicho sobre *big data*, sino sencillamente por la utilidad de usar una plataforma como Google, Facebook o cualquier sitio web de su interés con cookies, este sistema, por ahora, no ha sido mayormente resistido por la cultura de la red. De hecho, ha ido colonizando la sociedad material ya que cientos de empresas otorgan beneficios a cambio de que los clientes les den sus datos e identifiquen sus preferencias (p.ej. supermercados, estaciones de servicio, líneas aéreas, etc., y aquí nadie se rasga las vestiduras).

De todos modos, en Sociedad Internet, las empresas que obtienen los perfiles de los usuarios, son cautelosas en la introducción de la publicidad, pues ninguna pretende romper este delicado e invisible acuerdo de tolerancia entre los usuarios y ellas (Van Dijk, 2016:71). En especial, tal como decía Hypponen, porque las empresas tienen en cuenta que somos brutalmente honestos con las consultas que hacemos en nuestros buscadores; mucho más sinceros que con nuestras familias y amigos (Hypponen, 2013), y por ende, enviar publicidad personalizada sobre algunos temas “muy íntimos” que el usuario pudiera haber consultado, sería una clara afrenta a la representación social moscovitiana de anonimato que campea sobre la red. Una conducta así de invasiva por parte de las empresas, provocaría la misma reacción que en la fábula donde el ingenuo protagonista grita “*el Rey está desnudo!*” y pierde su cabeza. En la red se mantiene la ilusión de que todos somos anónimos, y aun quienes la pierden, como los hackers por ejemplo, mantienen su anonimato por medio de la encriptación en su navegación por la red.

Una zona gris de estas estrategias de perfilación de usuarios es que, así como Google identifica la IP desde donde se hacen consultas, y a partir de allí va conformando el perfil del usuario (intereses, edad, género, religión, etc.), en el futuro no solamente le dirigirá publicidades personalizadas, sino que también los resultados de simples búsquedas pueden venir sesgados en

función de este perfil. Para probarlo bastaría que dos personas hagan una misma búsqueda, cada uno desde su máquina personal y advertirían las diferencias de la información que Google les devuelve a cada uno (Parisier, 2011)⁴⁵. No obstante, más que un manejo maquiavélico de la información, éste parece ser un servicio más de Google para brindar lo que mejor sabe hacer que es ayudar al usuario a encontrar agujas en el pajar de los pajaros que es Internet, ayudándolo a hallar lo que se vincula con sus intereses históricos. Contrariamente a ello, otros autores advierten aquí un peligro al señalar que en realidad, han sido las fuerzas del mercado las que han fomentado arquitecturas de identificación para facilitar el comercio electrónico, y que ello transformará la regulabilidad de Internet, pues cuando se tenga a todos los usuarios identificados se perderá el anonimato en que se basa la libertad de la red (Lessig, 2009:140). La hipótesis es posible, pero hasta ahora, la tecnología sigue permitiendo el anonimato en función de las IP móviles que por defecto emplean los usuarios, y demás softwares o redes que tutelan la libertad en Internet⁴⁶. Posiblemente, la libertad y la intimidad sean derechos que el futuro ciudadano de Internet deba aprender a cuidar por sus propios medios contra los avances de la cultura emergente (Castells, 2005). Pero ello no significa pronosticar la distopía del control absoluto del Big Brother, sino una evolución del ecosistema y los navegantes de la red para que ésta siga manteniéndose libre y distribuida. Claro que es una evolución difícil, pues las características de base de la red son las que han hecho surgir valores comunitarios que inspiran la apertura hacia otro y la disolución de la privacidad. En este sentido Solove señala que existe una suerte de normalización foucaultiana en los usuarios, que no se preocupan porque las empresas sepan sus conductas en la red, al sostener *"Yo no tengo nada que ocultar"*. El autor señala que este tipo de respuestas es imposible, porque somos seres con privacidad, ya que de lo contrario no tendríamos cortinas en las ventanas e iríamos desnudos por la calle (Solove, 2011).

Sin embargo, ello es hacer una traslación ilegítima de las conductas propias de la sociedad material a la Sociedad Internet. Aquí, como en muchas comunidades, la privacidad no es un valor fundante de la interacción, sino, tal vez, todo lo contrario, pues la exteriorización y la apertura fundan la sociabilidad, sin ellas no hay comunicación, y conforme se especializa más se complejiza la interacción. Pero sin ellas hay autismo, ensimismamiento, indiferencia. En este sentido, Internet está fundada en una cultura del compartir que se convierte también en una cultura de la exhibición, tal como lo evidencian diversas investigaciones sobre la generación de nativos digitales, donde el límite entre la vida pública y la vida privada es cada vez más difuso

⁴⁵ A este fenómeno se lo llama "filtro burbuja" y señala el sesgo en la información, que invisiblemente puede recortar el mundo a la medida del usuario, privándolo de ver otras alternativas. Sin embargo, existen investigaciones que desacreditan el cumplimiento de este patrón (Boutin, 2011; Weisberg, 2011), y aun la posibilidad de desactivar estos perfilamientos de Google.

⁴⁶ La tecnología que permite navegar anónimamente y evitar el registro de los mensajes por medio de diversas estrategias. Así, el software Qlink.it permite encriptar mensajes, el navegador Tor permite transitar por internet sin dejar rastros; whatsapp recientemente encripta los mensajes que se envían; para cifrar las llamadas en Android u Iphone se puede usar Red Phone, emplear Spider Oak en lugar de Dropbox, etc.

(Morduchowicz, 2012). Ello se explica como consecuencia de una tecnología que socializó a los usuarios en función de compartir su vida con sus pares en la red, contar lo que piensan, mostrar sus fotos y lograr popularidad en función de ello. De allí que para muchos adolescentes —y no adolescentes también— su portal de Facebook, tenga el mismo contenido que el tradicional diario íntimo, pero incluyendo la reacción de sus amigos.

La cultura de Internet es proclive a la apertura y la libre circulación de la información entre pares, lo que axiológicamente se expresa como una apertura de la vida privada. Pero no se trata de desnudar la intimidad indiscriminadamente, como lo propone el concepto de *extimidad* formulado por Sibia (2008), según el cual, en la red se asiste a un modo indiscriminado de espectacularizar la intimidad sin reparos, sino que se trata de la exhibición de una intimidad cuidada, armada y *retocada* para la red. Es en un función de esta característica que se ha complementado la idea de *extimidad* con la de *multimidad* para referir a esta presentación de la intimidad del individuo en las redes sociales (Linne, 2016). Pero de una manera o de otra, ambos términos refieren a un mismo cambio social que se está produciendo en la relación entre la intimidad y lo público, por lo que pretender abordar el concepto de intimidad con las pautas de la sociedad material actual, es asumir una perspectiva etnocéntrica, y olvidar que la “intimidad” y la “privacidad” en nuestras sociedades materiales no provino de los genes de los seres humanos. En efecto, fue una construcción social que se fue consolidando como producto del ascenso de la burguesía, la cual, al privatizar y cercar las tierras comunales contagió isomórficamente estas conductas a los ámbitos domésticos y privados (Rifkin, 2015:100). Es por ello que surgieron las habitaciones separadas, las cortinas y las puertas, que construyeron los muros psicológicos de la vergüenza, y no como pretende Solove, porque seamos seres con tendencia a la intimidad como lo prueban “la existencia de cortinas”, sino justamente, se pusieron cortinas cuando el individuo quiso aislarse del grupo.

En definitiva, la intimidad es una institución social más, y por ende, conforme la perspectiva epistemológica de esta tesis, cuando las bases materiales sobre las que se fundan las relaciones entre los hombres no los impulsan hacia la propiedad privada sino hacia lo comunitario, ello repercute en el trato que se dan las personas y cómo exponen sus vidas ante los demás. Así, los ámbitos comunitarios como Internet, dan lugar a campos de interacción donde la apertura se da por defecto, y el cierre, la distinción y lo privado es la excepción. Visto de este modo, se nos podría criticar que vemos en la red una suerte del paraíso perdido que imaginaba Comte que había sido la sociedad europea prerevolucionaria (Forte, 1998). Sin embargo Internet no vuelve al pasado, sino que bebe de aquellas fuentes y lo actualiza, o lo hace *vintage* si se quiere. Las nuevas generaciones que navegan la red no son siervos medievales, sino personas que asisten a una transformación de los alcances de la intimidad tal como lo revelan diversas investigaciones (Urresti, 2008, Sibia, 2008; Morduchowicz, 2012; Linne, 2016), donde

la privacidad ha perdido la importancia que le asigna la sociedad material y las generaciones precedentes. Es probable que la explicación obedezca a que la interacción entre miembros de una comunidad que se sienten pares, conspira contra lo privado, como así también a que la libertad no se asocia tanto con la posibilidad de poder excluir al otro, sino con la de exhibir y de poder tener acceso a los ámbitos donde se exhiben los demás (Rifkin, 2015:101). De manera que existe un fuerte vínculo entre la libertad y la dilución de la intimidad, y ello puede evidenciarse en frases como las del fundador de Facebook quien sostiene que *“Al dar a las personas el poder de compartir, hemos hecho del mundo un lugar más transparente”*. O bien otra que describe la meta de su compañía: *“Nuestra misión es hacer que el mundo sea más abierto y conectado”*. Apertura, transparencia y conexión se asocian con este sueño de la libertad absoluta sin barreras, puertas ni cortinas. Tal vez sean slogans publicitarios, pero van en un sentido consistente con la cultura de la red, y en un mundo con esas características, la intimidad se diluye en la comunidad, y la vida comienza a disfrutarse más si se la puede compartir con otros que dan sus opiniones y comparten la suya. Podremos juzgar negativa o positivamente esta nueva forma de la sociabilidad humana en el siglo XXI, pero debemos respetarla, y en tanto con ella no se afecten derechos de otros individuos, las leyes deberían guardar una sabia distancia para no interferir en ella.

3.4.4. Una conclusión sobre los reguladores jurídicos

Hasta aquí hemos visto que el Derecho en la Sociedad Internet carece de la fuerza que ostenta en la sociedad material, y ello se debe a que la eficacia de las leyes y las sentencias no se basan exclusivamente en el monopolio de la fuerza, sino en cierta consciencia de obligatoriedad por parte de quienes se someten a ella. En este sentido, el derecho sólo puede funcionar con relativa eficiencia si una mayoría de una población acepta sus reglas, y consiente —o exige— castigo para quienes se apartan de ellas. Todo ello está lejos de ocurrir en Internet, pues la gran mayoría de las conductas que las leyes persiguen en la red, no son consideradas como disvaliosas por los usuarios, y por ende, las practican y toleran en los demás. Por ejemplo, lo que se define como delito contra la propiedad intelectual en la sociedad material, en la red se considera “compartir” recursos o conocimientos; la exhibición de la intimidad a miles/millones de otras personas se llama “popularidad”; la opinión a favor de temas condenables, se juzga como “libertad”; el deseo que abriga todo ciudadano por la propiedad privada, se troca en el usuario de la red por el derecho al “acceso”, y el espíritu de competencia por la obtención de recursos se cambia por el de la “solidaridad”.

Evidentemente en un mundo con estas características es poco lo que pueden hacer las leyes jurídicas tomadas de otras superestructuras. Por lo tanto, es predecible que se cumpla con

una de las reglas más clásicas de la sociología jurídica desde Durkheim a esta parte, y es que en una sociedad en la que el derecho refleje una idea de Justicia, y las personas sostengan otras, “*es prácticamente seguro que la ley no se aplicará*” pues “*si las leyes no tienen a la costumbre como base, se resistirá su cumplimiento*” (Durkheim, 2004:68; Fucito, 2003:15).

3.5. El control social del mercado

Las leyes jurídicas son un importante regulador de las conductas, pero resultan palabras huecas si no tienen la legitimidad social que las torne imperativas, tal como parece ocurrir en la red. Pero existen otras leyes reguladoras de los comportamientos, tales como las del mercado, y en particular, el precio. El precio es una variable de control que permite o impide acceder a al uso o propiedad de determinados bienes y servicios de la red, y en este sentido, regula las conductas.

La primera restricción que el mercado impone en Sociedad Internet es una suerte de control fronterizo, pues quien no pueda pagar el acceso a la red, se quedaría, en principio, privado de poder ingresar a ella. De allí que inicialmente esta tesis, por sugerencias receptadas de su debate con colegas, postulaba que Internet era un “comunismo de clase media”, pues la posibilidad de satisfacer este primer requisito técnico no ha tenido un devenir equitativo para todos, ya que en un principio, como ha ocurrido siempre con los avances tecnológicos, resultaba privilegio de las capas sociales medias de los centros urbanos de los países desarrollados (y altas de los subdesarrollados). Éstas eran las que contaban con una computadora, modem, acceso a internet, y además, el saber sociocultural de su clase que les conducía/permitía interesarse por Internet. Sin embargo, la misma ley del mercado que excluye también puede incluir. Así, gracias a la disminución de los precios de los recursos informáticos a tenor de la Ley de Moore, como así también del precio del acceso a la red en función de la competencia entre los proveedores del servicio, el efecto demostración, el consumo aspiracional, y las políticas de disminución de la brecha digital⁴⁷, fueron posibilitando que el acceso a la tecnología y a la red avanzara a paso firme hacia gran parte del mundo. Esta conjunción de fuerzas han contrarrestado la ley de mercado excluyente, y han permitido que en la actualidad un 46% de los habitantes del planeta tengan acceso a Internet (Wearesocial⁴⁸, 2016), lo que significa que la Sociedad Internet ya cuenta con una población de unos 3419 millones de usuarios, aunque sin que ello haya borrado las desigualdades de la sociedad material (García Canclini, 2004). En efecto, su distribución a escala no es homogénea aún, pues mientras que en los Estados Unidos y Europa más del 80% de

⁴⁷ A pesar de que Latinoamérica sea una de las zonas más desiguales y heterogéneas del planeta, es una de las regiones más proactivas en cuanto a la integración de TIC en sus sistemas educativos (Lugo, 2105). En tanto que compañías como Facebook tienen proyectos como el *Connectivity Lab* que al igual que el proyecto *Loon* de Google pretenden ayudar para brindar acceso a Internet a las poblaciones de escasos recursos mediante drones, satélites y tecnología láser.

⁴⁸ Se trata de una exhaustiva investigación que anualmente desarrolla la organización *We Are Social* sobre 30 países de los cinco continentes, compendiando estadísticas sobre los usos y penetración de Internet en cada uno de ellos.

su población tiene acceso, en Latinoamérica lo hace el 60%, Medio Oriente un 53% y África 29% (Wearesocial, 2016). Lo mismo se replica a nivel nacional en cada país, donde la conexión es más alta en los centros urbanos más poblados y se va disminuyendo hacia las periferias (Blum, 2012:32). Pero insistimos que ello no es algo que deba asombrarnos, pues se sabe que en toda revolución tecnológica/cultural se asiste a procesos de cambio asincrónicos, y también de resistencia, donde los que acceden van influyendo por efecto demostración, y así traccionan al resto (Germani, 1966:102).

Vemos que casi la mitad de la población humana tiene acceso a Internet, en tanto que en la Argentina, el 61,8% de los hogares tiene acceso a Internet (INDEC, 2015). Si a ello sumamos que las personas no acceden solamente desde sus hogares o celulares, sino también desde su trabajo, universidades o cibercafésm, los números nos dicen que para 2014, el 72% de la población argentina (29 millones de personas) estaba conectada a la red (Google, 2015). En tanto que para los restantes ciudadanos sin acceso, los gobiernos y diversas empresas procuran *acortar la brecha digital* favoreciendo el acceso a las poblaciones que no pueden hacerlo de manera autónoma, como por ejemplo los proyectos *Connectivity Lab* de Facebook o el proyecto *Loon* de Google que llevan la señal de internet allí donde no lo hay, fundamentalmente por razones antieconómicas de las empresas proveedoras del servicio. En igual sentido, también hallamos el programa “Conectar Igualdad” en Argentina que entrega una notebook a todos los estudiantes de las escuelas públicas secundarias de todo el país o el Plan Ceibal de la República Oriental del Uruguay, como otros ejemplos de la región que integran socioculturalmente Internet a su población desplazada económicamente⁴⁹.

Así las cosas, si bien los mecanismos de control social económicos imponen límites propios de todo mercado abierto, el estado también puede disminuir o eliminar estas restricciones por medio de subvenciones, o lisa y llanamente declarar Internet como un Derecho Humano tal como lo hizo en 2016 el Tribunal Europeo de DDHH⁵⁰, lo que posiblemente irá abriendo paso para convertir e Internet en un bien común o procomún como el aire y el agua, tal como señalamos anteriormente siguiendo a Rifkin, Benkler, Urrutia, etc. Pero no son solo los estados los que expanden el acceso, sino que también algunas empresas privadas también hacen sus aportes desde el tercer sector para lograr que la conectividad alcance a un nivel planetario, de manera que una a toda la humanidad. Tal vez lo hagan persiguiendo fines comerciales, pero a la par de ello, contribuirán a conectar a todos los pueblos y así diluir el desconocimiento que una parte del mundo tiene sobre la otra, ayudando de este modo a diluir los prejuicios que se

⁴⁹ Otros casos regionales son: “Puentes Educativos” en Chile, “Prouca” en Brasil, “Computadores para Educar” en Colombia, “Cerrando la brecha” en El Salvador, “Canaima Educativo” en Venezuela, etc.

⁵⁰ Caso “Kalda vs. Estonia”, TEDH, sentencia del 19/01/2016.

nutren del desconocimiento del otro, y quizás sea ésta la forma de evitar el choque fratricida de civilizaciones.

Pero además de estas restricciones de acceso que intenta imponer el mercado, también crea oportunidades. Así, si bien una vez adentro de Sociedad Internet se puede adquirir gratuitamente prácticamente cualquier bien digital, algunos sitios han desarrollado el negocio de proveerlos a un costo, en función de garantizar algunas prestaciones. Por ejemplo, estos sitios ofrecen seguridad en un mundo virtual que no es ajeno al riesgo de Beck, y que aquí se manifiesta como virus y malware informático que podría venir oculto en las canciones o películas que se bajan de la red, y que podrían destruir el disco rígido, obtener información personal, habilitar la cámara, y demás paranoias que circulan en el imaginario de la red. Por ello algunas personas prefieren bajar música de Itunes, que es de pago, que por Ares u otras redes P2P que son gratuitas.

Otro servicio que se vende en red es la organización, velocidad y calidad de películas, pues si bien en Sociedad Internet no importa dónde esté almacenada la información, ya que viaja a la velocidad de la luz por la fibra óptica en paridad para todos los usuarios —lo que se conoce como neutralidad de la red—, a veces el tráfico se hace notar o se pierde mucho tiempo buscando una película. Allí es donde aparecen plataformas como Netflix que facilitan ver cine online con buena calidad.

También los sitios de pago garantizan confianza en un mundo donde la libertad permite que la información circule sin saberse a ciencia cierta si es verdadera o no. De allí que algunas personas se suscriban al blog de un periodista de renombre o a un diario, en lugar de leer cualquier blog de la blogosfera, pues se ha instalado, la sensación de inseguridad al respecto, en el sentido, de que los blogs o Twitter no son fuentes *confiables* de información, o al menos, no lo son tanto como los medios hegemónicos de la sociedad material.

Sin embargo, lo cierto es que éstos últimos no son actores neutros ni preocupados por la población, tal como se nos presentan, sino que forman interesadamente la opinión pública y trazan alianzas con el poder político y el económico (Bourdieu, 1996). Prueba de ello se han encontrado en casi todas las dictaduras del cono sur y aun en los gobiernos democráticos⁵¹. En un mundo así, donde los medio hegemónicos construyen los humores sociales y la realidad social, muchas veces los periodistas individuales han sido los que realmente transmitieron la información real a la sociedad. Este modelo de libertad periodística o de información, como no podía ser de otro modo, se replica en Internet, tal como se pudo ver en la Primavera Árabe, donde los usuarios comunes fueron quienes informaron al mundo lo que allí ocurría por medio del triunvirato de las protestas 2.0: Twitter-Facebook-YouTube (Soengas, 2013); y algo similar

⁵¹ Téngase en cuenta que en Argentina, Brasil y México gobiernan los candidatos apoyados por los medios hegemónicos Clarín, O Globo y Televisa respectivamente (Mastrini y Becerra, 2011).

ocurrió en las movilizaciones del Occupy Wall Street. Se trata de lo que Castells (2010) denomina *auto-comunicación de las masas*, donde se eliminan los intermediarios tradicionales, diarios, televisión y radio, y son reemplazados por prosumidores, no ya de productos, sino ahora de información. Se diría que los medios de comunicación han sido el cuarto poder durante el último lustro, pero sin contrapoder, por lo que obraron de manera omnívoda y omnipotente. Pero la llegada de Internet, y en especial, las redes sociales, ha traído la aparición de un *quinto poder*, o un contrapoder a los medios hegemónicos, pues la tapa de un diario o la editorial de un periodista estrella que antes formaba opinión pública, hoy puede ser destruida vía Twitter, o al menos cuestionada rompiendo así el hipnotismo ideológico que imponen los medios dominantes.

En los años noventa la apertura de Internet hacia el mercado la llevó a las familias de las grandes ciudades primero y luego a la mitad del mundo, en tanto que luego, las empresas comenzaron a privatizar lo público, brindando más eficiencia y seguridad. Pero sus estrategias no han sido inocuas, sino que muchas veces, continuaron foguearon en el imaginario social una serie de peligros asociados a la tecnología para ofrecer luego la solución. No hacía otra cosa que estimular la *necesidad de seguridad* la pirámide de Maslow con buenos resultados para ellos. Así por ejemplo, en el año 1999 se desató una paranoia con el denominado “Efecto 2000”, que sostenía que con el cambio de milenio las máquinas considerarían el año 2000 como 00, y por ende, en vez de abrir el calendario a un nuevo milenio considerarían que se vivía en el año 1900. A partir de ello, no pocos medios de comunicación pronosticaban el apocalipsis informático del mundo. Todo comenzaría con el colapso de las centrales energéticas, que dejarían sin luz a las ciudades, provocando un apagón generalizado, lo que daría lugar a saqueos, caos y anarquía. Pero la historia demostró que nada de ello ocurrió, y típicamente como ocurre en los trastornos de ansiedad, se gastaron más recursos para protegerse de lo que se hubieran perdido si el efecto 2000 se hubiera producido. En efecto, a nivel mundial se destinaron 214.634 millones de euros para prevenirse de una potencial pérdida de dinero de 165.156 millones, que nunca se produjo (Consultora IDC en diario El País, 01/01/2010).

Esto es tan sólo un ejemplo más en la historia del mundo en que, empresarios, políticos y líderes religiosos han atizado los miedos y la ansiedad social para el beneficio de sus intereses.

En este mismo sentido va la paranoia que existe en el usuario común contra los virus informáticos que *asaltarán su máquina si navega por sitios inseguros*. Claro que los virus no son un mito, comenzaron como creaciones informáticas, pero pronto se convirtieron en fuente de peligro y negocio en la sociedad del riesgo. Su *boom* fue hacia la década de los noventa, asociados

a un imaginario de pérdida de toda la información del disco rígido⁵², y que Internet potenció con su capacidad de viralización. Los antivirus comenzaron a ser comercializados, y se convirtieron en la puerta blindada contra los posibles ataques. Si bien hacia el siglo XXI la paranoia parece haber cesado, la empresa rusa Kaspersky Lab, una de las firmas de antivirus más reconocidas a nivel mundial, informó hacia el año 2014 que “*cada segundo se crean tres virus nuevos*”, lo que fue publicado en título catástrofe por muchos suplementos tecnológicos de diversos medios. Así, en una red en la cual se crean 315.000 virus por día —la mayoría creados casualmente en Rusia—, no parecería haber solución posible para no contaminarse; salvo, claro está, con los antivirus de Kaspersky Lab. Para cerrar este punto, señalemos que a pesar de la hiperproducción de virus que señala la empresa rusa, lo cierto es que en la Unión Europea, por ejemplo, sólo el 25% de los usuarios ha tenido “problemas de seguridad” en 2015, dentro de lo cual, se incluyen no solo virus, sino también problemas con la utilización indebida de información personal o el acceso de menores a sitios Web inadecuados (Eurostat, 2016). A ello podría agregarse casos de ataques a la seguridad de los bancos, el ciberterrorismo, el robo de información personal del celular o la pc y su posterior chantaje para no publicarlas, etc. Pero no debemos confundir estas conductas de terroristas, asesinos y ladrones, con las de los hackers, cuya actividad tienen como finalidad obtener más conocimiento, su mejora por medio de la crítica, lo que muchas veces toma forma de vulneración de sistemas de seguridad, y la mayoría de las veces, es al solo efecto de señalar los errores de configuración, y no para cometer delitos contra la propiedad ajena.

Contra las paranoias de inseguridad que el mercado crea a partir de algunos casos aislados, y que tal como ocurre en la sociedad material, generan sensaciones de inseguridad al percibir que el peligro acecha en cualquier lugar (Kessler, 2009). La solución suele estar en la propia tecnología, la cual es accesible de forma gratuita en la red. Solo requiere un poco más de educación del soberano de Sociedad Internet, pues se sabe que si se emplean buenas contraseñas, desaparecería el 95% de las chances de que le vulneren información personal, ya que si la clave tiene más de ocho caracteres alfanuméricos y con signos especiales, los delincuentes pueden pasar cientos de años hasta que logren descifrarla (Comisario, 2014). Además, para los riesgos comunes de virus, lejos de pagar un software, la comunidad de Internet ofrece cientos de copias de antivirus en función de su economía del compartir por medio de redes P2P de cualquier parte del mundo.

En definitiva, el mercado con sus lógicas de crear necesidades y deseos establece diversos modos de control social de las conductas en la red, tal como la exigencia mínima de una capacidad económica para acceder a ella, como así también, una vez adentro, consumir los bienes y servicios “garantizados” que se ofrecen. Pero a pesar de que la ley de mercado es un

⁵² Uno de los primeros registros de virus fue el Creeper, el cual atacó máquina IBM Serie 360. Este virus emitía periódicamente en la pantalla el mensaje: «I'm a creeper... catch me if you can!» («¡Soy una enredadera... agárrame si puedes!»). Para eliminar este problema se creó el primer programa antivirus denominado Reaper (cortadora) (Wikipedia).

poderoso regulador, que ha servido históricamente para trazar diferencias y distinciones, en Internet no actúa con la misma lógica que lo ha hecho en las sociedades materiales, pues muchas veces colisiona con la cultura igualitaria y solidaria de la red. Por ello, los empresarios que pretenden lucrar con los bienes digitales que por allí pueden circular, son proclives a ver afectado su modelo de negocios pues los usuarios comparten las copias de los productos aunque estos estén bajo derecho de autor, socializan las claves de acceso a sitios donde se ha creado una carencia artificial de acceso a la información, y muchos otros, aportan sus conocimientos tecnológicos contra todo producto o servicio de la red que exija un pago para beneficiarse de él. Así, sólo algunos comerciantes, que han comprendido que deben compatibilizar su afán de lucro con la cultura de Internet, han sido los que logran adaptarse y sobrevivir. En tanto que muchos otros, tal como lo demostró la gran crisis de las punto.com, debieron hacer sus maletas y cerrar su emprendimiento.

3.6. Conclusión sobre los reguladores de conductas en la Red

Entre los cuatro dispositivos de control social mencionados —tecnología, costumbres, leyes y mercado— es claro que el tecnológico es el que mayor eficiencia presenta, pues es el que mejor se adapta a las condiciones físicas y lógicas de Internet. En segundo lugar hallaríamos a las costumbres, con su función de autorregulación de las conductas y el control social que imponen en manos de otros usuarios distribuidos microfísicamente, dentro y de fuera de la red. Los últimos lugares los ocuparían el mercado y el derecho. El mercado, asociado a la tecnología, limitando las conductas en función del precio de acceso a los bienes y servicios que propone, y que al igual que el derecho, debe enfrentar los embates de las costumbres comunitarias de la red.

Como en todo sistema complejo, ninguno de sus subsistemas actúa solo, por lo que entre los reguladores existen puntos de contactos y también de tensión. Los contactos ya los hemos mencionado, en tanto que la tensión siempre estará dada en Internet por la colisión de dos intereses en pugna. Por un lado, los que se inclinan a proteger *el fin de lucro* —individual o corporativo—, y por el otro, los que protegen *lo comunitario*. Los primeros, son los que nacen de los valores estimados positivamente en la mayoría de las sociedades occidentales modernas, e intentan colonizar la superestructura de la red estableciendo sus criterios éticos, morales y jurídicos. Ejemplos de ellos podrían ser el respeto de la propiedad privada, los derechos de autor, a la intimidad, a la reputación y buen nombre, etc. Mientras que por el otro lado, los valores comunitarios de Sociedad Internet, surgidos de condiciones materiales distintas, han dado lugar a sentimientos compartidos de libertad, igualdad y solidaridad, que se manifiestan en las conductas de apertura y solidaridad, y que se enraízan en la tecnología de base de la red, y en

las costumbres a que ésta dio a lugar. De allí el próximo punto de esta tesis será analizar cómo se mantienen, transmiten y cambian las pautas culturales de la red.

4. Mantenimiento de pautas culturales de Sociedad Internet

Al hablar del mantenimiento de pautas culturales nos referimos al proceso mediante el cual las personas incorporan, en mayor o menor medida, el conjunto de conocimientos, creencias, normas y valores de un sistema de interacción estable, que transmitirán a las generaciones siguientes que participen de él. En este sentido se asocia al concepto sociológico de socialización como modo de adquirir la cultura de sistema. Pero al hablar de cultura, no debe entenderse como un conjunto monolítico de valores, normas, creencias y conocimientos, como planteaba el funcionalismo, sino que debe comprenderse que si bien existe una cultura hegemónica o dominante que interviene en la mayoría de los aspectos de la vida individual y social del grupo bajo estudio, también existen movimientos emergentes con aspiración hegemónica, los cuales van intentando cambiar las pautas culturales en función de sus intereses, y que cuando tienen éxito, se anexan a la cultura hegemónica, modificando a su vez el proceso de socialización. De este modo, cambia la cultura de la sociedad de la que se trate, adquiriendo características *dinámicas* (Williams, 2000). Esta concepción de la dinámica cultura es importante tenerla en cuenta para describir el mantenimiento y cambio de las pautas culturales de Internet, pues si bien en la red hay un conjunto hegemónico de valores, ésta ya cuenta con unos treinta años de antigüedad, y han transitado al menos seis generaciones, cada una de las cuales ha aportado su impronta particular (Castells 2001; Lessard, 2006) tal como aquí analizaremos.

Una mirada diacrónica o evolutiva de la red nos dirá que sus primeros navegantes, crearon un sistema de comunicación, información y entretenimiento que perduró hasta nuestros días con un alto nivel de sofisticación, en tanto que los usuarios más recientes, le agregaron su faz comercial y la posibilidad de realizar diversos trámites gubernamentales o privados. Por su parte, una mirada sincrónica actual, nos revela que la red, además de la función eminentemente comunicativa, cumple una función instrumental, en particular, la satisfacción de cuatro necesidades básicas cognitivas: “*Quiero saber*”; “*quiero ir*”; “*quiero hacer*”; y, “*quiero comprar*”.

Desgranadas estas necesidades, tendremos que la de “Quiero saber” incluye la búsqueda de información para conocer más sobre un tema particular, lo que puede ocurrir por diversos estímulos, tales como las dudas que pudieran surgir durante una conversación, una clase o mientras se mira la televisión. La de “Quiero ir” se vincula con buscar direcciones y lugares, como así también, aprender a cómo llegar a un lugar determinado de la ciudad en la que se vive

o del mundo. La de “Quiero hacer” se relaciona con aprender a realizar algo, lo que puede incluir desde cómo realizarse un aborto hasta como formatear el disco rígido, y que se satisface gracias a los aportes de otros usuarios que brindan la información, mayoritariamente por videos tutoriales o escritos. Finalmente, la necesidad de “Quiero comprar”, comprende la transacción económica, pero conjuga muchas de las anteriores, ya que antes de decidirse el usuario busca información relacionada con el producto de su interés, conoce otras marcas, releva las opiniones de otros pares, averigua dónde queda la sucursal más cercana a su domicilio, etc. (Google/Ipsos, 2015).

Ahora bien, el mapa sincrónico y diacrónico expuesto, es una breve descripción del trabajo que emprenderemos a continuación, llenando de contenido los aportes que cada generación ha realizado, exhumando los valores que rigen la tipología de conductas descritas, e indagando cómo se han ido transmitiendo y modificando generacionalmente estos valores y conductas.

4.1. Militares, científicos y hackers: El club de los inventores

En nuestro capítulo histórico, hemos señalado que los militares han formado parte del nacimiento de Internet, pues fueron ellos quienes aportaron la pregunta acerca de si era posible construir un sistema de comunicación invulnerable, capaz de resistir un ataque nuclear. Si bien la propuesta descentralizada y abierta que idearon los científicos no compatibilizó con el *establishment* de aquel entonces, en particular, con los intereses de AT&T que puso una bolilla negra al proyecto, lo cierto es que permitió que se materializaran las ideas que estaban flotando en el ambiente científico y cultural de los años 60 en la costa oeste norteamericana.

El *zeitgeist* contracultural de aquellos tiempos se plasmó en la red conformando su estructura y su cultura. En Internet se reificaron o materializaron valores como la *libertad* cuyas raíces iban más allá de los alocados 60 y pueden rastrearse hasta la Ilustración; la *fe en el progreso científico* del Positivismo; y fundamentalmente, los ideales *igualitarios* de la democracia americana que estaban impresos en los miembros de esa comunidad, tal como lo advirtiera Alexis de Tocqueville en sus viajes a América. Este contexto de descubrimiento y creación se grabó a fuego en la infraestructura de la red, lo que originó prácticas sociales consistentes con estos valores y que nos llegan hasta el presente, tales como el *compartir* el conocimiento con el otro para ayudarlo, pero también, para perfeccionarlo por medio de las críticas y aportes de la comunidad científica. Asimismo, se acuñó un sistema de *prestigio*, el cual no se basa en títulos de nobleza ni dinero, sino en los aportes originales que cada individuo hace a la comunidad. Así, se diría que la frase “la imaginación al poder”, nunca vio un ámbito tan propicio para ponerse en práctica. En la red no había ni hay una *autoridad central* que otorgue prestigio ni premios, sino

que son los propios pares los que dan la legitimidad. Todos estos ejemplos, nos permiten comprender que las conductas actuales de los usuarios, tienen raíces profundas que las explican. En efecto, al subir un video a YouTube (tutorial, gracioso, musical, etc.) se hace un aporte a la comunidad, luego, se recibe la evaluación del otro, las felicitaciones, correcciones, el agradecimiento, etc., y con ello, el usuario puede ganar reconocimiento y popularidad entre los demás usuarios; algo similar ocurre con las redes sociales⁵³, y todo ello crea un ecosistema de comunicación planetario conformando por la praxis cotidiana de las personas que lo conforman. Unas prácticas que no son otra cosas que “hechos sociales” en términos de Durkheim, cuya invisible imposición abreva en un sistema cultural que establece los sentimientos, conductas y pensamientos sin que el usuario tenga mayor consciencia de ello, y que en particular, lo hacen actuar solidaria y comunitariamente, aunque no lo advierta.

Luego de los aportes de la cultura científica, llegó a la red la cultura hacker, la cual, al igual que ésta seguía los principios de compartir el conocimiento, aunque de un modo profundamente informal, pues sus miembros siempre valoraron la creatividad tecnológica basada en la libertad, la cooperación, el apasionamiento por lo que se hace, la reciprocidad, la informalidad y la rebeldía contra un modelo capitalista-puritano como forma de vida (Himanen, 2002). Se trataba de una cultura tan consistente con los valores de la red que su compatibilidad era un hecho. Un ejemplo de ello puede verse en el desarrollo del propio sistema operativo Linux, el cual fue puesto a disposición de los programadores del mundo, por medio de Internet, para que lo usaran y modificaran. De este modo, apelando a la cooperación, se construyó uno de los sistemas más estables y confiables de los que se tiene noticia (Castells, 2003). Con el “redescubrimiento” de esta metodología de trabajo colectivo —ahora a escala mundial—, se ponía en evidencia la ventaja de la cooperación por sobre el trabajo individual; y el imaginario intelectual descubría que las masas no eran ignorantes, sino que existían *multitudes inteligentes* (Rheingold, 2004). El trabajo cooperativo, sin jefes, asociado desde el taylorismo con la ineficiencia y la mala calidad, comenzó a ser visto como algo viable y eficiente, hasta el punto que los maratones de programación o *hackatones* (Bortz, 2013) fueron rápidamente cooptados como metodología de trabajo por las empresas privadas, bajo el nombre de *crowsurfing*, para el desarrollo de nuevos productos y servicios. El *crowsurfing* es un vocablo inglés bastante descriptivo del trabajo cooperativo de las multitudes, pues se refiere a los casos en que una persona, en un recital de rock, es transportada por las manos del público, como si flotara por sobre ellos. Lo oportuno del término es que es claro que se trata de un fenómeno producido por

⁵³ Por citar un ejemplo conocido, Justin Bieber fue reconocido por el público de la red antes de que las discográficas lo impusieran siguiendo sus tradicionales métodos publicitarios. Pero también existen innumerables casos similares en diversos campos artísticos, y cada ciudad/país tiene sus artistas favoritos surgidos de la red (p.ej. Malena Pichot, Hola soy German, El Rubius, etc).

la “multitud” inteligentemente coordinada por un fin común, más que por una autoridad jerárquica que dicte lo que cada uno debe hacer.

Párrafos arriba decíamos que se había “redescubierto” este método de trabajo cooperativo, y la palabra no fue casual, pues desde las pinturas rupestres de las cuevas de Altamira se evidencia que ha sido la cooperación humana por sobre la competencia una constante en los humanos, y ello ha permitido a los antropólogos modernos afirmar que la cooperación intragrupal es una característica de nuestra especie (Tomasello, 2010). Pero parecíamos haberlo olvidado, al vivir en un mundo regido por la lógica de la competencia y la propiedad privada. Es así que Internet se nos presenta como una realidad virtual que nos permite la posibilidad de experimentar ser solidarios y no perder en el intento, o de compartir y salir más beneficiado que siendo individualista. Ha sido esta práctica inconsciente la que ha ido consolidando el repertorio cultural de normas, conocimientos y valores de Sociedad Internet, que daría lugar luego a proyectos de colaboración mundial como la creación de software libre y de código abierto⁵⁴; o el compartir gratuitamente bienes digitales y ayudar a otros usuarios a resolver sus problemas por medio de consejos expuestos en foros, blogs y tutoriales.

Estas conductas solidarias están basadas en viejas máximas de la red, tal como aquella que dice: *“Nadie debería tener que resolver un problema dos veces”*. Esta es una suerte de mandamiento tal como el de *“Time is money...”* de la sociedad material. El mandato de compartir las soluciones a los problemas, impone una conducta, aunque no todos la cumplan. Pero ello no es menoscaba su impronta cultural, pues así como no todos cumplen el mandato de hacer dinero todo el tiempo en la sociedad material, tampoco todos aportan sus soluciones a la comunidad de Internet, pero ello no menoscaba la existencia de los sistemas axiológicos de donde provienen ambos mandatos, y que rigen las conductas en ambos sistemas. Himanen y Castells van más allá, y resumen en la cultura hacker la matriz cultural no sólo de Internet, sino de toda la *Era de la Información*, pues sostiene que así como la *ética protestante* fue el sistema de valores que coadyuvó decisivamente al desarrollo del capitalismo europeo, la *ética hacker*, con sus valores de cooperación y libertad, han hecho lo propio en Sociedad Internet y sus zonas de influencia. Claro que, en similar sentido a lo ya dicho, ni la mayoría de los capitalistas eran protestantes ni la mayoría de los usuarios de la red son hackers, pero ello no desplaza el hecho de que una gran transformación tecnoeconómica necesita de un caldo de cultivo donde se cueza un sistema de valores nuevo que motive a la gente para hacer lo que hace (Castells, 2005:9; Himanen, 2002). En el caso de Internet, como hemos ido viendo, este caldo está compuesto por el valor de

⁵⁴ A título de ejemplo, podemos citar la Free Software Foundation con sus herramientas GNU y licencia de contenido libre, el núcleo de sistema operativo Linux; la Fundación Mozilla con su navegador de código abierto Firefox y su lector de correos Thunderbird; el OpenOffice que brinda las mismas prestaciones que el Office de Windows, pero es gratuito; la propia Fundación Wikimedia exponente máximo de la colaboración entre pares sin fines de lucro a nivel mundial, etc.

compartir, por sobre el adueñarse en exclusividad; la colaboración con el otro, por sobre su explotación; la libertad en todas sus formas de manifestación, por sobre la represión; la igualdad, por sobre la discriminación; la inteligencia, por sobre la autoridad burocrática, etc. Es por ello que inicialmente tuvimos la inspiración de que Internet era la consumación del comunismo imaginado por Marx, alcanzado por medio de la tecnología de los países más desarrollados y extendido a nivel planetario, uniendo a los usuarios del mundo en contra de los monopolios capitalistas. Claro que se trata de un comunismo que se da sólo a nivel virtual, no en el plano material, pues allí la tecnología aún no ha logrado desterrar la escasez. Más cuando lo logre, Internet habrá sido el experimento que permitió demostrar empíricamente que los seres humanos pueden ser solidarios bajo determinadas condiciones de abundancia⁵⁵, y por ende, un es posible que lo que no pudo lograr el PC, tal vez lo alcancen las pc.

Una tercera ola de inmigrantes que accedieron a la red fueron las personas no refractarias al mundo de la informática que descubrieron en las redes la posibilidad de compartir intereses comunes por medio del contacto escrito en chats y foros. Surgían las primeras comunidades virtuales que se vinculaban por medio de las proto-redes sociales 2.0 como Usenet News, Fidonet y los Tablones de Anuncios Electrónicos (Bulletin Boards Systems). Desde estos nuevos ámbitos de interacción se desarrollaron y difundieron diversas formas de comunicación como los mails y el mailing, las salas de chat, el sexo virtual, los juegos multiusuario, etc. (Rheingold, 2004). Estos usuarios no eran expertos en informática como sus antecesores, pero no temían a la pantalla, el teclado y el mouse; y cuando en los noventa Berners-Lee y el CERN (2000) creó la Web, haciendo amigable e intuitiva la navegación mediante links, millones de usuarios se sumaron a cientos de foros donde se debatían cuestiones de su interés, como así también creándolos y proponiendo nuevos temas. De este modo, estallaba exponencialmente la cultura de la sociabilidad en la red, caracterizada por la charla amena y el compartir información, pero también. Pero también surgían acaloradas discusiones (*flames wars* antes mencionadas) lo que derivó en la construcción de la netiqueta y en costumbres de autoregulación de conductas. No obstante, en todo momento se mantenía la libertad de cambiar de foro/chat o de proponer nuevos temas, que iban desde la ciencia ficción, pasaban por lo tecnológico y acababan en el terrorismo, la pedofilia o cuestiones más oscuras.

Comenzaba a verse que en Internet había espacio y gente para todos los temas y gustos, y quien no se contentase, no tenía derecho a denunciar o cerrar el chat, sino que su derecho era el de irse y encontrar su lugar en algún otro foro acorde a sus ideas, y en caso de no encontrarlo, construirlo e invitar a los demás a participar. Esta misma lógica permitiría años más tarde que cada usuario pudiera encontrar no ya temas de su interés, sino productos de consumo, por más

⁵⁵ No dejamos de maravillarnos del experimento natural que es la red en este punto, pues aquí no hay *falacia ecológica* que lo contamine, ya que los sujetos bajo experimentación son 3.600 millones que actúan libremente, y dan cuenta de sus conductas reales.

raros o discontinuados que éstos fueran (Anderson, 2006:19), y que la sociedad material lo adoptó como *customización*, es decir, bienes y servicios adaptados por el usuario a sus preferencias.

Si hablamos de los primeros chats, una cuestión que no podemos ignorar es el papel que ha tenido el sexo en la construcción y cotidianeidad actual de la red, pues casi desde sus comienzos, tanto Internet (Arpanet) como su par francés el Minitel, tuvieron a la interacción sexual como un fuerte elemento vinculante entre los usuarios (Castells, 2000). Como se sabe, se trataba de sexo virtual, es decir, una práctica comunicativa y placentera, que estimulaba la interacción con el otro —conocido o desconocido— estimulando la imaginación, creando relaciones espontáneas de goce mutuo. Pero también surgieron vínculos amorosos más duraderos, aunque sin anclaje con la realidad, es decir, sin convivir, criar niños, superar problemas juntos, etc. En su análisis sobre este amor a la distancia, Beck señala que se trataba de “vínculos perfectos”, mientras no se los sometía al test de la realidad y salían mal parados (Beck y Beck-Gernshe, 2012). Pero no todo es naufragio en estas relaciones que se construyen navegando, sino que también algunas perduran más allá de las redes y se consolidan como parejas. De hecho, una exhaustiva revisión de la literatura científica sobre la búsqueda de pareja por internet señala que algo estaría cambiando en la búsqueda de pareja entre humanos, pues hacia el año 2010, el 22% de relaciones heterosexuales formadas entre 2007 y 2009 en los Estados Unidos, las personas se habían conocido por Internet, y este porcentaje no es nada pequeño, pues representa la segunda forma más común de encuentro, sólo superada por conocerse a través de amistades (Finkel, et al., 2012).

Pero la conducta regular no es la perduración de estos encuentros sexuales o amorosos, sino que Internet es una herramienta que satisface la necesidad de vínculos súbitos y líquidos, es decir, la satisfacción de la seducción, conquista y consumación, pero sin las ataduras que conllevan las relaciones tradicionales de las cuales los sujetos modernos quieren escapar. Aquí se aplicarían las ideas de Bauman (2005), para quien, la tendencia moderna, más que a relacionarse profundamente con los otros, es a conectarse y desconectarse, como una estrategia para mantener la libertad. En un mundo así, sin sujeciones, se privilegia la cantidad de relaciones por sobre la calidad, pues esta última exige compromiso y entrega, es decir, límite a las infinitas posibilidades que ofrece el mundo. Por ello, para la satisfacción de relaciones ocasionales y superficiales, Sociedad Internet se ha venido presentando como un ámbito ideal de encuentros, profundamente consistente con los carriles que toma el deseo en la modernidad líquida.

Otro punto importante en cuanto al sexo en Internet es la pornografía, pero no tanto por su consumo, sino por la escandalosa ausencia de datos al respecto. De hecho todas las investigaciones que relevan sobre el uso que dan los usuarios a la red, casi ninguna la menciona.

La mayoría de los que hemos consultado señalan que la gente usa la red fundamentalmente para: comunicarse, obtener información y para divertirse, pero sobre “el” tema secreto nadie habla.

Para esta tesis, la pornografía no es otra cosa que bienes digitales que circulan por la red, y dicha conducta no debe ser considerada como mayoritaria, pues tan sólo representa el 30% de la actividad (Suazo, 2015:79), es decir, un número bajo en comparación con las innumerables conductas e interacciones motivadas en la ayuda al prójimo o solidaridad que se producen cotidianamente en la red. Para contrastar esta afirmación, como así también el porcentaje brindado por Suazo, basta escribir en Google la palabra *help* y nos devolverá 6.920.000.000 resultados, mientras que si escribimos la palabra *porn*, devolverá tan sólo 1.980.000.000 resultados, es decir, un 28%⁵⁶. El punto es también de sencilla corroboración si se tiene en cuenta que las personas navegan por la red desde su ámbito de trabajo la mayor parte del día, donde por lo general no suele utilizarse este tipo de contenidos.

La pornografía en la red también puede ser también utilizada en esta tesis para reconstruir parte de la cultura de Sociedad Internet, porque su producción y consumo, también queda comprendido por la lógica comunitaria de Internet, pues mucho el material del que circula por la red, lo suben los usuarios y lo comparten con otros, como así también, se accede a él por medio de plataformas que administran estos contenidos gratuitamente. En segundo lugar, también nos habla de la libertad que permite la red, pues allí se da rienda libre a la satisfacción de los deseos sexuales, cuáles quiera que éstos sean, sin casi ningún tipo de inhibiciones. Esta circunstancia, permitida por el anonimato, fue la que permitió a los neurólogos Gaddam y Ogas analizar mil millones de búsquedas realizadas en sitios pornográficos, arribando a conclusiones que trazan el perfil de deseo sexual del sujeto moderno. Se trata de un estudio que alcanza la altura de Informes Kinsey, y que los superan en cuanto al tamaño muestral y el nivel de confianza del instrumento de recolección de datos, pues no se pregunta a la gente lo que hace, sino que se accede a conocer lo que efectivamente hace. La investigación revela que las diez búsquedas más solicitadas por los varones son variaciones de los siguientes términos (traducidos del inglés): Adolescentes (13.5%); Gay (4.7%); MILF (4.3%); Tetas (4%); Esposas infieles (3.4%); Vaginas (2.8%); Penes (2.4%); Amateurs; Adultos; Anime (Gaddam y Ogas, 2011)⁵⁷. El listado de búsquedas sigue con guarismos bajísimos para cada categoría, pero con un listado de opciones larguísimo, lo que replica el sistema económico de *cola larga* de Anderson

⁵⁶ Test realizado el 25/06/2015.

⁵⁷ Los autores explican neurológicamente los motivos por los cuales cada uno de estos ítems excitan a los hombres, y refutan algunos mitos. Por ejemplo, ponen en evidencia que los hombres no buscan mujeres delgadas como modelos, sino que tienen preferencia por las mujeres voluptuosas. También detectan cierta fascinación de los hombres heterosexuales por ver penes en las escenas pornográficas o en los animé de Futanari, pero lo explican no en función de una homosexualidad latente, sino de que el hombre se excita porque percibe que allí donde hay un falo erecto, hay una escena de sexo, y eso es lo atrayente. Señalan que la mujer prefiere el erotismo literario antes que la pornografía visual; y en cambio, el hombre, prefiere las imágenes por su tendencia a cosificar a las mujeres a partir de sus signos sexuales. Identifican una conducta tipo cazadora en el hombre que busca su objeto pornográfico de deseo, para lo cual se vale de sus propios medios, sin atender a recomendaciones; etc. (Gaddam et. al, 2011).

(2006), según el cual, en Internet cada consumidor puede encontrar el producto que desee por extraño que este sea. La pornografía resulta consistente con este modelo económico imperante en la red, y no podía ser de otra manera, pues las pautas culturales se imponen en todas las formas de sentir, pensar y actuar, aun allí donde las personas creen que no son vistas por nadie como ocurre con el sexo y la masturbación.

En definitiva, hemos ido viendo que la cultura de la red se fue construyendo por la comunicación entre científicos y hackers primero, y usuarios legos después. Inicialmente la gente se conocía, pero pronto se trató de una comunidad de anónimos, aunque con un sentimiento de pertenencia a una comunidad, lo que generaba confianza en el otro. Fue esta confianza la que permitió vínculos amorosos, y años más tarde, sirvió de base para el surgimiento de relaciones comerciales.

4.2. El empresariado: ampliando la plaza pública

Hacia los años 90, los valores que sustentaba la cultura capitalista eran profundamente inconsistentes con los de la cultura de Internet, y ello se puso en evidencia en la concepción que de la red tenían muchos empresarios. La consideraban como una posibilidad de negocios, y por ende, sus conductas estaban regidas por el espíritu de lucro y la acumulación de poder (Castells, 2000). Sin embargo, los empresarios que triunfaron en la red no fueron los estereotípicos. En efecto, si bien no se trataba de individuos como los hackers, para quienes el trabajo se llevaba a cabo con libertad, creatividad y alegría, lo cierto es que el empresariado que logró posicionarse en la red, se componía de sujetos con algunos conocimientos informáticos, como el de algunos hackers en algunos casos, pero a diferencia de éstos, se regían fundamentalmente por una ética puritana-capitalista, signada por el trabajar duro y el deseo de obtener dinero. El ejemplo paradigmático de este empresario fue la figura de Bill Gates, odiado por los fundamentalistas de la cultura residual de la red por traicionar la ética hacker y asumir los principios de la ética protestante de la pasión por el dinero (Himmanen, 2002:49). Pero Gates, como muchos otros empresarios, ayudaron mucho a la difusión de la red en los años 90 al sacarla del ámbito académico, hacker y comunitario, y llevarla hacia el resto de la sociedad. Esta transformación de la red pudo ser posible debido a que, si bien los empresarios buscaban ganar dinero, no eran sujetos refractarios a la cultura de Internet. En efecto, no se trataba de multimillonarios que buscaban amasar más fortuna haciendo negocios a partir de los usuarios de la red, sino que muchas veces se trataba de individuos corrientes, pero muy innovadores, con buenas ideas, que buscaban financiamiento para su proyecto. Se diría que eran una suerte de hackers con espíritu de lucro; y eso es lo que los hacía relativamente tolerables para la cultura de la red, pues sus

proyectos fueron creados para satisfacer necesidades propias de los usuarios de la red (conducta valiosa), aunque a cambio de un precio (conducta disvaliosa para la red).

La fuerza de las condiciones económicas hizo que muchos de los emprendimientos comerciales creados en esta época colapsaran entre los años 1997 a 2000 con las “crisis de las punto.com”, la cual puso en evidencia que no todas las empresas tenían ideas geniales, y no todas podían convertirse en Google (Piscitelli, 2001). Con el tiempo, la falta de innovación y resistencia cultural de la red hacia el intento de lucrar con ella se hizo notar. El empresariado informático que sobrevivió fue el que comprendió que la forma tradicional de hacer negocios en la sociedad material no podría trasladarse mecánicamente a Internet, pues al hacerlo, se colisionaba directamente con sus valores de gratuidad y colaboración, y acababa siendo disfuncional. Compañías como Microsoft lo comprendieron, e iniciaron estrategias de distribución gratuita de sus productos, tal como el Windows 10, instaurando un modelo de negocios que luego replicaron muchas otras empresas. La política de distribución gratuita se afianzó mediante la modalidad *freemium*, en la cual, se ofrece servicios o productos básicos gratuitos, mientras que se cobra por su versión profesional o con características especiales. Por otro lado, los usuarios también fueron adaptándose a que *no todo es gratis en la red*, en gran medida, gracias a las estrategias empresariales de cobrar 0,99 centavos de dólar por brindar acceso al uso de algunas aplicaciones o para bajar canciones. Estos pocos centavos resultaban un precio simbólico para el usuario, pero llevado a la escala planetaria de la red podían arrojar sumas multimillonarias. En efecto, en el año 2010 Apple anunció que había vendido por Itunes diez mil millones de canciones, lo que le reportó una suma del diez mil millones de dólares aproximadamente (El País, 25/02/10). Claro que no todas las empresas son Apple, ni facturan estos números, pero lo que importa aquí es que los líderes imponen pautas culturales, y vemos aquí como han influido en los usuarios haciéndoles aceptar el pago, pero también influyen en el resto de empresarios de la red, que han adoptado modelo de negocio similares para sus productos, junto con la opción *freemium* antes mencionada.

Si bien con este cambio cultural la red parecía encaminarse hacia una plataforma de compra-venta de productos culturales (música, libros, etc.), hacia principios del siglo XXI se asistió a un resurgimiento de la histórica lógica comunitaria de la red. En efecto, con la aparición de la Web 2.0, se verificaba una síntesis dialéctica entre comunidad y negocios (O'Reilly, 2005), pues se conjugaban los deseos de los usuarios de subir, compartir y bajar contenidos con los deseos lucrativos de las empresas que administran los recursos donde estas interacciones e intercambios se producen.

4.3. La Web 2.0 y las redes sociales: compartiendo y abriéndose al otro

El término “cultura de la conectividad” fue creado por Van Dijk para describir el período actual que estamos viviendo en la red. Comprende el resurgimiento de las redes sociales administradas por empresas privadas, conjuntamente con la tendencia a la colaboración de los usuarios (Van Dijk, 2015). Metafóricamente hablando, podríamos decir que se pasa de una cultura donde los usuarios consultaban la Enciclopedia Británica *online*, a una donde además de consultarla, también pueden construirla colaborativamente, cuyo ejemplo paradigmático es Wikipedia. El cambio cultural se da porque se pasa de una cultura pasiva a una más activa, donde el espectador de videos de YouTube también puede ser un productor que sube contenidos, y de hecho, algunos videos tienen tantas visitas como las entradas vendidas de una película taquillera. A título de ejemplo, la película más vista de la historia del cine argentino, según Telam, ha sido Minions con 4.940.000 espectadores en 2015⁵⁸, en tanto que un simple video de Malena Pichot (“Boludas que menstrúan”, por ejemplo), o de Soy Germán o de El Rubius pueden alcanzar las mismas cifras y superarlas. Claro que estos casos son particulares; son usuarios comunes y corrientes que subieron un video y fueron captando la atención de los usuarios de toda la región hispanohablante durante un largo período de tiempo, pero evidencian lo que es la cultura de la Web 2.0, donde cada usuario es un individuo puede ser un *prosumidor*, que se beneficia de la comunidad, y también puede aportar cosas a ella.

El prosumidor no solo se beneficia de las creaciones de terceros, sino que también aporta algo al conjunto, aunque más no sea un *like* o su comentario a un post. Por su parte, algunas empresas que administran las plataformas que permiten estas interacciones —aunque no lo manifiestan abiertamente— procuran atraer a los usuarios, pues ellos son la fuente de su negocio, ya que los contenidos que se suben permiten alojar publicidad, y conformar perfiles que como ya vimos, se explotan comercialmente. Pero insistamos una vez más en que se trata de una transacción que es *percibida* por los usuarios como un asunto donde *todos ganan (win-win)*, pues el hecho de que YouTube obtenga dinero con los videos que suben los usuarios por medio de los 10 segundos de publicidad iniciales, no menoscaba el beneficio que percibe el usuario de poder compartir su creación con una población gigantesca, como así también la del espectador de poder acceder a ello gratuitamente. En igual sentido, el hecho de que Google conozca los intereses del usuario y le envíe publicidad personalizada, tampoco se percibe como un costo elevado en comparación con el servicio que presta.

Pero no todos los autores comparten esta idea. Fuch, considera que en realidad, se trata de una explotación gratuita, y otros sostienen que el hecho de que las personas establezcan

⁵⁸ Las cifras provienen del sitio cinesargentinos.com.ar

conexiones y construyan comunidades resulta un pretexto necesario para la manipulación y monetarización de datos sociales (Fuchs, 2011; Van Dijk, 2016). Sin embargo, Internet brinda al individuo la posibilidad de crear portales de comunicación con el otro indiferenciado, como un blog para exponer sus ideas y obras de arte, un canal de videos para subir sus conocimientos y exponer sus destrezas, como así también, participar en foros emitiendo sus ideas y aprendiendo de las de los otros.

Así las cosas, se diría que este mundo comunicacional que permitió la tecnología moderna, más que un ámbito de explotación como señalan los autores citados, resultaría un ámbito donde el sujeto moderno puede hacer realidad una parte del sueño marxista de que el individuo *“cazar por la mañana, pescar por la tarde y apacentar el ganado por la noche (...) sin necesidad de ser exclusivamente cazador, pescador o pastor”* (Marx, 1974a:23). En efecto, el anonimato de la red permite hacer, pensar y sentir de un modo particular, sin quedar etiquetado por los demás, pudiendo cambiar de identidad y de ideas. En efecto, las personas suben a la red un tutorial, pero no por ello tienen la obligación de subir otro a la semana siguiente, ni de mantener actualizado el que subieron, ni limitarse a tratar sobre un tema, y en este sentido, hay libertad, más que apropiación y explotación.

Se trata de una libertad fundamentalmente basada en el anonimato de la red, lo cual potencia el *desanclaje* en la interacción propio de la modernidad (Giddens, 1994), es decir, la interacción con el otro sin mayor vínculo. El anonimato permite superar las barreras inhibitorias en muchos campos, tal como se evidenciaba en los viejos *chats* o en las dudas existenciales que se consultan en los foros y que han desplazado esas consultas privadas que se escribían en los baños del tipo *“mi novio me pide la prueba de amor... pero no me siento preparada ¿qué hago?”*, y otra persona solidariamente le respondía. Eso ahora se realiza en los miles de foros de la red (p.ej. *efemenino.com*; *answers.yahoo.com*; etc). Pero debemos señalar que este anonimato se esté morigerado en algún sentido con la Web 2.0, pues al recuperarse la comunidad por medio de las redes sociales tipo Facebook, también vuelve a tener importancia la identidad de los usuarios. En efecto, las redes sociales y el surgimiento de los *smartphones* promovió la comunicación *online* entre usuarios que se encuentran geográficamente cercanos, como amigos, compañero de clase, parientes, es decir, gente que se conoce (Fundación Orange, 2011). Pero además, la interacción virtual está compitiendo con la interacción cara a cara, y los datos al respecto son abrumadores. Cada día al levantarse, las personas dedican los primeros 15 minutos a mirar su celular, y luego lo revisarán más de 200 durante la jornada, siendo lo último que mirarán antes de acostarse (Google/Ipsos, 2015). Así, un mundo virtual tan interconectado con el de la sociedad material fue requiriendo cada vez más datos verídicos, tales como nombre, apellido y fotos auténticas. Si bien el anonimato de las primeras comunidades virtuales se

mantiene en algunos foros o en la *temible* Darknet⁵⁹, la cultura de la Web 2.0 estimula el ser transparente, el exhibirse, el ser alguien real en Sociedad Internet (Sibilia, 2008). De hecho la privacidad, como ya hemos visto, es una palabra asociada a la opacidad y al secreto, todo lo cual, colisiona con una cultura que propugna porque no existan puertas ni ventanas que limiten la circulación de la información, entre ella, la personal. Ha sido por ello que el gran éxito de Facebook fue darle forma de botón a la costumbre histórica de la red como la de “*compartir*” (*share*), o la de la aprobación social de los pares por medio del botón de “*me gusta*” (*I like*), todo lo cual, no en vano fue replicado en todo el ecosistema de las redes sociales por resultar absolutamente consistentes con la cultura hegemónica de Internet.

Pero más allá de esta premisa de apertura y transparencia de la Web 2.0, lo cierto es que por parte de los usuarios existen ciertos reparos vinculados a la necesidad, por lo menos hasta ahora, de construir una identidad en función de los deseos propios, es decir, de transmitir al entorno la imagen deseada. De allí la selección que se hace del tipo de información que se comparte, o del uso diversas aplicaciones para mejorar las fotos que se suben a la red y exponer la *multitud* (Linne, 2016). Se diría que el *leitmotiv* de Facebook de hacer social toda la vida del usuario, aun colisiona con algunos mandatos fuertes de la sociedad material de sostener una imagen pública y otra privada, aunque claramente la distancia se ha ido acortando en los últimos años. En efecto, la socialización que ha impuesto Sociedad Internet, sobre todo a los nativos digitales, ha hecho que muchas personas no solo vivan su vida —ir de vacaciones, ver un espectáculo, pasarla bien con amigos, etc.— sino que ello también deba ser compartido, para obtener más placer del placer ya disfrutado.

De este modo, con la marcada tendencia a compartir cada vez más la vida privada con el entorno, podríamos considerar que en Sociedad Internet se retoman algunas prácticas comunitarias anteriores a la Edad Moderna, donde la gente solía dormir apiñada en la misma habitación, todo el mundo sabía acerca de la vida del otro, y se realizaban actividades como bañarse a la vista del prójimo. Claro que metafóricamente hablando. Pero no está de más recordar que ocultar la vida privada no es una conducta innata del ser humano, sino una creación social, en especial, una construcción de la burguesa, surgida al calor de la ideología de la propiedad privada. Esta concepción propietaria, se convirtió en el derecho a excluir, y ello, se

⁵⁹ Darknet es de una colección de redes y tecnologías usadas para compartir información y contenidos digitales (ej. textos, software, canciones, imágenes, películas) que preservan el anonimato de quienes intercambian información, tanto de quien envía como de quien solicita y la recibe. No se trata de redes físicas separadas de Internet sino superpuestas, pero que usan protocolos de comunicación distintos, de allí que para navegar en ellas se requiera previamente contar con navegadores especiales, pero que son gratuitamente adquiridos, como casi todo en Internet. Ejemplo de redes Darknet son: Freenet, i2p, GNUnet, Entropy, ANts P2P, y la más conocida, Tor “The Onion Router” o “enrutador cebolla” que permite esconder al usuario en Internet, haciendo que la comunicación pase por varios routers, como si fueran varias capas de cebollas, y así imposibilitar rastrear su IP). Un sitio que se hizo conocido por ser la plataforma para la comercialización de estupefacientes y armas fue *Road Silk*, donde su administrador, Dread Pirate Roberts, propiciaba la actividad bajo la ideología anarcoliberal de permitir a cada persona hacer con su cuerpo lo que quisiera. Fue apresado por el FBI en octubre de 2013 (Siri, 2015:132).

impregnó en el orden natural de las cosas (Rifkin, 2015:201). Sin embargo, el derecho a la privacidad, que hoy nos parece un valor fundamental del ser humano, no es otra cosa que una mera convención, lo cual queda evidenciado con las nuevas generaciones para quienes la privacidad ha perdido gran parte de su atractivo (Urresti, 2008). Para los nativos digitales el beneficio no está en poder excluir, sino en compartir y tener acceso a los demás; viven sus vidas combinando lo *online* con lo *offline*, donde cada ámbito es una continuación del otro, sin que exista una ruptura entre ambos sino complementariedad (Morduchowic, 2012). Esta situación anfibia es la que de algún modo explica la colonización de la sociedad material por parte de algunas instituciones básicas de la Sociedad Internet. Así, por ejemplo, “la confianza en el otro” permitió animarse a subir al automóvil de un desconocido, como ocurre con Uber, o bien, esta misma confianza es la que habilita para dormir en la casa de un desconocido, como ocurre en Couchsurfing, como así también, dar hospedaje al extraño (tal como exigía la Biblia).

En definitiva, la Web 2.0 y las redes sociales llevaron la cultura de la apertura entre pares y la del compartir gratuitamente con anónimos a una escala planetaria, pero también potenciaron los vínculos locales con personas conocidas por medio de redes como Facebook o Whatsapp, por ejemplo. Puso en evidencia la emergencia de una nueva generación más abierta al otro que sus predecesoras, una generación que exhibe voluntariamente su intimidad y la comparte para la evaluación del entorno, y donde el individuo construye desde ahí su identidad social. Así, es innegable que la vida social del ciudadano de las urbes modernas, pasa por lo que ocurre en su vida material y en las redes, y por lo tanto, se comprende porque si bien no se interesan por leer los periódicos, se desesperan si no pueden revisar su Facebook, pues este es el verdadero pasquín de noticias que realmente le importan, allí se enterarán de lo que ocurre a los demás miembros de su comunidad, como así también, de los sucesos importantes que ocurren en la sociedad material, por medio de posteo de sus pares y de los comentarios asociados sobre diversos temas como política, economía, espectáculos, etc.

4.4. Conclusión sobre los aportes generacionales hicieron la cultura de la red

En este capítulo hemos delineados algunos de los aportes culturales que cada generación le imprimió a la red, repercutiendo en mayor o menor medida, en las conductas que se fueron consolidando. Las acciones típicas de la red pueden esquematizarse del siguiente modo en función de cuantía: *comunicarse* (mail, redes sociales, Whatsapp, trueques); *buscar información* (para decidir consumos, dudas, educación, solución de problemas); *divertirse* (lo que incluye desde juegos en línea hasta consumo de pornografía); *transacciones comerciales* (Ebay, Amazon, Mercadolibre, Paypal); *trámites ante agencias estatales* (pedir turnos, solicitar información y documentación, consultar expedientes judiciales, presentar liquidaciones tributarias) y *empresas privadas* (cuentas bancarias online, administrar el celular, pedir turnos, pagar servicios).

Además de que en los últimos años se agregaron las prácticas comerciales y los trámites, los cuales al ser tocados por Internet se pueden hacer de manera más rápida y más cómodamente, lo que también ha variado fue la sofisticación de los medios por las cuales se realizan todas las conductas anteriores. Así, las primeras listas de correo que vinculaban a personas de acuerdo a ciertos intereses particulares, se ampliaron hasta construir las grandes redes sociales que conectan a conocidos y desconocidos Mensajería (Whatsapp, Line, Messenger), como así también, revincularon a los conocidos del pasado biográfico (Facebook, Instagram, Snapchat); las redes de servicios profesionales los pusieron en contacto entre sí, y permitieron eliminar los intermediarios para acceder a empleos y oportunidades de negocios (Linkedin, AngelList, Behance); las redes de citas y encuentros sofisticaron las prácticas sexuales de los primeros usuarios de la red agregando la posibilidad multimedia y el contacto real (Tinder, Happn, Grinder); la búsqueda de información se facilitó al extremo con Google y sus accesorios (predicción de búsqueda, búsqueda por voz, Google académico, filtros) o, Wikipedia que hoy en día resulta una fuente válida de conocimientos en la mayoría de los campos del saber humano.

Lo que puede advertirse en las prácticas cotidianas reseñadas es que hay una suerte de hilos conductores que vienen desde los primeros usuarios científicos y hackers de la red hasta la web 2.0. Hilos que, más gruesos o más delgados, están presentes en la mayoría de las conductas actuales, y que abrevan finalmente en un sentimiento de pertenencia, que hace surgir el deseo de colaboración con el otro, como así también, una expectativa de poder confiar en los demás. Ello explica por qué las personas suben información a la red y otros la consultan, pues si esta lógica no existiera el fenómeno no se perpetuaría como hasta ahora. Además, este sentimiento de pertenencia comunitaria también explica la apertura hacia el otro que se produce en la red, y la cooperación solidaria desde los tiempos de Linus Towards hasta el presente, donde más de una campaña solidaria comienza en las redes y se multiplica en beneficio del usuario necesitado, redundando también en un beneficio, al menos emocional, para quien se solidariza⁶⁰.

Pero además de estos supuestos, la colaboración o solidaridad también está presente en las transacciones comerciales, en primer lugar porque los negocios sólo pudieron surgir gracias a la confianza que los usuarios han construido en la red, y en segundo término, como ya hemos visto, porque las plataformas comerciales como Mercadolibre o Ebay permiten que el usuario consumidor asista a un mercado de competencia perfecta, donde puede conocer todos los precios disponibles para el producto o servicio de su interés, como así también, a la opinión de

⁶⁰ Mientras escribo esta tesis mi esposa me cuenta que esta semana irá a donar plaquetas para un niño (Toto) con leucemia que las necesita. Al preguntarle quién es ese niño, me cuenta que no sabe, pero que se conmovió tanto con la cadena que le enviaron por Whatsapp que se contactó con la tía del nene y obtuvo los datos para la donación. Quedé maravillado al ver tan de cerca el poder de las redes, por esta capacidad para conectar pares, hacerlos sentir realmente cercanos, confiables, solidarios.

otros compradores, tal como ya hemos analizado anteriormente. Así, la red no es absolutamente refractaria a las conductas que persiguen el fin de lucro, sino las tolera en tanto exista una percepción de equidad, de allí que el beneficio personal no suela ser el valor final que explica todo intercambio, sino que suele estar asociado a beneficios mutuos. Se diría que así como en la sociedad material también hay conductas solidarias, las cuales muchas veces no pueden sustraerse a la lógica capitalista (no en vano la Madre Teresa decía que “*Hay que dar hasta que duela...*”), en Sociedad Internet también hay intercambios comerciales entre los usuarios, pero éstos tampoco pueden sustraerse absolutamente a la lógica solidaria que inspira las acciones.

En fin, la red tiene valores que regulan la acción comunicativa y la acción estratégica, por resumirlas en los conceptos habermasianos, y éstos pueden conjugarse en uno sólo, el cual resulta ser el mismo que Durkheim utilizó para describir el lazo social que unía a los miembros de las comunidades: la solidaridad. Aunque debe tenerse en cuenta que Internet se trata de una comunidad particular, pues aquí el sujeto no queda disuelto en la masa, sino que se garantiza su individualidad, gustos y deseos, y es en función de ellos, que eventualmente, los netizens pueden verse conmovidos y arrastrados hacia movimientos colectivos, tal como veremos en el próximo capítulo al analizar el subsistema político de la red.

5. La política en Sociedad Internet

5.1. Una gobernanza sin gobiernos

Mientras que en toda sociedad la economía se encarga de administrar los recursos materiales, el control social mantiene la paz y la socialización inculca las pautas de conductas, la política procura brindar una función integradora de todos los subsistemas articulando proyectos colectivos de largo plazo (Strasser, 2003:193). En este sentido, la política puede seguir siendo considerada como la administración del poder con miras a lograr determinados fines comunes. Analíticamente hablando, estos fines pueden ser de cualquier tipo, desde la democracia hasta el nazismo, pues lo único que importa es que la comunidad tenga una *fe* común en algo para que se acuda a la política para direccionar a las masas (Weber, 1972:62).

En Internet, a diferencia de los estados nacionales, en los que la legitimidad de las metas comunes proviene de estar escritas en las constituciones y en las leyes, aquí no hay ninguna carta magna, constitución ni un organismo central —o tiranía— que gobierne los destinos de la red y sus usuarios. Si pretende encontrarse algo similar a ello, podríamos señalar la “*Declaración de Independencia del Ciberespacio*”, pero en realidad, simplemente actúa como proclama que plasma la ideología libertaria de la red, sin ser un *corpus* legal operativo que imponga modos de conducta. De hecho no podría serlo, pues su propio preámbulo ya señala una reticencia hacia

toda autoridad al sostener “No hemos elegido ningún gobierno, ni pretendemos tenerlo, así que me dirijo a todos sin más autoridad que aquella con la que la libertad siempre habla”⁶¹ (Barlow, 1996).

Pareciera entonces que los principios tecnológicos y axiológicos de la red asociados a estructuras horizontales, libertarias e igualitarias, permitirían considerar que en Sociedad Internet no hay, ni se desea que haya, un organismo central con la legitimidad necesaria para imponer sus ideas dominantes o limitar las conductas por medio de órganos oficiales aplicadores de sanciones formales como jueces o policías de la red. Lo que ocurre en la red se parece más a lo que acontece en un *ecosistema* que se autorregula (Van Dijk, 2016; Rheingold, 2004), o a un *organismo vivo*, que crece y se autogobierna por medio de dos mandatos impresos en su ADN tecnológico: crecer indefinidamente y garantizar que la información circule libremente por toda la estructura. A partir de estas premisas, la política de la red no puede ser explicada solamente en términos de la teoría política clásica, donde la obediencia de las masas proviene de la legitimidad que ostentan quienes ejercen poder material, relacional o simbólico sobre ellas —carismático, tradicional o legal—, sino que aquí debe admitirse la influencia del poder tecnológico, pues la tecnología es la osamenta del sistema y su energía vital. En efecto, en los capítulos precedentes hemos visto que los campos del control social, la economía y la socialización, la tecnología ejerce una influencia muy importante sobre las conductas en la red, hasta el punto de que, en rigor, si algo gobierna en la red, ello es la tecnología. Pero la tecnología no es algo natural que preexiste al hombre como la Naturaleza, la cual, también gobierna los destinos de los grupos sociales brindando posibilidades e imponiendo sus límites, sino que se trata de una creación humana y social, producto del conocimiento. De allí que se la defina como como un conjunto de conocimientos objetivados (Zuckerfeld, 2015), lo que evidencia su dependencia de la especie, en especial, de lo que los seres humanos pueden pensar, sentir y llevar a la práctica en un momento y lugar determinado de la historia humana.

En el caso de Internet, la tecnología es la que dio lugar a un sistema de interacción humana en el seno del capitalismo, pero fundado en un sistema axiológico diferente. Este fenómeno colectivo que es la red, podríamos considerar que se trata de una anarquía, un comunismo, un liberalismo, una democracia o cualquier otra concepción ideológica libertaria e igualitaria. Pero la verdad es que posible que sea un nuevo sistema que abreva en muchos de ellos, por lo que por el momento, no lo conceptualizaremos, sino tan solo describiremos como un una tecnología de circulación de información, que luego fue utilizada por los usuarios para compartir conocimientos y sentimientos, y más tarde para realizar transacciones comerciales o administrativas. De este modo, tecnológicamente descripta, Internet es un sistema reticular de

⁶¹ Declaración de Independencia del Ciberespacio, publicada en 1996 en Davos. En contra de esta idea se encuentra Lessig, profesor de Derecho especialista en Internet, que reconoce la necesidad de la existencia de un Estado que garantice la libertad (2009:24).

comunicación, y por ende, sin gobierno central, que impone por medio de reglas o leyes técnicas un modelo de comunicación con las siguientes características: a) conecta a miles de millones de personas de diversas partes del mundo en un pie de igualdad; b) hace circular la información libremente por toda la red; c) potencia su crecimiento por medio de sencillas conexiones; y, d) impide o dificulta que estas características sean restringidas por injerencias externas, tanto en función de la propia tecnología coordinada por diversos organismos no estatales (p.ej. ICANN, ISOC, etc.), como así también, por medio de la conducta de control social de los usuarios (p.ej. hackeos, compartir soluciones).

Ahora bien, un nombre que podría caracterizar a este sistema de autorregulación sin gobierno central, podría ser el de *governance* o gobernanza, pues este concepto se utilizó para describir el cambio producido en los modelos clásicos de los gobiernos estatales centralizados de las sociedades capitalistas hacia nuevas formas de gobierno, en las cuales, el poder de decidir sobre la cosa pública se comenzó a compartir con organizaciones no gubernamentales y privadas, las cuales complementaban los regímenes constitucionales, pero sin sustituirlos (Strasser, 2003:144). En este sentido, la *governance* se trata de un pasaje de un sistema de producción e imposición de normas, a uno de co-producción de normas con la sociedad civil, aunque con algunas limitaciones, tales como la restricción de la circulación de la información estatal, la cual no siempre es conocida por todos, y la confianza entre los actores sociales (Rhodes, 2005:116). En Internet se produce una suerte de una gobernanza, sin que estas variables limitativas estén presentes, pues la confianza existe en función del sentimiento de pertenencia que convierte al anónimo en miembro de la misma comunidad, y no hay mayores posibilidades para el secreto o la restricción de la circulación de la información, pues el sistema conspira por defecto contra ello. Por ello en la red se puede aspirar a una *gobernanza ideal*, y más aún, a una *gobernanza sin gobierno* tal como planteaba el *Proyecto de Infraestructura de la Información de Harvard* mencionado antes en este trabajo (Kleinwächter, 2009). De hecho es lo que ocurre en la red, pues aquí no hay un gobierno, sino una suerte de *gobernanza* donde existe un puñado organismos no gubernamentales que colaboran con la coordinación de los recursos críticos sin contar con una autoridad formal (Rhodes, 2005:106) tal como veremos en breve.

En el capítulo histórico advertimos que Internet nació regulada y subvencionada por el gobierno de los Estados Unidos, pero que hacia los años noventa, y en consideración de que comenzó a ser considerada en el imaginario mundial como un bien común (procomún, commons, etc.), su administración estatal fue abandonada. Seguramente porque se advirtió que a diferencia de lo que había ocurrido con el telégrafo, el teléfono y la televisión, la desregulación estaba dando mejores resultados que el intervencionismo. Las evidencias eran claras, pues los desarrollos de jóvenes universitarios que habían creado Amazon, Ebay, Yahoo, Google, Facebook o Wikipedia, no hubieran surgido en un marco de regulación, permisos, licencias, etc. Fue así

entonces que el gobierno norteamericano fue delegando su control, paulatinamente, en organismos técnicos como ICANN, Internet Society (ISOC), Internet Engineering Task Force (IEFT) los cuales llegan hasta nuestros días.

5.2. Los organismos técnicos de Sociedad Internet

Los organismos técnicos a los que nos referiremos son los que participan en la coordinación de los recursos de la red. Surgieron hacia los años 90, cuando el gobierno norteamericano dio el paso al costado de la regulación, aunque sin por ello abandonar su papel de gendarme de los Recursos Críticos de Internet. Estos recursos custodiados son: las direcciones numéricas únicas del protocolo IP; los nombres de dominio (.com, .org, .net); la gestión técnica de la raíz DNS (*DNS Root Space*), y la administración de los parámetros técnicos de acceso, de transmisión y *derouting* de los mensajes, los *portal numbers*, etc. (Triana, 2009). El argumento estatal para mantener esta tutela regulatoria era preservar la “seguridad y la estabilidad” del sistema (*US Department of Commerce*, 2005), pues la destrucción de los dominios DNS o fallas en la gestión de los recursos críticos, por ejemplo, conllevaría desastres económicos y financieros a escala planetaria de consecuencias insospechadas. Pero este control, con los años, fue cediendo cada vez más hacia la co-gobernanza con organismos no gubernamentales como la *Internet Society* (ISOC), *Internet Engineering Task Force* (IEFT) e ICANN⁶² (*Internet Corporation for Assigned Names and Numbers*), y además, se produjo una importante apertura hacia la comunidad internacional por medio de la participación de la Organización de la Naciones Unidas, en particular, el Foro para la Gobernanza.

Estos organismos técnicos —ICANN, ISOC e IEFT— tienen por finalidad mantener el ecosistema de la red por medio de la administración sus cuatro pilares básicos: a) la asignación de nombres de dominio (p.ej. www.flacso.org.ar); b) la gestión de los identificadores de cada máquina, es decir, su dirección en la red o IP (p.ej. la dirección de Flacso Argentina es 200.123.187.137); c) el sistema de servidores raíz de NDS, que son una suerte de guía telefónica en la que se encuentra la ubicación en la que se hallan los sitios que buscamos⁶³; y, d) mantener los estándares técnicos que permiten la comunicación entre diversos equipos (pc, teléfonos, tablets), más allá de su ubicación, el proveedor de internet que posean o el sistema operativo que usen.

⁶² Si bien ICANN en sus inicios se hallaba subordinada al Departamento de Comercio de los EEUU a tenor del memorando de acuerdo (Joint Project Agreement, JPA), en 2006 se disolvió dicho acuerdo. Actualmente sólo deberá mantener consultas periódicas con el Departamento de Comercio, como así también, con otros gobiernos (ICANN & US Department of Commerce, 2006).

⁶³ Si bien su mayoría se encuentra en los Estados Unidos, están replicados en diversas partes del mundo para evitar la concentración de poder. Los servidores raíz son 13 y están nombrados con letras de la A a la M. Históricamente, 10 de ellos se ubicaron en los Estados Unidos, y los tres restantes en Estocolmo (I), Amsterdam (K) y Tokio (M). En la actualidad, existe réplicas de cada uno de ellos distribuidos en todas partes del mundo. En la Argentina por ejemplo, en Buenos Aires y Córdoba hay copias de los servidores (D, F, J, L), en Brasil 18 réplicas de otros servidores, etc., (SUAZO, 2015:109).

Además de estos tres organismos, existen otros dos no tan conocidos, la *International Telecommunication Union* y la *Internet Architecture Board*. El primero es un organismo de las Naciones Unidas, especializado en tecnologías de la información, se encarga de que cada satélite de telecomunicaciones tenga su espacio sin colisionar contra otro, y también, actúa como árbitro en temas sobre desconexiones o sanciones para grandes empresas que proveen el servicio. El segundo, supervisa el desarrollo técnico de Internet, vigilando que los estándares oficiales se cumplan, como por ejemplo, los protocolos TCP o IP por citar lo más básico de la red⁶⁴.

Finalmente, hemos señalado a las Naciones Unidas como otro actor político en la gobernanza de la red. Ello se lleva a cabo por medio del *Foro para la Gobernanza de Internet*. Se trata de una novedosa institución política internacional, que aunque se encuentra bajo la órbita de la ONU, no se rige por sus procedimientos, ni protocolos ceremoniales, sino que de algún modo replica la cultura de la red. No hay butacas reservadas, ni derechos especiales de intervención, no hay derecho a veto, ni voto calificado para organismos o países poderosos. Todos quienes lo componen, tanto los expertos gubernamentales y no gubernamentales debaten en un pie de igualdad sobre temas de interés general de la red. Se celebra anualmente desde el año 2006 hasta la fecha en distintos países, debatiéndose cuestiones que preocupan a la comunidad de Internet. Por citar los temas de los últimos años, en 2013 en Bali, se debatió: Derechos humanos e Internet, libertad y libre flujo de la información en Internet; Internet como un motor del crecimiento y el desarrollo sostenible; Principios para la gobernanza de Internet. En 2014 en Estambul, se trató: Políticas para habilitar el acceso, Creación de contenido, Mejora de la confianza digital, Internet y derechos humanos. En 2015 en Brasil, los temas fueron: Ciberseguridad y Confianza Digital, Economía Digital, Inclusión y Diversidad, Apertura, Fortaleciendo la Cooperación de Múltiples Partes Interesadas, Internet y Derechos Humanos⁶⁵.

El Foro para la Gobernanza de Internet pone en el tapete público los temas que preocupan, aunque son los organismos técnicos los que esencialmente administran la red. Pero no se puede decir que ellos tengan una función política, sino que simplemente ejecutan una política que está inscrita estructuralmente en Internet. No ostentan el poder, pues como ha quedado demostrado en esta tesis, es la tecnología la que manda, y lo hace en función de premisas técnicas de las que por *default* no se pueden apartar —aunque quisieran— como las de apertura, horizontalidad y el continuo crecimiento.

Así, ésas son las metas del sistema, ésa es su plataforma política reinscripta en cada paquete de información que circula por la red eludiendo todas las censuras, permitiendo que cada usuario pueda conectarse con todos los demás en un pie de igualdad, y conformando, un reservorio gigantesco de conocimiento e inteligencia humana.

⁶⁴ Para un mayor desarrollo de las funciones de cada uno de estos organismos ver Nogales Flores et.al., 2013.

⁶⁵ Las actas del foro se pueden consultar en <http://www.intgovforum.org>

5.3. Otros actores con poder de la red

Si bien queda claro que Internet no tiene un presidente ni un gobierno central, no debemos perder de vista que el poder de gobernar no siempre descansa sobre los órganos o las personas visibles, sino que puede esconderse bajo otros ropajes (p.ej. poder económico, sindicalismo, medios de comunicación, etc.). En este sentido, cuando Internet se comenzó a privatizar, se introdujo un nuevo actor social que permitió que la red se expandiera por casi todo el planeta mediante sus inversiones en infraestructuras comunicacionales. Se trata de un pequeño puñado de empresas multinacionales que son las propietarias de los tubos intercontinentales que permiten que las computadoras se conecten entre sí alrededor del mundo (AT&T, Verizon, TelStar, Alkatel Lucent). Estas compañías, tal como señala Zukerfeld (2014), no se ajustarían a los valores solidarios de la red, sino a los del capitalismo, y por lo tanto, podrían ejercer su poder absoluto sobre la red mediante la capacidad que poseen para desconectar los tendidos intercontinentales sin que nadie pudiera hacer nada contra ello.

Estos temores sobre el oligopolio multinacional de los *backbones* parecen bien ciertos, lo que nos revelaría que estos actores son realmente, como diría Imaz, “Los que mandan” en la red. Pero de momento no se han conocido casos de manejo político de esta posición dominante, y si bien han existidos apagones de Internet, éstos han sido meros accidentes rápidamente reparados. Uno de los cortes del sistema ocurrió en 2008, el cual dejó a 60 millones de usuarios sin conexión en la India, 12 millones en Pakistán, 6 millones en Egipto, 4,7 millones en Arabia Saudita, y 1,7 millones en los Emiratos. Fue a raíz de esta brutal desconexión que muchos cuestionaron la supuesta “invulnerabilidad” de Internet, pues esta había sido creada para resistir un ataque nuclear, y el simple corte de un cable submarino la ponía en jaque evidenciando su debilidad (Zukerfeld, 2014). Pero lo cierto es que al juzgarla desde este caso ocurrido en países subdesarrollados y en tiranías de medio oriente, se olvida que Internet fue pensada para el territorio norteamericano, y que se da en toda su potencialidad. Luego se expandió a todo el mundo llevando poco a poco sus capacidades, entre ellas, su estabilidad ante desperfectos de una de sus partes. En su país de origen, Internet se encuentra totalmente intercomunicada a nivel local e internacional, y cumple su misión de interconectividad garantizada ante todo tipo de ataques. Hacia ello también avanza a escala global, sólo que aún está en proceso de reticularización. Se trata de un avance paulatino que no puede completarse de la noche a la mañana, y que debe lidiar con gobiernos autoritarios a quienes no les agrada Internet, entornos socioculturales que son incompatibles con ésta, barreras físicas geográficas, y bajos niveles de ingresos de la población (Nikhilesh, et. al. 2004:48). De hecho, la gran desconexión de medio oriente antes mencionada, puede tener una lectura política además de la tecnológica, y que no se basa en la influencia del empresariado.

En efecto, la explicación del corte debe interpretarse en función de los gobiernos dictatoriales por los que atraviesa la red y su idiosincrasia centralista, más que como una disfunción del sistema o de la presión “política” del capital privado. En efecto, los países con mayor riesgo a quedar incomunicados son aquellos donde la red está centralizada, pues como vimos, eso es el talón de Aquiles de toda red, y tal centralidad, casualmente se da en casos como los de Siria, Cuba, Túnez, Argelia, Libia, Egipto, Ruanda, Uganda, y todos países con tradición centralista (Renesys, 2012). En cambio, en los territorios en los que Internet se da conforme a su modelo original americano, genera sistemas “resistentes” con riesgo casi nulo de desconexión. Entre ello, la consultora Renesys señala que reúnen estas características las redes de Estados Unidos, Canadá, Europa Occidental (e incluye en América Latina, a Argentina y Brasil). La explicación de Renesys para la resistencia de estas redes es que cumplen con las premisas básicas de Internet y por eso son invulnerables, ya que tienen diversos proveedores en sus fronteras, lo que hace casi imposibles inhabilitar la red, y además, hay demasiadas vías dentro y fuera del país, demasiados proveedores independientes, y por lo tanto, habría que presionar o dañar a muchos actores para poder aislar al país de la red (Renesys, 2012).

De manera que el sector privado multinacional si bien puede influir en la política de lo que se puede hacer o no en la red, como así también los estados nacionales, lo cierto es que ello hasta ahora sólo ha podido ocurrir allí donde Internet no se ha desarrollado conforme su topografía original, y por lo tanto, allí su control puede quedar en manos de unos pocos. Pero conforme la red vaya alcanzando su nivel crítico de interconexiones, la pluralidad de proveedores irá neutralizando cada vez más los poderes centralistas, y se afianzará la seguridad conectiva, y por ende, la libertad.

Otros actores del sector privado que participan de la red con capacidad de influencia en el colectivo de Internet —aunque ya a nivel local—, son las empresas que proveen el servicio a los usuarios en sus domicilios (ISP). Su tarea es permitir que los usuarios accedan a la red por un costo mensual y asegurar la prestación del servicio. Claramente persiguen fines de lucro, pero sus tensiones se presentan, fundamentalmente, con otras empresas, en especial, con los proveedores de contenidos, lo cual, en algunos casos, puede acabar afectando principios básicos de la red como el neutralidad, que como veremos oportunamente, parece ser un componente político/ideológico en Sociedad Internet. Pero el conflicto entre los proveedores de internet (p.ej. Fibertel) y los administradores de plataformas surge porque estos últimos son quienes obtienen ganancias a partir de administrar la información que los usuarios suben/bajan a la red para compartir con otros usuarios. Por ejemplo, Facebook, Instagram, YouTube, Snapchat; sitios de películas y música como Netflix, Cuevana, YouTube; cuentas de mail tales como Hotmail, Gmail; y todo el concepto de la *nube* que permite almacenar información del usuario en servidores provistos por empresas privadas como Dropbox o Google Drive. Es claro

que el conflicto se desata porque estas empresas ganan dinero sin hacer otra cosa que administrar la información que los usuarios suben/bajan casi indiscriminadamente a la red, y cuando esta información son películas, por ejemplo, saturan las vías de comunicación de los proveedores de servicios (ISP). Así, los ISP ven como las plataformas se llenan de ganancias, colapsando sus anchos de banda, sin ver ellos incrementados sus ingresos en forma comparable.

Como es de esperar los ISP han intentado negociar con los proveedores de contenidos vías de tránsito preferencial para su información, lo que favorecería la circulación de la información de estas compañías. Pero aquí es donde aparece la política en la red mediante la autorregulación de los miembros o usuarios, quienes consideran que la regla básica es la igualdad de trato, en particular, que toda la información debe tratarse del mismo modo para no afectar la *neutralidad de la red* (Wu, 2003b), y por lo tanto, el conflicto se convierte en tripartito y por el momento, queda neutralizado.

El constructo ideológico de la neutralidad de la red es tan hegemónico que ha provocado verdaderas movilizaciones masivas y virtuales en Internet. Se trata de una idea que acompaña la historia de la red desde su nacimiento y que inspira modelos de conducta. Se podría decir que es esa "*fe en algo*" de la que hablaba Max Weber que debía inspirar los fines colectivos y que justificaba la política. De manera que esta ideología de neutralidad es la que puede verse afectada por el conflicto antes mencionado y por lo tanto merece un tratamiento por separado.

5.4. Neutralidad de la red

Así como en las sociedades democráticas existen axiomas básicos republicanos del tipo "*la igualdad es la base del impuesto*" o "*la propiedad es inviolable*", en Internet el lema es que "*la red debe ser neutral*". Ello significa que debe ser como una ruta bien pavimentada sin ningún tipo de peajes, controles policiales, ni vías preferenciales. Toda la información debe viajar a la misma velocidad, sin hacer distinciones entre los usuarios ni en los contenidos que circulan. El axioma propende garantizar la *igualdad*, pero además, plantea que nadie debería poder impedir el acceso a un sitio, lo que también favorece la *libertad*. Así, se podría decir que mientras que la estructura distribuida de Internet es el esqueleto que garantiza la igualdad y la libertad, la neutralidad sería el sistema nervioso que hace posible estos valores (Alcántara, 2010), y al garantizar las premisas originarias de Internet, se protege el desarrollo de un sistema de comunicación que ha demostrado empíricamente ser un potenciador de la inteligencia colectiva a una escala planetaria nunca vista hasta ahora.

La premisa de la neutralidad se basa en el requisito técnico de tratar de igual modo a todos los bits; y en este sentido, recuérdese que técnicamente todo lo que circula por la red (películas, fotos, información, etc.) no son más que bits combinados de una manera determinada

que componen los bienes digitales. De modo que, ya sea que éstos compongan una mala canción de un aficionado o se trate de una muy seria propuesta científica para la cura del cáncer, su circulación y acceso debe estar igualmente garantizado en paridad para ambos contenidos. En segundo lugar, nadie puede otorgar preferencia a un contenido sobre el otro, pues la otra premisa es la igualdad de trato, y por ende, nadie puede controlar o revisar los contenidos para asignarles prioridades.

Así, el mandato ideológico por el que se lucha es porque la igualdad y libertad sea total, sin ningún tipo de preferencias ni manipulación, y así, la neutralidad de la red es la bandera militante bajo la cual se busca proteger los valores fundantes de la Internet libre primitiva (Ruiz Gómez, 2013)⁶⁶. Pero lo que revela la existencia de cierta militancia en protección de esta ideología, es la existencia de una faz agonal en este campo político. En efecto, la ofensiva contra la que se lucha son los intentos de colonización por parte de las empresas proveedoras del servicio, que intentan cambiar las reglas del juego del sistema y controlar la información que circula por la red para su propio beneficio comercial. Esta potestad es la que les permitiría cobrar más dinero por acceder a determinadas clases de información, priorizar transmisiones colocando los paquetes adelante de la cola, cobrar en función de las aplicaciones o bloquear algunas aplicaciones en favor de otras (Rifkin, 2015:246). La neutralidad de la red, también sirve de bastión de resistencia contra leyes estatales que permiten la vigilancia y el control sobre los usuarios (PIPA, SOPA), ya sea por su consumo de productos culturales en sitios que violan derechos de autor (Napster, Kazaa, Ares, The Pirate Bay, etc), como por el control y espionaje de las comunicaciones (Prism, XKeyscore), tal como se evidencia en los casos de movilizaciones en defensa de esta ideología y los foros anuales de la ONU antes mencionados.

Una estrategia recurrente que emplean las empresas para lograr consenso en cambiar las premisas de la neutralidad de la red, es presentar “el cambio”, como en beneficio de los usuarios, y si bien los argumentos muchas veces son convincentes (p.ej. más velocidad para ver películas de mejor calidad, más control sobre la comunicación de terroristas, proteger derechos de los artistas, etc.) siempre conllevan el riesgo de limitar los principios básicos sobre los que se construyó y funciona Internet. De allí la resistencia activa en cabeza de algunos gurúes de la red como Stallman, Appelbaum, Swartz, Wu, Snowden, Assange, etc.; o de organizaciones como la Electronic Frontier Foundation que desde 1990 lucha por la protección de los derechos y libertad de expresión, Software libre, Creative Commons; colectivos como Anonymous; etc. Se trata de una respuesta discursiva y activa para contrarrestar los discursos y acciones surgidas de la sociedad material, y que opera como una profilaxis de la consciencia colectiva e individual de

⁶⁶ En sentido contrario, el profesor de Derecho Eugene Volok, cree que los resultados de las búsquedas deberían ser considerados como parte de la libertad de expresión, y por lo tanto, así como un editor organiza el contenido de un diario, un buscador podría organizar la información que éste devuelve. Ver entrevista a Tim Wu en diario Página 12, del 3 de julio de 2012 “*Los algoritmos no merecen la libertad de expresión*”.

los usuarios de la red. Se trata de personas que operan como una suerte de líderes carismáticos de la tecnología, y organizaciones que condensan las ideologías libertarias de la red, aunque ninguno de estos actores sociales tiene la representación popular de los usuarios en la red, ni en los parlamentos, pues en Sociedad Internet no hay votaciones ni legislaturas.

En cuanto a este último punto, hay que señalar que existen incipientes partidos políticos que actúan anfibiamente entre sociedad material y Sociedad Internet, cuya misión es proteger la neutralidad, y en especial, evitar que los estados nacionales y las corporaciones tomen el control de Internet. Se trata de movimientos políticos como el “Partido Pirata”, con diversas variantes en países europeos tales como Finlandia, Austria, Francia y Alemania, donde lejos de ser una propuesta pintoresca, cuenta con 15 bancas en Alemania, de un total de 141 (Siri, 2015:93), en tanto que en la Argentina existe el “Partido de la Red”, aunque con escasa penetración y sin escaños por el momento.

Es cierto que la idea partidaria clásica resulta un tanto inconsistente con todo lo dicho sobre la red, por lo que la política de Internet debe analizarse desde nuevas herramientas conceptuales, ya que aquí no hay liderazgos fuertes ni gobiernos centrales que conduzcan las acciones colectivas, sino una verdadera descentralización reticular del poder y un empoderamiento de cada usuario, todo lo cual ha dado lugar a la elaboración de un nuevo término para describir esta particularidad política de Internet: la *Netocracia*.

5.5. La Netocracia, una nueva forma de interacción política

La Netocracia es un concepto político que hace referencia a un sistema donde un grupo de personas (usuarios), unidos en paridad de condiciones, pueden decidir sobre sí mismos, pero carecen de la capacidad y de la oportunidad para decidir sobre cualquiera de los demás actores (Bard y Söderqvist, 2002). En un sistema con estas características, alguien propone algo y se suma quien simpatiza o compatibiliza con la propuesta. No hay mayorías que impongan sus fines a las minorías, ni viceversa. Tampoco se sigue a un solo líder como tradicionalmente ha ocurrido, sino que hay diferentes liderazgos (Siri, 2015:39) sobre diversos temas, y se lo sigue por el tiempo que el interés y el vínculo dure.

La netocracia es un sistema de plurarquía donde no hay partidos políticos contendientes, ni vencedores ni vencidos, sino distintos ámbitos de consenso a los que se puede ingresar y egresar, como señalaba Bauman con sus comunidades de guardarropa. Cada quien habita y se vincula con quienes desea, como así también, participa o abandona los grupos a los que pertenece e ingresa en otros, tantos como sus intereses y su tiempo se lo permitan. Este sistema garantiza libertad y la igualdad, sin que admita un poder central que se imponga por la fuerza, sino que en tal caso, el poder que existe, y toma la forma de la seducción (Foucault, 1982), tal

como puede evidenciarse en las conductas de “seguir” a alguien en Twitter o brindar aprobaciones por medio de “me gusta” en Facebook o YouTube, donde el seguido debe proponer cosas al otro para lograr su aprobación más que imponer su voluntad.

Evidentemente se trata de un sistema político que no ha sido creado ni impuesto, sino surgido de la propia infraestructura y cultura de la red. De allí que algunos otros autores analizan este sistema político como producto de la ética reticular que surge de la topografía de la red (Bustamante Donas, 2010). Un ética que no se base en un centro de autoridad que imponga valores, sino que se trata de un modelo policéntrico y multicultural, que permite dar soluciones a los conflictos en una sociedad intercultural, respetuosa de las diferencias.

Pero de cualquier manera que se lo trate, resulta un subsistema político consistente con los demás subsistemas antes analizados. Así, por ejemplo, replica la lógica de la abundancia, pero en el campo de la toma de decisiones políticas. En efecto, a diferencia de la sociedad material, donde las opciones deben ser acotadas en función de la escasez de recursos, Internet es un mundo demasiado rico para pretender subsumir a todos los usuarios en lógicas de escasez, tales como el bipartidismo. En la red, cada persona y cada grupo, puede encontrar su lugar donde sentirse a gusto y satisfacer sus deseos e intereses. Aquí no se necesita ninguna organización binaria simplificadora de la complejidad, lo que abarca desde la política hasta las cuestiones de género tal como lo demuestran las cincuenta opciones que brinda Facebook al abrir una cuenta⁶⁷.

En definitiva, esta red de comunicación humana surgida en los años 60 en la costa Oeste de los EEUU y desarrollado a escala planetaria por medio de científicos, hackers y empresarios, nos revela una sociedad paralela e interactuante con las sociedades materiales desarrolladas, cuyo sistema político no puede explicarse en términos clásicos, pues la política, tal como la conocemos hasta ahora, ha sido necesaria para marcar territorialidad, espacio y pertenencia (Forte, 2015:123), pero puede prescindirse de ella en ámbitos donde hay superabundancia de espacio, bienes y libertad. Internet sería este ámbito.



⁶⁷ Facebook permite elegir entre más de 50 tipos de género al abrir una cuenta. Así, podemos encontrar: Trans femenino, trans masculino, transgénero, transexual, gay, andrógino, poliamoroso, pansexual, travesti, etc.

CAPITULO VI

Conclusiones

Hemos llegado al final de este trabajo, el cual comenzó desde un supuesto materialista, según el cual, las condiciones materiales son las que determinan la consciencia y el trato que los seres humanos se dispensan entre sí. Con esta perspectiva epistemológica como norte, y sosteniendo que Internet puede ser analizada como una sociedad, y que las personas allí se comportan de un modo solidario con el otro generalizado, rastreamos las condiciones infraestructurales de la red.

En ese estudio, advertimos que por razones de estrategia militar de los Estados Unidos, el Departamento de Defensa encargó a la Agencia ARPA un sistema de comunicaciones que pudiera resistir a un ataque nuclear. La respuesta fue que ni los sistemas de comunicación centralizados ni descentralizados servían, sino que la solución era un sistema horizontal y abierto donde la información circulara libremente por toda la red. Esta estructura reticular con forma de red de pescador, garantizaba la estabilidad del sistema, puesto que al no haber centro ni jerarquías, la información podría tomar cualquier ruta para llegar a destino en caso de que una parte del sistema hubiese sido destruida. Pero quizás por contradecir el imaginario militar en cuanto a las ideas acerca de la cadena de mando, centralización y jerarquías el sistema no fue implementado; aunque sí fue adoptado por las universidades americanas quienes comenzaron a vincularse por su intermedio.

El sistema establecía como requisitos técnicos la paridad de los nodos y el flujo de información, lo cual imponía “igualdad” en el trato de los interactuante y “libertad” en la

circulación de los contenidos. Pero además de este favorable determinismo democrático, los primeros usuarios poseían un bagaje ideológico surgido de la cultura científica y contracultural de la que provenían y la que se respiraba en la costa Oeste norteamericana donde surgió. En efecto, el *zeitgeist* libertario de los años 60 y los ideales colaborativos de la Ciencia se plasmaban en este nuevo sistema de comunicación.

Pero si algo le faltaba a esta tecnología que democratizaba por default la interacción, sumada a la ideología comunitaria de los primeros usuarios, se sumó la tecnología de los bienes digitales que circulan por ella (música, películas, etc.) cuya característica principal es la de poder ser replicados indefinidamente y distribuidos a nivel planetario a un costo tendiente cero. Ello repercutió inmediatamente en que la red se convirtiera en un ámbito de inigualable superabundancia de bienes digitales compartidos gratuitamente entre individuos que se consideraban pares y con absoluta libertad. La resultante de esta conjunción de infraestructura, tecnología e ideología fue que en la red, comenzó a tornarse irracional toda idea de competir por obtener la propiedad de los bienes digitales, y su lugar fue ocupada por la de compartir copias de ellos.

Así las cosas, con nuestro análisis de los primeros capítulos de esta tesis, pudimos tener por probadas nuestras dos primeras hipótesis, según las cuales *“Internet es un sistema de interacción humana donde existe superabundancia de bienes digitales”*, lo cual ocurre en función de *“la replicabilidad de los bienes digitales y la infraestructura de Internet”*.

En cuanto a nuestra tercera y cuarta hipótesis, éstas sostenían que *“Los valores solidarios inspiran la mayoría de las conductas de los usuarios de Internet”*, y que *“La superabundancia de bienes digitales en Internet, ha dado lugar al surgimiento de valores solidarios”*.

Estas hipótesis nos planteaban dos cuestiones. La primera es que debíamos verificar si realmente existía la solidaridad como valor hegemónico, para lo cual analizamos Internet como si se tratara de una sociedad indagando en cada uno de sus diversos subsistemas (económico, control social, cultural y político), si la solidaridad se nos presentaba como el valor que permitía comprender el sentido de las acciones sociales que observamos. La segunda, nos conducía a una mirada materialista del fenómeno solidario que percibíamos en Internet, y nos llevaba a sostener que esta solidaridad no era producto de ninguna esencia humana, sino la resultante de las condiciones materiales en las que se desenvolvían los usuarios, es decir, la superabundancia.

Del análisis de los cuatro subsistemas concluimos que, en el plano económico, el *homo economicus* de la sociedad material muta su racionalidad al navegar la red, pues en un sistema de interacción de superabundancia e igualdad, lo más racional no es competir ni apropiarse de los bienes, sino disfrutar de ellos, lo cual se logra por medio del acceso solidario que les permiten otros usuarios (p.ej. redes P2P, contenidos subidos a plataformas, etc.). En este sentido, la solidaridad organiza el campo económico, pero no por razones morales, sino por evidentes

motivos racionales de costo-beneficio. Es más negocio compartir con otros que aislarse con la propiedad de lo que se tiene en exclusividad.

La solidaridad también se encuentra presente en las transacciones comerciales que se realizan en la red, pues estas se llevan a cabo por medio de plataformas en las cuales los usuarios se rigen por un sistema de prestigio otorgado por el otro, que regula la interacción. Asimismo, la solidaridad también está presente en la posibilidad de conocer las opiniones de otros usuarios sobre el producto/servicios que se busca, como así también, de su proveedor. De este modo, se asiste a un mercado de competencia perfecta, fundado en la posibilidad de acceder a una gran fuente de información que está allí dispuesta, para el libre beneficio, por otros usuarios.

También esta lógica comunitaria explica casos tan paradigmáticos como el de Google u otras plataformas, que cada vez es más sabido que obtienen ganancias publicitarias por sus servicios, pero al ser percibidos como organizaciones que ofrecen un servicio muy útil para la comunidad, el usuario percibe una situación de justicia que no afecta su valores, a diferencia de lo que ocurre con compañías que ofrecen productos o servicios por medio de un pago, lo cual, es percibido como una afrenta a la consciencia colectiva de la red, y suelen recibir sanciones informales por medio de hackeos y solidarización de copias “piratas” del producto o socialización de claves de acceso para acceder al servicio que brindan.

El segundo subsistema en el que rastreamos la solidaridad fue en el control social de las conductas en Internet. Lo primero que advertimos es que, lo que la mayoría de las sociedades materiales occidentales consideran delito o inmoral (p.ej. violar derechos de autor o exhibir la intimidad), en la red, son conductas valiosas. De manera que Internet parecería una suerte de espejo o negativo de la sociedad material, donde lo reprochable, no es *compartir* los bienes digitales sino imponerle límites a ello, que es justamente lo que el Estado y las empresas suelen pretender hacer al perseguir estas conductas en la red.

La ideología de la red se asocia al copyleft como principio fundante del perfeccionamiento del conocimiento humano por medio de su apertura al otro, su uso gratuito y su posibilidad de mejora. Si bien son los ideales de la ciencia, estos preñaron la red, y al socializar a las nuevas generaciones mutaron en una apertura, pero ya no del conocimiento científico, sino de la vida, al otro. No en vano la red más grande y famosa del mundo tiene por lema “Hagamos del mundo un lugar más transparente” (Facebook). En un mundo sin fronteras como el que se plantea en Internet, por regla, no debería haber prohibiciones ni restricciones, y por eso el Derecho y el Mercado tienen tantos problemas para controlar los comportamientos por medio de la ley o establecer restricciones en función del precio, ya que el principal inconveniente que encuentran es que la comunidad de Internet no considera que el derecho

tenga legitimidad para sancionar y prohibir las conductas de *compartir*, que la ley denomina “delito”, en tanto que tampoco es bien tolerado el cobrar un precio por un bien digital o servicio en la red. Por ello, es que derecho y mercado carecen de la fuerza que poseen en la sociedad material.

Pero la red no es caótica, sino que se rige por costumbres que autorregulan las conductas e imponen sanciones en casos de incumplimiento, pero por sobre las costumbres, está la tecnología como instrumento regio de control social. En rigor, ella es la única con alta probabilidad para lograr algún grado de eficiencia en la regulación de las conductas, pues permite establecer límites infranqueables para la mayoría de los usuarios, por medio del software. Pero ni aun el código es infalible, pues la tecnología de base sobre la que está construida la red —como dijimos— tiende por *default* hacia la libertad, la igualdad y la apertura, y por ello, todo límite siempre suele ser temporal. La restricción dura hasta que alguien, en alguna parte del mundo, encuentre la manera de burlarla, y solidarizar al resto el modo de hacerlo o sus resultados (p.ej. programas craqueados que se distribuyen, claves de acceso, técnicas para burlar seguridad, etc.). Vemos así que el control social se impone de manera invertida al de la sociedad material, donde lo que se persigue y castiga es la propiedad privada y sus conductas asociadas.

El tercer subsistema de la Sociedad Internet es el mantenimiento de las pautas culturales o socialización, y allí encontramos nuevamente la conducta de apertura al otro y de ayuda al prójimo como pautas recurrentes en la acción social. Esta socialización se produce espuriamente por medio de la interacción con pares, como así también, mediante los miles de foros y videos tutoriales que permiten aprender cómo conducirse en la red, solucionar problemas que la tecnología genere, etc. Así, sin advertirlo el usuario aprende a ser solidario con el otro, porque los otros lo son con él, y ello muchas veces ocurre más allá de su voluntad, tal como en los casos de las redes P2P que para recibir hay que dar y viceversa. Por ello, no se trata de una solidaridad que se predique como ideología, de hecho el usuario no sabe que lo es, sino que se practica desde una microfísica de la solidaridad.

Estas relaciones conforman un habitus del usuario medio de Internet, caracterizado por una mayor apertura de su intimidad, una tendencia a compartir recursos, a satisfacer sus necesidades cognitivas y emocionales en la red, y ayudar, en mayor o menor medida, a satisfacer las de otros.

Finalmente en el análisis del sistema político de la red advertimos que éste sólo podía llevarse a cabo en función de nuevas categorías, pues cuando todas las personas son iguales y no hay necesidad de proteger ninguna propiedad privada, como lo viera Marx, la política y el estado son innecesarios. En efecto, en la red, la política parece ser la autorregulación, o eventualmente, la netarquía, ese sistema de poder plural donde no hay centros que dirijan los destinos de la

comunidad, sino nodos de consenso temporales, que se unifican por temas, duran mientras dura el interés de los seguidores por permanecer allí. No se advirtieron mayores movilizaciones políticas internas de la red, en tanto que las que se conocieron fueron actos de defensa contra ataques de algunos actores de la sociedad material hacia los principios básicos de la red como el de “neutralidad” o ataques estatales contra las costumbres del “compartir, libremente, entre pares”. Al igual que con el control social, si hubiera que considerar que existe una política que guiara los destinos de la red, más que una ideología sería una tecnología, y sería la tecnología de base de la red.

Esta tecnología en consonancia con la infraestructura de la red promueve la interacción humana a escala planetaria a muy bajo costo, favorece el intercambio gratuito de bienes digitales, permite interactuar desde la propia identidad y/o probar otras alternativas, facilita la obtención de información sobre casi cualquier inquietud de saber humano como nunca antes se había logrado, provee un medio de colaboración humana de alcance mundial, permite acceder a un mercado de competencia perfecta para el consumo de algunos bienes materiales y servicios, y genera un sentimiento de confianza en el otro indiferenciado que podría llegar a hermanar a todos los habitantes de la tierra, superando finalmente los nacionalismos, las religiones y las ideologías fratricidas.

En definitiva, el relevamiento de los cuatro subsistemas de Sociedad Internet nos ha permitido demostrar que la tecnología que ha dado lugar a un sistema de superabundancia de bienes que circulan libremente entre pares, ha generado una superestructura donde la solidaridad, resulta la base axiológica que explica las conductas que los usuarios desarrollan cotidianamente en la red, tanto las comunicativas como las estratégicas. En este sentido, en cada capítulo se ha puesto en evidencia la cuestión, lo que permite tener aquí por demostradas las hipótesis finales de este trabajo, según las cuales, las condiciones de superabundancia de bienes digitales en Internet han permitido el surgimiento de valores solidarios, y que éstos inspiran la mayoría de las conductas de los usuarios.

Internet no es el paraíso en la tierra, sino simplemente un sistema de comunicación que posibilita amplificar la sociabilidad humana, lo cual no solo abarca la conducta solidaria que hemos analizado, sino también la consumista, terrorista, financiera, etc. No es la solución a todos los problemas de la humanidad, sino tan solo una herramienta de comunicación más, lo que no es poco si tenemos en cuenta que muchos de los problemas humanos surgen por problemas de comunicación, y ello va desde las discusiones de parejas hasta el racismo. En este sentido, Internet podría ayudarnos con nuestros problemas de comunicación, que desde los tiempos de las cavernas viene haciendo verter lágrimas y sangre a la humanidad.

A modo de cierre de esta tesis, diremos que Sociedad Internet es una sociedad surgida en el seno de la sociedad capitalista contemporánea, pero a la que se le opone en muchos aspectos, los cuales esquemáticamente quedan representados en el siguiente cuadro:

Sociedad Material	Sociedad Internet
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Escasez	<input type="checkbox"/> Abundancia
<input type="checkbox"/> Competencia	<input type="checkbox"/> Compartir
<input type="checkbox"/> Propiedad Privada	<input type="checkbox"/> Propiedad comú. Poder acceder al uso no privado
<input type="checkbox"/> Desigualdad	<input type="checkbox"/> Tratamiento igualitario a toda la información y usuarios. Neutralidad de la Red.
<input type="checkbox"/> Estatus social en función de lo que se "tiene"	<input type="checkbox"/> Estatus social en función de los que se "da" a la comunidad.
<input type="checkbox"/> Intimidad	<input type="checkbox"/> Espectacularización de la vida privada
<input type="checkbox"/> Inseguridad. El otro es peligroso	<input type="checkbox"/> Confianza en el otro, lo que da lugar a Airb&b, Uber, Tinder, etc.
<input type="checkbox"/> Socialización y educación formal	<input type="checkbox"/> Educación informal por motivación personal y pares que educan
<input type="checkbox"/> Socialización primaria por medio de la familia	<input type="checkbox"/> Socialización primaria en función de pares de la red
<input type="checkbox"/> Vínculos fuertes y duraderos, pero escasos	<input type="checkbox"/> Contactos superficiales multitudinarios
<input type="checkbox"/> Liderazgos políticos	<input type="checkbox"/> No hay
<input type="checkbox"/> Intolerancia hacia el inmigrante	<input type="checkbox"/> Tolerancia hacia cada nuevo usuario que se anexa a la red

Buenos Aires, octubre de 2016

Bibliografía

- Alcántara, J. (2010). *La neutralidad de la red*. Biblioteca de las Indias. Disponible en www.lasindias.com/la-neutralidad-de-la-red.
- Alonso, L. (2012). *Crisis, indignación ciudadana y movimientos sociales*. Revista Economistas sin fronteras, Septiembre, Vol. 16, p.4-7,
- Assange, J. (2012). *Cypherpunks: La libertad y el futuro de la internet*. México: Temas de hoy
- Babbie, E. (2000). *Fundamentos de la investigación social*. México: International Thompson Editores.
- Baran, P. (1964). *On Distributed Communications Networks*. IEEE Transactions on Communication Systems, Vol. 12 (1), p. 1-9.
- Bard, A. y Söderqvist, J. (2002). *La Netocracia: el nuevo poder en la red y la vida después del capitalismo*. Madrid: Prentice Hall Iberia.
- Barlow, J. y Kapur, M. (1990). *Across the Electronic Frontier*. Washington: Electronic Frontier Foundation
- Bauman, Z. (2003). *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2005). *Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Buenos Aires: FCE.
- Bauman, Z. (2008). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: FCE.
- Bauwens, M. (2014) *La economía política de la producción entre iguales*. Hipertextos, Vol. I, N°2, 16-30.
- BBC (2015). *Google pide perdón por confundir a una pareja negra con gorilas*. Edición online del 02/07/2015.
- Beck, U. (2000). *Retorno a la teoría de la Sociedad del Riesgo*. Boletín de la AGE N° 30, 9-20.
- Beck, U. y Beck-Gernshei, E. (2012). *Amor a distancia. Nuevas formas de amor en la era global*. Barcelona: Paidós.
- Benkler, Y. (2003). *The Political Economy of Commons*. The European Journal for the Informatics Professional, Vol. IV, N°3.
- Benkler, Yochai (2000). *From Consumers to Users: Shifting the Deeper Structures of Regulation Toward Sustainable Commons and User Access*. Federal Communications Law Journal, 52, 552-579.
- Berners-Lee, T. (2000). *Tejiendo la red. El inventor del World Wide Web nos descubre su origen*. Madrid: Siglo XXI de España Editores S.A.

- Borsotti, C. (2007). *Temas de metodología de la investigación en ciencias sociales empíricas*. Buenos Aires: Miño y Dávila editores.
- Bortz, G. (2013). *El hackatón como metodología de producción de bienes informacionales. Limitaciones y desafíos en la producción de aplicaciones de software para la resolución de problemas sociales y ciudadanos*. Hipertextos, Vol. I, N° 1, 133-162.
- Bourdieu, P. (1995). *Respuesta por una antropología reflexiva*. México: Editorial Grijalbo S.A.
- Bourdieu, P. (1996). *Sobre la televisión*. Barcelona: Anagrama.
- Bourdieu, P. (1997). *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*. Barcelona: Editorial Anagrama, Barcelona.
- Boutang, Y. (2004). *Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo*. En AA. VV., *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual, y creación colectiva*, Madrid, España: Traficantes de sueños.
- Boutin, P. (2011). *Your Results May Vary: Will the information superhighway turn into a cul-de-sac because of automated filters?* The Wall Street Journal.
- BSA Global Software Survey, (2016), *Business Software Alliance*, disponible en www.globalstudy.bsa.org/2016/downloads/studies/BSA_GSS_InBrief_es.pdf
- Busaniche, B. (2014). *Acta de conclusiones*. En: Jornadas del Colegio de Abogados de La Plata en conmemoración del Día Mundial de la Libertad de Expresión, realizadas en la Ciudad de La Plata el 5 de Mayo de 2014, Acta de conclusiones realizada por Manuel Larrondo.
- Bustamante Donas, J. (2019). *Desarrollo de una ética reticular como paradigma de ciudadanía digital en una sociedad multicultural*. Nomads Mediterranean Perspectives. Critical Review of Social and Juridical Sciences. Madrid: Plaza y Valdés, S. L.
- Cafassi, E. (1998). *Bits, moléculas y mercancías*. En: Finquelevich S. y Schiavo E. (compiladores) *La ciudad y sus Tics*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Castells, E. (2011) *"Netiqueta": ¿Un protocolo o una nueva forma de comunicación?* Disponible en <https://autopistasdigitales.wordpress.com>
- Castells, M. (2000). *La era de la información*. 2da. Edición, Tomo I, La Sociedad Red. Madrid: Alianza Editorial
- Castells, M. (2000). *La Sociedad Red. Volumen I: La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Barcelona: Areté.
- Castells, M. (2005). *Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica*. En: *Revista Tareas. La sociedad de la información*. CELA, Centro de Estudios Latinoamericanos "Justo Arosemena", N° 121, 5-34.
- Castells, M. (2010). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.

- Castells, M. y Kiselyova, E. (1995). *The collapse of the Soviet Union: the View from the Information Society*. Berkeley: University of California, International & Area Studies Book Serie)
- Castells, M. (2005). *Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica*. En: Revista Tareas Nro. 121: La sociedad de la información. CELA, Centro de Estudios Latinoamericanos “Justo Arosemena”, Panamá. Septiembre-Diciembre 2005. pp. 5-34.
- Cerf, V. (2008). *Internet es de todos, dice uno de sus creadores*. Infobae del 28/05/08.
- Cerf, V., Clark, D., Kahn, R., Kleinrock, L., Lynch, D., Postel, J., Roberts, L. y Wolff, S. (2003). *A Brief History of the Internet*, version 3.32, Internet Society (ISOC).
- Cisco Systems (2016) sistema de monitoreo de amenazas en tiempo real Sender Base, <http://www.senderbase.org>
- Comisario, A. (2014). *Paranoia hacker: cada vez hay más temor por el riesgo del robo de datos en los teléfonos celulares*. En: diario La Nación, del 10/02/14.
- Darwin, C. (1992). *El origen de las especies*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- De Marinis, P. (2012). *Comunidad: Estudios de la Teoría Sociológica*. En: De Marini P. (compilador) La comunidad societal de Talcott Parsons, entre la pretensión científica y el compromiso normativista. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Dholakia, D.; Dholakia, R.R., Kshetri, N. (2004). *Global Diffusion of the Internet*. En: Bidgoli, Hossein (editor). *The Internet Encyclopedia*, Tomo II, 8-51. New York: Wiley.
- Dolcemáscolo, A. (2014). *Explotación cognitiva en plataformas de video: El caso de You Tube*. Hipertextos, Vol. 2, N° 3, Buenos Aires, Julio/Diciembre de 2014.
- Durkheim, E. (2004). *La división del trabajo social*. Buenos Aires. Editorial Libertador.
- Engels, F. (1974). *Carta a Auguste Bebel*. En: Obras Escogidas, en tres tomos. Moscú: Editorial Progreso.
- Eurostat (2016). *Oficina Estadística de la Unión Europea, informe publicado con motivo del Día de la Internet Segura*. Acta del 2/02/16, <http://ec.europa.eu/spain/pdf/2016/0902.pdf>
- Feenberg, A. (1991). *El parlamento de las cosas*. En: Critical Theory of Technology. New York: Oxford University Press. Edición de Hipersociología. Disponible en <http://hipersociologia.org>.
- Feenberg, A. (2013). *Del esencialismo al constructivismo: la filosofía de la tecnología en la encrucijada*. Hipertextos, Vol. I, N° 1, 15-57.
- Finkel, E., Eastwick, P., Karney, B. Reis, H. y Sprecher, S. (2012). *Online Dating: A Critical Analysis From the Perspective of Psychological Science, Psychological Science in the Public Interest*, XX(X), 1-64.
- Forte, M. (2015). *Modernidad: Tiempo, forma y sentido*. Buenos Aires: Eudeba
- Forte, M. (1998). *Sociología, sociedad y política en Auguste Comte*. Buenos Aires: Eudeba.

- Forte, M., Pignuoli Ocampo, S., Calise, S., Palacios, M., y Zitello, M. (2012). *Las TIC como problemática de la teoría sociológica. Una problematización teórica de la comunicación digitalizada desde la teoría general de sistemas sociales autorreferenciales y autopoieticos*. Revista de la Carrera de Sociología. Entramados y Perspectivas, N°2, 205-226.
- Foucault, M. (1982). *Las redes del poder*. Buenos Aires: Almagesto.
- Foucault, M. (1980). *Microfísica del poder*. Madrid: La Piqueta.
- Fuchs, C. (2009). *Social networking sites and the surveillance society. A Critical Case Study of the Usage of study, Facebook, and MySpace by Students in Salzburg in the Context of Electronic Surveillance*. Salzburg/Vienna: Research Group UTI.
- Fuchs, C. (2011). *A contribution to the critique of the political economy of Google*. En: Fast Capitalism. Disponible www.uta.edu/huma/agger/fastcapitalism/8_1/fuchs8_1
- Fucito, F. (2003). *Sociología del Derecho*. Buenos Aires: Editorial Universidad.
- Fundación Orange (2011). *Informe anual sobre el desarrollo de la Sociedad de la Información en Lo imaginario de Internet*. España
- Gaddam S. y Ogas O. (2011). *A Billion Wicked Thoughts: What the Internet Tells Us About Sexual Relationships*. New York: Dutton
- Gallup (2014). Gallup News Service. *Gallup Poll Social Series: Crime*. Disponible en Gallup.com
- García Canclini, N. (2004). *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Gedisa: Barcelona.
- Germani, G. (1966). *Política y sociedad en una época de transición*. Buenos Aires: Paidós.
- Giddens, A. (1994). *Consecuencias de la modernidad*. Madrid: Alianza.
- Godelier, M. (1976). *Economía y antropología*. Barcelona: Anagrama
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Goleman, D. (2006). *Inteligencia social*. Buenos Aires: Planeta
- Google (2015). *Estudio Google y TNS, Micro-Momentos en Argentina, Colombia, Chile, México y Perú*. Disponible en: <https://storage.googleapis.com/think/images/00LATAM/201601/70-pdf/pdf-micromomentos-latam.pdf>
- Greenwald, G. (2014). *Snowden sin un lugar donde esconderse*. Disponible en https://issuu.com/ghanen/docs/glenn_greenwald_-_snowden._sin_un_l
- Habermas, J. (1999). *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid: Taurus.
- Hardin, G. (1968). *The Tragedy of Commons*. Science, 162, 1243-1248.
- Harris, M. (1994). *El materialismo cultural*. Madrid: Alianza Editorial
- Henderson, H. (2003). *A to Z Computers Scientists*. New York: Fact On File, Inc.
- Hilbert, M. y López, P. (2011). *The World's Technological Capacity to Store, Communicate, and Compute Information*. Science, Vol. 332, 60-65.

- Himanen, P. (2000). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino.
- Himma, K. (2004). *Legal, Social, and Ethical Issues*. En: Bidgoli, Hossein (editor). *The Internet Encyclopedia*. Tomo II, p. 464-477. New York: Wiley.
- Holmes, S. y Sunstein, C. (2011). *El costo de los derechos. Por qué la libertad depende de los impuestos*. Buenos Aires: Siglo XXI
- Hypponen, M. (2013). *Cómo la NSA traicionó la confianza del mundo... Es hora de actuar*. Charlas TED, Noviembre de 2013.
- ICANN & US Department of Commerce (2006). *Acuerdo de proyecto conjunto entre la ICANN y el Departamento de Comercio de Estados Unidos*. Disponible en: <http://www.icann.org/general/JPA-29sep06.pdf>
- IDC (2015). *El software sin licencia y las amenazas a la seguridad informática, International Data Corporation*. Disponible en: http://globalstudy.bsa.org/2013/Malware/study_malware_esmx.pdf.
- Indec (2015). *Encuesta Nacional sobre Acceso y Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (ENTIC) Informe preliminar sobre indicadores básicos de acceso y uso*. Resultados de mayo-julio de 2015.
- Katz, J. (2006). *Consecuencias sociales del uso de Internet*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Kessler, G. (2009). *El sentimiento de inseguridad: sociología del temor al delito*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Kleinwächter, W. (2009). *Buena gobernanza de Internet sin fronteras. ¿Quién debe hacer qué?* Revista TELOS, N° 80.
- Klimovsky, G. e Hidalgo, C. (1998). *La inexplicable sociedad*. Buenos Aires: A-Z Editora.
- Konnikova, M. (2013). *How Facebook makes us unhappy*. The New Yorker del 10/09/2013.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T. y Scherlis, W. (1998). *Internet Paradox A Social Technology That Reduces Social Involvement and Psychological Well-Being?* American Psychological Association, Vol. 53, No. 9, 1017-1031.
- Kropotkin, P. (1988). *El apoyo mutuo: Un factor de la evolución*. Madrid: Ediciones Madre Tierra.
- Kruger, J., Epley, N., Parker, J. y Ng, Z. (2005). *Egocentrism Over E-Mail: Can We Communicate as Well as We Think?* Journal of Personality and Social Psychology, Vol. 89, No. 6, 925-936
- Kuhn, T. (1975). *Lógica del descubrimiento o psicología de la investigación*. En: Lakatos I. y Musgrave, A. (compiladores). *La crítica y el desarrollo del conocimiento*. Barcelona: Editorial Grijalbo.
- Kuhn, T. (2004). *Las estructura de las revoluciones científicas*. Buenos Aires: FCE.
- Lamarck, J. (1986). *Filosofía zoológica*. Barcelona: Alta Fulla.
- Lanier, J. (2015). *¿Quién controla el futuro?* Buenos Aires: Debate.

- Leclair, E. (1976). *Teoría económica y antropología económica*. En: Godelier, M. (compilador). *Economía y antropología*. Barcelona: Anagrama.
- Lessard, M. (2006). *Les six cultures d'Internet*. Disponible en <http://zeroseconde.blogspot.com/2006/09/les-6-cultures-dinternet.html>.
- Lessig, L. (1999). *Code and other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books.
- Lessig, L. (2009). *El Código 2.0*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- Lessig, L. (2004). *Cultura Libre*. Cambridge: Elástico.
- Linne, J. (2016). *La "multitud": performances íntimas en Facebook de adolescentes de Buenos Aires*. *Estudios Sociológicos XXXIV*, 100, p.65-84.
- Lorca, J. (2012). *Pegaban bien, pegaban con ganas*. En: *La caída. A 40 años de La Noche de los Bastones Largos*. Buenos Aires: Pagina/12.
- Lugo, T. (2015). *Las Políticas TIC en América Latina: prioridad de las agendas educativas*. Red Latinoamericana de Portales Educativos.
- MacKinnon, R. (2012). *Consent of the Networked*. New York: Basic Books.
- Mankiw, G. (2012). *Principios de economía*, Sexta edición. México: Cengage Learning Editores, S.A. de C.V.,
- Marx, K. (1977). *Crítica al Programa de Gotha*. Moscú: Editorial Progreso.
- Marx, K. y Engels, F. (1974a). *La ideología alemana*. En: *Obras Escogidas*, t. I., Moscú: Editorial Progreso.
- Marx, K. y Engels, F. (1974b). *Contribución a la crítica de la economía política*. En: *Obras Escogidas*, t. I., Moscú: Editorial Progreso.
- Mastrini, G. y Becerra, M. (2011). *Estructura, concentración y transformaciones en los medios del Cono Sur latinoamericano*. *Revista Digital Comunicar*, Nº 36, Vol XVIII, p. 51-59.
- Mauss, M. (2009). *Ensayo sobre el don, forma y función del intercambio en las sociedades arcaicas*. Buenos Aires: Katz Ediciones.
- Moore, G. (1999). *A pioneer looks back at the semiconductors*. *IEEE Design & Test of Computers*, 16, p. 8-14.
- Morduchowicz, R. (2008). *Los jóvenes y las pantallas*. Barcelona: Gedisa.
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales*. Buenos Aires: FCE
- Negri, A. y Hardt, M. (2000). *Imperio*. Disponible en www.ddooss.org/articulos/textos/Imperio_Negri_Hardt.pdf
- Nogales Flores, J. y Ovalle Perandones M. (2013). *Tecnologías de Internet*. *Dpto. de Biblioteconomía y Documentación*. Universidad Carlos III de Madrid. <http://www.bib.uc3m.es/~nogales/doc/ti/ti-01.html>
- Novick, F. (2014), *Un cuartito con vista al mundo*. Suplemento Radar del diario Página12 del 18/05/2014.
- O'Reilly, T. (2005). *Qué es la web 2.0*. Disponible en: <http://www.canalpda.com/trackback/651>

- OECD (2011). *The role of Internet intermediaries in advancing public policy objectives*. Forging partnerships for advancing policy objectives for the Internet economy, Part II. <http://www.oecd.org/internet/ieconomy/48685066.pdf>
- Ostrom, E. (2000). *El gobierno de los bienes comunes. La evolución de las instituciones de acción colectiva*. México: FCE
- Palazzi, P. (2014). *Responsabilidad de buscadores de Internet. Notice & Take down con sabor argentino*. Revista Jurídica La Ley del 5/11/2014.
- Pariser, E (2011). *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. New York: Penguin Press
- Parsons, T. (1974). *El sistema de las sociedades modernas*. México: Trillas.
- Perrone I. (2007). *La tensión entre bienes informacionales y capitalismo: el caso de la música digital*. En: Zukerfeld M. y Perrone I. (compiladores) *Disonancias del Capital Música, Tecnologías Digitales y Capitalismo*, Buenos Aires: Ediciones Cooperativas
- Pingdom (2012). *Internet 2011 in numbers*. Disponible en <http://royal.pingdom.com/2012/01/17/internet-2011-in-numbers/>
- Pingdom (2013). *Internet 2012 in numbers*. Disponible en <http://royal.pingdom.com/2013/01/16/internet-2012-in-numbers/>
- Piscitelli, A. (2001). *La generación Nasdaq*. Buenos Aires: Granica.
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0*. Buenos Aires: Paidós.
- Polanyi, M. (1976). *El sistema económico como proceso institucionalizado*. En: Godelier, M. (compilador). *Economía y antropología*. Barcelona: Anagrama
- Raymond, E. (2001). *Cómo convertirse en hacker*. Thyrsus Enterprises. Disponible en <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/hacker-como.html>
- Raymond, E. (2001). *The Cathedral and the Bazaar*. Versión en español de Soto Pérez en <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html>
- Raymond, W (2000). *Marxismo y Literatura*, 2da. Edición, Barcelona: Península.
- Reischl, G. (2008). *El engaño Google*. Barcelona: Medialive Content S.L.
- Renesys (2012). *Could It Happen In Your Country?* Disponible en: <http://research.dyn.com/2012/11/could-it-happen-in-your-countr/>
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community*. AddisonWesley. Massachusetts: Reading
- Rheingold, H. (2004) *Multitudes inteligentes*. La próxima revolución social. Barcelona: Gedisa.
- Rhodes, R. (2005). *La nueva gobernanza: Gobernar sin gobierno*. En: *La gobernanza hoy: 10 textos de referencia*, 99-122. Madrid: Instituto Nacional de Administración Pública.
- Rifkin, J. (2004). *La era del acceso*. Buenos Aires: Paidós.
- Rifkin, J. (2015). *La sociedad del coste marginal cero*. Buenos Aires: Paidós.
- Riskin, D. (2012). *The Next Revolution in Healthcare*. Forbes, del 1 de octubre de 2012.

- Ruiz Gómez, L (2013). *Neutralidad de la red y desarrollo de las TIC*. Revista Universitaria Europea Nº 20. Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4860450>
- Rullani, E. (2004). *El capitalismo cognitivo ¿un déjàvu?*. En: Rodríguez, E. y Sánchez, R. (compiladores) *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Madrid: Traficantes de Sueños
- Samuelson, P. y Nordhaus, W. (2001). *Macroeconomía*, 15° edición. Mexico: McGraw-Hill.
- Satoshi Nakamoto (2008). *Bitcoin: A Peer-to-Peer Electronic Cash System*. Disponible en <https://bitcoin.org/bitcoin.pdf>
- Sautu, R. Boniolo, P., Dalle, P., Elbert, R. (2005). *La construcción del marco teórico en la investigación social*. En: Manual de metodología. Construcción del marco teórico, formulación de objetivos y elección de la metodología. Buenos Aires: Clacso, Colección Campus Virtual.
- Sennet, R. (2000). *La corrosión del carácter. Las consecuencias personales del trabajo en el nuevo capitalismo*. Anagrama: Barcelona.
- Shapiro, C. y Varian Hal (1999). *El dominio de la información*. Barcelona: Antoni Bosch.
- Sherry, J y Brown, C. (2004). *History of the Internet*. En: Bidgoli, Hossein (editor). *The Internet Encyclopedia*. Tomo II. (114-123). New York: Wiley.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: FCE.
- Soengas, X. (2013). *El papel de Internet y de las redes sociales en las revueltas árabes: una alternativa a la censura de la prensa oficial*. *Comunicar*, 21(41), p. 147-155.
- Solove, W. (2011). *Nothing to hide. The false off between privacy and security*. Yale University Press.
- Spencer, H. (1948). *Abreviatura de Principios de Sociología*. Buenos Aires: Revista de Occidente Argentina.
- Stallman, R. (1986). *El manifiesto GNU*. Disponible en: <https://lists.gnu.org/archive/html/www-es-general/2002-01/msg00115.html>
- Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficante de sueños.
- Stallman, R. (2002). *Free Software, Free Society: Selected Essay of Richard M. Stallman*. Boston: GNU Press.
- Strasser, C. (2003). *La vida en la sociedad contemporánea. Una mirada política*. Buenos Aires: FCE.
- Tanenbaum, A. (2003). *Redes de computadoras*. México: Pearson Educación.
- Tocqueville, A. (1989). *La democracia en América*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- Toffler, A. (1993). *La tercera ola*. Barcelona: Plaza & Janés
- Tomasello, M. (2010). *¿Por qué cooperamos?* Madrid: Katz Editores.
- Tönnies, F. (1947). *Comunidad y sociedad*. Buenos Aires: Losada.

- Triana, E. (2009). *Gestión de los recursos críticos de Internet. Ante el posible futuro de ICANN*. Revista TELOS, N° 80.
- Urrutia, J. (2001). *La Lógica de la Abundancia*. *Ekonomiaz*, 46, 182-201
- US Department of Commerce (2005). *Principles on the Internet's Domain Name and Addressing System*. Disponible en <http://www.ntia.doc.gov>.
- Varian, H. (1998). *Markets for Information Goods*. Disponible en <http://www.sims.berkeley.edu>.
- Vercelli, A. (2004). *La conquista silenciosa del ciberespacio*. Tesis de Maestría en Ciencia Política y Sociología. FLACSO, Buenos Aires. Disponible en www.arielvercelli.org/blog/libros.php
- Ves Losada, A. (1975). *Sociología del Derecho*. Buenos Aires: Editorial Abaco.
- Vidal, M. (2000). *Cooperación sin mando: una introducción al software libre*. En Gradin, C. (compilador). *Internet, hackers y software libre*. Buenos Aires: Editora Fantasma.
- Virno, P. (2003). *Gramática de la Multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Wallace, B. (2011). *The Rise and Fall of Bitcoin*. *Wired*, 23.
- Wallerstein, I. (1991). *Universalismo, racismo y sexismo, tensiones ideológicas del capitalismo*. En: Wallerstein, I. y Balibar, E. (1991). *Raza, nación y clase*. Madrid: Iepala.
- We Are Social (2016). *Digital in 2016*. Disponible en <http://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2016>
- Weber, M. (1972). *Ensayos de sociología contemporánea*, tomo I. Barcelona: Planeta Agostini.
- Weber, M. (1984). *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*. Madrid: Sarpe.
- Weber, M. (1992). *Economía y sociedad. Esbozo de una sociología comprensiva*. México: FCE.
- Weisberg, J. (2011). *Bubble Trouble: Is Web personalization turning us into solipsistic twits?*. Review Slate. Consultado el 15 de agosto de 2011.
- Wellman, B. y Gulia, M. (1999). *Virtual communities as communities: net surfers don't ride alone*. En: Smith, M. y Kollock, P. *Communities in Cyberspace*. Londres: Routledge.
- William, R. (2000). *Marxismo y literatura*. Barcelona: Ediciones Península.
- Williams, R. (1994). *Sociología de la cultura*. Barcelona: Paidós.
- Wu, T. (2003a). *When Code Isn't Law*. *Virginia Law Review*, Vol 89 N° 4, 103-170.
- Wu, T. (2003b). *Network neutrality, broadband discrimination*. *Journal of Telecommunications and High Technology Law*, vol. 2, pp. 141-172.
- Wu, T. (2012). *Los algoritmos no merecen la libertad de expresión*. En: diario Página 12, del 3 de julio de 2012.
- Zahumenszky, C. (2014). *Así fueron los mayores ataques informáticos de la historia*. Gizmodo en Español. Recuperado el 18/8/2015.

- Žižek, S. (2014) *How WikiLeaks opened our eyes to the illusion of freedom*. The Guardian, <http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/jun/19/hypocrisy-freedom-julian-assange-wikileaks>
- Zuckerfeld M. y Perrone I. (2007). *Disonancias del Capital Música, Tecnologías Digitales y Capitalismo*. Buenos Aires: Ediciones Cooperativas
- Zuckerfeld, M (2011). *Más allá de la Propiedad Intelectual: Los Conocimientos Doblemente Libres, la Apropiación Incluyente y la Computación en la Nube en de Capitalismo y Conocimiento: Materialismo Cognitivo, Propiedad Intelectual y Capitalismo Informacional*. Tesis Doctoral, FLACSO, 2011.
- Zuckerfeld, M. (2008). *El rol de la propiedad intelectual en la transición hacia el capitalismo cognitivo*. Argumentos, N° 9. Revista de crítica social del Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, UBA.
- Zuckerfeld, M. (2010). *La expansión de la Propiedad Intelectual: una visión de conjunto*. En: Casalet, Mónica (comp.). *El papel de las Ciencias Sociales en la construcción de la Sociedad del Conocimiento: Aportes de los participantes al Summer School de EULAKS*. México, FLACSO. Edición de Hipersociología.
- Zuckerfeld, M. (2014). *Todo lo que usted quiso saber sobre Internet pero nunca se atrevió a googlear*. Hipertextos, Vol. I, N° 2, 64-103.
- Zuckerfeld, M. (2015). *La Tecnología en general, las digitales en particular*. Hipertextos, Vol. 2, N° 4, 87-115.