



UNIVERSIDAD MICHOACANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
FACULTAD DE DERECHO Y CIENCIAS SOCIALES
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO

VIOLENCIAS, LIBERTADES Y ARTE EN LOS NUEVOS ESPACIOS VIRTUALES

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE:

MESTRO EN DERECHO

SUSTENTA:

LIC. TOMÁS HAMLET ESCUTIA MONROY

DIRECTORA DE TESIS:

DR. TERESA MARÍA GERALDES DA CUNHA LOPES

Morelia, Michoacán, mayo 2019,

Trabajo fue apoyado con beca CONACYT para estudios de maestría 2016-2018

Agradecimientos:

A la Universidad Michoacana De San Nicolás De Hidalgo (UMSNH)

La Facultad De Derecho y Ciencias Sociales (UMSNH)

El Centro De Investigaciones Jurídicas y Sociales De La Facultad De
Derecho y Ciencias Sociales (CIJUS)

La Universidad de Castilla–La Mancha (UCLM - España)

A mis profesores y amigos:

Dra. Teresa María Geraldés Da Cunha Lopes

Dr. Gerardo Andrés Herrera Pérez,

Dr. Tomás Vidal Marín (UCLM)

Mtra. María Ruiz Dorado (UCLM)

J. Natividad Escutia Sánchez †

Pero sobre todo a Lety, Tom y Anel.

"TE DAS CUENTA QUE BASICAMENTE SOMOS "CEROS Y UNOS" FLOTANDO EN EL UNIVERSO COMO UN POLVILLO FINO ¿EL HECHO SIMPLE DE QUE EXISTES NO TE HACE PREGUNTARTE SI HAY MÁS EN LA VIDA QUE ESTO?"

-WIFI RALPH

Contenido

Palabras clave / Keywords:	1
Resumen	1
Abstract.....	2
Introducción.....	3
Capítulo 1	14
Espacios virtuales, información y Redes Sociales: Conceptos y definiciones	14
1.1 Internet y las transformaciones sociales	18
1.2 El impacto del internet en sociedad	22
1.2.1 la huella de internet en las relaciones personales	24
1.3 En las calles del internet	27
Capítulo 2	31
Lo virtual, el Ciberespacio y la identidad.....	31
2.1 Lo Virtual	31
2.1.1 El Ciberespacio	33
2.1.2 Identidad	35
2.2 La sociedad de información	42
2.3 Cultura Digital	48
2.3.1 ¿Qué precede a la cultura digital?	52
Capítulo 3.	57
Tribus Digitales y su función en la construcción de una “ecología” de lo Virtual	57
3.1 Una Ecología de lo Virtual	59
3.2 Tribus Digitales	64

3.2.1 Lenguaje en Internet, la Ciberpragmática de las Tribus Digitales (el argot, las jergas y/o <i>Slang</i>).....	68
3.3 El internet una calle peligrosa: de la micro agresión a la agresión directa.....	70
3.4 En la música reggaetón y trap: unificación y violencia simbólica	72
3.4.1 Violencia para todos	77
3.5 ¿Información? -Sí, una porción por favor.	80
3.6 ¿El internet nos mantiene a salvo?	81
Capítulo 4.	84
Libertades, violencias, Arte y tutela de derechos en el Ciberespacio	84
4.1 De la Libertad de expresión en el ciberespacio	85
4.1.1 El discurso de Odio y la libertad de expresión, muestra comparativa España-México.	87
4.2 Del micrófono a proceso, caso: Valtonyc, Pablo Hassel y otros	94
4.2.1 Contrastes en la escena musical de México	97
Reflexiones finales	103
Fuentes de Información	110

Palabras clave / Keywords:

Ciberspacio, violencias, libertades, arte, tribus digitales, redes sociales

Cyberspace, Violence, freedom, art, digital tribes, social media

Resumen

El tema objeto de la presente tesis, titulada “Violencias, Libertades y Arte en los nuevos espacios virtuales” se enmarca en una investigación macro sobre el discurso artístico transgresor, que se materializa en formas potencialmente vividas y leídas (por el otro, los otros)¹ como narrativas de la “violencia” frente al ejercicio concreto de las libertades fundamentales, en particular la libertad de expresión en el ciberespacio. A lo largo del desarrollo del tema hemos trabajado a partir de dos grandes aristas el de las nuevas interacciones personales y sociales en los ambientes de la Telepolis. Los ejes están trabajados a lo largo de cuatro grandes capítulos en que analizaremos, por un lado, el concepto de información, los principios inherentes a la libertad de expresión y, tal como lo referimos arriba, su ejercicio en los espacios virtuales a través de la creación artística y de los límites del discurso de las violencias dentro de este último espacio. Por cuestiones metodológicas hemos optado por colocar como central la emergencia de nuevas identidades creadoras de tribalismos –las tribus digitales- y, a partir de ellas analizar las rupturas y las energías creadas por los roces entre libertad de crear y violencias (o mejor, sus límites). Por cuestiones operativas de delimitación del tema, nos enfocamos a la creación musical, en particular a los géneros urbanos.

¹ GOMES SILVA da, José Carlos, Nous-mêmes, nous autres. *L'Homme*, 1983, p. 55-80.

Abstract

The subject of the present thesis, entitled "Violence, Freedom and Art in the new virtual spaces" is part of a macro research on the transgressive artistic discourse, which materializes in potentially lived and read forms (on the other, by the others) as narratives of "violence" against the concrete exercise of fundamental freedoms, in particular the freedom of expression in cyberspace. Throughout the development of the theme we have worked from two great axis of the new personal and social interactions in the environments of the Telepolis. These axes are explored through four major chapters in which we will analyze, on the one hand, the concept of information, the principles inherent to freedom of expression and, as we referred above, and its exercise in virtual spaces through the artistic creation and the limits of the discourse of violence within this last space. For methodological reasons we have chosen to place as central the emergence of new identities that create tribalisms -the digital tribes- and, from them, attempted to analyze the ruptures and energies created by the friction between freedom to create and violence (or better, its limits). For operational issues of delimitation of the subject, we focus on the musical creation, in particular urban genres.

Introducción

El tema objeto de la presente tesis, titulada “Violencias, Libertades y Arte en los nuevos espacios virtuales” se enmarca en una investigación macro sobre el discurso artístico transgresor, que se materializa en formas potencialmente vividas y leídas (por el otro, los otros)² como narrativas de la “violencia” frente al ejercicio concreto de las libertades fundamentales, en particular la libertad de expresión situada en el ciberespacio.

A lo largo del desarrollo del tema hemos trabajado a partir de dos grandes aristas el de las nuevas interacciones personales y sociales en los ambientes de la Telepolis³, que parte del análisis de una ecología de los espacios virtuales y, el de la producción de comunidades, a las que llamaremos, por una extensión del concepto de “tribus urbanas”⁴ que ha sido desarrollado por la sociología francesa, a finales del siglo XX y que al día de hoy tenemos como evolución las nuevas “tribus digitales”⁵.

Intentaremos definir la existencia de “tribus digitales”, particularmente dentro del área de producción del discurso artístico en medios virtuales y de su función identitaria de las nuevas comunidades virtuales, a lo que nos referimos como una ecología ciberespacial.

No olvidamos que este discurso artístico es parte de un medio ambiente soportado por las estructuras informativas propias a la sociedad de la información. Como tal, partimos de la premisa de que “Información” es un concepto que

² GOMES SILVA da, José Carlos, Nous-mêmes, nous autres. *L'Homme*, 1983, p. 55-80.

³ El concepto Telepolis ha sido desarrollado por Javier Echeverría que propone la figura de una polis (ciudad-estado) global e hiperconectada y sin fronteras establece como punto de contacto las diversas instituciones, en todos los aspectos; económicos, políticos, culturales, entretenimiento. Todo esto desde un panorama digital y que es consultado por las nuevas tecnologías de la información. Véase: ECHEVERRÍA, Javier. *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Destino, 1999.

⁴ Ver el concepto de tribus urbanas en la obra: MAFFESOLI, Michel. *El tiempo de las tribus*. Barcelona: icaría, 1990. Pág. 173

⁵ DA CUNHA LOPES, Teresa. ESCUTIA, Tomás Hamlet. *Libertades, Violencias Y Culturas Digitales*. México, 2017. [publicado en línea en la dirección web: https://www.researchgate.net/publication/320215286_LIBERTADES_VIOLENCIAS_Y_CULTURAS_DIGITALES?ev=publicSearchHeader&_sg=6oeQR8KO7rDmmn-wWNMKTvWVmd_zzL4tEVQrhOuQHIEiHmZiZcVwIjWqofJWsBX2LfsDqsYNSeTfqY0] (consultado en línea el 17 de agosto del 2018)

permea toda la estructura de las sociedades actuales, (re)formateando los modos de pensamiento, las expresiones culturales, las reglas de convivencia, el encuadramiento vivencial de comunidades y grupos.

Proponemos, entonces, que la sociedad informacional y del conocimiento⁶ tiene impactos visibles sobre el ejercicio efectivo de las libertades fundamentales. Es, a partir de este planteamiento que analizaremos, por un lado, el concepto de información, los principios inherentes a la libertad de expresión y, tal como lo referimos arriba, su ejercicio en los espacios virtuales a través de la creación artística.

Es evidente, que, por el ámbito basado en la expresión, es decir de “creación artística”, nos vemos obligados, en interés de delimitar el problema de investigación, a reducir el campo de análisis a un tipo específico de producción artística, éste particularmente conectado con una visibilidad extrema de expresiones que contengan elementos de “violencia “.

Nos referimos a la música⁷ y particularmente a los géneros musicales urbanos en los cuales incluimos el *hip hop* emanado de este el *rap*, *trap*, *reggaetón* y, como referencias marginales, a título de contraste, el género regional mexicano, en su variantes de narco corrido y movimiento alterado⁸.

Como temporalidad, estaremos trabajando estas expresiones y su eclosión viral en los espacios virtuales, a partir del 2010, no porque esta fecha signifique un punto de creación específico de los géneros mencionados, sino porque, es en esta última década que las innovaciones tecnológicas, en particular la introducción masiva de nuevos productos como los celulares inteligentes (smartphones), los nuevos sistemas inteligentes de minería de datos, las *apps* y las posibilidades de

⁶ La definición de Sociedad de la Información que usamos en esta investigación es de acuerdo al sociólogo español Manuel Castells en la obra: CASTELLS, Manuel. La sociedad red. La era de la información: economía, sociedad y cultural. *Alianza Editorial, Madrid*, 1999. pág. 47

⁷ Música en función de manifestación artística y de entretenimiento.

⁸ Movimiento alterado, se define al corrido tradicional con una carga de mayor violencia respecto en cuanto al contenido, entendido como “ Si bien, por una parte, hay una clara reproducción de la estética de la “cultura de masas” en su caracterización básica, por otra, existen marcas de modalización que permiten reconocer una nueva forma de contenido y expresión, lo que justifica el uso del participio (alterado), de ese modo hiper-violento de expresión vernácula música” para esto referenciamos el texto: CÁRDENAS, Tanius Karam. Mecanismos discursivos en los corridos mexicanos de presentación del" Movimiento Alterado". *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, 2013, vol. 12, no 23, p. 21-42.

interacción y difusión propiciadas por las redes digitales, han alterado, ampliado y producido cambios revolucionarios en la industria y, en particular, en el “consumo” de “productos” para nuestro interés es decir lo musical (digital), puesto que están conectados (de hecho, sólo fueron posibles) precisamente porque estas nuevas tecnologías crean “nichos identitarios” (las “nuevas tribus digitales”) con su sistema de (re)producción identitaria, nuevas formas de comunicación y, el elemento que es fundamental para nuestra tesis, como instrumento de transgresión, de revuelta y de eclosión de narrativa “dionisiaca” (expondría Maffesoli⁹, retomando la dicotomía que fuera en 1872 expresada por Friedrich Nietzsche¹⁰) necesarias a un proceso de catarsis.

Cada uno de estos subtemas son objeto de tratamiento detallado en un índice que precisamente retiene la arquitectura de conceptos en la base de nuestra tesis: información, violencia, arte y libertad (este último además podrá ser considerado como bien jurídico tutelado: la libertad de expresión).

Así, información es un concepto que sin lugar a dudas define la era en que estamos inmersos y permea toda la estructura de las sociedades, insistimos (re)formateando los modos de pensamiento, las expresiones culturales, las reglas de convivencia, el encuadramiento vivencial de comunidades y grupos.

En consecuencia, hablamos hoy de la existencia de un fenómeno preciso, la sociedad de la información y del conocimiento, cuyo impacto sobre el ejercicio efectivo de las libertades fundamentales, en particular de la libertad de expresión, coloca cuestiones complejas y, no totalmente determinadas, sobre el alcance de la tutela de los derechos, sobre la ponderación de diversos derechos en red y, sobre (tema fundamental de esta investigación) el “espejismo” libertario creado por y para las sub-culturas digitales.

Así siendo, tal como lo hemos referido con anterioridad, intentado delimitar nuestro problema de investigación al campo de la libertad de expresión, cuando

⁹ MAFFESOLI, *El tiempo de las tribus*. Op. cit. pág. 56

¹⁰ Alusiones al proceso de creación, planteados entre la figura dicotómica entre lo “Apolíneo” y lo “dionisiaco” véase: NIETZSCHE, Friedrich. *El nacimiento de la tragedia en el espíritu de la música*, 2016. [Disponible en línea bajo el siguiente enlace: <https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=zalzdAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=el+nacimiento+de+la+tragedia&ots=qmjOXJt5sq&sig=OkvPMIYLnrovfxcqYEcJ-nllmSo#v=onepage&q=el%20nacimiento%20de%20la%20tragedia&f=false>]

manifestada en el área de los espacios virtuales culturales, específicamente en el arte producidos por comunidades virtuales, en que los límites de lo considerado “políticamente correcto” y de lo identificado como “violencia” son porosos y de difícil enunciación.

Contamos con la misma dificultad dado que nos vemos en la paradoja entre los límites de la creación artística y el difícil dialogo de ésta con la violencia.

Ahora bien, la cuestión de la violencia, es un elemento permanente de las sociedades humanas, que permea, por ejemplo nuestra tradición occidental a través de la herencia griega (ver la referencia a la dicotomía entre el espíritu apolíneo y dionisiaco descrita por F. Nietzsche, recientemente mencionada) a la que autores como René Girard¹¹ han ampliamente estudiado.

En consecuencia, en ocasiones podemos tener la percepción de que en los espacios virtuales las libertades nos “acechan” ya que la “libertad creativa”, por su propia naturaleza fruto de un acto de “violencia” (en el sentido de “explosión creativa” o de “ruptura” y “transgresión”) es inmediatamente traducida en términos de “acto prohibido”, en medios ambientes dominados por lo *políticamente correcto*.

Se producen, así, comportamientos de autocensura y omisión, o bien narrativas de *pseudo*-transgresiones que pueden llegar al linchamiento virtual del autor, del creador o de determinadas expresiones identitarias de comunidades precisas (ejemplo: los “otaku” “geeks” “hackers” o “ciberpunk’s” “neo-nazis”) siendo menoscabadas incluso sectores minoritarios con respecto a género, convicciones o algún tipo de preferencias religiosas, psicoactivas, psicológica, etc.

¹¹ René Girard es un filósofo y antropólogo francés que ha analizado la violencia en las sociedades primitivas y su relación con lo sagrado. Pero la cuestión que debemos colocar es si esa relación, evidenciada por Girard, y analizada por Detienne, Jean-Paul Vernant o Vidal-Naquet como una componente fundamental de la emergencia de las sociedades humanas, de la ciudad-estado (la polis), y de la política, de la cultura y en las manifestaciones rituales ha desaparecido en las sociedades contemporáneas. La respuesta es, NO. A este propósito, de la obra de René Girard nos interesa, en particular, *La violence et le sacré*, Paris, Éditions Bernard Grasset , 1972. En el cuadro de esta tesis hemos usado, de forma extensiva el artículo de Laura Makarius , publicado en la base de datos francesa Persée, en la [dirección web https://www.persee.fr/doc/homso_0018-4306_1972_num_26_1_1740] y, el artículo de Henri Tincq , René Girard, “*l’homme qui nous aidait à penser la violence et le sacré*”. publicado en la edición electrónica de Slate, el 5 de noviembre del 2015, [en línea: <http://www.slate.fr/story/109455/rene-girard-mort-violence-sacre>]. (Ambos artículos fueron consultados en línea el 17 de agosto 2018)

Tenemos, entonces una paradoja: en la era digital, del imperio del algoritmo, de la ubicuidad de las redes, que nos ha acercado al sueño global donde todas las personas de todos los lugares del mundo se ven conectados en tiempo real, nos encontramos prisioneros al interior de procesos de uniformización cultural, que pueden ser extraordinariamente peligrosos por asumir un carácter de totalitarios en su tentativa de encuadramiento de un pensamiento controlado.

Esta manipulación informativa, se presenta en la forma de reglas de “moral” o bien en el enunciado de “convencionalismos”, bajo la pretensión de haber pasado por filtros de “verdad” o de *pseudo* “ciencia” o, aún como resultado de tecnologías alternativas. Un ejemplo concreto: el “*new age*” o bien las “*fake news*” y, su importancia como descriptores de este nuevo periodo a que llamamos de “postverdad”.

Lo que parecería conectar la sociedad en una gran “aldea global” termina por atomizarla en grupos, a que llamaremos, parafraseando a Maffesoli¹², “tribus digitales”. Los miembros de estas “tribus digitales” se reconocen entre sí por “códigos” y comportamientos identitarios, que colocan una “frontera”, un “limes” digital entre “nosotros” y el “otro”¹³, siendo este último el diferente, el extranjero, el extraño, el “hostes” y, por ende, potencialmente el “hostilis”.

De ahí que la separación entre la narrativa, el discurso y la violencia es una tenue línea sobre arenas movedizas. Línea casi indefinible en el campo del arte.

Es a partir de lo que acabamos de enunciar que podemos colocar la primera pregunta de investigación: ¿cabe imaginar los alcances de la uniformización informativa propia a la era tecnológica y global, en la que millones de usuarios tienen voz y votos, como una instrumentalización del poder y de control de las masas?

Tal cuestionamiento, nos llevará, inevitablemente, a colocar como hipótesis de partida que las multiplicidades de expresiones culturales son ficticias/virtuales y que la “libertad de expresión” en redes está acotada por los propios dictámenes

¹² Interpretamos la transición de las tribus urbanas al ciberespacio, colocando de esta manera una reaparición societal de tribus digitales, con base al texto ya mencionado en: MAFFESOLI, Michel. *El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. siglo XXI, 2004.

¹³ GOMES SILVA da, José Carlos. *Nous-mêmes, nous autres*. Op. cit.

“moralizantes”, por la “autocensura” y por lo “políticamente correcto” en las distintas plataformas virtuales. O sea, por la existencia de un “*establishment* digital¹⁴” (ejemplo: el concepto del “*safe space*¹⁵” “*la denuncia virtual*” SJW o el “*NSFW*¹⁶”).

No estamos rechazando las innovaciones virtuales ni atacando una realidad como lo es hoy el fenómeno de globalización, ni mucho menos tomando una postura anti-tecnológica sino haciendo evidente que en el mundo del ciberespacio, la pirámide marxista que define la existencia de superestructuras ideológicas que son producidas a partir de la existencia de determinados modos de producción y de relaciones de producción en el mundo de la “*physis*”, se reflejan de la misma manera como estructurantes de los mundos virtuales¹⁷.

Así, el uso y el abuso de las plataformas en el internet, la facilidad de acceder a información y las dificultades que pueden presentar los usuarios de estos medios para abstraer la información que consultan, la saturación dañina y una latente dependencia/adicción de las plataformas virtuales, sus contenidos y servicios.

Dentro del territorio nacional desde edades tempranas se hace presente el acceso al mundo virtual, con datos falsos y la voluntad del usuario es posible crear perfiles o avatares para acceder a diversos tipos de redes sociales, no sólo la falta de regulación sino la imposibilidad de verificar (autenticar) y garantizar la seguridad al navegar por el ciberespacio.

¹⁴ Es decir, el orden establecido dentro de lo digital, para caso nuestro el orden social dentro del ciberespacio; una variante que enunciamos como convencionalismos digitales.

¹⁵ *Safe Space* se puede entender como un lugar donde cualquiera puede relajarse y expresarse completamente, sin temor a sentirse incomodo, excluido o inseguro debido a su sexo biológico, raza / etnia, orientación sexual, identidad o expresión de género, origen cultural, edad o habilidad física o mental; un lugar donde las reglas protegen el respeto propio y la dignidad de cada persona y animan firmemente a todos a respetar a los demás para ejemplos, Véase: [En línea: http://www.advocatesforyouth.org/index.php?option=com_content&task=view&id=607&Itemid=177]

¹⁶ *Social Justice Warrior*, del inglés como “Guerreros de la justicia social” es quien promueve y defiende el multiculturalismo dentro de la sociedad de la información. NSFW es otro Argot virtual que significa “*Not Safe For Work*”, traducido al español como “no seguro para el trabajo” hace alusión a contenido que puede ser considerado incómodo para verse en público, más que una censura es una advertencia de contenido.

¹⁷ MAVRAKIS Nicolás “REVISTAPACO” *¿Cómo nos Creamos en la web,?* diciembre 2016 [En línea: <https://revistapaco.com/2016/12/11/como-nos-creamos-en-la-web/>]

En ningún momento se puede subestimar la fuerza e influjo con la que el internet cuenta, lo vemos desde movilizaciones sociales, estímulos para generar violencia, campañas que solidarizan la sociedad, todo un escaparate político, un mercado, y una innumerable lista de los usos del internet, el actuar cotidiano y constante usanza de internet ha moldeado y modificado día a día la sociedad en turno.

Las libertades en el ciberespacio, libertad de expresión, libertad de opinión, libertad de creación, libertad de consciencia, libertad de investigación¹⁸, ampliación del humano , en que el uso de internet crea la expresión de su existencia virtual y, sobre el cual podríamos colocar las plataformas virtuales, como una garantía de permanencia para los espacios de expresión

Delimitar nuestra investigación a una sola área, es una tarea sumamente complicada, por la propia naturaleza difusa, deslocalizada, dinámica e hiperconectada del ciberespacio y de las manifestaciones culturales producidas en los nuevos ambientes tecnológicos y universos virtuales¹⁹.

Sin embargo, es una operación obligatoria, así que el presente trabajo de tesis toma como referente la segunda década del siglo XXI, haciendo énfasis en la creación de identidades tribales digitales, a partir de la producción artística, con determinado énfasis en la música, como una manifestación de la libertad de expresión, aún y cuando esta pueda producir desviaciones, violencias y comportamientos “revolucionarios” o, simplemente alternativos/insumisos frente a la cultura “*mainstream*” o bien, en su opuesto, crear actitudes de sometimiento a estereotipos identitarios étnicos (como ejemplo, el reggaetón) todo esto claro está dentro del ciberespacio y bajo un panorama del ejercicio de las libertades y violencias.

¹⁸ Ver a este respecto el enunciado de los artículos 12 y 13 del Pacto de San José de Costa Rica, en particular el enunciado del primer apartado del artículo 13: “1. Toda persona tiene derecho a la libertad de pensamiento y de expresión. Este derecho comprende la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de toda índole, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o en forma impresa o artística, o por cualquier otro procedimiento de su elección.”, texto consultado el 12 de septiembre del 2017 en el enlace [en línea https://www.oas.org/dil/esp/tratados_b-32_convencion_americana_sobre_derechos_humanos.htm]

¹⁹ Véase el ejemplo de “*Second Life*” plataforma virtual [en línea: <http://secondlife.com>] además de la plataforma *Habbo* que propone una simulación de un hotel para adolescentes con diversas salas de chat [en línea: <https://www.habbo.es>]

La era del internet ha conseguido influir de una manera abrumante en la vida de los mexicanos, la creciente cobertura, las facilidades para adquirir dispositivos electrónicos que permitan navegar en internet, con esto ser partícipes en la construcción de un universo informativo donde se es libre la manifestación de ideas, canales que permiten comunicar publicaciones y opiniones sin selección alguna de receptores, donde a su vez uno puede ser víctima de información dañina y perjudicial que va desde algún chiste ofensivo hasta el atentar contra la vida de alguna colectividad.

Los canales que se han abierto en la actualidad delatan y exhiben una sociedad de consumo informativo, el cambio que se sobrepone a toda la existencia de la cual se tenga registro histórico se haya vivido. Es decir, el mundo que experimenta la era digital y se habitúa en ella, haciéndose parte de sendas manifestaciones de realidad, es decir la virtual y radical.

Universos que lograron terreno en la actualidad y se van fusionando entre sí, puesto que el flujo en su mayoría se centra en urbes y ciudades grandes, no desplaza del todo las comunidades aledañas o periféricas. Al ser este servicio tan completo e enigmático de ser revisado a profundidad en los aspectos generales que aun así son infinitos, es necesario conocer y mantener el uso responsable en las plataformas virtuales de actualidad.

El tema a tratar es abordado de dos formas, la primera como un estudio socio-jurídico que cuenta con un amplio campo de investigación previo a estas líneas, donde se abordan aspectos propios de la sociología jurídica, como la acción social para el establecer un orden, la teoría general del Estado, la norma jurídica para la sana convivencia y una segunda forma como analogía a esta realidad planteada por una realidad virtual, por los nuevos espacios virtuales que han ganado un importante lugar en la existencia de los mexicanos.

Sin lugar a dudas periodo que avizora el establecimiento de la época de los datos, es decir el *Dataismo*²⁰ es lo que conocemos como: Modernidad tardía, posmodernidad o época contemporánea; así hemos de navegar atendiendo esta condición como fue expuesta precisamente en *La condición posmoderna: informe*

²⁰ HARARI, Yuval Noah. *Homo Deus: breve historia del mañana*. Debate, 2016.

*del saber*²¹ por François Lyotard (1924–1998) en relación al análisis de las sociedades informadas desde una perspectiva optimista tomando al territorio nacional como una sociedad informada; sin embargo, ante la suma informativa coincidimos en la muerte de las grandes relatos.

Una etapa de contradicciones entre la atomización cultural e histórica y una globalización liderada por las potencias mundiales; de otro modo los individuos se resisten y colapsan ante la libre información y la (paradójica) excesiva libertad de expresión, hablamos hoy de un cosmos de lo virtual al que Manuel Castells nombra *La galaxia internet*²² en la que captura la forma de la cultura en internet, los modos en que se desarrollan las comunidades virtuales, el uso de la política, la geografía virtual, las divisiones, amalgamas y retos que presenta este mundo.

Para describir las reacciones ante los efectos del internet hemos de investigar en la cultura cibernética, tomar los referentes de identidad que plantea este escaparate, su construcción y deconstrucción; *Jóvenes e identidad en el ciberespacio*.²³

Con identidades establecidas los ciudadanos buscan formas de unificarse y adquirir ese sentido de identidad y pertenencia, de protección que los posicionen en tribus, es por ello que tomamos como referente al sociólogo francés Michel Maffesoli e insistimos con su texto *El tiempo de las tribus*²⁴.

Así establecido el individuo legados y trascendencia, para ostentar un legado, una cultura que pueda ser heredada y reproducida en una época de entera contradicción, que bien busque posicionarse dentro del *mainstream* y exponga cómo con ayuda del avance tecnológico tengamos *Cultura Mainstream: cómo nacen los fenómenos de masas*²⁵.

²¹ LYOTARD, Jean-François. *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. Planeta-Agostini, 1993.

²² CASTELLS, Manuel. *La galaxia internet*. Areté, Barcelona, 2001. [Disponible en línea: http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/46960257/NT_Castells_Unidad_4.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1487186704&Signature=hDu5dh%2F57oGruOGBIOAS40nNzf4%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DLa_Galaxia_Internet.pdf]

²³ BALARDINI, Sergio Alejandro. Jóvenes e identidad en el ciberespacio. *Nómadas*, 2000, no 13, p. 100-110.

²⁴ MAFFESOLI, Op. cit.

²⁵ MARTEL, Frédéric. *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Taurus, 2011.

Es de mencionar como se ha bifurcado la realidad humana desde una aldea global como lo expuso McLuhan²⁶ a una ciudad global, a manera que presenta Javier Echeverría en su *Telepolis*²⁷ por donde el individuo sale del ambiente natural, urbano e inmerso de una realidad radical o colectivizada, para adentrarse a una realidad virtual, de la misma forma (colectiva) como si de una ciudad se tratara, ese espacio que a pesar de no ser físico se representa como un espacio donde cada individuo asume un papel y se fusiona en urbe virtual y para muestra es aquí donde se desarrolla el presente trabajo.

Existen textos que a pesar del paso del tiempo nos han dejado un referente al uso de las tecnologías y por el hecho de ser desconocidos suelen equiparados con ópticas distópicas, por ejemplificar el *Homo videns: la sociedad teledirigida*²⁸, sobre la misma línea, *Cómo nos venden la moto*²⁹, textos que critican la dificultad de abstracción del individuo ante los medios de comunicación la forma en que son persuadidos en acciones y omisiones con diversos fines (económicos, políticos, culturales, sociales, civiles, etc.) por medio de quienes controlan los medios³⁰.

En este tenor no podemos negar sino reafirmar las implicaciones que los medios de comunicación y al caso concreto el internet ha tenido sobre los consumidores de este servicio.

La era informativa consigue influir de maneras inimaginables a través de la música, el cine, la literatura, la pintura, la televisión y demás expresiones culturales y artísticas que se ven englobadas al alcance de un *click*. Clásicos del siglo XX como *1984*³¹, *Fahrenheit 451*³², *Un mundo Feliz*³³, *El club de la lucha*³⁴, *Ghost in the shell*³⁵ o el texto *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*³⁶

²⁶ MCLUHAN, Marshall; POWERS, Bruce R. *La aldea global*. Barcelona, 1996.

²⁷ ECHEVERRÍA E. Javier. *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Destino, 1999.

²⁸ SARTORI, Giovanni. *Homo videns: la sociedad teledirigida*. Taurus, 2012.

²⁹ CHOMSKY, Noam; RAMONET, Ignacio. *Cómo nos venden la moto*. Icaria Editorial, 1996.

³⁰ Recurrimos al escritor Beat Allen Ginsberg, a quien se ha atribuido la popular cita respecto a "Quien controla los medios controla la cultura" El texto original menciona: "...anybody can write the script the way he wants. The warfare's psychic now. Whoever controls the language, the images, controls the race" en: KRAMER, Jane. *Allen Ginsberg in America*. Random House, 1969. Pág. 86

³¹ ORWELL, George. *Mil novecientos ochenta y cuatro*. 1951.

³² BRADBURY, Ray, *Fahrenheit 451*, Barcelona, Minotauro. 2000

³³ HUXLEY, Aldous, *Un mundo feliz*, Barcelona, Nuevas Ediciones de Bolsillo, 2000

³⁴ PALAHNIUK, Chuck. *El club de la lucha*. LITERATURA RANDOM HOUSE, 2012.

³⁵ SHIROW, Masamune. *Ghost in the Shell*. Kodansha America LLC, 1996.

*Neuromante*³⁷ y una copiosa lista han pasado de ser ficciones distópicas a potenciales realidades que anuncian su presencia como ecos en la realidad actual, tanto en la real o radical, como la virtual; obras que no pueden ser dejadas de lado por ser etiquetadas en el ámbito literario³⁸, pues este es en todo momento un indicador de las pretensiones y las realidades de las sociedades en turno.

Sin olvidarnos del aspecto jurídico, la violencia informativa digital y las libertades, como el arte en la categoría de los nuevos espacios virtuales, cuentan con normas y son reguladas a través del Estado, en los distintos niveles, nacionales e internacionales, es menester revisar los aspectos más importantes de la regulación nacional, en cuanto a medios virtuales de información, en la jerarquía jurídica, es decir, Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos³⁹, Tratados internacionales, Leyes⁴⁰, Reglamentos, Circulares, etc.

³⁶ DICK, Philip K.; TERRÓN, César. R5 *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Norma, 2012.

³⁷ GIBSON, William. *Neuromante*. Edizioni Mondadori, 2014.

³⁸ Posible encontrar en diversas manifestaciones artísticas referentes sobre los nuevos espacios virtuales, para esto véase el texto: BROOKER, Will (ed.). *The Blade Runner experience: the legacy of a science fiction classic*. Columbia University Press, 2006. Que expresa los legados de la literatura ciencia ficción en expresiones como la cinematografía, la pintura, el arte digital, etc.

³⁹ DE DIPUTADOS, Cámara. Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. *México: Cámara de diputados*, 2012.

⁴⁰ DE TELECOMUNICACIONES, LEY Federal. LEY FEDERAL DE TELECOMUNICACIONES. *ENE*, 2015, p. 29591.0

Capítulo 1

Espacios virtuales, información y Redes Sociales: Conceptos y definiciones

Nos encontramos inmersos en la era que rechaza las verdades universales⁴¹, sostiene la humanidad entonces, una etapa en la historia donde se debate el orden establecido por y para occidente en lo que respecta a las estructuras sociales, sobre todo en los ámbitos educativos, culturales, económicos, políticos, académicos, éticos, morales y particularmente para nuestra investigación: virtuales. Figura que crea una inminente ruptura del paradigma⁴²

La presente era, el período que brinda la posibilidad de acceso a enormes cantidades de datos y que se instituye bajo el paradigma del principio fundamental de la *libre expresión*, además, es paradójicamente ubicado en la época de la manipulación informativa, de las “verdades alternativas”, de los discursos de odio, la sobre saturación informativa, los *fake news*, la posverdad, la infoxicación, entre otras circunstancias que iremos desarrollando y definiendo durante el presente texto, presentan un panorama ideal para la censura y la autocensura, a la hora de validar la libre expresión, pues acecha el temor de faltar al *status quo* virtual, a lo entendido como “políticamente correcto” y el orden establecido, sea virtual o real

En la era de “libre” información, cada uno de nosotros corremos el riesgo de ahogarnos en un océano de ruido informacional, que nos transforma en adictos consumidores de esta misma.

Es esta cuestión de la “libertad”, de la vivencia sociológica de la misma y de la juridificación del concepto en sus múltiples expresiones de la era de la información en red, donde se encuentra uno de los pilares de la presente tesis.

⁴¹ Ver DA CUNHA LOPES. T, *La Era de la política “Post-verdad”*, en “Tomar Partido”, Amazon Books, 2016, pág. 181

⁴² Usamos, a lo largo de esta tesis, el término “paradigma”, en dos interpretaciones. Primero, bajo el uso que le es dado en: KUHN, Thomas S. *La estructura de las revoluciones científicas*. México DF: Fondo de cultura económica, 2013. Que inicialmente fue publicada en 1968, es decir del cómo de la “*imago mundi*” vigente o sea durante un período específico de desarrollo de la “ciencia normal” y, en un segundo nivel la re-lectura que hace del concepto “paradigma” Yuval Noah Harari, en HARARI, Yuval N. *Sapiens: de animales a dioses*. Penguin Random House, Grupo USA, 2016.

Los avances tecnológicos, en particular en el campo de las tecnologías de la información, de la comunicación y del conocimiento han producido, por un lado, una extensión de la “aldea digital”⁴³, que en su desarrollo ha creado una “Telepolis”⁴⁴ y propiciado una extensión del “cerebro virtual”, que hoy, paulatinamente, permite al hombre desarrollar un pensamiento virtual con la posibilidad de crear entornos virtuales que maximizan los contextos reales y logran anclarse entre ellos (virtual/real), redes sociales de alcances transnacionales (incluso extraterrestres), alimentadas por flujos transfronterizos de datos, nuevas tribus “digitales”, emergen centros de creación artística y literaria, cuya difusión se hace en red, inclusive nuevas estructuras de financiamiento para el arte y escaparates para su penetración social.

Una sociedad hiperconectada, heredera de los avances tecnológicos en los *spillovers* de los *clústeres* tecnológicos⁴⁵ e informativos, aunado a la facilidad de acceder a dispositivos comunicacionales, puesto que existen diversas gamas de precios para adquirir tecnologías de comunicación, lo que los colocan como accesibles para su aprovechamiento, según sean las capacidades adquisitivas de cada persona, el objetivo es que nadie se quede incomunicado. Sin embargo, hace falta antes de adentrarnos por completo en este universo; hacer algunos esclarecimientos y enmiendas sobre la trama a tratar y que demostraremos en los siguientes apartados.

Se expresa entonces una potencial razón para la existencia de los individuos, partiendo de un pensamiento existencial y ante el devenir donde el ser humano no tiene una finalidad definida para su existencia; sin embargo, es menester se estimule y se mantenga en movimiento que a razón de ello se construya una finalidad para su propia razón de vida, a saber, de esto el pensador español José Ortega y Gasset ⁴⁶ señala que:

⁴³ MCLUHAN, Marshall; POWERS, Brice R.; FERRARI, Claudia. *La aldea global* Op. Cit.,

⁴⁴ ECHEVERRÍA, Javier. *Telepolis*, Op. Cit.

⁴⁵ DA CUNHA LOPES, Teresa, en “*Futuros Híbridos: Escenarios Tecnoeconómicos Y Geopolíticos. El Encuadramiento Internacional 2005/2006*” [disponible en: http://dieumsnh.qfb.umich.mx/futuros_hibridos.htm]

El Hombre no tiene otro remedio que estar haciendo algo para sostenerse en la existencia. La vida nos es dada, puesto que no nos la damos a nosotros mismos, sino que nos encontramos en ella de pronto y sin saber cómo [...] La vida es quehacer, y lo más grave de estos quehaceres en que la vida consiste no es que sea preciso hacerlos, sino, en cierto modo, lo contrario; quiero decir, que nos encontramos siempre forzados a hacer algo pero no nos encontramos nunca estrictamente forzados a hacer algo determinado.⁴⁷

Y en este actuar de la vida es necesaria la aceptación y reafirmación como un ser funcional en las sociedades, inmerso en que el individuo tenga una cualidad de subjetivo, podría contener la necesidad ante la libertad de su existencia de atarse a un conjunto de características internas como externas que lo etiqueten y lo categoricen en un espacio y forma determinada; previo al aspecto cultural, lo situaremos en una cualidad en suma personal, esto es para nosotros se entiende como identidad; tendremos que abordarla a lo largo de la investigación, tanto a nivel de las manifestaciones de identidad y expresión, colectiva e individual en el campo del arte, tema que ahondaremos en el siguiente apartado.

Resulta de interés analizar el flujo de estas manifestaciones en el (los) universo virtual(es), en las formas de ser consumidas, estructuras de trasmisión, penetración en lo cotidiano e impacto en el ejercicio de las libertades.

Libertades que contemplamos en el imaginario colectivo, estas construcciones sociales y mayoritariamente antropocéntricas que se limitan y facultan a través del Estado y de los propios individuos; que gozan de espacialidad y temporalidad, resultan dependientes e independientes, en momentos auto determinantes y en otras impuestas, las libertades son de carácter mutable, insistimos subjetivas, aunque reafirmadas por la otredad, legitimadas y en ocasiones positivas.

Pero, “libertades” que interiorizamos como una extensión, no sólo de la identidad subjetiva; como de la proyección de la identidad en el espacio público y vis-a-vis del otro. Tal se refleja en nuestra actividad en red, en los canales comunicacionales que usamos, en los símbolos⁴⁸ que operamos, en la fundamental cuestión de cómo nos expresamos, es ahí donde surge el espacio de

⁴⁷ ORTEGA Y GASSET, José. *Historia como sistema*. Revista de occidente, 1962. Pág. 2

⁴⁸ BARTHES, Roland. *L'empire des signes*. Le Seuil, 2016.

la manifestación de ideas; como he mencionado en otro texto, haciendo una aproximación a la condición posmoderna misma que penetra nuestra investigación.

¿cómo es entonces que tengo el derecho de escribir sobre algo que desconozco? sencillo; me justifico en la propia posmodernidad y a la vez ésta me lo permite. Puedo prescindir del método y esa racionalización que en su momento la “modernidad” exigía para poder emitir una opinión y darle un carácter aparentemente serio o formal. Con esto entonces, hacemos el primer acercamiento a lo que parecería una ideología contrapuesta en gran medida al racionalismo, pareciera un modo de actuar que se fundamenta en el individualismo y que faculta a los individuos para prácticamente hacer lo que les venga en gana, concediendo esa fantasía de libertad.⁴⁹

Una vez que hemos caído al concepto de “libertad” como nuestra primera aproximación al concepto, exponemos el texto *El existencialismo es un humanismo*⁵⁰ del filósofo francés, quien asume esta como una condición para el ser humano, en palabras de Sartré:

El ser humano es libre y su mundo se lee que es fruto de la libertad. Ser libre significa ser capaz de fundar, a partir de la anulación de una necesidad establecida, una “necesidad” diferente, de otro orden; una “necesidad” propia que es ella misma gratuita, contingente, basada en la nada, sin encargo físico ni misión metafísica alguna que cumplir. El ser humano sólo existe en la medida en que se inventa a sí mismo⁵¹.

Podríamos abstraer la *libertad* hasta el grado de posicionarla como la posibilidad de realizar cualquier acción, de establecer mediante el albedrío (y prescindiendo de este también) las propias ideologías, cadenas, estatutos o cualquier supuesto imaginable en la que el individuo descansa esta condición; para nuestra investigación, el individuo asume su libertad, su existencia y su esencia en un escenario virtual, donde adquiere una visión y la posibilidad de reinventarse a sí mismo, dadas las plataformas, que le encadenan y en simultaneo le facultan a capricho su actuar, cayendo en un espiral profundo e intermitente entre libertades y prohibiciones.

En otro ambiente, tomamos una aproximación del jurista mexicano Eduardo García Máynez al concepto *libertad*; que podemos encontrar en la publicación que lleva como título: *La libertad como derecho*, García expone en una categoría social y naturaleza humana, parafraseando a Kant lo siguiente:

⁴⁹ ESCUTIA M. Tomás Hamlet, TRANSMODERNIDAD *¿qué chingados es la posmodernidad?*, 2017, [En línea <https://transmodernidadblog.wordpress.com/2017/05/22/que-chingados-es-la-posmodernidad/>]

⁵⁰ SARTRE, Jean-Paul. *El existencialismo es un humanismo*. UNAM, 2006.

⁵¹ Ídem p.14-15

*Conviene desde luego distinguir la libertad como atributo de la voluntad del hombre, de la libertad como derecho. Aquella es generalmente concebida como poder, o facultad natural de autodeterminación. Podría definirse diciendo que la aptitud de obrar por sí, o sea, sin obedecer a ninguna fuerza o motivo determinante. Es, como diría Kant cuyo primer momento es sólo causa, no efecto de otra causa*⁵².

El concepto libertad, violencia y arte son utilizados a lo largo del presente estudio, conceptos que durante el trascurso de la investigación serán construidos y deconstruidos para la explicación de cada tema en turno. Ahora bien, sería atinado hacer un acercamiento al espacio y época en la que se desarrolla nuestra investigación, previo al espacio virtual, nos situaremos en la etapa contemporánea, corriente y vigente bajo la condición del *dataismo* que logra expandir cada vez en mayores espacios y de manera más evidente.

En cuanto a temporalidad podemos situar el fin del periodo posmoderno germinado en la década de 1980; tiene elementos y características muy ligados a los citados al inicio de este capítulo, sumado la crítica al *racionalismo*, su investidura entregada al eclecticismo, un panorama de libertad, y prescindiendo de los grandes relatos que dominaron con gran fuerza durante el periodo denominado moderno; como lo es el Marxismo, Liberalismo, Capitalismo, Cristianismo, Iluminismo, etc. a pesar de su vigencia relativa, se ha logrado relegar de éstos.

Hablamos entonces de una era sin moldes como lo afirma Lyotard en *La condición posmoderna: informe sobre el saber*⁵³. Mismo trabajo que marca un hito en cuanto al establecimiento de esta etapa histórica sobre cargada de información y por supuesto de contradicción y paradojas; mismas que incluyen un sesgo y una imprecisión incluso al hablar de temporalidad en internet.

1.1 Internet y las transformaciones sociales

Hablar del día a día es un reto complicadísimo, el acceso a internet se hace trivial desde edades tempranas, aunque necesario, las facilidades y la accesibilidad con la que se nos permite la operación y acción de computadoras evidentemente,

⁵² GARCÍA MÁYNEZ, Eduardo. *La libertad como derecho*. UNAM, 2002, 1941. pág. 4

⁵³ LYOTARD, *La condición posmoderna: informe del saber*. Op. cit.

teléfonos, relojes, televisiones, e incluso refrigeradores inteligentes,⁵⁴ la innovación tecnológica no para, misma que pareciera ser el horizonte existencial de la humanidad, y la pertinacia por incidir en la vida diaria de las personas en objetos triviales, a lo que se le conoce como, el *internet de las cosas*⁵⁵.

De igual manera que el uso de computadoras, tabletas electrónicas, en tanto diversos y emergentes avances tecnológicos que nos posibilitan interactuar desde puntos remotos; el internet ha logrado desplazar y absorber de forma paulatina el uso de la prensa, radio y televisión, si bien la muerte de estos medios no está próxima; el internet se logra reafirmar como líder en cuanto a flujo de información e interactividad (elementos que se detallarán en los apartados siguientes) se refiere, no obstante, el líder con mayor presencia de los medios de comunicación sigue siendo hasta el momento que se redactan estas líneas: la televisión, aunque su puesto vaya en potencial decadencia, día a día su fusión con el internet gana terreno en cuanto a la manifestación y en presentación de *software* y *Hardware*⁵⁶.

Algunos nostálgicos se podrán rehusar a aceptar que el internet está acaparando los medios que hemos entendido como convencionales, millones de personas han crecido con la televisión como un compañero de vida o aún más íntimamente como sucedáneo a la madre, padre o familia. Las transmisiones radiofónicas han permitido llenar los vacíos sonoros por la ausencia de compañía y distraer a las personas de sus soledades.

Sin duda la otra cara de la moneda refleja una familia reunida en un sillón disfrutando de la programación en la sala del hogar, en establecimientos de comida y bebida, talleres, escuelas, e infinidad de espacios y locaciones, disfrutando eventos de trascendencia internacional, sucesos de relevancia nacional o buscando lugares y personas conocidas en las transmisiones locales,

⁵⁴ Es decir que cuenten con un sistema operativo que les permita una conexión a internet, respecto a la mención del refrigerador con acceso a internet es el modelo desarrollado por Samsung, nombrado *Family Hub*. Objetos del denominado *Internet de las cosas*.

⁵⁵ Para profundizar en el aspecto del *internet de las cosas* es posible consultar el informe de la empresa Cisco, Véase: EVANS, Dave. *Internet de las cosas. Cómo la próxima evolución de Internet lo cambia todo*. Cisco Internet Business Solutions Group-IBSG, 2011, vol. 11, no 1, p. 4-11.

⁵⁶ Para muestra el mercado emergente del *SmartTV* (Televisión Inteligente) Es decir, televisiones dotadas con sistema operativo, sensores y diversas cualidades de programación.

con personas anónimas en algún bar o restaurante; así como con personas cercanas, informándose, criticando los contenidos o simplemente sedados ante la enajenante virtualidad. Las interminables horas frente a la pantalla, irónicamente documentadas a través de la pantalla⁵⁷.

El sujeto sentado en un confortable sillón o en lo frío del suelo, mientras está abstrayendo información de lo que le presenta un comentarista radiofónico de un apasionante partido de fútbol, de una corrida de toros, los noticieros internacionales o los avisos informativos de la localidad y por supuesto la música en sus diversas variantes. Esta melancolía resulta tan útil como volver a colocar una cinta casete o sintonizar la radio local ante un universo musical e informativo de carácter mundial que satisface gustos personales y calidad de vanguardia que ofrece el internet y en específico la web 2.0.

De estos medios con los que las generaciones del siglo XX crecieron, dígame: televisión, radio y prensa, la estadística (aún) posiciona como líder informativo a la televisión, valdrá pensar ante los recién expuestos planteamientos si ¿está superada la televisión?

Para dar respuesta a esto Giovanni Sartori responde en su tratado *Homo videns* y a la vez justifica del porqué la vigencia televisiva, a pesar del paso del tiempo una respuesta que ¿podría antojarse vigente ya entrado el siglo XXI?

Entonces ¿Está superada la televisión? Si la comparación se establece entonces, la maquina superior es, sin duda alguna, el ordenador. Además, el ordenador es una maquina mediante la cual pensamos, y que modifica nuestro modo de pensar, lo que no significa que el hombre común se abalanzará sobre el ordenador personal abandonando el tele-ver. Así como la radio no ha sido anulada por el televisor, no hay razón para suponer la televisión será anulada por internet⁵⁸

Sartori aduce de misma forma que con la televisión un futuro inquietante y tenebroso para las capacidades cognitivas de los individuos que se encuentran sometidos ante la contingente proyección de multimedia de los dispositivos tecnológicos, Sartori centra su atención en la tele-pantalla; en la computadora u

⁵⁷ RUBIO, Olallo (dir.) *¿y tú cuánto cuestas? (so, what's is your Price?)* Kung Fu Films, México, 2007. [DVD] [Ficha técnica en línea: <http://www.imdb.com/title/tt1020853/>].

CANAL 6 DE JULIO, *Teletiranía: la dictadura de la televisión en México*. México, 2005 [Disponible en plataforma Youtube en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=DIO-b0bEONI>].

ESCUTIA M, Tomás Hamlet, *Regulación de transmisión de contenidos religiosos en televisión mexicana abierta: referente guadalupano*. UMSNH, Morelia, 2016

⁵⁸ SARTORI, Giovanni, *Homo videns*. Op. Cit., pág. 59

ordenador: el video afecta y en otras ocasiones logra imposibilitar en las capacidades de abstracción.

Ideas que sin duda alguna pueden claramente ser debatibles, no podemos pasar por alto que el internet tiene una posición sobre los contenidos informativos y éstos dependerán del usuario, quien discrimine y logre discernir en cuanto a qué información consumir y las cantidades que logre digerir, Ahora bien, Sartori refiere:

La paideía del video hará pasar a internet a analfabetos culturales rápidamente olvidarán lo poco que aprendieron en la escuela, y por tanto, analfabetos culturales que mataran su tiempo libre en internet, en compañía de “almas gemelas” deportivas, eróticas, o de pequeños hobbies [...] un espléndido modo de perder el tiempo, invirtiéndolo en futilidades⁵⁹

Antes de pretender objetar los comentarios de Sartori podríamos justificar sus acusaciones dado que los alcances del internet no se vislumbraban como lo son en la actualidad, hablamos entonces de un texto que fue publicado hace 20 años y que irónicamente al día de hoy Sartori es consultado más en internet que en bibliotecas y mantiene nulas apariciones en televisión; cierto es la televisión pudo ser la antesala a la opinión pública, en palabras del propio Sartori: *“Es falso que la televisión se limite a reflejar los cambios que se están produciendo en la sociedad y en su cultura. En realidad, la televisión refleja los cambios que promueve e inspira a largo plazo”*.⁶⁰

Demostrado está al día de hoy que internet es un referente inmediato de los cambios que se producen en la sociedad y cultura, además es un cambio que no sólo desplaza la televisión, la prensa y el radio sino las consume abiertamente siendo inclusive promocionada durante las trasmisiones de los medios aun convencionales.

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) emitió el día 13 de mayo de 2016 datos en los que al segundo trimestre de 2015 el 57.4 % de la población mayor a 6 años en México se declaraba usuaria de internet así como el reporte donde 39.2 % de los hogares mexicanos tenían acceso a internet.⁶¹ Podemos sumar que dentro de los ámbitos laborales, académicos, de ocio,

⁵⁹ Ibídem. pág. 63

⁶⁰ Ibídem. pág. 79

⁶¹ INEGI, *Estadísticas a propósito del día mundial del internet /17 de mayo*) 13 de mayo de 2016, Aguascalientes. [En línea: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf]

administrativas y gubernamentales las plataformas virtuales son benéficas y agilizan el procesamiento de información y no en caso contrario como se pudo pensar en alguna otra situación, la inmediatez y los procesos algorítmicos que estas nos brindan, recrean una especie de simbiosis, donde el algoritmo y el dispositivo electrónico se adhiere a la labor cotidiana del usuario.

1.2 El impacto del internet en sociedad

Son incontables las analogías que se pueden encontrar de la vida virtual con la vida real, similitudes que son compartidas de diversas perspectivas por quienes participan en tales realidades, lo virtual y lo real, puesto que son los individuos usuarios de internet; en este actuar podríamos dar a excepción los alcances tecnológicos con tareas establecidas o inteligencia artificial como son los *bot*⁶².

Situémonos en un espacio real donde la persona sale a las calles, anda sin rumbo o busca una biblioteca, atiende sus compras, pasea por centros comerciales, rastrea una potencial pareja, se hace un sujeto activo en el comercio, compra y oferta mercancías y servicios que en ocasiones también comparte con sus semejantes de manera gratuita, se recrea, contempla y forma colectividad, entre momentos se puede encontrar aplastado por el excesivo *marketing*, las ofertas publicitarias, frustrado ante la incapacidad de adquirir mercancías y servicios, puede también ser asaltado y privado de sus posesiones, engañado, timado, excluido de comunidades que suele frecuentar ya sea por acciones mal intencionadas o incluso erradas ser privado de su libertad o la vida.

Pues estas mínimas menciones son acciones vistas todos los días en lo que comprendemos como la realidad radical, es decir, la realidad intersubjetiva⁶³ y física, que no depende más que de la existencia y la otredad que reafirme esta existencia. Como también lo podemos ver en la realidad virtual, y al caso específico en el universo del internet, donde se realizan acciones virtuales con consecuencias reales.

⁶² Son usuario fantasma dentro de las redes sociales

⁶³ RIZO, Marta. La intersubjetividad como eje conceptual para pensar la relación entre comunicación, subjetividad y ciudad. *Razón y Palabra*, 2005, vol. 10, no 47.

Para entender el impacto del internet en sociedad, necesitamos conocer las partes que lo integran, los elementos y funciones, valdrá cuestionar ¿Quiénes son las partes que conforman las redes? Previo a describir los *nichos ecológicos*, los grupos mayoritarios o las tribus virtuales partimos el universo virtual en 2 partes, desde una óptica compartida con Manuel Castells, “Internet tiene dos tipos de geografía: la de los usuarios y la de los proveedores de contenido”.⁶⁴ Es decir, un atlas de consumidores de información y otra parte como industria que provee de contenidos a internet así como plataformas que exploten el uso del internet, para el uso de las acciones cotidianas, entonces sería atinado presenciar cómo se distribuye el internet en cuanto a su consumo y disfrute. En el texto recién citado Castells expone los siguientes datos:

La geografía de los usuarios hoy día se caracteriza todavía por tener un alto nivel de concentración en el mundo desarrollado. En ese sentido, digamos que las tasas de penetración de Internet se acercan al 50% de la población en Estados Unidos, en Finlandia y en Suecia, están por encima del 30-35% en Gran Bretaña y oscilan entre el 20-25% en Francia y Alemania. Luego está la situación española en torno a un 14%, Cataluña un 16-17%. En todo caso, los países de la OCDE en su conjunto, el promedio de los países ricos, estarían, en estos momentos, en un 25-30%, mientras que, en el conjunto del planeta, está en menos del 3% y, obviamente, si analizamos situaciones como la africana, como la de Asia del sur, está en menos del 1% de la población. En primer lugar, existe una gran disparidad de penetración en el mundo, pero, por otro lado, las tasas de crecimiento en todas partes, con excepción de África subsahariana, son altísimas, lo cual quiere decir que los núcleos centrales, también en el mundo subdesarrollado, estarán conectados dentro de cinco a siete años a Internet⁶⁵

Reflexivo Castells en que el devenir del internet habrá sido estructurado por una minoría, no obstante, no se estaría aludiendo a algo que los países latinoamericanos por ejemplo no estén ya acostumbrados, cuando reflexiona que “los que lleguen más tarde tendrán menos que decir en el contenido, en la estructura y la dinámica de internet”.⁶⁶ En consecuencia, al océano informativo, en el internet se paga además por ser visible y de lograrse un espacio y proyección sin aportes económicos será sólo a raíz de la casualidad, lo extraordinario, lo absurdo o las novedades y tendencias que en la red se ofreciera.

⁶⁴ CASTELLS, Manuel. *Internet y la sociedad red. La factoría*, 2001, vol. 14, pág. 5

⁶⁵ Ídem

⁶⁶ Ídem

Lo alarmante recae, además en los monopolios consumados en internet; hacemos alusión a tres de los que controlan prácticamente el flujo del internet: *Google, Facebook y Amazon*. En el texto *Google, Facebook y Amazon son monopolios; es hora de desintegrarlos* por Jonathan Taplin, declara: Google tiene una participación del mercado del 88% de publicidad en búsqueda, mientras que Facebook y sus subsidiarias como *Instagram, Whatsapp y Messenger* cuentan con un 77% del tránsito social móvil, finalmente *Amazon* acapara el 74% del mercado de libros electrónicos⁶⁷. ¿no son estos monopolios de la información?⁶⁸

1.2.1 la huella de internet en las relaciones personales

Entre usuarios y proveedores de contenido, las relaciones personales se han llevado a otros niveles, los accesos y la conectividad es inmediata pero remota, se agiliza y se ofrecen escenarios virtuales con variados intereses y respondiendo a diversas necesidades; no es para nada ajeno en cuestión de temporalidad descubrir a que nos referimos si mencionamos *Facebook, Twitter* o alguna una red social, puesto que gozan las redes también de periodos de vida,

En la actualidad hay un listado enorme de redes virtuales que atienden a gustos específicos, quizá las anteriormente mencionadas conllevan un espectro de mayor pluralidad como podríamos agregar la plataforma de videos *Youtube*, en este tenor las redes sociales permiten a los individuos aseverar sus gustos, sus intereses e identidad, puesto que diversas redes logran ponderar elementos dependiendo de los altamente variados gustos y necesidades, como puedan ser: laborales, informativos, sexuales, musicales, artísticos, culturales, de odio, amistosos, intelectuales, políticos y un incontable etcétera como ideas pueden haber en la mente humana.

⁶⁷ TAPLIN, Jonathan *Google, Facebook y Amazon son monopolio: es hora de desintegrarlos* " [en línea] The New York Times. 25 abril 2017 [<https://www.nytimes.com/es/2017/04/27/google-facebook-y-amazon-son-monopolios-es-hora-de-desintegrarlos/>]

⁶⁸El sitio de internet *ALEXA* [En línea: <https://www.alexa.com/topsites>] es el sitio web que proporciona datos respecto al crecimiento y decrecimiento de otros sitios webs con actualizaciones diarias, tomando como referencia alrededor de 30 millones de sitios web; teniendo como los de mayor popularidad Google, Youtube, Facebook. Plataformas de uso para este trabajo de investigación.

¿Somos en realidad una proyección virtual de quienes somos en la realidad radical o distan elementos y características, concepciones físicas y expresivas? “En internet nadie sabe que eres una papa, nadie” reza el popular grafico que ronda por las redes sociales, un caso similar lo presenta Castells a quien nos seguiremos refiriendo a lo largo de la investigación, esta vez en *La Galaxia del internet* señala una viñeta publicada en *The New Yorker*.

(En la que dos perros ante un ordenador comentan que en la red nadie sabe que eres un perro y no un gato o acabaras inmerso en un mundo íntimo de los gatos, porque en ella, uno es lo que dice ser, ya que las redes de integración social se van construyendo a lo largo del tiempo sobre la base de esta presunción.⁶⁹

Esto es una posibilidad que se nos regala para aspirar a los arquetipos que no alcanzamos en la vida radical, a la vez es una plataforma para exhibir nuestro historial de vida. De acuerdo a las identidades que navegan en internet serán abordadas en episodios siguientes, la intención en este momento es externar la existencia de ese *eco* que golpea como *pong*⁷⁰ de una realidad a otra, dejando una huella y modificando la acción social de los individuos.

La pauta para modificar la acción social, se ve entre los arquetipos que nos presentan las plataformas digitales, en forma de *influencers*, es decir, personas con un gran número de seguidores, para ejemplo en el ámbito político los jóvenes, Chumel Torres, Gloria Álvarez o Camila Vallejo, en el ocio y el entretenimiento, canales como *HolasoyGerman*, o los videojuegos como *elrubiusOMG*. Que cuentan con millones de suscriptores y al día de hoy ocupan sillas en reconocidas plataformas de radio, televisión y como gobernantes.

No es esto un hecho errado, No obstante, el reto recae en la correcta discriminación de la información, buscar la credibilidad respecto a los contenidos y las fuentes de información que se consultan, lo que genera duda y escepticismo entre los usuarios o en otros casos consigue la viralización de la información dando lugar a la expansión de los rumores, la confusión y el discurso de odio y sobre todo la desinformación respecto al tópico en turno.

⁶⁹ CASTELLS, Manuel. *La galaxia internet*. Op. cit. Pág. 151

⁷⁰ Video juego de primera generación desarrollado por Atari en 1972

Al internauta le interesa estar conectado. Formar parte de algo, mantenerse dentro de los *trending topics*⁷¹ mantenerse informado y a la vez entretenido, si bien, Richard Dawkins en 1976 planteó en su libro *el gen egoísta*⁷² la información prácticamente “genética” es decir esa información que se transmitía generacionalmente y que a la vez definía como “*cualquier unidad cultural, material o inmaterial sujeta a ser replicada y da lugar a un espacio de afinidad entre aquellas personas que comparten un sentido*” esto en palabras de Dawkins es el “Meme”.

Lo anteriormente mencionado es para aproximar los orígenes de tan controvertido elemento de uso común por parte de los internautas. El meme, que en efecto, es una imagen/gráfico con algún contenido de información rápida y precisa, podríamos decir que dentro del anclaje de realidades, el meme sería análogo a los “monos” o caricaturas que podemos apreciar en la prensa; dado su contenido de corte político-social, no obstante, los formatos del meme virtual, optan por temáticas variadas y creados en diversidad de direcciones, son fáciles de compartir y juegan papeles importantes dentro de las tendencias en turno, afectando la popularidad y la presencia de los actores políticos, sociales, de farándula, artísticos, culturales, etc., o incluso posicionándolos, dada la empatía y simpatía que logren transmitir.

Asumir que la web 2.0 es negativa para el ejercicio político es tan atrevido como asumir la vida misma sea negativa, es un crisol ideológico estas plataformas, mismas en las que los usuarios proyectan sus peticiones, sus fobias y filias, sea mediante perfiles autenticados, o en determinados casos bajo el anonimato o el *phishing*⁷³, la certeza que trae consigo el internet es una pluralidad a la hora de transmitir información, siendo esta tratada con seriedad o de manera chusca/cómica.

Esto ha conseguido las personas se adentren en el mundo y los asuntos políticos, discursivos e ideológicos en distintos niveles, es decir, en el ámbito local, estatal, nacional e internacional; se devela un pluralismo en cuanto a la

⁷¹ Tendencias o tópicos en turno

⁷² DAWKINS, Richard. “*el gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta.*” (1993)

⁷³ Este anglicismo es utilizado para designar la usurpación de identidad dentro del internet

manifestación de opiniones, sin embargo, hay quien asume, las opiniones no suelen distar tanto de con las personas que nos reunimos físicamente.

Hablar de una verdad absoluta en internet es un asunto imposible, cada vez más personas se suman al ciberespacio, recreando su identidad y con la posibilidad de contar con más de una identidad, esto ha resultado en constantes confrontaciones y acuerdos.

En ningún momento se puede subestimar la fuerza e influjo con la que el internet cuenta, lo vemos desde movilizaciones sociales, estímulos para generar violencia, campañas que solidarizan la sociedad, todo un escaparate político, un mercado, y una innumerable lista de los usos del internet, el actuar cotidiano y constante usanza de internet ha moldeado y modificado día a día la sociedad en turno.

Sostenemos que los avances y vanguardias tanto tecnológicas como comunicacionales, han conseguido modificar radicalmente las formas en que nos comunicamos y consumimos información, hacer caso omiso puede representar un serio riesgo ante el gran temor del humano del siglo XXI que es la obsolescencia

1.3 En las calles del internet

Quizá sea un poco tarde para definir lo que sobreentendemos por red social, sin embargo, para continuar esta analogía entre las calles y avenidas contra las proyecciones de un monitor, en caso concreto redes sociales. Definimos a las redes sociales con soporte de la investigadora Nicole Ellison de *Michigan State University*, apunta:

*Definimos los sitios de redes sociales virtuales, que permiten a las personas (1) Construir un perfil público o semi-público, dentro de un sistema cerrado. (2) articular y lista con otros usuarios con los que compartir conexión, y (3) ver y recorrer las listas de conexiones y las hechas por otros usuarios dentro de la misma plataforma. La naturaleza y la nomenclatura de estas conexiones pueden variar de un sitio a otro*⁷⁴

⁷⁴ ELLISON, Nicole B., et al. Social network sites: Definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 2007, vol. 13, no 1, p. 210-230. (Traducción propia, texto original: "We define social network sites as web-based services that allow individuals to (1) construct a public or semi-public profile within a bounded system, (2) articulate a list of other users with whom they share a connection, and (3) view and traverse their list of connections and those made by others within the system. The nature and nomenclature of these connections may vary from site to site) "-

Los términos y condiciones de la mayoría de plataformas virtuales, tienen el derecho sobre la información y los contenidos que se publican, hay quien afirma que “Sepámoslo o no, queramos aceptarlo o no, los intercambios entre dos o más personas y los elementos que se compartan en estos intercambios son propiedad de las compañías que ponen a disposición los medios e instrumentos”⁷⁵.

Las redes sociales han llegado a un punto sin retorno⁷⁶, es cierto, claramente no podemos imaginar una sociedad a futuro sin las ventajas y los medios que el internet propicia, ante sociedades futuras y con mecanismos de mayor calidad tecnológica es imposible creer se pueda prescindir de sistemas análogos al internet.

Pues bien, los medios en que los individuos se acercan unos con otros son los nuevos espacios virtuales, así estas plataformas en su gran mayoría tengan restringido el uso a menores de 13 años; colocan filtros que son saltados de forma muy sencilla, y menores en muchas ocasiones expuestos a abusos e información inadecuada terminan por navegar en conjunto con conocidos y desconocidos. ahora bien, las redes sociales virtuales como las redes sociales “reales” cuentan con cientos de similitudes, en el texto antes citado *relaciones personales en las sociedades de las redes sociales virtuales* reflexiona:

Respecto al funcionamiento de ambos tipos de redes, parece que coinciden en cuanto a obtención de información y de ayuda. Sin embargo, hay que tener en cuenta la posible paradoja de que la pertenencia a una red social virtual pueda influir de manera negativa en la inmersión en una red social “clásica” en algunos casos⁷⁷

El escaparate informativo en efecto supone infelicidad, la oferta y los estímulos de deseo logran suponer a los individuos con paradigmas de difícil alcance, al desarrollarse mediante multimedia en las redes sociales, y alterando de diversas formas la perspectiva real de sí mismo con relación a los demás, se presentan los usuarios como un objeto de deseo, esto puede ser usado en búsquedas laborales, amistosas o sentimentales. Lo que a cierto modo cosifica y el usuario se encuentra en un catálogo de internautas que encuentra a su disposición para escoger o en su defecto para ser escogido.

⁷⁵GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, Silvia; ZAYAS, Antonio; GUIL, Rocío. *Relaciones personales en la sociedad de las redes sociales virtuales*. 2015. Pág. 38

⁷⁶ Vid. *Ibidem*. pág. 46

⁷⁷ *Ídem*.

No es que no nos interesen las relaciones interpersonales tradicionales, o las desarrolladas inicialmente en las calles, cara a cara; es sólo que la suma informativa distorsiona lo efímero del ser humano, que cae en la necesidad de buscar relaciones tan efímeras como su propia existencia, con un trato respetuoso al sociólogo Zygmunt Bauman recientemente fallecido, en el texto *Amor Líquido*, expone la congruencia de la sociedad posmoderna, las plataformas virtuales y por ende las relaciones interpersonales de carácter sentimental, que no se pueden desprender de uso de datos o del *Wi-fi*, un teclado y un *mouse*, al mencionar una distinción de lo que un día fueron relaciones interpersonales y ahora se muestran como meras *conexiones* señala lo siguiente:

*Las conexiones son «relaciones virtuales». A diferencia de las relaciones a la antigua (por no hablar de las relaciones «comprometidas», y menos aún de los compromisos a largo plazo), parecen estar hechas a la medida del entorno de la moderna vida líquida, en la que se supone y espera que las «posibilidades románticas» (y no sólo las «románticas») fluctúen cada vez con mayor velocidad entre multitudes que no decrecen, desalojándose entre sí con la promesa «de ser más gratificante y satisfactoria» que las anteriores. A diferencia de las «verdaderas relaciones», las «relaciones virtuales» son de fácil acceso y salida. Parecen sensatas e higiénicas, fáciles de usar y amistosas con el usuario, cuando se las compara con la «cosa real», pesada, lenta, inerte y complicada. [...]una ventaja decisiva de la relación electrónica: «uno siempre puede oprimir la tecla “delete”».*⁷⁸

Esto suponiendo la condición de la posmodernidad, intensa, hambrienta de conocimiento y sensaciones aceleradas, es “El advenimiento de la proximidad virtual hace de las conexiones humanas a la vez más habitual y superficial, más intenso y más breve.”⁷⁹

En este tenor es el panorama virtual un aspecto de contemplación y actuación, propicio para construir ficciones que en el contexto virtual pueden ser dadas por factibles y que en la realidad radical no sea así, la actualidad nos supone un limbo de realidades con la complejidad para discernir entre la realidad y la ficción.

Se mantiene la duda sobre la autenticidad de lo que somos, más de 50 años antes Guy Debort planteaba *La sociedad del espectáculo*, un escenario que en la segunda tesis de dicha publicación demostraba que:

⁷⁸ BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica, 2012. Pág. 6

⁷⁹ *Ibidem* pág. 87

Las imágenes que se han desprendido de cada aspecto de la vida se fusionan en un curso común, donde la unidad de la vida ya no puede ser restablecida. La realidad considerada parcialmente se despliega de su propia unidad general en tanto que pseudo-mundo aparte, objeto de mera contemplación. La especialización de las imágenes del mundo se encuentra, consumada, en el mundo de la imagen hecha autónoma, donde el mentiroso se miente así mismo. El espectáculo en general, como inversión concreta de la vida es el movimiento autónomo de lo no-viviente⁸⁰

Traemos a tema el texto que presencié la sociedad como un espacio que pudo marginar lo que en algún momento se “vivía” para abrirle paso al espectáculo, a lo que valía la pena demostrar o ser exhibido, es decir lo que debía aparecer, puesto que *“lo que aparece es bueno, lo que es bueno aparece”⁸¹*.

Se rompe la línea de la intimidad, la cámara de diversos dispositivos tecnológicos, se vuelve una con nosotros, en esta fusión de realidades tenemos la posibilidad en que *“El mentiroso se miente a sí mismo”⁸²* en la construcción de la otra realidad, la virtual emulando la identidad de la physis dentro del ciberespacio.

⁸⁰ DEBORD, Guy. La sociedad del espectáculo. 1967. Valencia: Pre-textos, 2003. Pág. 8
[Disponible en línea:
<http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/%5B1967%5D%20La%20sociedad%20del%20espect%C3%A1culo%20%28GUY%20DEBORD%29.pdf>]

⁸¹ Ibídem. Pág. 11

⁸² DEBORD, Guy (dir.) *La sociedad del espectáculo*. (La société du spectacle) Francia, 1974.
[Película] [Ficha técnica en línea: <https://www.imdb.com/title/tt0070712/>]

Capítulo 2

Lo virtual, el Ciberespacio y la identidad

El presente capítulo ofrece una serie de aproximaciones a conceptos como: lo virtual, la identidad, autenticación y el Ciberespacio. Utilizando para esto principalmente textos de carácter académico y científico, anunciamos el caso de *Cyber Security and Cyber war*⁸³, el informe publicado por “*The Internet Society*”⁸⁴ en 2016 respecto a identidad en internet, diversas investigaciones del sociólogo español Manuel Castells, respecto a *La era de la información: economía, sociedad y cultura*⁸⁵ investigaciones concernientes a la sociedad de la información, además de alusiones a diversos tipos de boletines y artículos de divulgación científica / académica que nos sean referentes y estén en contexto en tanto a esta macro investigación⁸⁶.

El campo de estudio en el que se desarrolla nuestra investigación es sobre los nuevos espacios virtuales y las nuevas comunidades digitales. Atendiendo que lo virtual y la realidad virtual son conceptos diferentes, es entonces, necesario entender que lo virtual, en una apreciación básica es todo aquello que cuenta con una existencia aparente y no meramente real.⁸⁷

2.1 Lo Virtual

Lo virtual no es un espacio tangible, y su naturaleza le impide ser concebido de inmediato en lo físico, lo virtual no siempre es, para ejemplificar. El concepto de virtual no es nuevo, sin embargo, ha sufrido una ampliación en cuanto a su

⁸³ Véase el texto, SINGER, Peter W.; FRIEDMAN, Allan. *Cybersecurity: What everyone needs to know*. “On the internet, How do they know whether you are a dog? Identity and authentication Oxford University Press, 2014. Pág. 31, [Disponible en https://news.asis.io/sites/default/files/Cybersecurity_and_Cyberwar.pdf] Texto que define los conceptos de identidad y de autenticación, compartiendo con el sociólogo mexicano en TREJO DELARBRE, Raúl. *Internet y sociedad urbana: cuando el ciberespacio y la calle se complementan*. S. Finkelievich (comp.), *Ciudadanos, a la Red*, 2000, p. 38-57. [Disponible en: <https://bibliodiarq.files.wordpress.com/2014/03/finquelievich-s-c2a1ciudadanos-a-la-red.pdf>]

⁸⁴ Organización no gubernamental y sin fines de lucro que tiene como función principal establecer los estándares mínimos que regulen y promuevan el uso del internet, su contenido puede ser revisado a través de la siguiente línea: [<https://www.internetsociety.org/>]

⁸⁵ CASTELLS, Manuel. *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. siglo XXI, 2004.

⁸⁶ Establecemos la investigación en carácter de macro debido a la naturaleza intangible, difusa, deslocalizada, dinámica e hiperconectada del ciberespacio, detallado en las siguientes líneas.

⁸⁷ DE LA LENGUA, Real Academia, Diccionario de la Lengua Española “Virtual” Edición del tricentenario, *Real Academia Española*, En línea. Actualización 2017 [disponible en: <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=virtual>]

definición, por ejemplo, en la etapa medieval *En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal.*⁸⁸

Podemos decir que somos al día de hoy un “sincretismo” de realidades, nos recreamos y coexistimos virtualmente, es entonces, una fusión de realidades, en cuanto a lo físico y/o radical y lo virtual, una realidad virtual es aquella que se encuentra reproducida por un sistema informático, no obstante, consigue al día de hoy tener consecuencias en una realidad física pues, *la realidad virtual convive con el mundo físico. Real y virtual se convierten en realidades permeables, traspasables, capaces de aportar la una a la otra experiencias enriquecedoras, prácticas gratificantes, costumbres y hábitos nuevos, etc.*⁸⁹

Los individuos se recrean de manera virtual, y no implica esto a desaparecer, sino a “(re)aparecer” en un nuevo entorno, que es el ciberespacio y que enseguida explicaremos; es precisamente esta transición la que día a día experimentamos, es decir, vivimos el cambio a la virtualización de todo lo inherente al ser humano, la cultura, el arte, los sentimientos, la economía, la política, etc. Pierre Levy señala:

No nos referimos a lo virtual como manera de ser, sino a la virtualización como dinámica. La virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, en una «elevación a la potencia» de la entidad considerada. La virtualización no es una desrealización (la transformación de una realidad en un conjunto de posibles), sino una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado: en lugar de definirse principalmente por su actualidad (una «solución»)⁹⁰

Cabe preguntar si esto podría considerarse inocuo o nocivo, insistiendo tal como lo hace el filósofo Pierre Levy que aduce una respuesta: *la virtualización tecnológica no es ni buena, ni mala, ni neutra. Se presenta como el movimiento del «convertirse en otro» —o hete-rogénesis de lo humano⁹¹. Debemos comprender que en el campo de lo virtual el individuo se recrea, puesto que existe (de manera virtual) ya que lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real,*

⁸⁸ LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Paidós Ibérica, Barcelona, 1999. Pág. 10.

⁸⁹ TIRADO, Francisco Javier. La virtualización de la sociedad. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, 2005, vol. 1, no 7. pág. 4 [disponible en línea: <http://atheneadigital.net/article/download/194/194>]

⁹⁰ LÉVY, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Op. cit. pág. 12

⁹¹ *Ibidem*, pág. 8

sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo ,la superficialidad de la presencia física inmediata.⁹²

El campo de lo virtual nos traslada al ciberespacio, pero llegado este punto, hoy se coloca la cuestión, ¿cómo concebimos el ciberespacio?

2.1.1 El Ciberespacio

Esto ha sido un deleite para las mentes con gustos e intereses relativos a lo futurista, las tribus urbanas están inclinadas a las variantes artísticas en sus diferentes formatos sean musicales, literarios, escénicos, etc. destacan del género *cyberpunk*, *steampunk*, postindustrial, con respecto a lo digital, lo virtual y lo informático con predicciones que cada día sobrepasan lo que en su momento fue meramente ciencia ficción.

Para ejemplificar esto, recurrimos a la literatura de ciencia ficción que predijera en el año de 1984 un espacio propio de la cibernética (hasta antes indefinido), en el texto *Neuromante*⁹³ letras redactadas por el escritor norteamericano, William Gibson que describía un escenario donde el usuario se encontraba: *conectado a una consola de ciberespacio hecha por encargo que proyectaba su incorpórea conciencia en la alucinación consensual que era la matriz.*⁹⁴

Otro acercamiento años después lo conciben las hermanas Wachowski en su afamado filme *The Matrix*⁹⁵ cuyo argumento supone una simulación virtual, a la que el personaje principal es conectado a un ciberespacio, que en efecto es de carácter colectivo, puesto que diversas identidades interactúan entre sí, a lo que las hermanas Wachowski conciben como la *Matrix*, un espacio de realidad virtual.

⁹² Ídem

⁹³ GIBSON, William. Op. cit., Véase, además, los títulos de la *Trilogía de Sprawl* que consta del citado texto, así como GIBSON, William. *Conde cero*. Minotauro, 1996. GIBSON, William. *Mona Lisa acelerada*. Minotauro, 1998. Novelas del género *Cyberpunk*, que exploran espacios dentro de los campos de la virtualidad y el ciberespacio.

⁹⁴ GIBSON, William. *Neuromante*. Op. Cit.

⁹⁵ SILVER, J.; WACHOWSKI, A.; WACHOWSKI, L. *The matrix* [Motion picture]. *United States: Warner Brothers*, 1999.

Los textos brevemente citados evocan un escenario de virtualidad e interconexión, una realidad virtual, el ciberespacio como una arquitectura almacenada en datos que a la vez son almacenados en grandes servidores, una arquitectura digital donde interactuamos y nos recreamos.

Es preciso mencionar en este momento que el universo del internet no es lo mismo que el ciberespacio, a esto Rafael Gasperin marca la distinción de importancia entre ciberespacio e internet, dado que *El internet es la infraestructura y el ciber espacio es el contenido*⁹⁶.

El ciberespacio forma parte de un entorno emergente para el individuo, ha roto las concepciones físicas de espacialidad y la temporalidad, se desarrolla y reside en el llamado: "Tercer Entorno",⁹⁷ la pregunta que nos asalta es ¿Qué entornos lo anteceden? Cuestionamiento al cual procuramos asignar una respuesta breve e inmediata a los tres entornos: Physis, Polis y Telepolis.

El primer entorno es el de la *Physis*, es decir, un medio natural, un espacio entre el humano y la naturaleza, por llamarle de alguna manera un entorno inicial, en secuencia, el segundo entorno corresponde a la *Polis* que es la construcción humana en cuanto urbanidad, es decir comunicación, pueblos y urbes; finalmente el tercer entorno corresponde a un espacio netamente virtual y tecnológico, es decir medios como la televisión, el radio y precisamente el ciberespacio, este lugar corresponde a la *Telepolis*⁹⁸.

Es entonces, nuestra investigación desarrollada en el tercer entorno, en el ciberespacio un sitio de carácter idealizado como libre e independiente, estructurado *Por transacciones, relaciones, y pensamiento en sí mismo, que se extiende como una quieta ola en la telaraña de nuestras comunicaciones. Nuestro mundo está a la vez en todas partes y en ninguna parte, pero no está donde viven*

⁹⁶ DE GASPERIN, R. Adolescencia y ciberespacio. *Monografías virtuales.: Ciudadanía, democracia y valores y sociedades plurales. Línea temática: Valores y TICs. Revista OEI*, 2005, no 5.

⁹⁷ Véase para profundizar respecto a las características y elementos del tercer entorno la obra: ECHEVERRÍA, Javier. *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Barcelona: Destino, 1999. Así como, ECHEVERRÍA, Javier. Escuela, nuevas tecnologías y tercer entorno. *Kikiriki. Cooperación educativa*, 2000, no 58, p. 43-47.

⁹⁸ Ídem

los cuerpos.⁹⁹ En las palabras de John Perry Barlow a propósito de un manifiesto que declaraba la independencia del internet en 1996. El ciberespacio es real.

No obstante, el ciberespacio está fuera de la ficción, a pesar de su carácter virtual, las actividades de extrema importancia del día a día se llevan a cabo dentro de este espacio, en los aspectos académicos, culturales, sociales, económicos (de aquí la seriedad y relevancia para tratar estos temas), es entonces que, la concepción del ciberespacio hoy en día,

se ha convertido así en una metáfora para la sociedad digital, hecha posible mediante computadoras y redes de computadoras. Cuando se hace referencia al mismo de forma abstracta, significa la suma total de información disponible electrónicamente, el intercambio de esa información y las comunidades que emergen como consecuencia del uso de esa información. Cuando se usa en referencia a cierta operación militar, significa la información a disposición de una audiencia específica.¹⁰⁰

Dentro del ciberespacio, suceden día a día situaciones de las cuales el estudioso del derecho precisa estar informado y actualizado, puesto que la acción/omisión dentro del ciberespacio, permea directamente en el entorno físico, una vez entrado el siglo XXI la globalización y las relaciones humanas en lo amplio del concepto, no se pueden entender sin el uso del ciberespacio.

2.1.2 Identidad

El siguiente acercamiento es al concepto *identidad*¹⁰¹, que en sí mismo supone una construcción auto adscriptiva¹⁰² es decir, de pertenencia. Para nuestra tesis, a una “comunidad” o “tribu digital” que convergen y divergen en la ecología virtual del ciberespacio. Es para interés de nuestra tesis indagar lo que es principalmente

⁹⁹ BARLOW, John Perry. Declaración de independencia del ciberespacio. *Periférica Internacional. Revista para el análisis de la cultura y el territorio*, 2009, vol. 1, no 10, p. 241-242 [Disponible en línea: <http://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/download/943/796>]

¹⁰⁰ DA CUNHA Lopes, Teresa M. Geraldés; SOTO, Antonio Álvaro Robles; *El Individuo, los derechos y la libertad*, Estado. *Información y Nuevas Tecnologías*. UMSNH, Lulu Com, 2013. [Disponible en línea: https://works.bepress.com/teresa_dacunhalopes/3/download/]

¹⁰¹ En un origen etimológico encontramos que *identidad* es “*El termino identidad está compuesto de dos palabras: “ídem”, es decir, igual y “entitas” o entidad, es decir, ser. Entidad, aquello que es la esencia de algo, hace referencia a una unidad. Entero significa uno, completo, total, perfecto. En este sentido, idéntico significa igual a uno, a lo entero. Mas hablando de o humano, lo entero no puede ser tal sin lo otro.* Para profundizarse véase: JÁUREGUI BALENCIAGA, Inmaculada; MÉNDEZ GALLO, Pablo. La identidad: el gran delirio de Occidente. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 2005, vol. 11, no 1. pág. 1 [disponible en línea: <http://www.redalyc.org/html/181/18153294008/>]

¹⁰² Es decir, adscribir, en el sentido de considerar a una persona (para nuestro caso el individuo virtual) perteneciente a un grupo, tribu, ideología o comunidad.

la identidad en internet, sin embargo, debemos dejar claro un mínimo de características, usos y estructuras que son atribuidos al concepto identidad desde diversas perspectivas.

La identidad refiere el sociólogo Manuel Castells, *como una fuente de sentido y experiencia para la gente*.¹⁰³ La identidad es una característica intrínseca de la persona, de carácter individual y también puede ser compartida o colectiva, ésta no es limitada a una por persona.

Es decir, el individuo cuenta con la posibilidad de asumir diversas identidades, entonces, *“Para un individuo determinado o un actor colectivo puede haber una pluralidad de identidades”*¹⁰⁴ aunque esto en vez de sumar paradójicamente podría desacreditar, debilitar o menoscabar el resto de las identidades, en palabras de ya referido Manuel Castells: *“Tal pluralidad es una fuente de tensión y contradicción tanto en la representación de uno mismo como en la acción social”*¹⁰⁵

La identidad como una condición de la persona, que si bien, puede conseguir homogeneizar de manera grupal, permite diferenciar en lo que respecta a lo individual.¹⁰⁶ Queda claro la identidad es un atributo mutable e intercambiable, con base a elementos que establecen quiénes somos, esto en la realidades físicas, sin embargo, en la transición a la era de los datos (dataísmo) la identidad se (re)crea, se multiplica, se fusiona, se absorbe, se virtualiza, mediante la información que se reciba, procese y comparta.

Si tomamos en cuenta los torrentes informativos y la manera desmedida en que la información nos llega; la comunicación que tenemos en las plataformas virtuales a pesar de que estas sean considerada como mediadas¹⁰⁷ pensando esto

¹⁰³ CASTELLS, Op. Cit. pág. 28

¹⁰⁴ Ídem

¹⁰⁵ Ídem

¹⁰⁶ ÍÑIGUEZ, Lupicinio. Identidad: de lo personal a lo social. Un recorrido conceptual. *La constitución social de la subjetividad*, 2001, p. 209-225.

¹⁰⁷ La forma en que la comunicación es mediada por las nuevas tecnologías de la información, para profundizar Véase en JONES, Steve. *Cibersociedad 2.0: una nueva visita a la comunidad y la comunicación mediada por ordenador*. Editorial UOC, 2003. “La comunicación mediada por ordenador (computadora) realizará a través de caminos electrónicos lo que las carreteras de cemento fueron incapaces de hacer, a saber, conectaros más que atomizarnos, situarnos en los controles de un “vehículo” sin desligaros del resto del mundo. [...] *Se dice que la comunicación*

*“se nos permite el encuentro con personas que representan ámbitos sociales étnicos o culturales diversos. Esto desafía la validez de perspectivas singulares, cuestionando la hegemonía de la elección y racional y la creencia en una verdad o juicio uniforme”*¹⁰⁸.

Tal información podría estar mediante el uso software¹⁰⁹ teledirigiendo las posibilidades de recrearnos y proyectarnos a través de un sinfín de identidades y dentro de otra infinidad de espacios virtuales. ¿cómo ser quien quiero ser en internet o por qué se me ha configurado de tal manera?

Existen diversos tipos de identidades, sin embargo, como hemos mencionado con anterioridad, la identidad que nos atañe es la que se establece dentro del ciberespacio, identidad en internet, ya que ésta consigue ser apreciada de diversas formas, como la identidad legitimadora, la identidad de resistencia o la identidad proyecto¹¹⁰ existiendo además la identidad, intelectual, racial, sexual, política, etc.

Como un proceso evidente dentro del desarrollo a nivel personal y social, el adolescente tiende a visibilizar y externar con mayor frenesí las características y elementos que le delimitan identidad, por ejemplo, en:

La web, en especial las aplicaciones que se relacionan con la denominada web 2.0, se presenta como un espacio de participación y relación en el que los jóvenes se socializan, conocen a otros e interactúan con ellos. Esta nueva sociabilidad virtual remite a otras formas de relación —menos rígidas, más dinámicas— que, en última instancia, se caracterizan por la confiscación de la experiencia directa del otro. Es en este espacio de socialización, real/virtual2, en donde se juegan la necesidad de seguridad y de aceptación, el miedo al rechazo, la propia imagen, lo que se cree ser y

mediada por ordenador nos guiara hacia una nueva comunidad; global, local, y todo lo que quede en medio”. pág. 23, 30

¹⁰⁸ PINDADO, Julián. Los medios de comunicación y la construcción de la identidad adolescente. *Zer-Revista de Estudios de Comunicación*, 2011, vol. 11, no 21. pág. 12

¹⁰⁹ El software es decir el soporte lógico propio de los sistemas informáticos es inicialmente creado y desarrollado por humanos, definido como: “Programas de computadora, procedimientos y posibilidad de asociar documentación y datos en relación con el funcionamiento del sistema de una computadora”. Texto original: “software. Computer programs, procedures, and possibly associated documentation and data pertaining to the operation of a computer system”. En: RADATZ, Jane; GERACI, Anne; KATKI, Freny. *IEEE standard glossary of software engineering terminology*. IEEE Std, 1990, pág. 66 [Disponible en línea: <https://pdfs.semanticscholar.org/dce9/9209120ebed7f5d68e3644fdcd160d4c366c.pdf>]

¹¹⁰ CASTELLS Op. Cit. pág. 30

*lo que se desea ser, que hoy se negocian —virtualmente— a partir del anonimato, de múltiples identidades, de identidades inciertas o quizá soñadas.*¹¹¹

Por ejemplo, identidad es quien digo ser yo, identidad puede además ser quien dicen los demás que soy. Sin embargo, no me es posible asumir la identidad de una estrella musical del momento, un líder político de mayor influencia mundial o algún camarada de clase, la identidad exige autenticación, en el plano físico puede ser desde una perspectiva cartesiana, es decir, desde sí mismo (Cogito ergo sum)¹¹², aunque desde la mirada de la *otredad*, es posible reafirmarse, como lo ha de sostener Emanuel Levinas¹¹³.

Una variante identitaria, es el momento en que el individuo necesita expresar determinadas opiniones, que por un sinfín de justificaciones que pueden ir de la subversión, lo políticamente incorrecto o la vergüenza, le impiden mostrarse así mismo, recurriendo al anonimato, el texto *Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet*¹¹⁴ recoge una serie de encuestas respecto a jóvenes en su apreciación del anonimato, que:

los jóvenes encuestados entienden que el hecho de ocultar la identidad en Internet es un acto socialmente censurable y, por consiguiente, aunque contestan que “la gente en general” o “sus amigos” utilizan frecuentemente en Internet otras identidades, son reacios a confesar abiertamente dicha conducta en sí mismos [...] En casi seis de cada diez ocasiones, los jóvenes declaran que en ningún caso utilizan distintas identidades; solo en uno de cada tres casos reconocen que alguna vez lo hacen; y resultan irrelevantes las respuestas a favor de hacerlo frecuentemente. Sin embargo, sí manifiestan que la gente con frecuencia o mucha frecuencia cambia su identidad, aunque atribuyen dichas conductas de manera menos contundente a sus amigos.

Recurrir al anonimato es una actitud común, dentro de los espacios virtuales, a pesar de la paradoja de asumir una “identidad anónima” existen identidades que funcionan como móvil para estas acciones según sea su propósito, señalamos el caso de los *Anonymus*, quienes asumen esta identidad tienen un rol con tendencias antisistema o contestatarias, de ahí el uso del avatar colectivo, con la

¹¹¹ DOLORES, María Cáceres, RUIZ, José A, BRANDLE, GASPAS. *Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet*, CIC Cuadernos de Información y Comunicación, 2009, vol. 14 pág. 219

¹¹² DESCARTES, René. *Discurso del método*. Ediciones Colihue SRL, 2004. pág. 57

¹¹³ LÉVINAS, Emmanuel; DIEZ, Jesús María Ayuso. *Ética e infinito*. Madrid: Visor, 1991.

¹¹⁴ DOLORES, María Cáceres, RUIZ, José A, BRANDLE, GASPAS. *Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet*. Op. Cit.

máscara *Guy fawkes*¹¹⁵, otro ejemplo es el del *Troll*, quien asume estas identidades con la intención de obstruir, molestar o generar controversias dentro de diversas plataformas virtuales, quien se asigna el popular *meme*, *Troll Face*, podríamos hacer mención de diversas identidades anónimas como los *Hackers*, respecto al robo de información, manejos ilegales de cuentas bancarias, piratería y demás delitos cibernéticos, sin embargo, caeríamos en la delgada línea entre las identidades y las tribus digitales, tema que más tarde desarrollaremos.

Nuestro texto se desarrolla en los nuevos espacios virtuales del ciberespacio; sitio donde en algún momento se pensó “En internet nadie sabe que eres un perro”.¹¹⁶ Esto estableciendo una aproximación cómica entre identidad y autenticación.

The Internet Society refiere la identidad como algo más allá de un simple pasaporte para navegar en internet, respecto a la identidad digital, establece las cinco principales identidades, exponemos que cada una será utilizada dependiendo de los en diversos contextos en los que se susciten:

1. **Identidades electrónicas.** Algunos gobiernos otorgan a sus ciudadanos identidades electrónicas para que las utilicen en línea. En algunos casos, la entidad que emite o provee la identidad es una organización aprobada (por ejemplo, una oficina de correos).
2. **Identidades basadas en atributos.** Algunas interacciones no requieren identificación. En su lugar, alcanza con que un individuo posea un atributo específico (por ejemplo, que tenga al menos dieciocho años de edad o que sea estudiante).
3. **Identidades basadas en la autenticación.** Muchos proveedores de servicios en línea, como Facebook y Gmail, permiten que los usuarios accedan a sus cuentas empleando un nombre de usuario y una contraseña (también llamadas credenciales de acceso). Estas identidades son, a la vez, la forma en que los clientes se identifican ante los proveedores de servicios y la forma en que los proveedores de servicios autentican o verifican que los usuarios sean quienes dicen ser. A diferencia de las identidades electrónicas emitidas por el gobierno, las credenciales de acceso pueden ser anónimas o utilizar un seudónimo. Los mecanismos de autenticación de segunda generación, como la “autenticación unificada” (single sign-on) permiten que los usuarios accedan a múltiples servicios desde un mismo punto de acceso.

¹¹⁵ Máscara que dentro del ciberespacio es considerada un elemento de anonimato, tomada del cómic *V for Vendetta*, en: MOORE, Alan. *V for Vendetta*. Gramedia Pustaka Utama, 2006. Así como también popularizada en el filme *V de Venganza (2005)* Bajo la dirección de James McTeigue y guion de Las Hermanas Wachowski, [ficha completa en el siguiente enlace: <https://www.imdb.com/title/tt0434409/>]

¹¹⁶ Grafico publicado el 5 de julio de 1993 en *The New Yorker*, del caricaturista Peter Steiner; citado con anterioridad en: SINGER, Peter W.; FRIEDMAN, Allan. *Cybersecurity: What everyone needs to know*. Op. Cit.

4. **Firma electrónica.** Muchos países han promulgado leyes para reconocer el efecto jurídico de la firma electrónica. Además de ser un medio de identificación, la firma electrónica puede tener consecuencias, como la confirmación o aceptación de un contrato
5. **Identificadores.** Todas las interacciones en Internet implican el uso de identificadores. Algunos ayudan a que Internet funcione (por ejemplo, las direcciones IP), otros identifican o reconocen un dispositivo y/o usuario (por ejemplo, la seguridad en las instituciones financieras) y aún otros realizan un seguimiento de las interacciones en línea de los usuarios (por ejemplo, la publicidad dirigida). No existe una lista taxativa de identificadores, sino que, en teoría, los identificadores son datos que revelan información sobre un dispositivo y/o un usuario. La información sobre un dispositivo puede incluir el tipo de dispositivo, el sistema operativo, la versión del navegador, los complementos (plug-ins) del navegador y así sucesivamente. La información sobre un usuario puede incluir sus preferencias, como por ejemplo el tamaño de fuente, los colores y el contraste de pantalla, además de otros datos similares.¹¹⁷

Retomando el numeral 2 del informe publicado de *The Internet Society*, que menciona, *Identities por autenticación*¹¹⁸, encontramos desde nuestra perspectiva una ligera discrepancia, por lo que nos vemos en la necesidad de establecer la inmediata diferencia entre lo que es la autenticación y la identidad. Señalamos entonces que, autenticación es la manera en que demostramos / acreditamos la identidad.

Dentro del ciberespacio, día a día es necesario identificarnos, es decir, demostrar nuestra identidad, a través de los mecanismos que el software nos ofrece, es entonces, el momento de establecer distinción entre identidad e autenticación, retomando el texto *Cybersecurity and cyberwar: What Everyone needs to know*, que define la autenticación como “algo que tú sabes, algo que tú tienes o algo que tú eres” Básicamente es un modelo de contraseña¹¹⁹ la autenticación procura reconocer la identidad del usuario, para evitar la usurpación, el *phishing*, robo de información, un mal manejo de la cuenta o la comisión de algún delito.

La identidad está en posesión del individuo, será entonces acreditado mediante la autenticación, como una particularidad compartida propia del usuario y

¹¹⁷ THE INTERNET SOCIETY *Informe de la política pública: identidad en internet* Boletín del 9 de junio 2016 [Disponible en línea bajo la siguiente liga: <https://www.internetsociety.org/es/policybriefs/identity>]

¹¹⁸ Usado también como Autenticación

¹¹⁹ SINGER, Peter W.; FRIEDMAN, Allan. *Cybersecurity: What everyone needs to know*. Op. Cit. pág. 31-32

el sistema que lo “autentifique”, la autenticación se realiza mediante diversas maneras, algunas más complejas que otras, siendo como tal un simple *click* para acreditar determinada edad; dígame al entrar a un sitio que exija la mayoría de edad, a razón que se contengan contenidos de carácter violento, referentes a narcóticos o sexualmente explícitos, esta identidad se *autentifica* con base a atributos como lo podría ser la edad del usuario.

Una vez aproximados a los conceptos de identidad, autenticación y ciberespacio, podemos establecer que el internet es esa infraestructura en la que se desarrolla el ciberespacio, necesitamos una identidad, misma que será acreditada mediante una autenticación que a la vez nos generará un acceso para acceder a los espacios virtuales, evidentemente esto una vez que tengas los requerimientos técnicos necesarios, respecto a hardware, software y proveedores de servicios de internet.

Es entonces, menester poder ocupar dispositivos físicos para navegar dentro del ciberespacio, computadoras, teléfonos inteligentes, tabletas electrónicas, y una diversa y creciente gama que el mercado ofrece en diversos costos y calidades, sin embargo, todas ofrecen; retomando el relato de Borges, *el punto que contiene todos los puntos del universo*¹²⁰ Analogía retomada a la vez por Raúl Trejo Delabre¹²¹ no obstante, el dispositivo electrónico y su sistema operativo nos llevan al sótano de esa casa vieja, como señalaba el cuento *El Aleph*, en la virtualidad compartida, a través de nuestro dispositivo, con un sistema operativo, señala anteriormente citado Levy a propósito de la computadora/ordenador.

*Todas las funciones de la informática (procesamiento, digitalización, memoria, tratamiento, presentación) son distribuibles y, cada vez más, distribuidas. El ordenador ya no es un centro, sino un jirón, un fragmento de la trama, un componente incompleto de la red calculadora universal. Sus funciones pulverizadas impregnan cada elemento del tecnocosmos. Como mucho, existe un soto ordenador y un único soporte de texto; se ha hecho imposible trazar sus límites, fijar sus contornos. Es un ordenador cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna parte, un ordenador hipertextual, disperso, viviente, abundante, inacabado, virtual; un ordenador de Babel: el mismísimo ciberespacio.*¹²²

¹²⁰ BORGES, Jorge Luis; BECCO, Horacio Jorge. *Ficciones; El aleph; El informe de brodie*. Fundación Biblioteca Ayacuch, 1986.

¹²¹ TREJO DELARBRE, Raúl. *Viviendo en el Aleph. La sociedad de la información y sus laberintos*. 2006.

¹²² PIERRE, Levy, Op. cit. Pág. 35

Concluimos de esta manera en lo que respecta a la tercia que enuncia el nombre de este capítulo, sin embargo, el mundo del internet crea estructuras que necesarias para la vida cotidiana, la interacción ociosa, laboral, espiritual, etc. para muestra el fenómeno global que anuncia el siguiente apartado.

2.2 La sociedad de información

La sociedad de la información es un fenómeno que tiene una consecuencia directa en cuanto a la globalización, dado que las globalizaciones se pueden entender como un fenómeno interconectado, o subsecuentes una de la otra, afirma Baldwin.¹²³

La sociedad de información para contar con un punto de partida nos dirigimos a Yoneji Masuda a quien se le atribuye los primeros usos de este término, definiéndolo como una *Sociedad que crece y se desarrolla alrededor de la información y aporta un florecimiento general de la creatividad intelectual humano, en lugar de un aumento del consumo material.*¹²⁴

Es de entender que la sociedad de la información se caracteriza por tener un continuo flujo de datos, superando las barreras fronterizas, funciona de forma colaborativa y transversal de forma multidisciplinaria, holística, ecléctica, etc. es hablar de una autopista de datos interconectados, viajando en múltiples direcciones y en todo momento.

Es más allá de una autopista de alta velocidad, que, por si fuera poco, aumenta constantemente y esto hace que nos cueste cada vez más trabajo salirnos de ella, siquiera para tomar un descanso. Podría entonces esto representar parte total de las sociedades de información, el flujo de datos, hipervinculación, hipertextualidad e hiperconexión, la inmediatez.

Digamos entonces que esta analogía de autopista son las redes que interconectan a los usuarios de medios de comunicación, a razón de nuestra tesis, estructurada en el Internet. Las sociedades de información que desarrollamos son

¹²³ BALDWIN, Richard. *The great convergence*. Harvard University Press, 2016.

¹²⁴ MASUDA, Yoneji. *The information society as post-industrial society*. World Future Society, 1980. pág.160

las referentes a los espacios virtuales de la web 2.0¹²⁵ esta autopista al estilo *wiki*¹²⁶ donde cada uno de nosotros aportamos y consumimos información en estas plataformas, en calidad de proveedores y consumidores.

Hablar de la sociedad de la información y en consecuencia de la *sobreinformación* nos conducía a la condición de posmodernidad; al igual que Vattimo sostenemos que “el termino posmoderno sigue teniendo un sentido, y que este sentido está ligado al hecho de que la sociedad en que vivimos es una sociedad de la comunicación generalizada”¹²⁷. No es posible entonces prescindir de esta condición denominada posmodernidad, pues refleja un periodo de transición inacabado a una etapa contemporánea centrada en *La religión de los datos*¹²⁸ es decir el *Dataismo*, decimos inacabado al menos para nuestro Estado mexicano, que aún carece de una visión que sume y contribuya la importancia del panorama real en cuanto a la sociedad de la información.

Previamente, autores como Jean-François Lyotard¹²⁹ sostienen el inicio de esta condición aproximadamente en los años 50’s, argumentando en la industria la era postindustrial y en el referente cultural la era posmoderna.

Entre los elementos que dan vida a esta condición son diversos y a lo largo de la investigación serán mencionados, en los que se incluirán por supuesto la caída de los grandes discursos, o bien metarelatos y metadiscursos, la verdad como perspectiva, los giros lingüísticos, relativismos¹³⁰, y un amplio etcétera. No obstante, nos centramos en la forma que se obtiene y comparte la información, de cómo actualmente se satura a los individuos y se les ejerce presión de estar consumiendo imágenes, textos, videos, audios, todo el contenido multimedia, y con avances tecnológicos, sensaciones al tacto y/o quinestésicas.

Resultando de esto una globalización que permite a los individuos apropiarse de gustos que en los que se sientan identificados, gocen de identidad y

¹²⁵ ARROYO VÁZQUEZ, Natalia. *¿Web 2.0? ¿Web social? ¿qué es eso?* Educación y biblioteca, 2007, vol. 161. pág. 69-74

¹²⁶ LEUF, Bo; CUNNINGHAM, Ward. *The Wiki way: quick collaboration on the Web*. 2001.

¹²⁷ VATTIMO, Gianni, et al. Posmodernidad: ¿una sociedad transparente? *En torno la posmodernidad*, 1994. pág.1

¹²⁸ HARARI, Yuval Noah. Op. cit.

¹²⁹ LYOTARD, F. Op. Cit., pág. 9

¹³⁰ HARRIS, Marvin. *Teorías sobre la cultura en la era posmoderna*. Barcelona: Crítica, 2000.

aceptación; así bien desencadenados en tribus urbanas, que trasladando a la realidad virtual y sus plataformas, generan nichos ecológicos virtuales, que comparten información, cultura, intereses opiniones y les permite ser encasillados en tribus y agrupaciones, en suma distintas, desde *cyberpunks*, *Hackers*, *Trolls*, *geeks* y una amplia gama a la que dedicaremos un apartado especial. Situación que concurre a la ironía de la posmodernidad, una sociedad virtual y real que se atomiza y globaliza al mismo tiempo.

La sociedad de la información ha conseguido que el *Homo videns*¹³¹ logre alcanzar un proceso de evolución, un ser que cuenta con la garantía de tener una *telepantalla* (smartphones, tabletas, e-readers, regularmente con una conexión a internet) en su bolsillo, en su equipaje, vehículo, sitio al que asista y por supuesto su hogar.

El nuevo, *Homo videns*, tiene como única certeza el poder estar absorbiendo información/entretenimiento en todo momento y a la menor sensación de intranquilidad y ocio puede sentir la necesidad de refugiarse en sus dispositivos electrónicos o consumir un poco más de información que los aleja de su realidad radical para trasladarse al campo de la realidad virtual¹³² un miembro activo en todo momento dentro de la sociedad de la información. Dígase en modo *on line* y *Off line*.

Esto actualmente evidente, como una sociedad fusionada cual permea en sendas realidades, tanto la real o radical como la virtual. Al momento en que se deja de entender o no se puede entender una realidad sin la otra.

El investigador Raúl Trejo Delabre presenta para describir la sociedad de la información diez rasgos de la sociedad de la información, tales características a las que inmediatamente mencionamos:

- Exuberancia
- Omnipresencia
- Irradiación,

¹³¹ SARTORI, Giovanni, Op. Cit.

¹³² Para muestra afecciones propias del siglo XXI, tales como la *Nomofobia*, es decir, la intranquilidad y ansiedad por falta de algún dispositivo de comunicación virtual, Véase: KING, Anna Lucia S. Nomophobia: Dependency on virtual environments or social phobia? *Computers in Human Behavior*, 2013, vol. 29, no 1, p. 140-144.

- Velocidad,
- Multilateralidad / Centralidad,
- Interactividad / Unilateralidad,
- Desigualdad
- Heterogeneidad,
- Desorientación
- Ciudadanía pasiva¹³³.

Características que conviene describir y que nos sitúan en el ocaso de la condición posmoderna, para aparecer en el alba de la era de los datos o *dataísmo*.

A los conceptos que Delabre hace mención son *Exuberancia* como esa abrumante cantidad de información, que funge como el contenido y la plataforma en sí misma, lo que logra que el abuso tecnológico y el uso de los *gadgets* sea una necesidad diferenciado uno de otros los costos que funcionan como únicamente como referentes de status social, o generan esa ilusión, sin embargo, el uso de estas tecnologías están al alcance de la mayoría de la población, nos acompañan a todos lados, están con nosotros, forman parte de nosotros los referentes virtuales y más en concreto las plataformas de la web 2.0

Como Delabre lo menciona Omnipresentes, al grado que mientras estas líneas son redactadas las notificaciones en los diversos dispositivos, así como las cuentas de redes sociales envían alertas, quizá un saludo afectivo, algún insulto, la venta de un producto o el ocio de algún grupo de conocidos y amigos, estamos inmersos en la sociedad de la información.

En la misma línea tenemos otra característica la *Irradiación* que no es otra cosa que el alcance geográfico, es decir los muros y las barreras para el flujo de información son derribadas, la información puede viajar libremente de un lugar a otro, sin duda siempre existirán sus limitantes o excepciones pero por lo general la información logra viajar hasta lo más remoto del planeta, por si fuera poco a gran

¹³³ DELARBRE, Raúl Trejo. *Vivir en la Sociedad de la Información Orden global y dimensiones locales en el universo digital. Revista Peroamericana deficiencia, tecnología e innovación*, 2001, p. 1-2.

velocidad e incluso en tiempo real, difiriendo sólo algunos segundos y esto dependiendo de los proveedores de los servicios de internet.

Dicho esto, el siguiente rasgo es la *Velocidad* que actualmente recae en la inmediatez, el autor menciona que la información llega en diversas direcciones es decir *Multilateralidad* como la *Centralidad* de las urbes y sitios de producción de información; en determinado momento se propuso la *Interactividad* en los medios de comunicación convencionales, esto a finales del siglo XX sin embargo, hoy en día el internet ha logrado sus usuarios sean tanto productores de información como consumidores, la figura que representa la web 2.0

Continuando con el párrafo anterior, la sociedad de la información a pesar de la bastedad de información no ha logrado los cambios esperados, claro que podemos citar el reiterado ejemplo de la *primavera árabe*, Sin embargo, para la cantidad de información y la fuerza de conexión entre usuarios se sigue manteniendo la desigualdad.

Desigualdad en este sentido evoca la falta de accesibilidad, a pesar que exista un crecimiento acelerado respecto a la cobertura de la sociedad de la información, los contenidos, las plataformas y las necesidades técnicas es evidente aun en diversas zonas geográficas son precarias o nulas.

Si entendemos por *Heterogeneidad*, como la diversidad de elementos que conforman el todo, nos damos cuenta que los contenidos versan en todas direcciones, las manifestaciones artísticas y/o discursivas están bajo la balanza de la perspectiva y de las diversas cargas axiologías, es entonces, parte total de nuestra tesis, la paradoja entre las libertades y las violencias, que descansan en la heterogeneidad de la sociedad de la información.

Desorientación podrá parecer evidente que sociedad de la información y sociedad del conocimiento son concepciones muy diversas, dado que el conocimiento se obtiene a través de una correcta abstracción de la información. La desorientación genera una sobresaturación de información, así como consultas innecesarias que imposibilitan al usuario abstraer de manera adecuada la información que consume, generando fatiga y precisamente la desorientación que

en un escenario pesimista da como resultado el último rasgo propuesto por Trejo Delabre que es la: ciudadanía pasiva, definida en letra propia del autor es:

La dispersión y abundancia de mensajes, la preponderancia de los contenidos de carácter comercial y particularmente propagados por grandes consorcios mediáticos y la ausencia de capacitación y reflexión suficientes sobre estos temas, suelen aunarse para que en la Sociedad de la Información el consumo prevalezca sobre la creatividad y el intercambio mercantil sea más frecuente que el intercambio de conocimientos. No pretendemos que no haya intereses comerciales en los nuevos medios –al contrario, ellos suelen ser el motor principal para la expansión de la tecnología y de los contenidos–. Pero sí es pertinente señalar esa tendencia, que se ha superpuesto a los proyectos más altruistas que han pretendido que la Sociedad de la Información sea un nuevo estadio en el desarrollo cultural y en la humanización misma de nuestras sociedades.¹³⁴

La delimitación espacial de esta tesis, es en los espacios anteriormente descritos, es decir, nuestra investigación se soporta sobre la superestructura tecnológica del internet, sin embargo, el internet no es nuestra materia de investigación, son los espacios virtuales que emergen de este desarrollo tecnológico, a pesar que los diversos conceptos referenciados en la jerga popular sean tratados como sinónimos.¹³⁵

La sociedad de la información, en lo que respecta a espacios virtuales siendo análoga a los espacios físicos precisa ciertas limitantes y/o restricciones que pretendan armonizar y regular las conductas dentro de las diversas plataformas que el internet ofrece, no obstante, estos espacios virtuales presentan situaciones que más que velar por los derechos y la libre determinación de los individuos (*on line / off line*), pretendieran limitar y censurar los mismos a través de diversas disposiciones legislativas.

Entre las disposiciones legales de importancia de contenidos digitales podemos hacer mención de la neutralidad en internet,¹³⁶ si bien, el internet de la era de la web 2.0 fue idealizado como un espacio donde los torrentes informacionales viajan restricciones es decir una red neutral.

¹³⁴ Ídem

¹³⁵ por ejemplificar: la tarea que descargué en *internet* o la canción que escuché en el *ciberespacio*, una partida virtual en la consola de videojuegos, etc.

¹³⁶ La neutralidad en internet es definida por el diccionario de la Real Academia de Ingeniería, como: 3“Ausencia de restricciones o prioridades impuestas al tipo de contenido transmitido a través de Internet por los proveedores de Internet que permitirían todo tipo de contenidos para ser visto en todos los dispositivos y sistemas operativos.” [Disponible en línea: <http://diccionario.raing.es/es/lema/neutralidad-de-red>]

*Una red neutral permite que los usuarios puedan acceder de igual manera a cualquier contenido desde cualquier dispositivo o aplicativo sin privilegiar a un tipo de dato o contenido sobre otro y garantiza que todos los sitios tienen los mismos derechos y merecen acceder al mismo ancho de banda por parte de los proveedores de acceso a Internet.*¹³⁷

Debemos insistir desde la academia en fortalecer el interés sobre los espacios virtuales, dado que al representar esta fusión de realidades de la virtual y la física o radical, precisa de una visión holística el tratado del tercer entorno, puesto que no es exclusivo de la informática y la producción o desarrollo de software.

El espectro jurídico y sociológico que se ha vuelto parte de lo cotidiano, no menospreciando ninguna otra rama del derecho, sin embargo, sí estableciendo parámetros de importancia, como es los aspectos de ciberseguridad, protección de datos en internet, derecho al olvido, libertad de expresión, regulación del mercado, minería de datos y un sin fin temas que emergen a la par de la sociedad de la información de relevancia jurídica.

Para muestra de la relevancia de la sociedad de la información, el Estado Mexicano contó con la Estrategia Digital Nacional (EDN)¹³⁸ a pesar de ser insuficiente a las necesidades globales, además, tenemos el reciente acuerdo comercial entre Estados Unidos de Norte América, Estados Unidos Mexicanos y Canadá (T-MEC) que cuenta con diversas disposiciones referentes al internet, con ello los nuevos espacios virtuales y a los que precisa el estudiante promedio de las ciencias jurídicas y sociales hacer frente.

2.3 Cultura Digital

El margen que utilizamos de cultura tiene un carácter amplio, es decir el hacer del ser humano en sociedad, para esto aplicado en los espacios virtuales, que una vez siendo participes del ciberespacio, de sus tribus, de sus comunidades y demás figuras que pudieran soportar la identidad, vemos la necesidad de expresar en esta macroinvestigación, un referente ante la cultura digital.

¹³⁷ CAVALLI, Olga, *Neutralidad de la red*. Universidad del CEMA, 2018. pág. 1

¹³⁸ Gobierno de la Republica, *Estrategia Digital Nacional*, noviembre 2013. [Consultado en línea el documento a través del siguiente enlace: <http://cdn.mexicodigital.gob.mx/EstrategiaDigital.pdf>]

La era digital en una construcción análoga de la realidad, propone un único discurso que pareciera homogenizar las opiniones juveniles, no obstante, la ideología global, es decir la de lo políticamente correcto ha prescindido del discurso de *rebeldía* y subversión propia de las mentes jóvenes, el escaparate artístico por otra parte, sufre un proceso de virtualización, haciendo del mercado digital un fuerte aliado; que evidentemente cuenta con altibajos, mismos que son comentados en las siguientes líneas.

Podemos hablar en este momento de las ventajas tales la inmediatez y una calidad musical excepcional, contra una saturación de contenido que merme la capacidad de reflexión y abstracción, o sucumbir ante los caprichos del algoritmo a la hora de sintonizar nuestras recomendaciones en las plataformas virtuales para (re)estructurar nuestras concepciones culturales (indudablemente hacemos referencia los géneros urbanos, y la música latina) es la interrogante ¿Qué es lo mexicano, lo latino o lo virtual?

El internet, en cierto modo ha “eliminado” fronteras, por lo tanto, es imposible por razones ya mencionadas, delimitar una territorialidad y con ello una cultura por decirlo de algún modo “endémica”.

Algunas aproximaciones conceptuales referentes a la cultura, es posible encontrarlos de primera mano dentro de los diversos organismos internacionales que cuya función está íntimamente ligada a la promoción, difusión y divulgación de materiales culturales de la humanidad para muestra tenemos UNESCO quien a su vez define el concepto de cultura como:

*conjunto de rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Ella engloba, además las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.*¹³⁹

Dicha afirmación ofrece un catálogo formidable que abarca cuestiones materiales e inmateriales, figuras físicas y espirituales, distintivos y que propician y emergen con la identidad, tanto de manera colectiva como individual y personal.

Sin embargo, es necesario establecer un espectro de cultura digital, es decir propia del ciberespacio, que regule tanto en aspectos de obligatoriedad como axiológicos, el reto es además respecto a la cultura virtual el alto nivel de

¹³⁹ BINDÉ, Jérôme. *Hacia las sociedades del conocimiento*: informe mundial de la UNESCO. 2005.

polisemia, además de ser utilizada en diversas formas y estratos, como tradicionalmente se le ha otorgado jerarquías y niveles; para muestra de ello la denominada, *cultura elite*, *alta cultura* o la *baja cultura*, etc.

En otra aproximación básica recurrimos al diccionario de la Real Academia de la Lengua, que ofrece la siguiente acepción, cultura es: *un conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico, además la definición engloba un conjunto de modos de vida y costumbres y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.*¹⁴⁰

La figura de la *cultūra*, del griego que significa “cultivo” establece una condición propia de las personas, en una analogía a la planta que es cultivada, cuidada y adquiere los nutrientes y condiciones necesarias para su desarrollo, el ser humano, adquiere estos rasgos distintivos, como menciona la definición de la UNESCO, para desarrollarse de la mejor forma posible.

Es decir que ¿la lectura constante, la asistencia a conciertos, museos y galerías, exposiciones y funciones de cine, harán de nosotros personas propias de la cultura, es decir cultas? Para esto Marvin Harris pensador y crítico de la posmodernidad advierte que:

*la cultura no es leer a Shakespeare o escuchar música clásica; la cultura consiste en los valores, motivaciones, normas y contenidos ético-morales dominantes en un sistema social. Advierte una distinción antropológica, dado cultura puede consistir únicamente en modos de pensamiento y comportamiento atribuido.*¹⁴¹

No obstante Harris no escatima en hacer una aproximación personal respecto a lo que significa la cultura para él y esto es en líneas del propio escritor nos expresa lo siguiente: *Mi postura personal es que una cultura es el modo socialmente aprendido de vida que se encuentra en las sociedades humanas y que abarca todos los aspectos de la vida social, incluidos el pensamiento y el comportamiento.*¹⁴²

Claro, está la cultura digital, y no entendiéndose por la que se ejecuta dentro de la “civilidad” en línea o de los convencionalismos virtuales, sino la

¹⁴⁰ ESPAÑOLA, Real Academia. *Real academia española*. “CULTURA”. Perlado Páez, 1952. [en línea: <http://dle.rae.es/?id=BetrEjX>]

¹⁴¹ HARRIS, Marvin;. *Teorías sobre la cultura en la era posmoderna*. Op. cit. pág. 8

¹⁴² Ídem

cultura digital que se propicia para el individuo con base a los materiales que consulta crea cultura.

Así mismo, podríamos del antropólogo al inglés Edward Tylor, quien, con una intermediación de este carácter, hace una definición antiquísima a la cultura:” *La cultura en sentido etnográfico amplio, es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad*”.

Con base a los escritores e instituciones citadas anteriormente, para exponer lo que a nuestra óptica resulta ser la cultura, puesto que cultura, y más en esta transición y paso al *Tercer entorno*, somos la información que consumimos, la persona ya no es lo que la sociedad ha hecho de él sino lo que el algoritmo crea con un minúsculo indicio inicial de la persona, entonces de la cultura digital, y de su consumo, rescatamos que:

Las definiciones de consumo cultural que no tengan en cuenta el uso de las nuevas tecnologías de relación perderán rápidamente la capacidad de definir lo que podrían ser políticas útiles, pero, sobre todo, aceptables y asumibles por parte de los mismos adolescentes. En el proceso de consumo de nuevas tecnologías de relación, que efectúan los y las adolescentes en los espacios de ocio, es posible reconocer la creación de una nueva cultura digital. Ésta se puede observar a través de las prácticas específicas (uso del tiempo de conexión, relaciones presenciales...) que se producen y que van mucho más allá del simple uso de la conexión. Lo que tiene lugar es la creación de un espacio propio de encuentro, de una verdadera ágora contemporánea juvenil¹⁴³.

A pesar de tener en cuenta esto, se llega a subestimar al adolescente en cuanto a su actuar dentro del ciberespacio, ignorado completamente que éste ha fusionado su realidad física con entorno virtual, auxiliándose diariamente de *apps* que le posibilitan llevar su día con normalidad, para muestra de los factores de la cultura digital, podemos obviar las principales redes sociales que a lo largo de la investigación hemos citado y hacer mención de *Waze, Pokemon Go, Yelp!, WeedMaps, strava, Uber* y una amplia y creciente lista de *apps*, que cultivan a la

¹⁴³ GIL, Adriana, *¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital*, 2003, vol. 12, 2007. pág. 6 [Disponible en línea en: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/3449584/nuevas_tecnologias_y_la_comunicacion.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1544414612&Signature=iIVS8X6DXVxbJHPQGL5980Q6%2BzM%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DNuevas_tecnologias_de_la_informacion_y.pdf]

persona; que incluso le evalúan axiológicamente, formalmente y fácticamente en diversas modalidades, la más común, escala de 0 a 5 estrellas.

Situamos a la Cultura como una condición con la que se nace, dadas las circunstancias puede ser rechazada o puede ser apropiada, está fundada en principios éticos, intelectuales, morales, religiosos, artísticos y sociales/civiles. Provee y refuerza la identidad de los individuos, es dinámica y establece un modo de vida. La cultura bajo la perspectiva axiológica no resulta buena o mala; sin embargo, sí es necesaria para la formación del ser en sociedad y presente en las comunidades y tribus digitales.

Propio de las letras juveniles, y en el afán de la (re)construcción de una identidad, de la apropiación y la intención de moldear más que de adaptar las estructuras socio-culturales en el espacio físico y el entorno virtual, nos interesa el sentido de la *contracultura* o las *subculturas* (*Conceptos que usamos de manera ambigua*), las figuras subversivas de la cultura, es decir, el sentimiento de transformación y reestructuración, para ello, a un particular punto de vista, nos ha convencido hacer mención de los movimientos *contraculturales*.

2.3.1 ¿Qué precede a la cultura digital?

En 1955 Allen Ginsberg recitaba su poema *Howl*, poema que desataba un manifiesto descriptivo de juventudes *contraculturales*¹⁴⁴ mientras que en México el movimiento contracultural fue descrito por Roberto Bolaño, en una sociedad contracultural catalogado como los *infrarrealistas*, la muestra es su novela cumbre *Los detectives salvajes*¹⁴⁵, en otro espacio del planeta a mitad del siglo XX emergieron los *Jóvenes Iracundos*¹⁴⁶ una oleada contracultural y aparentemente globalizada.

Exponían un modo de vida anclado al consumo de *drogas*, libertinaje sexual, el vandalismo, la violencia¹⁴⁷, con su particularidad estética, el jazz y la literatura se mezclaban para dar forma al movimiento *beat* en norteamérica, la

¹⁴⁴ ROSZAK, Theodore; ABAD, Ángel. *El nacimiento de una contracultura: reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil*. Kairós, 1973.

¹⁴⁵ BOLAÑO, Roberto. *Los detectives salvajes*. Alfaguara, 2016.

¹⁴⁶ OSBORNE, John. *Manifiesto de los jóvenes iracundos*. Dédalo, 1960.

¹⁴⁷ Una violencia como expresión artística y choque.

contracultura definida por Herbert Marcuse como una *gran negación*¹⁴⁸ en la que se supone una afirmación de valores opuestos o nuevos¹⁴⁹

La contracultura se reafirmaba con el movimiento *hippie*, que mantenía un lema de *Amor y Paz*, movimientos que se expandían por occidente, dentro de nuestro territorio nacional, eventos como el festival Avandaro realizado un 11 y 12 de septiembre de 1971, escenario que delató la poderosa influencia del rock, eran un espacio propicio en el que los jóvenes manifestaron su ímpetu, redactaron su literatura y con ello un discurso que desemboca en movimientos como *la onda*, textos que describían el pensar y sentir juvenil como pauta la obra *De perfil*¹⁵⁰ del escritor José Agustín.

Es precisamente José Agustín quien más tarde revela en el texto publicado en 1996 *La contra cultura en México: la historia y el significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas*¹⁵¹ hace mención de la emergencia de las tribus urbanas dentro del territorio nacional, siempre exhibida la necesidad de integración, pertenencia y establecer un legado a las siguientes generaciones.

Expuesto lo anterior como antecedente de los movimientos contraculturales del siglo XX, hoy en la era del *dataismo*, establecer figuras contraculturales resulta imposible, dado la visibilización de las comunidades que en determinado tiempo fueron consideradas marginadas, es decir subterráneas/*underground*, en dicotomía al *mainstream*, y que hoy con estas plataformas son expuestas en cuanto a arquetipos y paradigmas de pensar y actuar.

La aproximación que nos es posible avizorar está en los grupos que dados los roles que desempeñan, se conducen a través de conductas “antisistema” como lo pueden ser tribus y comunidades digitales, hacemos de ello mención a *wikileaks*, *Anonymous*, o comunidades *de facto* con características *troll* y ocio como *Legión Hulk* o *Seguidores de la grasa*.

La sana y armoniosa convivencia en una era global representa un reto al momento de manifestar el discurso. Dado que los portadores de culturas o

¹⁴⁸ DE VILLENA, Luis Antonio. *La revolución cultural: desafío de una juventud*. Planeta, 1975. p.11

¹⁴⁹ Ídem

¹⁵⁰ AGUSTÍN, José. *De perfil*. Debolsillo, 2014.

¹⁵¹ Véase AGUSTÍN, José. *La contracultura en México: la historia y el significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas*. Debolsillo, 2004.

subculturas cotidianamente se confrontan, es necesario un marco legal, que legitime, procure, límite o en determinado caso restrinja el ejercicio de los derechos culturales, sin embargo, es como mencionamos en nuestra concepción de cultura, una pieza fundamental dentro del engranaje social. Es entonces menester la instauración de los derechos culturales¹⁵².

La cultura funge un papel importantísimo como impulsor para las transformaciones sociales, podríamos mencionar en cada periodo o épocas determinadas de la historia de la humanidad, cómo la cultura ha desempeñado esta función transformadora; en un sentido dialectico, de tesis, antítesis y síntesis, es decir, cultura (con las variantes o desprendimientos que se presentan, contracultura, anticultura, alta cultura, cultura elite, etc.)

A pesar de la era global, el anclaje de la virtualidad a la realidad física (del que hablaremos más adelante) en el trascurso del siglo XIX, en Gran Bretaña, ya se hacía una crítica a la “vida mecanizada” a la “civilización moderna” y un rechazo al arte por no resultar “rentable”¹⁵³ hoy la pauta se repite, sólo que la crítica recae sobre lo virtual y lo digital.

Nos enfrentamos a dos posturas, por una parte, la idea del antiindustrialismo, una postura incluso globalifóbica, que rechaza a costa de todos los procesos de industrialización, bajo argumento de la deformación y desintegración de la colectividad, dando pie al principio mencionado por Adam Smith (1723-1790) que sería el “Individualismo ilustrado”. Y es en efecto esta la otra parte, los procesos humanos que conllevan únicamente a lo material, a lo productivo, y sobre todo lo redituable.

Hicimos mención dentro de nuestra concepción de *cultura* que dicho concepto carecía de peso axiológico definido, es decir, la cultura no es “buena” ni

¹⁵² El concepto de Derecho cultural lo tomamos de Boly Cottom, quien establece una definición para *Derecho Cultural*, que nos dice: “Un derecho cultural es aquel derecho humano que corresponde a toda persona individual o colectiva, por el simple hecho de pertenecer o conformar una o más comunidades culturales, a su vez que las comunidades culturales se conforman sobre la base de símbolos, cosmovisiones, referentes identitarios, materiales e imaginario.” Puede además profundizar en: COTTOM, Boly. *Los derechos culturales en el marco de los derechos humanos en México*. Miguel Angel Porrúa, 2010.

¹⁵³ MATTELARY Armand, NEVEU, Erik. *Introducción a los estudios Culturales*, paidos Comunicación, México D.F. 2004 pág. 19

“mala”, no obstante en una visión marxista, la cultura sea un medio de control de masas, o mera oposición a la naturaleza¹⁵⁴.

La cultura, se entiende mutable, se entiende en constante desarrollo; y esta es adaptable a las tendencias globales o de determinadas regiones. Con ello una notoria trascendencia cultural y jurídica; para ejemplificar tomaremos por una parte la denominada telepolis¹⁵⁵, es decir ese la cultura de masas o también denominada *mainstream*, que unifica y procura una cultura global.

El hecho es establecer el internet como medio para la difusión cultural, como muestra el siguiente informe:

Su cobertura global, su carácter multimedia, las posibilidades de participación de los propios usuarios -que dejan de ser meros receptores para convertirse también en productores de contenidos- hacen de Internet un medio propicio para la difusión cultural. Y si ya es relevante su papel en el caso del patrimonio cultural material, como ocurre con los Museos -donde surgen conceptos como el de cibernuseografía (Carreras y Munilla, 2005, p. 123)-, mucho más aún puede serlo en el del patrimonio inmaterial o intangible, puesto que Internet ya de por sí tiene en su esencia y en su virtualidad un carácter igualmente intangible, al transmitir información digital y no en soporte material¹⁵⁶

Entonces, la virtualidad y las bases de datos, así como la transmisión inmediata de los proveedores de servicios permiten la posibilidad de acceder a información en tiempo real sin importar las barreras, organizaciones como UNESCO, han permitido a acceder información de calidad y de gran valor histórico y cultural, es decir la forma en que la sociedad y las tecnologías de la comunicación adaptan la virtualidad en favor de la cultura, oferta además visitas guiadas, por ejemplo:

El carácter multimedia de Internet, la posibilidad de combinar información en distintos formatos, tales como vídeo, texto, animación, imagen fija, panorámicas 360o o sonido, es otra de las ventajas que tiene este medio, puesto que permite la difusión de expresiones culturales que no tienen una presencia material y que solo pueden ser expuestas a través de alguna de estas vías (como el vídeo o el sonido). La digitalización de ese tipo de contenidos culturales y su transmisión a través de Internet se convierte de esta forma en una fórmula para la conservación, difusión y salvaguardia del patrimonio cultural¹⁵⁷

¹⁵⁴ RON, José. Sobre el concepto de cultura. *Cuadernos Culturales*, 1977, pág. 35

¹⁵⁵ ECHEVERRÍA, Javier E. *Los señores del aire: Telópolis y el tercer entorno*. Destino, 1999.

¹⁵⁶ SUBIRES Mancera, María. Purificación. Internet como medio para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial: cultura en la era de la web 2.0. *Telos: cuadernos de comunicación e innovación*, 91. 2016. Pág. 1

¹⁵⁷ Ídem

Es menester, aprovechar la cultura, dado que esta es de acción y omisión, la cultura muta y se adapta al entorno, la paradoja de que nosotros nos adaptamos a ésta, además, precisa el marco jurídico referente a los estudios culturales, en cuanto a la promoción a la difusión y al ejercicio de la cultura.

Aseguramos que este es un cambio y motor para la sociedad, lejos de si es buena o mala, o de si resulta benéfica o perjudicial, la cultura es una condición que nos permea desde antes de nacer y se mantiene posterior a nuestra muerte, incluso se reafirma en esta última ante las cosmovisiones metafísicas que enmarcan los patrimonios culturales, tanto materiales como inmateriales.

La cultura es una característica y condición particular de los seres humanos, tenemos demostrado que esta tiene una función de guía, es decir, es la huella que arrastra la humanidad y las diversas culturas, encontramos diversas esferas culturales, incluso es posible encontrar “cultura dentro de la cultura” y las negaciones a esta misma. Todo cambio y revolución cultural son propias y dialécticas a los individuos y la colectividad, son retos dentro de la historia de la humanidad inacabados e interminables dada la mutación de los individuos. No obstante, los avances son evidentes, el reconocimiento de los derechos culturales, las legislaciones en diversos niveles, sean locales, estatales, nacionales e internacionales, se han preocupado por la permanencia de la cultura, con ello, las tradiciones, las estructuras políticas originarias, lenguas, letras, gastronomía y un sinfín de cualidades que conforman este “genoma” social, y nos da razones para sujetarnos en la existencia misma.

Capítulo 3.

Tribus Digitales y su función en la construcción de una “ecología” de lo Virtual

El tema del presente capítulo, que afronta la cuestión del (de los) impacto(s) de Internet, en particular del uso masivo de las posibilidades de interacción en las redes, nos orilló a usar como marco teórico a diversos autores pertenecientes de la sociología contemporánea francesa. En este entendimiento, hicimos una aproximación a Bruno Latour¹⁵⁸ con la finalidad de (re)describir las formas en que se estructura la “ecología de lo virtual”¹⁵⁹ concepto que retomamos desde la *ecología política* de recién referenciado sociólogo; esto se lleva a cabo mediante los estímulos reales y virtuales a los que son sometidos los usuarios del ciberespacio. Continuamos con una serie de analogías entre las realidades virtuales y las realidades radicales y de cómo se entrelazan y en ocasiones fusionan.

A lo largo de este capítulo, nos ocupamos de los actores de sendas realidades, las formas de interacción en los campos de la cibernética, retomamos el concepto del *neotribalismo desarrollado* por Michel Maffesoli.¹⁶⁰

Para ejemplificar la proyección y estructuración de las tribus virtuales y sus interacciones dentro de las comunidades virtuales, posterior a su descripción enunciamos y esclarecemos las características identitarias de las tribus digitales, desde los enfoques estéticos y los nuevos paradigmas que estos adquieren¹⁶¹ como los entornos ciberespaciales en que se desenvuelven en el día a día virtual.

El presente capítulo además describe los medios y mecanismos de expresión de tales culturas y subculturas de la sociedad en red, a las que nos

¹⁵⁸ Sociólogo Francés especialista en estudios de ciencia tecnología y sociedad, es popular por producir la teoría del actor red, no obstante, adecuamos el pensamiento de Latour en lo que respecta a la ecología de lo virtual. Puede ser consultado en su Sitio web [en línea: <http://www.bruno-latour.fr/biography>]

¹⁵⁹ Ver la analogía con el concepto de “ecología política” de Bruno Latour, como referencia para primero acercamiento recomendamos el artículo: ARELLANO, Antonio “*De la epistemología de la ecología política latouriana a una epistemología de sustento antropológico*” UAMEX, 2007 [disponible en línea: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-14352007000200004]

¹⁶⁰ Concepto objeto de trabajos interdisciplinarios desarrollados en el cuadro del Centro de Estudios sobre lo Actual y lo Cotidiano (CEAQ), Universidad de Sorbona.

¹⁶¹ GIANNETTI, Claudia. *Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología*. L'Angelot, 2002. [en línea: http://www.artmetamedia.net/pdf/4Giannetti_EsteticaDigitalES.pdf]

referimos con el nombre de *tribus virtuales*; para demostrar la importancia y trascendencia en la sociedad actual, la integración y la segregación a la que son sometidos los usuarios, dada la identidad que emulen dentro del universo virtual, y de cómo ésta recae en arquetipos y estereotipos que consiguen finalmente encasillar en alguna de las tribus urbanas / virtuales y finalmente en las comunidades digitales.

Hemos hecho, además, una descripción basada en el espectro de las principales listas de popularidad musical dentro de las plataformas virtuales con mayor índice de usuarios en occidente, (*Spotify*, 40 principales, *Apple Music*, *Pandora Music*, *Youtube*, Etc.)

Como referente de la expresión artística elegimos la música, por contar con la posibilidad de transmitir un discurso y auxiliarse en escena de diversas manifestaciones de las artes.

Al redactar sobre las tribus que ponderan a nivel nacional y global (Hemos de sobreentender hasta este momento la ambigüedad espacial del ciberespacio) descubrimos a través de los mecanismos y modos de interacción, comunicación e integración de las diversas tribus digitales y las comunidades virtuales.

De las que destacamos a razón de popularidad aquellas que representan géneros musicales y estilos de vida vinculados al discurso artístico del *Trap*, el Reggaetón y el Regional Mexicano, paradójicamente discursos que se centran ideología en la violencia dentro de sus múltiples variantes.

Finalmente, el presente apartado de tesis establece las posibilidades que el internet ofrece como alternativa y escape de una realidad en ocasiones adversa, construyendo comunidad como los *safe spaces* e identidades como el caso del *Social Justice Warriors (SJW)*¹⁶² actores que promueven un internet libre y seguro; como una plataforma de información y esparcimiento en armonía.

Avizoramos en la construcción de la ecología virtual el impacto socio jurídico, la violencia en diversas presentaciones y el ejercicio de libertades político, cultural y artístico (estético) de los nuevos espacios virtuales.

¹⁶² Guerreros de la Justicia Social, se les denomina de esta manera aquellas personas que promueven y manifiestan posturas de carácter progresista.

3.1 Una Ecología de lo Virtual

El panorama virtual¹⁶³ se desarrolló emulando la *realidad radical*¹⁶⁴. lo vimos desde la primeras transmisiones televisivas, hasta los proyectos y prototipos de realidad virtual, de Inteligencia Artificial (IA) y Maquinas Autónomas.¹⁶⁵ Elementos que cada día alcanzan mayor nivel de sofisticación.

La realidad virtual, la IA y las Maquinas Autónomas, emprenden un camino hacia la normalización, en este sentido podemos hablar de la reconfiguración de las “redes culturales” que son un reflejo de la nueva arquitectura de las relaciones sociales e identitarias en el mundo digital, usando su conceptualización tal como lo enuncia André Lemos.

*Las diversas prácticas de cibercultura modifican la comunicación contemporánea y los paisajes sociales. Uno puede abordarlos sintéticamente como la expresión de tres leyes específicas para la cibercultura que son, respectivamente, el lanzamiento del polo del espectáculo, el principio de conexión a la red y la reconfiguración de formatos de medios y prácticas sociales. Estas prácticas son las de los usuarios que se oponen a las grandes lógicas industriales de facto de las grandes corporaciones en número*¹⁶⁶

En los campos de la cibernética, los procesos a los que se someten los dispositivos tecnológicos como teléfonos inteligentes o computadoras, cuentan con funciones adaptables para cada estilo de vida, facilitando la comunicación de un espacio determinado a cualquier punto del planeta con conexión a internet.

Tal situación logra que los usuarios puedan discutir entre temas de interés, dado la complejidad comunicativa entre los individuos y las variantes subjetivas como el temperamento, los criterios, gustos y preferencias del usuario; logran

¹⁶³ Esto respecto a cuestiones de realidad virtual, tecnología e Inteligencia Artificial, no obstante, presentamos una revalorización del concepto virtualidad, mismo que fue abordado en el anterior capítulo.

¹⁶⁴ Usamos este concepto a partir del significado establecido por Ortega y Gasset, en la obra “*historia como Sistema*” Op. cit.

¹⁶⁵ ABC, Tecnología. *Zuckerberg, Musk y Kutcher invierten en una empresa de inteligencia artificial* 24/03/2014. Madrid [en línea: <http://www.abc.es/tecnologia/informatica-hardware/20140324/abci-zuckerberg-musk-kutcher-inteligente-201403242223.html>]

¹⁶⁶ LEMOS, [Texto original] “Les diverses pratiques de la cyberculture modifient les paysages communicationnels et sociaux contemporains. On peut synthétiquement les aborder comme l’expression de trois lois propres à la cyberculture qui sont respectivement la libération du pôle de l’émission, le principe de connexion au réseau et la reconfiguration des formats médiatiques et des pratiques sociales. Ces pratiques sont celles des utilisateurs qui s’opposent de fait à de grandes logiques industrielles des grandes corporations.” 91, 2006, ediciones del CEAQ /Sorbona, consultado (en línea el 12 de septiembre 2017 en la [dirección web <http://www.ceaq-sorbonne.org/node.php?id=203>])

detonar en que la comunicación y por ende la expresión se logre tornar desde la colectividad, la cooperación y caridad virtual hasta la violencia y agresión.

A pesar de la diversidad ideológica, religiosa, cultural, política, racial y de cualquier variante que tienda a segregar o dividir a las sociedades que interactúan en la web 2.0 y cada una de sus plataformas mediante el algoritmo ha logrado reunir y encasillar a los usuarios según sea sus aficiones, necesidades e intereses, en nichos ecológicos.

Es entonces, el concepto de nicho ecológico una referencia al habitat ocupada por una especie, esto en palabras de Joseph Grinnell.¹⁶⁷ Del mismo modo que el concepto “virtual” el concepto de nicho ecológico ha sufrido modificaciones y extensiones, por ejemplificar uno, nuestra intención de trasladarlo en efecto al campo de lo virtual y con ello al ciberespacio.

El texto *Ecología de las comunidades* hace una modesta crítica al concepto de “nicho”, estaremos aludiendo entonces a la incidencia de los nichos ecológicos dentro del ciberespacio, para esta emulación entre la ecología de la comunidad y la ecología virtual (que precisa una comunidad, evidentemente digital) retomamos la crítica al concepto de nicho.

*El concepto de nicho se refiere a organismos, no a poblaciones o especies. Sin embargo. Los ecólogos solo están interesados en el nicho de individuos en medida en que estos son miembros de ciertas clases [...] estas clases pueden ser sistemáticas (por ejemplo, especies) o extrasistemáticas (como comunidades , grupos, etarios o gremios)*¹⁶⁸.

Es entonces, un nicho ecológico un espacio de relación directa entre los seres que le habitan los espacios físicos, es decir el ecosistema. Para nuestra investigación el nicho ecológico está traslado al ecosistema virtual, mismo que ha de contar con espacios, arquitectura, comunidad y tribus eminentemente digitales, esto incluye por supuesto, *bots* y diversos tipos de Inteligencia Artificial.

Encasillando en pequeños nichos según los intereses que persiga el usuario de la plataforma virtual además de las características con que se sientan

¹⁶⁷ GRINNELL, Joseph. The niche-relationships of the California Thrasher. *The Auk*, 1917, vol. 34, no 4, p. 427-433.

¹⁶⁸ JAKSIC, Fabián. *Ecología de comunidades*. Ediciones UC, 2007. p.46 [disponible en línea: https://books.google.com.mx/books?hl=es&lr=&id=Pf76CAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA45&dq=JAKSIC,+Fabi%C3%A1n.+Ecolog%C3%ADa+de+comunidades&ots=0pZ6_Mk5u4&sig=zQjKmEcXmagOd dooyORr3uzJ3Ao]

identificados, la identidad que perciben sobre sí mismos o la proyección que intentan ejercer en ciberespacio, los retos y los límites que confrontan al espacio virtual.

El ciberespacio no es del todo un espacio abierto y libre¹⁶⁹, en relación a la infraestructura podríamos ejemplificar con las controversias en cuanto al *principio de neutralidad en internet*, sin embargo, este apartado trata meramente lo referente a la interacción en los espacios virtuales a los que el usuario pertenece, y cuya característica tiende a ser cerrada o limitada.

EL ciberespacio nos mantiene permanentemente cayendo en la ilusión de pluralidad informativa, los espacios del “otro” con el “otro” y una inminente deformación del idilio democrático. Como ejemplo tenemos el testimonio que comparte la profesora de la Universidad Goldsmiths de Londres, Natalie Fenton, sobre el espejismo de información y pluralidad comunicacional en los espacios virtuales, donde describe que:

*La evidencia empírica señala que casi todos utilizamos el internet para fines de entretenimiento. Aquellas personas que lo utilizan principalmente para fines políticos o informativos pertenecen a grupos muy concretos de la clase media y altamente educada. Así, lejos de aumentar la participación política de todos, Internet crea guetos políticos de los que ya están bien informados; afianza las desigualdades que existen offline. Esto me sucedió durante las elecciones del Reino Unido, donde me dejé seducir por esta idea de que en la tuitesfera y en Facebook todo se sentía bien, había un montón de buenos debates, se sentía cómo la izquierda iba ganando terreno. Pero, por supuesto, todo lo que estaba haciendo era hablar con mis amigos. Había una comunidad muy cerrada—aunque bastante grande— que me creó la ilusión de que algo muy diferente estaba pasando ahí fuera. Al final, la elección general trajo otros cinco años de un Gobierno socialmente conservador y económicamente neoliberal. Este es el verdadero problema de los nuevos medios, son muy seductores. Es agradable y reconfortante expresarnos dentro de nuestras propias comunidades. Pero son comunidades cerradas y se están cerrando cada vez más.*¹⁷⁰

El sentido de identidad y pertenencia fomenta adentrarse en espacios que cada vez son más cerrados que en consecuencia homogenizan la información, dada la desproporción entre consumo de información y la capacidad de abstraer

¹⁶⁹ Para ahondar más respecto a las libertades y los límites, así como la regulación en el ciberespacio, consultar el siguiente texto LESSIG, Lawrence. *Las leyes del ciberespacio. THEMIS: Revista de Derecho*, 2002, no 44, p. 171-179. [Disponible en línea bajo el siguiente enlace: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5110282>]

¹⁷⁰ CTXT *Internet crea guetos políticos entre quienes ya están bien informados*. Diciembre 2007[en línea: <https://cxtx.es/es/20151230/Politica/3518/internet-redes-sociales-información-Hacked-Off.htm>]

ésta, se limita a la persona a seguir la línea del nuevo *mainstream*¹⁷¹, la unificación ideológica encaminada por los “Clúster”¹⁷² de la ideología y la cultura, encontrándonos (en)cerrados a información meramente dirigida según los datos personales que son expresados directa e indirectamente a las plataformas virtuales que usamos y redistribuidas para el mercadeo virtual. Las “payolas”¹⁷³ informativas, los usos culturales y artísticos que representan el sometimiento económico, entre el “pay to play” o en el mundo recreativo de la realidad virtual el “pay 4 win”¹⁷⁴ la publicidad en casi todos los sitios del ciberespacio (o el pagar a los proveedores por la ausencia publicitaria) , los *ads*¹⁷⁵, clickbaits, etc. se estructura la ecología virtual ante las prerrogativas de la web 2.0 por el poder económico.

El texto citado anteriormente expresa diversos elementos de estos “clúster” de carácter académico/tecnológico y comercial que se utilizan para el sometimiento de la atmosfera virtual en la que nos desarrollamos y alejada de la promesa democrática, como el recién citado texto señala:

*Vigilancia y malware, la censura y el bloqueo, la explotación y la dominación corporativa. Con la desigualdad y la pobreza masiva, la liberación a través de los medios de comunicación está solo al alcance de muy pocas personas. Sin embargo, de alguna manera, nos dejamos convencer por la idea de que ya que, en un mundo online, podemos enviar libremente mensajes a mucha gente, la libertad es nuestra. Y eso significa que terminamos aceptando la democracia tal como se presenta en el actual periodo.*¹⁷⁶

¹⁷¹ Tendencias o corrientes principales dentro de los medios masivos de comunicación, del inglés “Corriente principal”.

¹⁷² Anglicismo que refiere a un grupo de empresas interrelacionadas, con el mismo fin, ahora trasladado al campo virtual.

¹⁷³ Payola es un concepto anglosajón que surge de la palabra *pay* que significa pagar y victrola, que es el fonógrafo de la marca RCA, esto en alusión al fenómeno radiofónico, en el que se solicita la transmisión de un contenido a cambio de un pago, para más información puede consultar, COASE, Ronald H. Payola in radio and television broadcasting. *The Journal of Law and Economics*, 1979, vol. 22, no 2, p. 269-328. [Texto en inglés, disponible en línea en: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/466944?journalCode=jle>] / La transición del formato físico al formato digital, ha eliminado estas prácticas, según los directivos de la popular plataforma *spotify* <https://www.ft.com/content/af1728ca-4740-11e5-af2f-4d6e0e5eda22> del todo no se ha podido contrarrestar esta práctica, puesto que el que paga aparece.

¹⁷⁴ *Pay to play*, es decir, pagar por jugar, esto dentro de los espacios virtuales de videojuegos, como pueden ser juegos de apuestas en línea o suscripciones a videojuegos de rol, mientras que el “pay 4 win” es el equivalente a adquirir ciertos servicios y/o mejoras para conseguir victorias o facilidades a través de pagos económicos.

¹⁷⁵ Del inglés, “*advertising*” anuncios.

¹⁷⁶ Op. cit. CTXT *Internet crea guetos políticos entre quienes ya están bien informados.*

En un ambiente optimista Peter Kollock, señalaba los espacios sociales que se crean mediante el uso de redes, espacios que señalaba participes de la vida democrática; esta era la respuesta al cuestionársele sobre *¿Qué tipos de espacios sociales se crean mediante el uso de las redes?*

Como respuesta se pueden destacar dos teorías opuestas. La primera resalta los efectos positivos de las redes y sus beneficios para la democracia y prosperidad. Un conocido defensor de esta postura es Al Gore (1993), que resume esta visión diciendo que “nuestras nuevas formas de comunicación divertirán, a la vez que informaran. Y lo que es más importante, educaran, impulsarán la democracia y salvaran vidas”¹⁷⁷

En la construcción de esta ecología virtual, y por supuesto, llena de sospecha, nos coloca en un estatus alarmante, ante la fusión de información y entretenimiento, la perdida de sensibilidad y la empatía efímera de la población virtual, donde se tiene toda la atención hasta que *twitter, Facebook, Reddit* entre otros, proyecten algo con mayor impacto, sea un *meme*, algún linchamiento virtual, hechos humanos excepcionales, noticias internacionales, un *challenge* que “unifique” y ponga a trabajar a la colectividad internacional, *Fake news* o los encantadores videos de gatitos¹⁷⁸.

El cosmos virtual, el ciberespacio y las diversas capas del internet, resultan ser una proyección diáfana, una simple sospecha de nuestra realidad radical, un espacio de expresión para los usuarios que, hasta el 30 de junio de 2017, las estadísticas mundiales del internet *World Stats*, arrojaban una base de 3, 835, 498,274¹⁷⁹ usuarios de internet, si a esto sumamos las diversas identidades que pueden partir de cada usuario, los *bots* y la Inteligencia Artificial. Estamos inmersos en una virtualidad con proporciones próximas a una red cósmica incuantificable e inasible.

En la confección de los espacios virtuales de la web 2.0 destacan notoriamente las redes sociales, en un amplio catálogo que busca incidir en la vida

¹⁷⁷ KOLLOCK, Peter (ed.). *Comunidades en el ciberespacio*. Editorial UOC, 2003. p.20

¹⁷⁸ MYRICK, Jessica Gall. “Emotion regulation, procrastination, and watching cat videos online: Who watches Internet cats, why, and to what effect?” *Computers in human behavior*, 2015, vol. 52, p. 168-176. [disponible en línea en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0747563215004343>]

¹⁷⁹ INTERNET WORLD STATS. Internet World Stats: Usage and population statistics. 2007. [en línea: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>]

diaria de las personas, de acuerdo a cada necesidad, Isabel Ponce quien escribía para el Observatorio Tecnológico del gobierno de España, establece una serie de lineamientos y características para clasificar las redes sociales en dos grandes grupos, horizontales y verticales.

a) las horizontales, que no tienen una temática definida, se dirigen a un público genérico y se centran en la interrelación de personas (por ejemplo, Facebook y Google+), y b) las verticales, que son especializadas y generan un espacio de intercambio común. Estas se pueden clasificar por temática (profesionales como LinkedIn, ResearchGate, Xing), por actividad (Twitter) y por contenido compartido (vídeo: Vimeo, Flickr; presentaciones: Slideshare).

Entre el caos de la *posverdad*, se ha ido confeccionando un espacio que va de la desconfianza, la duda y la duermevela de los usuarios del internet, homologando entretenimiento e información que se desenvuelve en la virtualidad, salvo por ciertas características de identidad que logran diferenciar unos usuarios de otros; frente a la violencia, la libertad, la censura, la libre expresión, la unificación y la ruptura que han dado forma a culturas y subculturas en la realidad virtual.

Tanto en los espacios culturales y artísticos, académicos o de cualquier otra índole que amerite ideología han existido enfrentamientos, alianzas y rupturas, siendo unas incluso figuras que han dado al mundo variantes o alternativas ideológicas; entre la transición informática y la avizorada *Gran Ruptura*¹⁸⁰ han fomentado las “tribus” y su expansión como mencionamos anteriormente la metáfora de Michel Maffesoli, y que hemos parafraseado tomando como propio el concepto de “tribus virtuales y que desarrollaremos en el siguiente apartado.

3.2 Tribus Digitales

El ciberespacio representa cada partícula de la realidad radical, la realidad virtual ha equiparado en cada aspecto a la realidad real, Michel Maffesoli es un sociólogo francés al que acudimos reiteradamente, soporta el presente apartado dado su atribución y popularización del concepto “Tribu Urbana”.

¹⁸⁰ FUKUYAMA, Francis. *La gran ruptura: Francis Fukuyama; trad. Dorotea Pläcking de Salcedo*. Atlántida, 1999.

Nos hemos tomado el atrevimiento de parafrasear y adecuar dicho concepto a un espacio virtual, indudablemente lo denominamos “Tribus Digitales” dado que su campo de interacción está activo en el ciberespacio.

La analogía expuesta por Maffesoli en *El tiempo de las tribus*, recae en la similitud de los comportamientos, jerarquías, jergas y estructuras tribales, en las propias palabras de Maffesoli:

la metáfora del tribalismo, que para los etnólogos más ortodoxos correspondería a las tribus primitivas estudiadas, ha mostrado que ya no son las grandes instituciones las que prevalecen en la dinámica social, sino aquellas pequeñas entidades que han estado (re)apareciendo progresivamente. Se trata de microgrupos emergiendo en todos los campos (sexuales, religiosos, deportivos, musicales, sectarios). Regresamos así, a algo anterior al llamado mito del progreso, a la gran estructuración societal constituida a partir del siglo XIX.¹⁸¹

Atinada la mención de Michel Maffesoli, ya que las tribus, (también denominadas *tribus urbanas*); a pesar de no discriminar tanto en zonas urbanas como rurales, son una realidad, cada vez más estereotipada y repletas de etiquetas, la globalización y las sociedades en red, así como la era informativa han dado pauta a que el fenómeno emerja y logre un espacio notorio en sociedad.

Cada tribu con sus características y elementos particulares en cuanto a lenguaje, origen, creencias, jerarquías, puntos de reunión gustos o intereses, creencias, etc. tal y como en épocas arcaicas o primitivas, se han reinventado, para dar lugar a lo que hoy presentamos y se ha logrado diferenciar de gremios, cofradías, asociaciones o sindicatos. Señala el autor del *Tiempo de las tribus*.

Éstos pueden ser efervescentes, ascéticos, estar vueltos hacia el pasado o hacia el futuro: su característica común es que, por una parte, cortan con lo que está comúnmente admitido acerca de la agregación social, y por la otra, acentúan el aspecto orgánico de esa misma agregación. Es en este sentido en el que el "grupo en fusión" del momento fundador se inscribe dentro del simbolismo al que nos hemos referido anteriormente. A semejanza de la ciudad campestre del célebre humorista A. Allais, vemos desarrollarse eso que podríamos llamar "las aldeas de la ciudad"; es decir, esas relaciones cara a cara que caracterizan a las células de base. Esto puede proceder de las solidaridades, de la vida común y corriente, de las prácticas culturales o incluso de las pequeñas asociaciones profesionales¹⁸².

¹⁸¹ MAFFESOLI, Michel. *El tiempo de las tribus*. Op. Cit. pág. .6

¹⁸² Ídem. p.126

Para que tal fenómeno sea evidente existe una serie de características que logran el encuadramiento con una tribu, por ejemplo: mencionamos territorio, gustos culturales y artísticos en común, un discurso así como una diversidad de apreciaciones estéticas, religiosas e ideológicas, hechos que logran encasillar con mayor facilidad a las tribus urbanas, exhibiendo la multiculturalidad y las variantes formas de expresión de los seres humanos, que se interconectan y logran su permanencia en la esfera social, por ejemplo, Claudio Silva expone, ante la vigencia y permanencia de la tribu que:

Es precisamente en este anclaje particular, en símbolos estéticos, donde se configura la idea de tribu urbana. Este concepto de tribu presenta algunas características, que es posible identificar en toda lógica tribal, sean tribus de Madrid, Barcelona, Londres, Bruselas, Buenos Aires o Valparaíso. Y sean cual sean sus lógicas estéticas: punks; trashers, darks, hippies, raperos, skins, rastas. En todas ellas encontramos la afirmación del yo, que se hace en y con el grupo de referencia. Aparece, también, la idea de la defensa de valores (propios del grupo), y un territorio exclusivo, que le pertenece a éste (barrios exclusivos, un bar determinado, una esquina cualquiera, un estadio). Y finalmente, el establecimiento de recorridos activos por la ciudad y sus suburbios, en busca de amigos o enemigos a quienes saludar o atacar.¹⁸³

El texto apenas citado, hace una aproximación directa a las tribus urbanas / subculturas, definiendo *punks, Hippies, Skinsheads*, entre otros; tribus que han conseguido trascender al espacio digital y virtual, visitando páginas web de interés en común, a diferencia de los recorridos por la ciudad o suburbios, siendo participes en nichos relativos a cada necesidad, dentro de las plataformas de la web 2.0 tribus que resultan segregadas, atomizadas y subordinadas, compartiendo elementos hasta conseguir fusión de ideologías que en algún momento pudieron ser consideradas contrapuestas.

Al encontramos inmersos en el ciberespacio, las tribus; mismas que se reúnen en determinado espacio físico, conviven también en plataformas virtuales en común, mezclan sus aficiones e intereses; creando grupos y canales virtuales, dado que la capacidad de crear identidades virtuales puede resultar distante a la identidad que se vive en el “mundo real”.

Por mencionar algún ejemplo tildado de clichés: sea el caso de una persona partidaria al *rastafarismo*, es decir un *rasta* con gustos por la cultura reggae, el uso

¹⁸³ SILVA, Juan Claudio. Juventud y tribus urbanas: en busca de la identidad. *Última década*, 2002, vol. 10, no 17, p. 117-130

de cannabis, pro ecologista, partidario también de Haile Selassie y una *sarta* de estereotipos en los que se le encasilla a esta tribu, pueda además contar con una tendencia directa en internet propia de otra tribu, ahora virtual, como lo es: un *Hacker*, *Troll* o un *cyberpunk*, *steampunk* por mencionar algunas corrientes virtuales en la que la persona podría ser etiquetada, distando identidades en sendas realidades.

A razón de la búsqueda de identidad, las tribus (virtuales y urbanas) suelen ser vinculadas con la juventud, sin embargo, en la actualidad se demuestra la juventud es un elemento del que se puede prescindir para encontrar espacio dentro de alguna tribu, no obstante, es un hecho indiscutible las juventudes tienden a estar más familiarizadas con estos fenómenos, Balardine Refiere:

Para los adolescentes que navegan por la red, el ciberespacio les ofrece nuevas alternativas y les permite procesar con nuevas herramientas aquellas perennes preguntas existenciales, entre filosóficas y religiosas, que en aquel tiempo enfrentan, como ¿quién soy yo?, ¿qué quiero hacer con mi vida?, ¿qué quiero ser? A partir de interacciones frecuentes y complejas, los ambientes virtuales, tanto el correo electrónico, como las listas y el chat, se transforman en un «espacio psicológico» en el que los adolescentes se reconocen juntos, aunque en una modalidad de encuentro diferente a la presencial.¹⁸⁴

El mensaje llega a la persona, ya sea la tribu que tenga mayor proyección en el medio virtual, sea por determinada temporalidad / espacialidad o simplemente la que se encuentre en popularidad, (con su respectivo antagonista). La comunicación dentro de la tribu a través de los espacios virtuales es inmediata, no existe misterio, deseo o idealización que conllevaría a un próximo encuentro físico, en el ciberespacio todo cambio sucede global y en tiempo real.¹⁸⁵

Esto nos lleva a afirmar, los enfrentamientos entre tribus no están dirigidas netamente a ganar espacios físicos o la proyección de la tribu en las calles.

Otra característica de estos espacios virtuales es que en ellos no hay territorialidad geográfica que defender, sino que la defensa de la ciber tribu de su identidad, suele estar vinculada a su pertinencia y calidad. Por qué tal lista y no otra representa mejor y/o más auténticamente ciertos intereses, parece poder responderse a partir de una lógica valorativa en la que lo meritocrático asciende varios peldaños.¹⁸⁶

¹⁸⁴ BALARDINI, Sergio A. *Jóvenes e identidad en el ciberespacio*. Nómadas, Universidad central Colombia, 2000. p. 102

¹⁸⁵ Ídem p.103

¹⁸⁶ Ibídem

En contraste, la aceptación contabilizada, a lo que llamaremos: Medios de aceptación virtual. Como son: *likes, reacciones, +1, favoritos, Follows, etc.* que existen en las diversas plataformas de la web 2.0 puesto que a una recaudación mayor de usuarios o *Followers*, se consigue contabilizar estos medios de aceptación virtual, la moneda virtual unilateral con mero valor axiológico y de cibercomunidad.

3.2.1 Lenguaje en Internet, la Ciberpragmática de las Tribus Digitales (el argot, las jergas y/o Slang)

La comunicación como el lenguaje es un elemento de capital atención dentro del ciberespacio, dado que se eliminan las barreras espaciales, las formas diversas tribus, que por mencionar, algunas de las más notorias representaciones como: CyberPunks, Skinheads, steampunks, mirreyes, hackers, trolls, youtubers, Geeks, Niños Rata, Gamers, Godínez, Chairros y Derechairros, fifis otakus, de una creciente lista que encontramos dentro del espacio virtual, tienen la comunicación como elemento capital para su existencia.

Incluso el mencionar algunas de estas subculturas virtuales supone la presente tesis pueda carecer sensatez, sin embargo, la era informativa ha logrado una expansión a merced de los caprichos ideológicos, resaltando las minorías, dándoles espacios de expresión con los que antes no se contaba, si a esto sumamos las conexiones de intereses y aficiones, la virtualidad ha logrado la unificación y/o insistimos con Michel Maffesoli, una *neotribalización*, que sin importar barreras o fronteras y en un tiempo real da pauta a la convivencia así sea exclusivamente de manera virtual, a un nuevo cosmos ideológico a través del ciberespacio.

El fenómeno comunicativo al que hacemos referencia es conocido como *Ciberpragmática*¹⁸⁷ en el que encontramos la manera en que los usuarios, crean códigos, respecto a las necesidades propias de la comunidad, tribu o sector de la

¹⁸⁷ El concepto de Ciberpragmática localizado en YUS, Francisco. *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet. Barcelona: Ariel, 2010.* Que expone una reestructuración del lenguaje ante la presencia de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, estudiando los usos del lenguaje y la forma que se puede interactuar dentro de los espacios virtuales.

sociedad virtual, de la misma forma, los proveedores y programadores proporcionan elementos que logren satisfacer la comunicación de la forma más completa posible, recurriendo a elementos como: Emoticonos y/o Emoji o emoyi, Stickers, Gifs, códigos ASCII y un creciente catálogo de elementos que permitan emular la conversación cara a cara.

Es entonces que Francisco Yus nos expresa que la ciberpragmática:

Se centra en cómo se usa y se interpreta la información contextual (a veces «limitada» en comparación con otras situaciones más saturadas de información contextual, como la comunicación cara a cara) para «rellenar» ese vacío que existe entre lo que los usuarios teclean y lo que realmente desean comunicar con sus mensajes. La diferente «Riqueza contextual» que exhiben las diferentes tecnologías de la comunicación por Internet, poseen implicaciones en la cantidad y calidad de información que es comunicada y en la efectividad final de su interpretación.¹⁸⁸

Incluso el mencionar algunas de estas subculturas virtuales supone la presente tesis pueda carecer sensatez, sin embargo, la era informativa ha logrado una expansión a merced de los caprichos ideológicos, resaltando las minorías, dándoles espacios de expresión con los que antes no se contaba, si a esto sumamos las conexiones de intereses y aficiones, la virtualidad ha logrado la unificación y/o insistimos con Michel Maffesoli, una *neotribalización*, que sin importar barreras o fronteras y en un tiempo real da pauta a la convivencia así sea exclusivamente de manera virtual, a un nuevo cosmos ideológico a través del ciberespacio.

La inicial mención viene encaminada al conjunto de rasgos y circunstancias de vida o ideologías que fomentan la expansión del fenómeno de las tribus, la persona con la identidad adquirida, procura en todo momento reafirmarse ante la tribu, ocupar un espacio, sea de manera física o virtual, expresando el discurso artístico en todas las estructuras y mediante los canales propios de la sociedad de la información. (re)formateando los modos de pensamiento, marcando expresiones culturales sin precedentes, estableciendo ordenes de convivencia para con los grupos y fuera de estos. Tenemos, por si fuera poco:

una camaleonica capacidad de adaptación a los más diversos contextos, y una complicidad expresiva con el universo audiovisual e informático: en sus imagerías y sonoridades, en sus fragmentaciones y velocidades, ellos encuentran su ritmo y su idioma. Y ello no solo entre los jóvenes de las clases altas, el sonido y el ritmo del

¹⁸⁸ Ibídem pág. 31

*Heavy Metal convocan a un sujeto transclasista: de la solitaria escucha en el walkman al grupo que hace música en la casa, de la discoteca al concierto barrial, el rock en español dice en voz alta la experiencia, la sensibilidad de las nuevas tribus^^ urbanas: la de la magia y las culpas cristianas, el machismo y el culto a la madre, amalgamados al hedonismo y la fragmentación de la vida, al vértigo de la velocidad y la agresividad visual, a las estéticas de lo desechable, la desazón moral y el desarraigo. La oralidad cultural de las mayorías en estos países descubre ahí su compenetración y complicidad con la visualidad electrónica develándonos las desconcertantes hibridaciones de que están hechas las nuevas identidades*¹⁸⁹

Estos sectores, utilizan además las plataformas virtuales para exigir sus derechos y expresar el discurso en lo relativo a la cosmovisión particular a la tribu, con esto se procura un ejercicio de las libertades fundamentales, como lo es la libertad de expresión, facultad reconocida por los ordenamientos nacionales como tratados internacionales, de esto se deriva la posibilidad de manifestar la forma en que se concibe la realidad, el modelo de recreación, la expresión estética, la cultura, el arte y el discurso. se recrean y buscan sentidos estéticos, expresan mediante la multimedia la expresión innata del ser, creando en sí mismos identidad, arte y cultura.

La polémica se hace presente cuando determinadas tribus tienen como finalidad la confrontación y la trasgresión a otros sectores o comunidades virtuales, la confrontación entre libertades, derechos, contra censura y violación o violencia, a derechos de terceros tanto en el espacio físico como virtual y la dificultad de vigilar las plataformas virtuales y con ello la tutela de los derechos.

Al no existir limitantes reales en internet precisamos de atención directa sobre las manifestaciones artísticas de cada una de las tribus virtuales, debido a que la simulación o la falacia de libertad en internet puede lograr la creación de un “espejismo” o “ilusión” de libertad, cuando en realidad desde el individuo y sus subculturas se estaría coartando y limitando.

3.3 El internet una calle peligrosa: de la micro agresión a la agresión directa

La violencia es un tema que tiene representación en la mayoría de los ámbitos de vida y existencia para las personas, en todas las épocas históricas en las que el

¹⁸⁹ BARBERO, Jesús Martín. Descentramiento cultural y palimpsestos de identidad. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 1997, vol. 3, no 5. p.94

ser humano ha tenido presencia; sea en las tribus primitivas, o las tribus virtuales de la actualidad, están presentes las diversas manifestaciones de violencia, diversos actores las protagonizan que van desde seres vivos hasta manifestaciones y reacciones propias de la naturaleza o dispositivos tecnológicos mediante inteligencia artificial o software.

La violencia que enfatizamos en este apartado corresponde a una de carácter simbólico y propia del ser humano, exteriorizada y naturalizada en las plataformas virtuales.

La violencia en cada una de sus variantes procura imponer una voluntad sobre otra; de este hecho que sea mediante la acción físico o psicológica. Las manifestaciones de violencia inclusive se entienden como *un “producto natural, comparable a una materia prima, que no presenta problema alguno, excepto en los casos que se utiliza para fines injustos”*¹⁹⁰; tienden a ser normalizadas, tanto por quien las ejerce como para quien las recibe, la naturalización y el obviar la violencia son las circunstancias, que requieren especial atención y de la cual somos partícipes en las redes virtuales.

Naturalizar la violencia tiene consecuencias fatales, que menoscaban la integridad de las personas, limitan su actuar en sociedad, afectan la dignidad de manera paulatina e inmediata, y como hecho o consecuencia resulta en situaciones fatalistas, la agresión suele ser de manera gradual, en ocasiones bajo la bandera de la libre expresión a pesar que en esta vaya implícita la *Microagresión* que:

*Para entender la idea de microagresión, debe ponerse atención en sus dos elementos claves, micro y accidental. Son acciones muy pequeñas y al mismo tiempo muy poco conscientes. Esto produce la posibilidad de micro insultos, micro conflictos, micro asaltos; micro lo que sea y de lo que la persona que los comete no tiene la menor idea.*¹⁹¹

Analizando los aspectos en relación a la naturalización de la violencia; bajo la perspectiva de la Violencia Simbólica, que consta de apariciones en todos los espacios públicos y medios de comunicación en masa, haremos un recuento de este tipo de violencia que “ahí está, pero no se ve” que logra ocultarse entre la

¹⁹⁰ BENJAMIN, Walter. *Para una crítica de la violencia*. Premià, 1977. pág.24

¹⁹¹ GARCIA, Gaspar, Eduardo. *Contra peso. Microagresiones: ¿Qué son?* 2015. [en línea: <http://contrapeso.info/2015/microagresiones-que-son/>]

libertad de expresión o campañas publicitarias, poniendo trampas a los espacios de libertad de opinión, crítica y publicidad.

La violencia simbólica para tener un punto de partida en conjunto la vamos a definir desde la óptica de Pierre Bourdieu quien enuncia son: *Las amenazas verbales o no verbales que caracterizan la posición simbólicamente dominante (la del hombre, del aristócrata, del jefe, etc.) sólo pueden entenderse (un poco como los galones militares que hay que aprender a leer) por unas personas que han aprendido el «código».*¹⁹²

Ahora bien; los contenidos con fines comerciales hacen uso de este tipo de violencia, que como mencionamos inicialmente tienden a normalizar la violencia. Resulta común observar como diversas tribus, que, para delimitar el presente ejemplo, nos basamos en las de mayor impacto y cobertura de habla hispana, que son los *reggaetoneros*, género fusionado de cultura *reggae* con elementos del Hip-Hop, con un contenido lírico que resaltan las temáticas en cuanto al poder en las calles, el dinero, uso de drogas, la vida de los *guetos*, la aspiración a los lujos materiales, infidelidad y sobre todo al control sobre el cuerpo femenino.

3.4 En la música reggaetón y trap: unificación y violencia simbólica

Aunque determinado género musical (tomando la música en este apartado como un medio de expresión artística) se le es comúnmente asociado con determinada tribu sea virtual o urbana, incluso portando el género el nombre de la tribu o viceversa como es el caso del “punk” el “goth” o la variante “Metal” con “metaleros”. Existen géneros que más allá de ocupar una necesidad de reafirmación social forman parte de una cultura de masas, también llamado *Mainstream*, o la hegemonía cultural que controla el mercado en un tiempo determinado.

Serviría una explicación en relación al auge y el éxito del Reggaetón, para esto Martel explica:

¹⁹² BOURDIEU, Pierre; JORDÁ, Joaquín. *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama, 2000. Pág. 28

El éxito del reggaetón se explica porque conecta por primera vez a la segunda y la tercera generación de hispanos que viven en Estados Unidos con sus orígenes, los de sus padres: el estilo urbano del hip hop representa el país donde viven y el ritmo caribeño de sus raíces. El joven latino ya no tiene que optar entre su familia y la cultura pop estadounidense, entre la tradición y lo cool. Lo que daddy yankee, un puertorriqueño de 28 años que se convierte en una estrella del género, resume con una fórmula muy bonita: <La música permite a la segunda generación sentirse latina. El reggaetón unifica a las masas latinas>¹⁹³

Al momento que se escriben estas líneas, el Reggaetón permea en las listas musicales que actualmente cuentan con mayor reputación en cuanto a la música popular, como pueden ser *Los 40 principales* o *Billboard*, inclusive la plataforma *spotify*, el Reggaetón mantiene un primer lugar en las listas de agosto de 2017 con diversas canciones e intérpretes, pero con la misma temática y género.

El dilema se hace presente, diversos organismos nacionales e internacionales nos han facultado con libertad de expresión; propiamente encontramos un problema en cuanto a las limitantes para emitir tal libertad, de esto Héctor Faundéz encuentra:

Llevada a sus lógicas consecuencias, su noción de derecho preferente supone que toda persona tiene derecho a la libertad de expresión aun cuando el ejercicio de la misma pueda ir en contra de los intereses de la sociedad. De manera que no se trata de un derecho que posea una importancia relativa frente a otros bienes jurídicos, sino que, por el contrario, de un derecho que tiene absoluta prioridad respecto de cualquier otra consideración [...] no se puede ignorar que este derecho supone una relación de alteridad¹⁹⁴, en la que hay alguien que transmite un mensaje y otra persona que lo escucha.

El *mainstream* donde el reggaetón se posiciona, y la cultura propia del *reggaetonero*, busca ostentar el poder generado mediante una especie de *liberalismo*, dado que el intérprete se asume como empresario y productor de sus propios logros comerciales, la lírica en cada canción demuestra una supremacía en cuanto a ventas, la fórmula es sencilla: más ventas generan mayor capital económico, a mayor capital económico quien emite el mensaje tanto como quien lo recibe, asumen un status social elevado que les permite tener fiestas ostentosas, armas, drogas y la cereza del pastel en el reggaetón: el componente sexual.

¹⁹³ MARTEL, Frédéric. *Op. Cit.* pág.280

¹⁹⁴ FAUNDEZ LEDESMA, Héctor. Los límites de la libertad de expresión. México, UNAM, 2004, p. 43

Las mujeres dentro de esta tribu tienden a ser equiparadas a un producto comercial, bajo los estereotipos físicos, o como objeto de deseo, mediante un discurso establecido dentro de la proyección musical, con ritmos pegadizos e incluso tribales¹⁹⁵ de facilidad para ser digeridos; un discurso que emana figuras retóricas que mezclan el deseo de poseer y controlar la mayor cantidad de poder, dinero, cuerpos.

Las canciones las encontramos cargadas de ideología, prescindiendo de un sentido musical, llevando el discurso a un erotismo previamente digerido que asigna roles a las mujeres, como mujer trofeo que lo único que puede ofrecer es su cuerpo sometiéndole a cautiverios como nos hace mención Lagarde¹⁹⁶ que impiden sobre todo a las mujeres salir de una condición o dificultan en el actuar diario el estereotipo que se le asigna a razón de la cultura *mainstream*.

Sí retomamos la figura de los cautiverios a los que las mujeres han sido sometidas, tenemos un cautiverio musical (para nuestro apartado en turno, el reggaetón y trap), donde la mujer representa una figura acumulativa y objeto de deseo, equiparable a ser conseguida únicamente con dinero, influencia, *flow*, siendo *objeto* de uso efímero y desechable; capitalizada, usada como propaganda publicitaria que refuerza los arquetipos de lo que “*debe ser*” una mujer.

Los referentes de la violencia simbólica, son suelen ser poco perceptibles, de ahí la dificultad y lo normalizados que resultan. Hemos visto en todo momento dígase: televisión, escuchado en radio y hoy todo tipo de contenido multimedia donde las mujeres fungen sólo un papel de atracción ante el ojo de un potencial consumidor.

Se reproduce, por tanto, la visión de la mujer como objeto sexualizable, ya que su lugar dentro de la producción musical sólo puede estar como medio de producción de placer. Esta tendencia que plantea este ritmo se entiende más claramente si se ubica dentro del mercado de capitales simbólicos donde el cuerpo es el referente fundamental, y el cuerpo femenino en particular se muestra erotizado para capitalizarlo. Esta representación se puede analizar desde el concepto de capital simbólico que plantea Bordieu; el autor propone que en la sociedad capitalista de orden patriarcal los hombres no sólo acumulan capital material sino también capital simbólico que les da estatus frente a otros, y en el que uno de los elementos que genera más estatus, es el acceso a mujeres. Este concepto ayuda a anclar el tema

¹⁹⁵ Refiriendo tribal en relación a los grupos primitivos.

¹⁹⁶ LAGARDE, Marcela. Los cautiverios de las mujeres madresposas, monjas, putas, presas y locas. 1993.

*que venimos desplegando, y se puede utilizar en el análisis de los videos como complemento a las letras, pues existe una fórmula claramente identificable: los cantantes rodeados de cuatro elementos centrales de status masculino: carros lujosos, grandes casas, cadenas de plata y mujeres*¹⁹⁷.

por otra parte, este proceso de cosificación ha permanecido vigente dada su alta funcionalidad, mientras el género en cuestión conduce a las mujeres a esos estándares de belleza inalcanzable a lo que los hombres siguen ansiosos de consumo, *si puedes fabricar deseos, haz que obtener cosas que están a tu alcance sea la esencia de la vida. De esta forma la mayoría de la población va a quedar atrapada convirtiéndose en consumidora*¹⁹⁸

Hablar de violencia simbólica, implica una agobiante paranoia y una serie de simbolismos en muchas ocasiones lejos de toda intencionalidad de denigrar o denostar a la persona; sin embargo, no es casualidad escuchar voces que transmiten explícitamente el deseo sexual, dentro del reggaetón:

*Aparece una tendencia a hipersexualizar las relaciones con las mujeres quienes tienen una forma de aparecer en la escena: como objeto de placer, interviniendo en la canción por medio de breves palabras-gemidos que remedan encuentros sexuales, [...] Se reproduce, por tanto, la visión de la mujer como objeto sexualizable, ya que su lugar dentro de la producción musical sólo puede estar como medio de producción de placer. Esta tendencia hipersexualizante que plantea este ritmo se entiende más claramente si se ubica dentro del mercado de capitales simbólicos donde el cuerpo es el referente fundamental, y el cuerpo femenino en particular se muestra erotizado para capitalizarlo*¹⁹⁹.

Nos queda claro que en todo momento de la vida cotidiana presenciamos un sinfín de elementos que a razón del uso diario son naturalizados y tratados con normalidad, hechos que logran agredir indirectamente, a pesar de que este tipo de violencia no sea o resulte particular e inherente a la violencia de género, más evidente la cosificación femenina al himno capitalista, que la tribu *reggetonera* proyecta en las calles y reafirma en los terrenos y plataformas virtuales.

Ponemos bajo sospecha de la temática actual en este género, que se posiciona como uno de los 2 géneros más escuchados dentro del territorio nacional y en las listas de *spotify* carácter internacional, un intérprete de este

¹⁹⁷ VILLAGRA, Priscilla Carballo. *Música y violencia simbólica*. Revista de la Facultad de Trabajo Social, 2010, vol. 22, no 22, pág.38

¹⁹⁸ GOMEZ, Roberto. *¿A qué te dedicas?; A consumir*. Transmodernidad. Julio, 2017. [En línea <https://transmodernidadblog.wordpress.com/2017/07/03/a-que-te-dedicas-a-consumir/>]

¹⁹⁹ VILLAGRA, Priscilla Carballo. *Música y violencia simbólica*. Op. cit. pág. 38

género se coloca como el segundo más escuchado a agosto 2017 hasta febrero de 2019.

El contenido erótico no se pone en duda, la reiteración sexual en cada una de las canciones, una peculiaridad es que el intérprete masculino domina el mercado, el reggaetón en cada pieza insiste un elevado porcentaje y especial énfasis en la infidelidad, es decir, “la mujer del otro” asumiendo propiedad, la fantasía del amante y el amor sin compromiso, música que es escuchada y reproducida con naturalidad en radio, televisión, clubes nocturnos, bares, antros y por supuesto en las plataformas que nos ofrece internet, la plataforma virtual de videos más popular, Youtube, cuenta con 867,416,382 reproducciones del tema *Cuatro Babys* interpretado por el colombiano *Maluma* del que tomamos un fragmento como referencia:

ya no sé qué hacer No sé con cual quedarme Todas saben en la cama maltratarme Me tienen bien, de sexo me tienen bien Estoy enamorado de 4 babys Siempre me dan lo que quiero Chingan cuando yo les digo Y nunca me ponen peros Dos son casadas, Hay una soltera, La otra medio swag y si no la llamo se desespera²⁰⁰.

La melodía ha logrado indignar, se han realizado peticiones para retirar el video musical de las plataformas de internet²⁰¹. Las creaciones de esta tribu logran una ruptura con el erotismo, la estética musical, aludiendo a una formula musical básica y monótona, con un fraseo poco entendible que los interpretes justifican como *flow* mientras se fusiona con los arreglos digitales, los efectos del *auto-tune*, expresan su discurso.

Estoy enamorado de las cuatro, siempre las busco después de las cuatro, a las cuatro les encanta en cuatro y yo nunca fallo como el 24 [...] tengo un chiquitita nalgona con el pelo corto me dice papi vente adentro si preña²⁰²

Cada Tribu tiene la obligación de defenderse en cuanto a territorio, penetración social, cuentan con tribus aliadas, con tribus enemigas o tribus

²⁰⁰ MALUMA, *Cuatro Babys*, trap capos: season 1. Aut. Juan Jesús Santana-lugo, 2016 [en línea: <https://www.youtube.com/watch?v=OXq-JP8w5H4>]

²⁰¹ Enlace de la petición de Change.org: [en línea: <https://www.change.org/p/retirar-el-videoclip-y-canción-machista-cuatro-babys-de-maluma-deni-grante-para-la-mujer>]

²⁰² *Ibidem*

neutrales, si bien la recién pista mencionada, puede tener un mayor encuadre con el *Trap*.

Esta subcultura con penetración en la esfera virtual, del género *trap*, vinculado con la cultura del Hip-hop, el reggaetón, el EDM. Ha ganado un importante terreno dentro del *Massmedia* como recién mencionamos, la lírica gira en torno a una estructura de violencia, infidelidad, consumo, venta y posesión de drogas, el cuerpo femenino como mercancía y su cosificación, exponentes del Reggaetón han emigrado a esta tribu que cuenta con cada vez más proyección; ahora bien, tenemos la consideración que el género del *trap* y el reggaetón, parecieran ser el himno al *Amor líquido*²⁰³.

3.4.1 Violencia para todos

Durante los finales del siglo XX el tema de las tribus, la búsqueda de identidad, las culturas, subculturas y contraculturas, tuvieron como protagonistas las juventudes de entonces. El tema en cuestión cuenta con un espectro que no discrimina la edad de los seguidores de las diversas tribus. Un ambiente con mayor pertenencia a la sociedad mexicana son los *Buchones*, tribu identificada con la vida delictiva en cuanto a narcotráfico, dentro del territorio mexicano; con un origen incierto sobre el nombre; entre las suposiciones de origen está la de una hinchazón en la zona del cuello debido a la emisión de químicos mientras se preparan drogas como el *crystal*²⁰⁴ emulando entonces el *buche* que es el abultamiento en el esófago de las aves, queda *cocinero* vinculado directamente con la *narcocultura*.

Otra definición asume que *buchón* es una palabra que se usa en Sinaloa para denominar a los narcos salidos de la sierra que han ganado mucho dinero y visten de forma extravagante.²⁰⁵ Sin embargo, ninguna tribu queda exenta de aparecer en las plataformas virtuales, expresando su discurso artístico mediante la música denominada *Regional mexicana*, y sus variantes del el *movimiento*

²⁰³ BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Op.cit.

²⁰⁴ Metanfetamina - C₁₀H₁₅N

²⁰⁵ DEL RIO, Pascal Beltrán. 'De Nazis y Buchones. *El Excelsior de México*, 22 de mayo 2011. [en línea <http://www.excelsior.com.mx/opinion/2011/05/22/pascal-beltran-del-rio/738742>]

alterado; a fin de mantener ilación con el apartado anterior, mantenemos la perspectiva de género y lo relacionado a la violencia simbólica.

Lo alarmante de la violencia simbólica es la naturalidad con que se digiere, el ser un hecho normal; no es nuestra intención ser inquisidores culturales, es sólo establecer un parámetro de cómo puede atacar esta violencia, establecida en géneros musicales de mayor popularidad, El grupo originario de , Sinaloa, Calibre 50 mismo que goza de buena popularidad y aceptación entre los escuchas escribió y comercializó el sencillo *El tierno se fue*²⁰⁶ canción que trasgrede y de forma irónica y con un uso de *doble sentido* la relaciones interpersonales, que en la página oficial del grupo describen como: *material lanzado en el 2011 “De Sinaloa para el Mundo”, fue su primer gran éxito, y a pesar de la censura, se convirtió en una de las favoritas del público, que les otorgo los primeros lugares de las listas de popularidad de la radio en México, abriéndole el paso a “Te Estoy Engañando con Otra, un tema que fascino al público al hablar sin tapujos de situaciones de la vida cotidiana.*²⁰⁷ citamos el siguiente fragmento:

Pienso en desnudarte, y te la voy a pasar Por tu pecho, tu espalda y de pronto hacer Que grites mi nombre una y otra vez Llevarme tus labios de mis pies a mi cara Detenerte en el medio Y me des una maaaa...nera, distinta de querer Ponerte la mano donde sabes bien Seré una bestia que sin respetar tomaré tu cintura y te daré por detrás de tu cuello, morderte hasta hacerte llorar Que rasguñes mi espalda y me digas que ya Que te duele hasta el alma y no puedes más Mientras grabo un video así, con mi celular. (sic)

Claro que representa un reto afrontar los alcances de este tipo de violencia, dado que no alcanzamos a percibir una potencial herencia cultural, el dilema de la libertad de expresión contra una denigración de la mujer, la simulación y disimulación de las relaciones a la fuerza y poder vigentes en una cultura patriarcal.

La posible exageración y presenciar significados que en muchas ocasiones no contaban con tales intenciones es uno de los retos a afrontar; en determinados casos la violencia simbólica suele ser conducida contra hombres, contra minorías y grupos vulnerables; es de ostentar esta violencia es ejercida por grupos que

²⁰⁶ Calibre 50 *El tierno se fue*, De Sinaloa para el mundo. [CD] 2011.

²⁰⁷ Expuesto en la siguiente liga, página oficial del grupo Calibre 50 (en línea: <http://calibre50.co/biografia/>)

mantienen y cuentan con dominio de medios de comunicación masivos, como las plataformas virtuales, promueven intereses en todo momento económicos, dado que la opción de exclusión e inclusión está únicamente sujeta a los beneficios que esta pueda traer aparejada y no siempre a una propaganda de discriminación.

La lucha contra la violencia simbólica es un enfrentamiento interminable, dado que las redes sociales nos permiten hoy expresar cualquier opinión y hacerla llegar a espacios nunca previstos, somos entonces partidarios y generadores en todo momento de una violencia que desconocemos, que no logramos controlar y que tenemos la tendencia de reproducir en muchas ocasiones sin darnos cuenta, mientras en una reunión cualquiera disfrutamos, ironizamos y reímos sea bailando o cantando alguna de estas o de la bastedad musical que denigra y menoscaba integridades, dejando en duda como se planteó durante el texto, los alcances expresivos, la forma de trasgredir, la ideología de mantener o de cambiar, son estos y muchos dilemas más en los que la condición de la posmodernidad nos han posicionado, sin duda, la certeza que nos queda es que ante la virtualización y la interconectividad todos tenemos responsabilidades de hacer de este un lugar de inclusión y respeto a la dignidad humana, así sea violentando el orden establecido, es la interrogante.

Todo se vuelve visual, al grado de comprobar como certeras las afirmaciones de Ignacio Ramonet quien menciona la regresión del desarrollo cognitivo del ser humano en el momento que *ver es comprender*²⁰⁸, sustentada de la misma forma por G. Sartori que exponía su tesis de un humano con cada vez mayor dificultad para abstraer información, dado a la saturación de imágenes. Exponemos entonces una crisis que claramente podría ser tildada de fatalista; dado que hay una constante información suministrándose a las personas, mediante sus computadoras y de mayor uso teléfonos y televisiones inteligentes, creadores de personas que consumen más información que la que pueden procesar, mencionados estos padecimientos en el argot como: *infoxicados* e *infobesos*.

²⁰⁸ CHOMSKY, Noam; RAMONET, Ignacio. *Cómo nos venden la moto* Op. cit.

3.5 ¿Información? -Sí, una porción por favor.

La información corre violentamente por internet, de un lado a otro, sin menguar fuerza, la conexión informativa en internet nos da pauta en tiempo de real de conocer cualquier situación que alguien esté dispuesto a compartir, ya sea mediante las plataformas virtuales y el uso de propias de éstas, como lo son los *Hashtags* representados por el símbolo (#) seguidos de alguna palabra(s) de particular información para identificar información de una manera más rápida.

La información que recibimos día a día va procesada a una lectura de nuestros gustos e intereses, la información que se adquiere se ha confundido con en el entretenimiento²⁰⁹ aunado a la era de *posverdad* en que sobrevivimos virtualmente, no precisamos descartar las *fakenews*, los discursos de odio, la *bullshit* política, publicidad excesiva disfrazada de información, circunstancias que terminan por desencadenar entre la infoxicación, la infobesidad y el *smog* informativo²¹⁰. La única discriminación que puede resultar benéfica para los individuos en esta era informativa, es la discriminación de contenido:

*De lo que hay en Internet, menos de la mitad puede ser considerado válido, muchas cosas son falsas, es muy fácil crear información falsa en Internet. He puesto el ejemplo del artículo de Sokal, que es un artículo histórico, es un artículo que si lees el título "Transgressing the Boundaries: Towards a Transformative Hermeneutics of Quantum Gravity"... Es un artículo muy sesudo y demás, absolutamente falso, todo lo que dice es totalmente falso; sin embargo, se publicó en una revista científica reconocida, es decir, es el ejemplo que siempre se utiliza para decir que ¡cuidado!, que aparte de todo lo que he dicho, sigue siendo la parte fundamental que una persona tenga un espíritu crítico que le permita poner en cuestión cualquier información que reciba como input. En conclusión: no nos tenemos que creer nada, y cada vez menos, y por tanto parte de esa gestión personal del conocimiento que ahora iniciáis después de este proceso formativo empieza por ser muy restrictivos en cuanto a la metabolización de la información que recibís*²¹¹

Regresamos a una figura cartesiana irónicamente, las verdades como perspectiva nos han llevado a esto, todo es falso y cierto a la vez, la condición de la posmodernidad, el tiempo de la postverdad, postfordistas "post todo" que ante la abrumante información y la negativa incluso de los ejes políticos a reconocer lo

²⁰⁹ KOLLOCK, Op. cit. p.20

²¹⁰ ROMERO-RODRÍGUEZ, Luis M.; AGUADED, Ignacio. Consumo informativo y competencias digitales de estudiantes de periodismo de Colombia, Perú y Venezuela. *Convergencia*, 2016, vol. 23, no 70, pág.114

²¹¹ CORNELLA, Alfons. Cómo sobrevivir a la infoxicación. En *Trascripción de la conferencia del acto de entrega de títulos de los programas de Formación de Posgrado del año académico*. 1999. pág.8

“malo”, nunca existe el error, todo puede ser canalizado y adecuado; como afirma DaCunha Lopes, estamos en una era de “postvalemadrismo”.²¹²

La información que se trasmite en internet es emitida de todas direcciones y circula también en todas direcciones. Entregados a este *postvalemadrismo* en el ciberespacio, cada tribu virtual, así como cada individuo, logran ser emitidas opiniones sin medirse, (salvo algunas que caen en la autocensura) otras tantas son emitidas sin importar ofensas a terceros.

Insistimos hasta el cansancio la vida virtual emula la vida física, en todos los aspectos, en internet se han desarrollado ciertos grupos vulnerables y mismos que exigen respeto y procuran interminables batallas cibernéticas, entre foros, redes sociales, *streamings*, etc. para mencionar algunos sectores vulnerables por diversas condiciones, preferencias, convicciones o estilos de vida dentro del ciberespacio y muy *ad hoc* a la época posmoderna, en relación a género y sexo: No-Binarios, cisgéneros, heterosexuales, la *slut-shaming*²¹³ *queers*, *dyadism*. En contextos más sociales existen las personas del orgullo y la vergüenza por obesidad, el discapacitismo, la apropiación cultural, personas con problemas mentales, la multiplicidad de odio, el *otherkin*²¹⁴ que resulta en suma importante si se trata sobre las creaciones de identidad en internet.

3.6 ¿El internet nos mantiene a salvo?

El capítulo anterior expuso algunas formas y sectores que son violentados por el discurso generalizado y homogéneo, la necesidad de unificar ideología, sobre todo si se trata de una saturación informativa, en contraparte este capítulo establece como el internet nos mantiene a salvo, el ciberespacio cuenta con zonas llamadas de seguridad, el concepto: *Safe Space* que inicialmente buscó la intolerancia (irónicamente) a los intolerantes del LGBTTTI, contra el discurso de odio, el acoso

²¹²DACUNHA LOPES, Teresa, “La era de la política “postverdad” A Tiempo, abril, 2015. [En línea: <http://www.atiempo.mx/editoriales/la-era-de-la-fake-n-postverdad-teresa-da-cunha-lopes/>]

²¹³ La crítica despectiva y ofensiva a la mujer que ejerce su sexualidad contraria a los roles tradicionales.

²¹⁴ Personas que asumen una reencarnación en algún ser fantástico o propio de la naturaleza.

y toda practica que lograra cuartear o agredir ²¹⁵ la ideología individual. esto ahora trasladado a las plataformas virtuales.

Los espacios virtuales han creado espacios que procuran la libre manifestación de ideas, las plataformas virtuales han procurado en diversos momentos figuras de anonimato ante las circunstancias políticas, sociales, culturales, económicas, etc. desde la comodidad del hogar el usuario puede alzar su voz y hacerse notar en el ciberespacio.

El anonimato, ha permitido además la expresión de ideas en internet, esto facilitado por la creación de identidades falsas, las líneas de asistencia que redes sociales han habilitado ante catástrofes, atentados o situaciones de riesgo, los usuarios muestran solidaridad, así como solicitar algún tipo de soporte o apoyo ante las contingencias que puedan presentarse.

Queda afirmar la relación entre la realidad virtual y la realidad física, real o radical. Es decir, dentro de los espacios virtuales proyectamos identidades que pueden estar o no asociadas en sendas realidades, no obstante, la identidad se fortalece dentro de los espacios virtuales, a razón la formación de una ecología virtual que se procura con usuarios bajo las mismas aficiones, ideológicas, creencias e intereses, dando certeza de las tribus virtuales.

El discurso que cada tribu virtual emite logra alcanzar espacios inimaginables, espacios en tiempo real y sin fronteras, la información transmitida no tiene límites en cuanto al argumento, es natural existan ideologías contrarias en todas las esferas habitables, sin embargo, hay ocasiones en que los discursos tienden al racismo, el sexismo, nacionalismo, o demás corrientes que han de ser consideradas nocivas o negativas para la sociedad.

Las plataformas virtuales buscan la forma en que las tribus virtuales converjan en espacios armónicos, regulándose a sí mismas, procurando un espacio de expresión a cada una de las tribus virtuales. La dificultad que esto ha logrado es un reto, dado que dentro de las plataformas cualquier persona puede expresar su indignación o aprobación a cualquier acto, desencadenando a una era

²¹⁵ Acrónimo utilizado para designar: Lesbianas, Gays, Bisexuales, Transgénero, Travestis, Transexuales e Intersexuales

repleta de ironías y contradicciones, flujos informativos imposibles de procesar, espacios de seguridad que resultan “intolerantes a la intolerancia” no obstante el internet construye realidades que conducen una vida de mayor comodidad y gusto a las personas; concluimos la inminente fusión de sendas realidades en los usuarios de internet.

Capítulo 4.

Libertades, violencias, Arte y tutela de derechos en el Ciberespacio

Analizamos diversas manifestaciones de las libertades de expresión dentro del ciberespacio haciendo énfasis en su ámbito de aplicación e interpretación jurisprudencial de los diversos niveles de mencionado derecho, así como de la ponderación de éste frente a otros determinantes que pudieran ser de carácter jurídico, social, antropológico, político, etc.

Así mismo hacemos un ejercicio específico de análisis de los límites de la libertad de expresión en las siguientes dos vertientes, sea en la explosión de discursos de odio y discriminación, amplificadas por la propia naturaleza de las redes sociales y, por otro lado, sobre el ejercicio de control que ejerce el Estado (y sus aparatos) sobre los nuevos instrumentos de comunicación, es decir en los nuevos espacios virtuales.

En consecuencia introducimos en este capítulo una componente jurídica en tratamiento del tema ya que, aplicando el método comparativo, desarrollaremos un estudio detallado de las sentencia del caso Valtonyc²¹⁶ y tomando referentes de caso similar del rapero Pablo Hasel²¹⁷, cuyos criterios de interpretación jurisprudencial y doctrinal utilizados por magistrados españoles contrasta con la interpretación *Lege lata*²¹⁸ de nuestra suprema corte (Véase por ejemplo el uso que la SCJN hizo de la doctrina de Frank La Rue²¹⁹ en la sentencia del caso ALESTRA), misma que es mucho más cercana a las definiciones amplias normalmente usadas por la *Supreme Court of United States* (SCOTUS) en los casos que la libertad de expresión tiene que ser ponderada con otros derechos.

Siendo así, el presente capítulo tiene como objeto materializar y dar certeza de la existencia de consecuencias jurídicas a raíz del ejercicio de las libertades

²¹⁶ Sentencia Núm., 79/ 2018 del TRIBUNAL SUPREMO, Sala de lo penal. Madrid (disponible en línea: http://estaticos.elmundo.es/documentos/2018/02/20/sentencia_terrorismo.pdf)

²¹⁷ Sentencia Núm. 4/2017 Audiencia nacional, sala de lo penal, Madrid [Disponible en línea: <https://www.ultimahora.es/sfAttachPlugin/401564.pdf>]

²¹⁸ Según la ley existente

²¹⁹ ONU, *Informe del Relator especial sobre la promoción y protección a la libertad al derecho a la libertad de opinión y expresión*, junio 2012. (Puede ser consultada en línea: <http://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2014/9691.pdf>)

dentro del ciberespacio, a través de la expresión artística, que conlleva una serie de elementos de expresión artística en torno al panorama musical, como ejemplo, en los recitales de los diversos artistas una gama de slogans, símbolos y signos que demarcan ideología e identidad, las producciones en video que son transmitidos en plataformas virtuales multimedia como *Youtube, Facebook, Vimeo, Genius, HHgroups* y una inmensa lista de sitios que promueve la difusión, descarga, almacenamiento y reproducción de material relacionado al arte musical.

Consta nuestra investigación de una analogía entre la música urbana (cual controla los mercados internacionales) y el género regional mexicano al mostrar una situación dicotómica en extremo al momento de establecer el discurso; dado que, el Estado Español condena abiertamente las injurias a la corona, la calumnia y entre otros tantos el enaltecimiento al terrorismo; no obstante, el Estado Mexicano, hace caso omiso al contenido de los principales géneros musicales que se transmiten dentro de nuestro territorio, tales exponen abiertamente un panorama de violencia, delincuencia y un claro enaltecimiento tanto a grupos delictivos como al narcotráfico o las instituciones *de facto* con las que este cuenta.

4.1 De la Libertad de expresión en el ciberespacio

Diversas disposiciones jurídicas coinciden a propósito de la libertad de expresión en internet y por consecuencia dentro del ciberespacio, de gozar con la misma protección que cuando se ejerce a través de otros medios.

Como lo hemos estado mencionando, la libertad de expresión cuenta con ciertas limitantes, mismas que serán consideradas dados los alcances y las consecuencias que puedan obtener para con el otro, los otros.

La resolución aprobada del 5 de julio de 2012 de consejo de Derechos Humanos, respecto a *Promoción, protección y disfruto de los derechos humanos en internet* establece 5 puntos que vale la pena presentar:

1. *Afirma que los derechos de las personas también deben estar protegidos en Internet, en particular la libertad de expresión, que es aplicable sin consideración de fronteras y por cualquier procedimiento que se elija, de conformidad con el artículo 19 de la Declaración Universal de Derechos Humanos y del Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos;*
2. *Reconoce la naturaleza mundial y abierta de Internet como fuerza impulsora de la aceleración de los progresos hacia el desarrollo en sus distintas formas;*

3. Exhorta a los Estados a que promuevan y faciliten el acceso a Internet y la cooperación internacional encaminada al desarrollo de los medios de comunicación y los servicios de información y comunicación en todos los países;
4. Alienta a los procedimientos especiales a que tengan estas cuestiones en cuenta en sus mandatos actuales, según proceda;
5. Decide seguir examinando la promoción, la protección y el disfrute de los derechos humanos, incluido el derecho a la libertad de expresión, en Internet y en otras tecnologías, así como la forma en que Internet puede ser un importante instrumento para el desarrollo y para el ejercicio de los derechos humanos, de conformidad con su programa de trabajo.²²⁰

Es entonces la libertad de expresión un derecho que se ubica en los derechos de sociedad, comunicación y participación, es en efecto un recurso imprescindible para la constitución de un régimen democrático, que además ha buscado un lugar por permanecer como un derecho fundamental²²¹ a pesar de la condición deslocalizada del internet, la libertad de expresión tiene un carácter *erga omnes*, por lo que se encuentran estos derechos tutelados, en los que recae derecho de opinión y de información, así como el de comunidad informada, en palabras de Humberto Nogueyra Alcalá, encontramos que:

Los derechos de sociedad, comunicación y participación, son aquellos que protegen a la persona en el ámbito civil, favoreciendo el libre tráfico entre todos sus miembros y su intervención en las relaciones sociales. Aquí se encuentran el derecho a la igualdad y a la no discriminación; la libertad de cultos; la inviolabilidad del domicilio; el secreto de las comunicaciones; la libertad de residencia y de circulación, la libertad de expresión e información; el derecho a la creación literaria, científica, artística y técnica; la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra, el derecho a reunión y manifestación y el derecho de asociación²²²

Dentro del panorama virtual, la libertad de expresión está equiparada a las comunidades digitales, a las tribus digitales, las plataformas virtuales y demás espacios que convergen.

Puesto que una de las principales circunstancias que aquejan el panorama de la libertad de expresión en el ciberespacio, son los límites que existan, como la usurpación de identidad, la minería y el robo de información, el uso del anonimato en línea, no obstante, utilizamos para esta investigación, como principal reto, el discurso de odio, que será detallado en el siguiente apartado.

²²⁰ NACIONES UNIDAS CONSEJO DE DERECHOS HUMANOS, *Consejo de derechos Humanos ONU. Resolución sobre libertad de expresión en internet*, 06/07/2012. [disponible en línea en:

<http://www.politicaspUBLICAS.net/panel/onu/cdhonu/1650-hrc-ddhh-internet.html>]

²²¹ Véase: BONILLA, Haideer Miranda. El acceso a internet como derecho fundamental. *Revista jurídica IUS Doctrina*, 2016. [Disponible en: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/iusdoctrina/article/download/27476/27648>]

²²² ALCALÁ, Humberto Nogueira. *Teoría y dogmática de los derechos fundamentales*. UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, 2003. pág. 62

4.1.1 El discurso de Odio y la libertad de expresión, muestra comparativa España-México.

En alusión al nuevo paradigma de la sociedad de la información, es decir el tercer entorno, así como la figura del *dataismo* establecido, condición que se soporta dentro de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, somos partícipes de una era basada en el flujo de datos dentro del universo del internet (el ciberespacio). Sírvase este como el medio por excelencia dentro de la globalización con una presencia y alcance nunca antes visto.

La inmediatez que proporciona el internet nos ha dado la posibilidad de conocer en tiempo real lo que sucede en casi cualquier parte del mundo, teniendo esto consecuencias e impacto en la vida diaria de los usuarios de internet, particularmente dentro de las plataformas virtuales de gran popularidad, mismas que han borrado fronteras de un Estado a otro, tales como Facebook, Twitter, Instagram, Youtube y una incalculable oferta de redes sociales, más las que emergen y buscan un lugar dentro de los posibles ciberconsumidores día a día.

El apartado en cuestión busca establecer una relación/comparación entre el Estado Español y el Estado Mexicano en cuanto a la producción del discurso, inherente el ejercicio de la libertad de expresión, tomando como plataforma para su difusión el arte, particularmente: la música. Elemento que logra consumir el discurso y la creación artística, delimitando a la cultura del Hip-Hop en España y al género Regional mexicano.

Encontrando similitudes en cuanto a la producción de discurso y los límites de la libertad de expresión; es decir el discurso de odio, el enaltecimiento al terrorismo o el enaltecimiento al crimen organizado, las consecuencias jurídicas que a raíz de estas situaciones y la postura de sendos Estados respecto a la difusión.

Bajo el discurso en la música, entre el territorio nacional (México) con un Estado miembro parte de la Unión Europea (España) centrandose especial atención a derechos fundamentales como la libertad de expresión; sus alcances y límites.

equiparando además el enaltecimiento al terrorismo dentro de los espacios artísticos, (música popular) enmarcando la cultura del hip hop dentro del territorio español y las consecuencias jurídicas al momento de sobrepasar los límites de la libertad de expresión, mientras que en el espacio nacional la música regional mexicana, misma que acapara gran parte del mercado, a pesar de sus constantes apologías al delito y el enaltecimiento a los criminales en el ámbito del narcotráfico.

Es de nuestro interés ahondar sobre los *delitos de odio* (Como objeto de estudio particular: el discurso de odio) en su manifestación dentro de las artes (para caso concreto: los géneros musicales populares) sirviéndose de la música y su difusión mediante las plataformas virtuales de mayor popularidad en México y España (Facebook, Spotify, Twitter, Youtube, etc.)²²³

Para esto hemos ido desarrollando algunos supuestos e interrogantes que nos permitan establecer ciertos criterios jurídicos y sociológicos, respecto a sendos Estados; con la intención de conocer de una manera objetiva los retos que nos atañen en cuanto al ejercicio de la libertad de expresión y con ello el discurso a través del arte (la música).

Desde un panorama europeo, el Consejo Ministerial de la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa²²⁴ (OSCE) misma efectuada en Maastricht en el año 2003 establece que un delito de odio es

“Toda infracción penal, incluidas las cometidas contra las personas o la propiedad, donde el bien jurídico protegido, se elige por su, real o percibida, conexión, simpatía, filiación, apoyo o pertenencia a un grupo. Este grupo se basa en una característica común de sus miembros, como su “raza”, real o percibida, el origen nacional o étnico, el lenguaje, el color, la religión, la edad, la discapacidad, la orientación sexual, u otro factor similar”²²⁵

Como primer acercamiento al concepto: *discurso de odio*, debemos entender que es una conducta empleada para designar acciones antijurídicas, o cuando

²²³ DOMINGUEZ, David Caldevilla. Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 2010, vol. 33, p. 45-68.

²²⁴ Consejo Ministerial de la Organización para la Seguridad y la Cooperación en Europa, [texto en línea disponible en bajo el siguiente enlace: (<https://www.osce.org/es>)]

²²⁵ (Decisión núm. 4/03 OSCE) [EN línea: <https://www.osce.org/mc/19382?download=true>]

menos inmorales, de la más diversa naturaleza.²²⁶ Los crímenes de odio (*hate crimes*) tienen diversas aristas, una de ellas desencadena en el discurso de odio (*hate speech*) en este tenor, el Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED)²²⁷ emitió en 2015 el texto *Odium dicta Libertad de expresión y protección de grupos discriminados en internet*.²²⁸ Espacio en el que rescatamos la siguiente definición:

La noción de expresión de odio o discurso de odio resulta de una traducción del inglés hate speech, que a su vez deriva de una expresión previa, hate crime. Esta última indica crímenes motivados por la pertenencia de la víctima a un cierto grupo social [...] la traducción del idioma en el marco de sistemas jurídicos y culturales diferentes resulta problemática. En español, es difícil explicar a quien no sea un jurista especializado por qué una “expresión de odio” debería o podría ser regulada o limitada, dado que la libertad de expresión, tal como es entendida en general por la población, consiste en poder decir lo que se piensa, incluso si resulta negativo y en particular si lo es a tal grado que denota odio hacia una persona, institución, grupo, partido político o gobernante²²⁹

La certeza jurídica para el territorio nacional mexicano en este tenor, recae en que los derechos humanos se encuentran protegidos por los tratados internacionales²³⁰ como por la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (CPEUM); encuadra para nuestro objeto de trabajo el artículo 6° dado que vela en *pro* de la libre manifestación de ideas, señalando que estas no serán objeto de ninguna inquisición judicial o administrativa²³¹.

²²⁶ DÍAZ SOTO, José. Una aproximación al concepto de discurso del odio. *Revista Derecho del Estado*, 2015, no 34. Pág. 78

²²⁷ Consejo Nacional para prevenir la discriminación (CONAPRED) *¿Quiénes somos?* Disponible en línea, en el siguiente enlace: [http://www.conapred.org.mx/index.php?contenido=pagina&id=38&id_opcion=15&op=15] (fecha de consulta 15 mayo de 2018).

²²⁸ KAUFMAN, Gustavo Ariel. *Odium dicta: libertad de expresión y protección de grupos discriminados en internet*. 2015.

²²⁹ *Ibidem*. pág. 41-42

²³⁰ Como lo es la Declaración Universal de los Derechos Humanos de 1948, el Pacto Internacional de Derechos Civiles y Políticos de 1966 y la Convención Americana sobre Derechos Humanos de 1969, por mencionar algunos.

²³¹ Artículo 6° CPEUM, (texto vigente) La manifestación de las ideas no será objeto de ninguna inquisición judicial o administrativa, sino en el caso de que ataque a la moral, la vida privada o los derechos de terceros, provoque algún delito, o perturbe el orden público; el derecho de réplica será ejercido en los términos dispuestos por la ley. El derecho a la información será garantizado por el Estado. Toda persona tiene derecho al libre acceso a información plural y oportuna, así como a buscar, recibir y difundir información e ideas de toda índole por cualquier medio de expresión. El Estado garantizará el derecho de acceso a las tecnologías de la información y comunicación, así como a los servicios de radiodifusión y telecomunicaciones, incluido el de banda ancha e internet. Para tales efectos, el Estado establecerá condiciones de competencia efectiva en la prestación de dichos servicios. [En línea: <http://www.ordenjuridico.gob.mx/Constitucion/articulos/6.pdf>] (Consultado mayo 2018)

No obstante, la libertad de expresión / manifestación de ideas, cuenta con determinadas limitantes implícitas, el artículo señalado expresa los límites de éste derecho al momento que existe un ataque moral, a la vida privada o a los derechos de terceros, que esta a su vez pueda desembocar en la comisión de algún delito o llegue a perturbar y desestabilizar el orden público.²³²

El delito de odio resulta ser un reto a las “democracias modernas”, es preciso un tratamiento como una lucha; por ejemplo, El territorio español pretende contrarrestar los delitos de odio (que evidentemente incluye el discurso de odio) a través del Ministerio de Interior, su intención es minimizar los riesgos a grupos que puedan resultar vulnerables, generar conciencia social y mediática respecto a la problemática, establecer una filosofía de tolerancia cero y para quienes hayan sido víctimas de algún delito de odio, reafirmar la confianza en las fuerzas y cuerpos de seguridad.²³³

El espacio en el que situamos la investigación es exclusivamente a través de las plataformas virtuales más importantes, presentamos un contraste entre el territorio mexicano y el español, encontramos que para España las opiniones emitidas mediante las plataformas virtuales generan una responsabilidad directa a los usuarios, es decir; se asumen las plataformas virtuales como una extensión de la identidad de quien emite una opinión, siendo éste vinculado directamente con alguna consecuencia o responsabilidad jurídica por los comentarios y opiniones que hayan sido emitidos. (Esto sostiene parte de nuestra tesis en sentido del anclaje de realidades es decir lo virtual a lo real y viceversa) y sus responsabilidades.

El calado de esta modificación es incluso mayor, en cuanto que incluye una regulación concreta, en aquellos supuestos en los que la comisión de estos delitos se produzca a través de Internet u otros medios de comunicación social de gran difusión. Internet se conforma como un lugar no sólo de oportunidades sino también de riesgos. Con ello se pretende luchar contra la propaganda racista y el discurso del odio en Internet. [...] El “hate speech” es definido por el Comité de Ministros del Consejo de Europa como “toda forma de expresión que difunda, incite, promueva o justifique el odio racial, la xenofobia, el antisemitismo u otras formas de odio basadas en la intolerancia”.²³⁴

²³² Ídem

²³³ Véase: informe sobre incidentes relacionados con los delitos de odio, 2015 [disponible en línea: <http://www.mitramiss.gob.es/oberaxe/ficheros/documentos/Informe2015DelitosOdio.pdf>]

²³⁴ Ídem

Las opiniones que se emiten dentro de las plataformas virtuales, tienen una responsabilidad directa con el usuario, pese al anonimato y las dificultades que puedan existir para demostrar la "responsabilidad" del emisor, no se puede tomar a la ligera el panorama virtual, ya que al manifestar una opinión, existe el riesgo y corre en dos direcciones en cuanto a la potencial producción del discurso del odio, por una parte, la persona que emite la opinión puede ser acreedor de una sanción de tipo penal y/o una sanción *de facto* por parte de la sociedad en general (rechazo, exclusión, etc.) incluso la agresión física o el linchamiento virtual.

Esto dado que al emitir un discurso centrado en el odio quien ejerce su libertad de expresión y sobre pasa tales límites, afectado a terceros, tiene en sí la responsabilidad ante las consecuencias que las ideas emitidas puedan ocasionar, para muestra, un discurso que genere un movimiento o una horda violenta contra una persona o un sector específico, y como extremo contrario, un discurso que genere un movimiento o una horda contra la persona que emitió el discurso.

Los delitos de odio, son necesariamente interpretativos, puesto que para poder identificarlos será preciso se logren una serie de circunstancias que evocan desde el contexto en que se comete la acción hasta la sensibilidad del agredido; propicio al escenario de nuestro interés podríamos hablar entonces del encuadramiento de conducta dentro del ciberespacio, y al estar ubicados aquí tendrían la etiqueta de cibercriminalidad y con ello, ciberodio, es decir:

Quando estas conductas o manifestaciones de odio delictivas se realizan a través de Internet, nos situamos en el ámbito de la cibercriminalidad (con toda la complejidad que deriva del específico medio en el que o a través del cual se cometen), con la nota sobreañadida de una motivación específica: lo que se conoce como ciberodio, en su acepción estricta. El ciberodio, en sentido amplio, como categoría genérica o «fórmula choque», viene a comprender aquellas conductas de odio (motivadas por un prejuicio excluyente o discriminator) susceptibles de ser cometidas a través de este medio. En este último sentido (el más utilizado), aunque el elenco de conductas a que se refiere puede ser muy variado por razón del bien jurídico afectado y por las múltiples posibilidades que ofrece Internet como medio o espacio de comunicación en el que tienen lugar, dentro de la categoría del ciberodio fundamentalmente se encuadran las realizadas bajo el pretendido amparo del ejercicio de la libertad de expresión o, lo que es lo mismo, la difusión de mensajes de odio a través de este medio.²³⁵

²³⁵ TOQUERO, María Aranzazu Moretón. El «ciberodio», la nueva cara del mensaje de odio: entre la cibercriminalidad y la libertad de expresión. *Revista jurídica de Castilla y León*, 2012, no 27, pág. 7

De las dudas que nos evoca la comisión de los delitos de odio, posteriores a su interpretación es del cómo se encuentra una solución de carácter jurídico, las medidas y el rigor con el que habrán de sancionarse, si la comisión de tal delito amerita una pena de carácter pecuniario o llega al grado de exigir la pena privativa de libertad.

En esta medida, la solución jurídica al conflicto planteado pasará finalmente por una inevitable valoración constitucional de los bienes confrontados, pues frente al derecho fundamental a la libertad de expresión, por un lado, se encuentran los derechos fundamentales al honor, la dignidad o el derecho a no ser discriminado, sobre los cuales el legislador ha construido algunos de los tipos delictivos que se integran (aunque no agotan) la categoría de «crímenes de odio», como reverso de estos derechos fundamentales²³⁶.

Para esto, el Ministerio del Interior español, ha desarrollado una infografía que advierte en torno a las expresiones de odio y como prevenir-combatir destacando una serie de puntos que describen el delito de odio:

“Si una persona se ha mostrado hostil hacia ti por tu raza, orientación e identidad sexual, religión creencias o discapacidad, ha cometido un delito de odio. [...] Los insultos racistas o xenófobos también pueden ser delito. No obvies los mensajes u ofensas recibidas en tu perfil de redes sociales, tu correo electrónico o teléfono móvil. Cuando denuncies, no omitas las palabras concretas y comentarios dichos por el autor. No olvides contar a la Policía o a la Guardia Civil todo lo que creas que es importante (símbolos Anagramas, vestimenta del autor, testigos de los hechos, etc.) Sea lo que sea²³⁷”

El discurso de odio, (independientemente de su orientación ideológica) puede comúnmente estar acompañado de una serie de símbolos y mensajes ocultos, para ejemplificar; los videos puestos en línea, los recitales en directo, la vestimenta y las insignias dentro de las escenografías; es posible encontrar simbología neo-nazi para los grupos de ultra derecha, como muestra está: la esvástica, deformaciones de cruces gamadas, el numero 18 o el 88²³⁸ anagramas, criptogramas y una diversidad de medios para encriptar el mensaje.

En razón a esto: encontramos grupos dentro del territorio español con tendencias de Ultraderecha o neonazis, quienes organizan conciertos racistas bajo el abanderamiento del White power la música “Oi!” Y el *punk* de derecha; España

²³⁶ Ídem

²³⁷ GOBIERNO DE ESPAÑA, Ministerio del Interior. *Delitos de odio*. [Disponible en línea: http://www.interior.gob.es/documents/642012/3479677/triptico_delitos_odio_+español.pdf/da933f74-107c-4ea7-94fe-dd36840975be]

²³⁸ A como primera letra del alfabeto que representa el numero 1 Adolf, H Es la octava letra del alfabeto latino, 88, HH cuyo significado es “Heil Hitler”

cuenta con un amplio repertorio musical de carácter neonazi, con agrupaciones que se han conformado en la clandestinidad e incluso dentro de las cárceles, ante una omisión relativa por parte de la autoridad española, dado que difunden contenido contra la convivencia y la democracia.²³⁹

Resalta el grupo madrileño Batallón de Castigo fundado en la Prisión de Alcalá-Meco; con una tendencia ideológica neo-nazi y fascista²⁴⁰ títulos como *Siempre fascistas* descubrimos los siguientes mensajes:

*Rugen nuestras voces sobre los cobardes, siempre dispuestos a derramar sangre, con banderas y estandartes tomando las calles, la justicia nos detiene ahora igual que antes [...] Años han pasado y no hemos cambiado, llevamos nuestras botas y el pelo rapado, somos guerreros con rabia entre los dientes, Muerte al invasor es todo lo que tu sientes [...] skinheads nacionalista siempre leales siempre fascistas.*²⁴¹

Fragmento que evoca un sentido de pertenencia e entidad, seguido de un mensaje ambiguo en relación al invasor, no podríamos referir se trata de un mensaje de odio directamente por el hecho de que pudiera contravenir nuestras creencias ideológicas; sin embargo, la *insinuación* es atenta a un nacionalismo violento y xenófobo, pero, esa es meramente una potencial interpretación. Por otra parte, la letra del tema *Democracia*, insiste en el mensaje nacionalista. ¿cuál es el momento exacto en el que exponer una opinión conlleva una investigación judicial o en determinado caso resulta la comisión de un delito de odio?

*Nos quitáis nuestro trabajo Para dárselo a extranjeros Nos pegáis, nos humilláis Nos tratáis cómo a escoria Ha llegado vuestra hora Mejor que empecéis a rezar No pensamos daros cuartel En ésta caza sin piedad Democracia: mierda Mierda: democracia: mierda Sangre y fuego os merecéis Putos demócratas de mierda No nos vamos a detener Os declaramos la guerra En los campos os pudriréis Hijos de puta Mientras en España Empieza a amanecer.*²⁴²

De acuerdo con la asociación *Freemuse*²⁴³ en España, durante el año 2017 existieron 13 situaciones en torno a libertad de expresión en la que las partes actoras eran cantantes de rap; como potencial consecuencia según el texto que mencionamos, es a raíz de un incremento a la legislación de carácter “anti-

²³⁹ IBARRA, Esteban. *Los crímenes del odio: Violencia skin y neonazi en España*. Ediciones Temas de Hoy, 2003. Pág. 73

²⁴⁰ Ídem Pág. 70

²⁴¹ <http://www.elmundo.es/cultura/musica/2017/11/08/5a02f5dd46163f07558b46b1.html>

²⁴² Batallón de castigo, *democracia*, [CD] Caña de España, 1998.

²⁴³ FREE MUSE *State of artistic freedom* 2017 [disponible en línea: <https://en.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/freemuse-the-state-of-artistic-freedom-2018.pdf>]

terrorista” desde el año 2015, legislación que tiene la intención de advertir y prevenir socialmente contra la manifestación de ideas que puedan tener un carácter pro terrorista o tendiente al odio.

4.2 Del micrófono a proceso, caso: Valtonyc, Pablo Hassel y otros

La muestra dentro de España a comparar, es la sentencia del día 2 de marzo de 2018 por la Audiencia Nacional en la que el rapero Pablo Rivadulla Duro, conocido como “Pablo Hassel” es condenado a 2 años de prisión, así como una multa por 24.300 euros por enaltecimiento del terrorismo e injurias a la Corona e instituciones, esto en razón de publicar diversos *twits* y una canción en la plataforma de videos y *streaming* YouTube²⁴⁴.

En el mismo tenor el rapero Josep Miquel Arenas, conocido como Valtonyc, a quien el Tribunal Supremo confirmó la sentencia que la Audiencia Nacional impuso a mencionado rapero por tres años y medio, el delito equivalente al de Pablo Hassel: Enaltecimiento del terrorismo, calumnias e injurias graves a la Corona, así como amenazas, difundido en las plataformas virtuales, Youtube, *HHgroups* y *Myspace*, además de los recitales en vivo y sus alusiones a diversos grupos terroristas. En esto fue sentenciado el día 15 de febrero de 2018;²⁴⁵ los casos anteriormente citados no se encuentran aislados, se conocen procesos similares como el de César Straweberry del Grupo Def con Dos o el grupo *la insurgencia* en la misma situación, incluso en otros géneros populares como lo es el *Punk*, el grupo español *Soziedad Alkoholika*, presentó cargos fundados bajo los mismos supuestos, enaltecimiento al terrorismo, mismos que valieron en respuesta solidaria por la escena musical española, un tema a modo de respuesta, situación que se ha repetido con lo sucedido en el caso Valtonyc y Hassel, citada posteriormente.

¡Stop criminalización censura! stop criminalización basura! stop criminalización censura! ¿Dónde está la libertad de expresión? ¡Acoplados metidos todos en el mismo saco aguantando mentiras y manipulaciones no escuchas no entiendes no sabes no comprendes solo lo que sale de tus putos cojones! ¡Eres un valiente, valiente hipocresía! dentro de tus listas no hay terroristas solo personas que van a defenderse cantando luchando con uñas y dientes No nos cierren la boca

²⁴⁴ Tribunal Supremo, sala de lo penal. Sentencia núm. 79/2018 [Disponible en línea: https://es.scribd.com/document/372818695/Sentencia-Pablo-Hasel#from_embed]

²⁴⁵ Sentencia http://estaticos.elmundo.es/documentos/2018/02/20/sentencia_terrorismo.pdf Op. cit.

*asociaciones de censores no respeten el derecho de las libres opiniones prohibiendo y torturando en pocas pasadas épocas oscuras ahora recordadas!*²⁴⁶

En el mes de mayo de 2016 los raperos granadinos Ajax y Prok tuvieron que retirar de la plataforma Youtube, el video *Polizzia*²⁴⁷, por instrucciones del juzgado de instrucción número 5° de Granada, esto como medida cautelar. La razón una tentativa de injurias contra los cuerpos de seguridad²⁴⁸.

La consigna dentro de las letras, era directa y de un carácter anti sistema, misma que reza “*De qué sirven los maderos*²⁴⁹ *si no es para hacer fuego ¿de qué sirven?*”. No obstante, Ajax y Prok se encuentran en libertad y con la incertidumbre de la libertad de expresión; argumentando el texto no tenía intención alguna de ser tomada en un sentido literal.

El caso con mayor proyección mediática fue sobre la conducta delictiva que le valieron de sentencia al Rapero Valtonyc, además de los recitales en directo y el contenido de sus letras en las canciones, una serie de comentarios emitidos en la plataforma twitter, mismos que citamos y adjuntamos en un apartado de anexos al final del presente trabajo.²⁵⁰

Evidentemente, proteger los derechos en cuanto a libertad de pensamiento y de expresión es una tarea que le compete al Estado, aunque, esta puede ir en contra al orden en turno. Existen prerrogativas tanto en México²⁵¹ como España²⁵² que han permitido realizar presión social, a través de protestas, al día de hoy utilizando medios y plataformas digitales, (Change.org, Facebook, Twitter, Etc). Una vez emitida la sentencia del Rapero Valtonyc, el colectivo de músicos y

²⁴⁶ Boikot, *STOP CENSURA*, [CD] “En tus problemas crecen” España. 2004. (Tema como protesta ante las acusaciones del grupo Soziedad Alkoholika, por presuntas alusiones pro ETA, en 2004)

²⁴⁷ Ajax y Prok, *Polizzia*, España, 2016. [disponible en: <https://open.spotify.com/track/6WEAejpPaOpx2OyG5HYID8?si=6ltqjEueRGSv4LRfQS4fA> y <https://youtu.be/F4tjhu847GI>]

²⁴⁸ SOTO IVARS, Juan. Arden las redes. *Madrid: Debate*, 2017. s/d [En línea: https://books.google.com.mx/books/about/Arden_las_redes.html?id=r_sUDgAAQBAJ&redir_esc=y]

²⁴⁹ Jerga que utilizada en España para referirse a la Policía

²⁵⁰ TRIBUNAL SUPREMO, sala de lo penal, Sentencia Núm. 79/2018 15/12/2018 [puede ser consultada en línea en el siguiente enlace: https://e00-elmundo.uecdn.es/documentos/2018/02/20/sentencia_terrorismo.pdf]

²⁵¹ La CPEUM, establece la libertad de asociación en el artículo número 9

²⁵² En lo referente a la libertad de asociación: Constitución española, *Art.22*, Boletín Oficial del Estado, 29 de diciembre de 1978, núm. 311, España, 1978.

cantantes del movimiento Hip – Hop, que ejerciendo su derecho constitucional mencionado en el numeral 20 de la Constitución española.

1. Se reconocen y protegen los derechos:
 - a) A expresar y difundir libremente los pensamientos, ideas y opiniones mediante la palabra, el escrito o cualquier otro medio de reproducción.
 - b) A la producción y creación literaria, artística, científica y técnica.
 - c) A la libertad de cátedra.
 - d) A comunicar o recibir libremente información veraz por cualquier medio de difusión. La ley regulará el derecho a la cláusula de conciencia y al secreto profesional en el ejercicio de estas libertades.
2. El ejercicio de estos derechos no puede restringirse mediante ningún tipo de censura previa.
3. La ley regulará la organización y el control parlamentario de los medios de comunicación social dependientes del Estado o de cualquier ente público y garantizará el acceso a dichos medios de los grupos sociales y políticos significativos, respetando el pluralismo de la sociedad y de las diversas lenguas de España.
4. Estas libertades tienen su límite en el respeto a los derechos reconocidos en este Título, en los preceptos de las leyes que lo desarrollen y, especialmente, en el derecho al honor, a la intimidad, a la propia imagen y a la protección de la juventud y de la infancia.
5. Sólo podrá acordarse el secuestro de publicaciones, grabaciones y otros medios de información en virtud de resolución judicial.²⁵³

Apoyado, en estos referentes jurídicos, fue que se externó el disgusto por las medidas del Estado; lo que da por resultado la formación de un colectivo en *pro* de la libertad de expresión, manifestando apoyo al rapero Pablo Hassel, los intérpretes y activistas son *Elphomega, Machete en Boca, Frank T, Homes i Dones Llúdriga, La Raiz, Ira, Los Chikos del Maíz, Tribade, Def con Dos, Noult, ZOO, Rapsusklei, Sara Hebe*, así como *Clara Peya, Juan Pablo Balcázar, Antonio Torres y Roger Martínez* que por si fuera poco lanzan en respuesta el tema titulado: *Los borbones son unos ladrones*, que asume libertad de expresión por parte de los raperos, un coro que relata: *Libertad de expresión, tomando posiciones, que retumben las prisiones ¡Los Borbones son unos ladrones! Libertad de expresión, tomando posiciones, que retumben las prisiones, ni jueces, ni fiscales, ni Borbones.*²⁵⁴

²⁵³ *Ibíd.*, Art. 20.

²⁵⁴ *Elphomega, Machete en Boca, Frank T, Homes i Dones Llúdriga, La Raiz, Ira, Los Chikos del Maíz, Tribade, Def con Dos, Noult, ZOO, Rapsusklei, Sara Hebe, Clara Peya, Juan Pablo Balcázar, Antonio Torres, Roger Martínez, Los Borbones son unos ladrones, España, 2018* [disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ySqxLQ-UsNo>]

Sencillo del rapero mallorquín, que relata supuestas faltas por parte de la corona, así como violación a diversas leyes²⁵⁵. De esta manera emerge la acción social y el apoyo al gremio del HIP-HOP con un colectivo multidisciplinario denominado #NOCALLAREM²⁵⁶

4.2.1 Contrastes en la escena musical de México

Lo que sucede en el territorio nacional mexicano, es una violencia normalizada y absorbida por las culturas emergentes²⁵⁷, un panorama de libertad de expresión que en su mayoría es castigado por organismos facticos, (crimen organizado, narcotráfico) son reducidos, o hasta el momento que se redacta esta investigación no hemos contado con colectivos musicales cuya prosa esté vinculada a *la lucha contra el narco* o que denuncie la acción negativa del crimen organizado.

Es decir, no existe censura, bajo el supuesto de la erradicación de cualquier opinión que deleve el actuar de los grupos de peso en el territorio nacional, para muestra de libertad de expresión, el sector más vulnerado refiere al campo periodístico, dado que en 10 meses, 11 periodistas fueron asesinados dentro de las tierras mexicanas²⁵⁸, además la nota de *El Economista* señala que en tan solo cinco años del gobierno de Enrique Peña Nieto el número de las víctimas ronda en 38.²⁵⁹

Entonces, la paradoja es que las agrupaciones musicales con un contenido violento explícito que enaltece a los grupos delictivos supone el *status quo*

²⁵⁵ MORENO, Marisu, en El Plural, *Denuncian al Gobierno español por exportación "ilegal" de armas y vehículos a Marruecos*. España, 2013. [en línea: https://www.elplural.com/politica/internacional/denuncian-al-gobierno-espanol-por-exportacion-ilegal-de-armas-y-vehiculos-a-marruecos_61257102]

²⁵⁶ Sitio oficial del colectivo hip-hop pro libertad de expresión: [<http://www.nocallarem.org/noticias/>] (sitio web en catalán)

²⁵⁷ ARCE, José Manuel Valenzuela. *Jefe de jefes. Corridos y narcocultura en México*. El Colegio de la Frontera Norte, 2015.

²⁵⁸ Los datos fueron recopilados del sitio de Reporteros sin fronteras que son una organización independiente con sede en París que cuenta con un estatus consultivo ante la Organización de las Naciones Unidas, la Unesco, el Consejo de Europa y la Organización Internacional de la Francofonía (OIF) y tales datos, mismos que son actualizados en tiempo real, pudiendo no coincidir con los recién expuestos, para ser consultados en el siguiente enlace: [en línea: <https://rsf.org/es/periodistas-asesinados>]

²⁵⁹ s/d, *El Economista*, *Expertos en libertad de expresión ponen a México en la mira*. 23 Noviembre 2017. [Consultado en línea: <https://www.economista.com.mx/politica/Expertos-enlibertad-de-expresion-ponen-a-Mexico-en-la-mira-20171123-0094.html>]

musical, con difusión en los medios de comunicación clásicas, así como en las nuevas tecnologías de la comunicación. Hablamos principalmente de la *música regional mexicana*, y claro está algunos ritmos urbanos que consiguen alcanzar los mismos contenidos temáticos: Narcóticos, sexo, poder y violencia.

Respecto al discurso de odio en México, cuenta con una tendencia poco más allegada contra las expresiones de homofobia, clasismo, racismo, etc. no obstante, las burlas ante situaciones delicadas o de interés público como pueden ser la materialización de los crímenes de odio, desastres naturales, etc. rara vez consiguen tomar partida dentro de los espacios jurisdiccionales; opiniones que consiguen mayor espectro dentro de las plataformas virtuales, y en respuesta la coerción viene por parte de la sociedad, es normalizada la conducta de un “linchamiento virtual”, a raíz de emitir opiniones de diversas índoles; como el caso del cantante folk, Juan Cirerol respecto al sismo de la CDMX²⁶⁰ hacemos mención de esto en contraste con el tema del crimen organizado al que nulamente se protesta y al contrario se tolera y consiente.

Como muestra en la vida cotidiana del Estado de Michoacán; Estado calificado de suma peligrosidad y no seguro para viajar, según el departamento de Estado de Estados Unidos de Norteamérica²⁶¹ ha galardonado en 2016 con la presea “Melchor Ocampo” por la LXXII legislatura al grupo musical “Hermanos Jiménez y su Arpa”²⁶² mismos que enaltecen las asociaciones y acciones criminales utilizando como medio la música. En este mismo tenor la penetración de la *narcocultura* es una constante, que cada vez penetra más espacios, de difusión ideológica, el cine, las teleseries, *memes*, etc.

²⁶⁰ Campaña mediante la plataforma *change.org* para vetar a Juan Cirerol de la plataforma musical Spotify, aludiendo el contenido musical es “ofensivo para los mexicanos”.: [En línea: <https://www.change.org/p/spotifymexico-dejemos-a-juan-cirerol-en-el-olvido>] Redacción. EL Universal, *El músico Juan Cirerol se burla del sismo en México*, septiembre 2017, Ciudad de México. [En línea: <http://www.eluniversal.com.mx/espectaculos/el-musico-juan-cirerol-se-burla-del-sismo-en-mexico>]

²⁶¹ U.S. DEPARTMENT OF STATE. *Mexico Travel Advisory*. [En línea: <https://travel.state.gov/content/travel/en/traveladvisories/traveladvisories/mexico-travel-advisory.html>]

²⁶² ARRIETA Carlos, EL Universal, *Entregan diputados de Michoacán presea a grupo musical de narcocorridos*. Junio 2016, México. [En línea: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/estados/2016/06/3/entregan-diputados-de-michoacan-presea-grupo-musical-de-narcocorridos>]

El estado mexicano tolera tales situaciones, los organismos de poder contarán con sus argumentos para mantener y difundir estos movimientos; culturales, el reciente caso en el Estado de Michoacán tuvo como sede La *expo feria Morelia 2018*, que de los diversos atractivos fue precisa para nuestra investigación la presencia de Alfredo Ríos, conocido bajo el seudónimo de “El Komander” persona considerada como un exponente del denominado “Movimiento Alterado”, movimiento que Juan Rogelio Ramírez Paredes describe que:

*En 2008 surge en Sinaloa lo que se autodenominó el Movimiento Alterado. El MA aceleró la marcha sobre la línea violenta que llevaban los corridos pesados, dando pie a los llamados "corridos enfermos". Sus mensajes tomaron tonos intimidatorios y concretos, así como sus descripciones hicieron alusión al placer de matar, cercenar y torturar. El MA aglutinó a narcocorridos, corridos pesados y corridos enfermos echando mano, ocasionalmente, de groserías en sus letras. El MA utilizó los corridos para enviar mensajes en todas las direcciones. Visibilizaron de forma explícita al remitente y al destinatario, usaron todos los tonos y lenguajes, tocaron los temas que quisieron, han hablado sin ningún límite.*²⁶³

Así bien, “El Komander” Con una actitud permisiva por parte del Estado, ofertó un recital el pasado 11 de mayo de 2018, tal evento fue realizado bajo *promesa* de no interpretar canciones que enaltecieran la violencia y el crimen organizado, no obstante, se interpretaron canciones como *El cigarrito Bañado*²⁶⁴, *El taquicardio*²⁶⁵ o *Soy de rancho*²⁶⁶ haciendo notorias referencias a grupos delictivos así como el estilo de vida propio de la narcocultura, por otra parte; la situación de *alegalidad* en la que encontramos estas manifestaciones musicales, puesto que, la Secretaría de Desarrollo Económico (sedeco) estableció como condición del Gobierno del Estado de Michoacán que el mencionado interprete no hiciera alusiones criminales, el recital se ha realizado y con una advertencia inútil y omisa. Y sin consecuencias jurídicas evidentemente.

²⁶³ RAMÍREZ PAREDES, Juan Rogelio. Huellas musicales de la violencia: el movimiento alterado en México. *Sociológica (México)*, 2012, vol. 27, no 77 [En línea: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-01732012000300006&script=sci_arttext&lng=pt]

²⁶⁴ RÍOS MEZA, José Alfredo, El Komander *El cigarrito Bañado*, en “y seguimos la borrachera” [CD] Twiins Group, 2011

²⁶⁵ RÍOS MEZA, José Alfredo, El Komander, *El taquicardio*, en “Bélico” [CD] Twiins Music Group, 2012

²⁶⁶ RÍOS MEZA, José Alfredo, El Komander, *Soy de rancho*, en “En vivo desde la sierra de Culiacán con guitarras pajueleras” [CD] Twiins Music Group, 2014

¿Pero es el narcotráfico una forma de terrorismo? Es válido cuestionarnos si existe la figura del terrorismo dentro del Estado nacional mexicano al día de hoy, anticipadamente Luis Gonzales de Alba se preguntaba:

¿Hemos tenido terrorismo en México? dando por respuesta: Lo realizaba el Ejército cuando ahorcaba cristeros a lo largo de caminos donde fueran ejemplo de lo que ocurría a otros alzados, lo cometían los cristeros cuando empalaban a maestros rurales que defendían la educación laica²⁶⁷

Sin embargo, cómo es el terrorismo que ahora acecha, (si es que existe) cómo propaga el discurso de miedo, cuáles son los fines que persigue y si existe una ofensiva o una intención para contenerlo. Sería de carácter abominable intuir el Estado mexicano ejerciera un “terrorismo de Estado” o pensar existe un discurso a través de la música que normaliza la violencia y la penetración de la delincuencia organizada dentro del Estado, no obstante, la lucha pareciera ser superflua o desde otra perspectiva podría parecer un Estado que no tiene inconveniente alguno con el ejercicio de la libre expresión.

¿Qué diferencias encontramos dentro del Estado español y el Estado mexicano? La figura inmediata es que por disposición oficial en el territorio mexicano dejan de existir los delitos contra el honor, el título vigésimo, que lleva como nombre: *delitos contra el honor* y que se encuentra a la fecha derogado.

Legislación que a contra parte, se encuentra vigencia dentro del territorio español, referentes jurídicos que encuentran relación con los casos de los interpretes musicales antes mencionados.

A propósito de esto, en el territorio nacional no está plenamente establecido la figura de los delitos de odio y discurso de odio, luego entonces no existe una forma inmediata o real para sancionar a quien cometa alguna conducta como las anteriormente mencionadas; aunado a la derogación de los delitos contra el honor dentro del territorio nacional.

El discurso del odio es una conducta frecuente y no precisa exclusividad, dentro del Estado mexicano, es decir que, esta conducta puede ser ejercida por cualquier persona y a través de cualquier canal de comunicación.

²⁶⁷ GONZÁLEZ DE ALBA, Luis. *Terrorismo en México*. Letras libres, México, 2002.

Hemos mencionado, la libertad de expresión, no será objeto de inquisición o de pena alguna; esto desde un campo de lo jurídico y con forme a estado de derecho, sin embargo, insistimos sobre el castigo al publicar, compartir, reenviar, un comentario que incite al odio, suele ser de carácter mediamente “socio-virtual” expresado en “los linchamientos virtuales” puesto que, hasta el día de hoy no existe sentencia alguna con pena privativa de libertad en el Estado mexicano que se vincule por promover discurso de odio o similares dentro de las plataformas virtuales, sin embargo, existen casos altamente populares, como el caso del *Youtuber* Juan Luis Lagunas Rosales, conocido como: “el pirata de Culiacán” vinculado a la *narcocultura* y quien al realizar comentarios ofensivos contra el crimen organizado, mismo que fuera asesinado con total impunidad el pasado lunes 18 de diciembre de 2017, a raíz del ejercicio de su “libertad de expresión”, figura que en todo momento hacía apología al delito, la misoginia y el consumo de narcóticos; no obstante, la manifestación de opiniones independiente del cuan infundadas pudieran estar no justifican ser víctima de un homicidio²⁶⁸ y mucho menos en un Estado democrático.

Al día de hoy se consigue ejercer libertad de expresión en sendos estados, cada uno a su manera, no obstante; la censura está presente en diversas formas desde la censura mediante software, la censura por parte del Estado y las empresas, hasta la autocensura y la postcensura. Es preciso establecer que ambas democracias cuentan con estructuras de orden diferentes, así como prioridades e intereses.

Para el caso español resaltamos la necesidad de mantener un orden en cuanto a los principios democráticos que rigen dicho país, el flujo y diversidad ideológica, visibiliza mayores índices de xenofobia²⁶⁹ segregación social, clasicismo, etc., de igual manera, es evidente la creación de políticas públicas en torno a esta temática, políticas de carácter rígido o instrumentos no legislativos como pueden ser directrices o códigos de conducta.

²⁶⁸ REINA Elena, El País, *La “narcocultura” que mató al Pirata de Culiacán*, 2017. México, [en línea: https://elpais.com/internacional/2017/12/20/mexico/1513809755_682894.html]

²⁶⁹ CONTRA LA INTOLERANCIA, Movimiento. Informe Raxen. *Madrid: Movimiento contra la Intolerancia*, 2016. [En línea: <http://www.empleo.gob.es/oberaxe/ficheros/documentos/InformeRaxen.pdf>]

En este tenor (delitos de odio) rescatamos estadística del Ministerio interior de España, con datos de 2015 se estableció que en cuanto a delitos de odio la mayoría fue a raíz de ideología, con 56 casos (hechos conocidos) seguido de 16 casos en lo que respecta a racismo / xenofobia, finalmente el caso de menor repercusión, con un solo hecho conocido fue el de aporofobia, es decir; el rechazo a personas en condición de pobreza.²⁷⁰

Las cifras oficiales establecen que la primera agresión corresponde a injurias, seguido de amenazas; además suma importancia a nuestra investigación dado que el principal método empleado para la difusión y la materialización es dentro del ciber espacio, es decir, el internet con un 46,2% de cobertura, solamente seguidos por telefonía/comunicaciones con un 26,5% medios de comunicación social un 8.5% en redes sociales un 9.4% y otros medios 9.4%²⁷¹

²⁷⁰ Ministerio Interior, *Delitos de odio*. España, 2015. [en línea: <http://www.interior.gob.es/web/servicios-al-ciudadano/delitos-de-odio>]

²⁷¹ Idem

Reflexiones finales

Si bien es real que, generalmente, se acostumbra asignar como capítulo final lo que llamamos “conclusiones”, este término es tan afirmativo por lo cual nos parece más adecuado en temas de esta fluidez y dinamismo optar por hablar de “Reflexiones finales”.

El primer capítulo nos ha permitido llegar a una serie de conclusiones que enunciaremos a continuación: es inobjetable mencionar que estamos en presencia de un cambio de paradigma y que como todo escenario innovador estamos fascinados, en ocasiones asustados, pero sobre todo con incertidumbre ante los avances científicos y tecnológicos, sobre todo en el área de la información/comunicación.

No obstante, hemos estado abusando del uso de estos avances, en lo que respecta a los dispositivos y su interfaz, dada su normalización y el uso inicial por las juventudes, a la vez se les ha restado seriedad vistos como hechos triviales mediante por el cual los jóvenes se conectan para compartir tareas, enviar mensajes de texto o archivos multimedia, creyendo de primer momento que estos espacios estaban destinados netamente al ocio y el entretenimiento.

Nuestra tesis expone dos escenarios, uno físico y otro virtual; el espacio virtual y la realidad virtual fue de enorme interés para nosotros, puesto que este espacio cada vez se expande más, dados los espacios y plataformas virtuales que día a día emergen, mismos que han tenido la función de reafirmar y reinventar a los individuos, mediante redes sociales, clústeres, spillovers, publicidad, videojuegos, comunidades, plataformas, etc.

Sin embargo, el individuo que se reinventa, se enfrenta a una serie de dicotomías en los espacios virtuales, tales como son: expresión/censura, libertad/esclavitud. Derechos/prohibiciones, espacio físico/espacio virtual, y un amplio etcétera, en la que el propio individuo cede en gran medida su tiempo de vida para fusionarse entre lo real y lo virtual, teniendo como gran interés y razón de existencia la conexión a los nuevos espacios digitales.

Pues bien, el individuo que cruza las últimas horas de la posmodernidad, ha sido por antonomasia el libre de los grandes relatos del siglo XX y de los

atavismos de la modernidad, consiguiendo romper con la posmodernidad de una vez por todas a través de un mundo virtual.

Además de esto concretamos la penetración de internet en casi todos los espacios de la vida diaria, la forma en que el internet absorbe cada día a quien creímos sería un coloso inagotable de los medios de comunicación en masa, la televisión, seguido del radio y la prensa que, no obstante, mantiene la premisa televisiva, es decir el *Tele-ver*, el consumo de información a distancia.

De esto sostenemos que la interacción en los espacios físicos poco a poco ha tenido consecuencias en los espacios virtuales y viceversa, por lo tanto, en un momento fueron concebidas como realidades alternas y paulatinamente en calidad de “ancladas una de la otra”, pero al día que se redactan estas líneas estamos seguros de que existe una fusión entre el espacio físico y el virtual que tiene consecuencias reales e incluso jurídicas en la vida cotidiana de las personas.

Fue de utilidad establecer quienes son los agentes que intervienen dentro de los espacios virtuales, como los proveedores de servicio y de contenido, los usuarios y la capacidad con la que estos cuentan de ejercer diversos roles; la capacidad de adquirir identidades, avatares y con ello navegar dentro del ciberespacio.

Finalmente hemos expresado la analogía que existe en los nuevos espacios digitales / virtuales y los espacios físicos, aseverando que cualquier acción que se realiza dentro de los espacios físicos puede tener una análoga dentro de la arquitectura digital, es decir en las posibilidades que brinda el universo del internet.

Una vez explorados los campos de lo virtual, hemos concluido dentro del capítulo 2 con que la virtualidad es un escenario en todo momento potencial, está y no está a la misma vez, ahora bien, siendo desarrollado a través de la ciencia, la informática y las tecnológicas de la información y de la comunicación, nos dan como resultado una realidad alterna, el axioma de la realidad virtual al que diariamente accedemos y consideramos como un todo que permea dentro de nuestras actividades diarias de las más complejas a las más sencillas.

La insistente innovación ha orillado los esfuerzos de la humanidad a un desarrollo tecnológico, que únicamente fue previsto a través de las artes mediante el género de la ciencia ficción o *sci-fi*, hoy vemos superado esto, ya que nos desarrollamos en el ciberespacio (diariamente), fenómeno de complicado estudio en lo que respecta a tiempo/espacio, puesto que una de sus variantes y diáfanas características es que logra trascender estos elementos.

Ha sido de suma importancia separar lo virtual del ciberespacio, como del internet, y hemos dejado en claro que el internet corresponde a una infraestructura y que la arquitectura y contenido que encontramos dentro de esta es el ciberespacio, que resulta ser una simulación/recreación del entorno físico, evocado a través de procesos informáticos y tecnológicos.

Uno de los elementos de mayor trascendencia en internet y el ciberespacio es la identidad, que nos permite asumir una serie de características y elementos para ser *alguien* en este espacio virtual; tanto identidad como virtualidad, no son conceptos propios de la actualidad, sino que ha ido modificándose dadas las necesidades humanas ancladas al panorama tecnológico.

La labor tecnológica ha producido grandes cambios a nivel global (la propia cuarta ola de la globalización), de estos se destacó la sociedad de la información, es atinado mencionar, es sociedad de la información y no sociedades de la información pues, recae en sí misma el fenómeno globalizador, esto en los espacios del *World Wide Web*, o bien el internet 2.0 en tanto, a formado un epicentro en la vida del individuo, siendo de tal prioridad que ha de posicionarse como *La religión de los datos*.

Este fenómeno fue propicio para la emergencia de las culturas digitales, las que fueron brevemente descritas, así como una recapitulación sobre los momentos culturales en décadas pasadas y el contraste de hoy para con la cultura digital, misma que ha producido la transición tribal vista desde los primeros agrupamientos humanos, posteriormente al tribalismo urbano y hoy a las tribus digitales, que son expuestas capítulo 3 de la presente tesis.

En este tenor dentro del capítulo 3 encontramos fenómenos como La(s) práctica(s) social(es) comunicacional(es) que enfrentamos, y que se desarrollan

diariamente, cuentan con una relación directa en los campos de la cibernética, propiamente constituidas en la subestructura del internet. Las comunicaciones sociales, fueron paulatinamente trasladadas a este terreno, hoy dan la oportunidad de un (re)agrupamiento, y con ello una extensión de las actividades e identidades de los usuarios, sólo que, con un nuevo formato, se han investido de virtualidad.

Al realizar reiteradamente la relación de la realidad física con la realidad virtual, concluimos por estudiar nuestro fenómeno como analogía a lo que representa la ecología, dado que nuestro tema ha sido desarrollado en el tercer entorno, y dentro de este espacio, entonaremos una diversificación de identidades, es decir esa extensión de las que comentamos en el párrafo anterior, y que han dado por resultado una segregación/interconexión de usuarios a través de los nuevos espacios virtuales, que si bien, gradualmente se reúnen en blogs, plataformas o redes sociales en común, estableciendo así una serie de nichos ecológicos, donde se desarrollan y convergen las tribus digitales.

Es un tópico que permea a lo largo de la investigación, siendo el resultado de nuestra investigación científica y conjunta en el trabajo ya mencionado *Libertades, Violencias Y Culturas Digitales*, bajo la dirección de la Dra. Teresa María Geraldés Da Cunha Lopes. Obteniendo como resultados la ramificación dentro del ciberespacio, por grupos identitarios, que en efecto hemos concluido denominar tribus digitales.

Resaltamos, las tribus digitales son ubicadas en cibercomunidades, que cuentan con una serie de ordenamientos implícitos, ciertos códigos éticos y de conducta *de facto*, que van desde meras referencias a la comunidad/tribu, distintivos a los perfiles o avatares de los usuarios, inclinaciones artísticas y/o estéticas y sobre todo un lenguaje o jerga que utilizan para comunicarse con el otro, los otros.

Llegamos a la conclusión de la que la comunicación es el elemento de mayor importancia dentro de las actividades en el ciberespacio y que es este el que permite a las tribus digitales, su agrupamiento y a través del fenómeno comunicativo es que se consigue la facultad y con ello la responsabilidad al

momento de externar un discurso, las ideas y opiniones, sean a título individual, colectivo o propio de la tribu digital.

Que por si fuera poco el usuario experimenta una sensación de libertad de expresión dado que cuenta con todos mecanismos para ejercer su derecho, no obstante, la hiperconexión de los espacios digitales, dan como resultado una serie de fenómenos que presentan una fusión paradójica entre la libertad y la violencia.

Para el primer supuesto, el espejismo de libre expresión secunda a la violencia y una serie de delitos que emergen del “abuso de la libertad de expresión” como pueden ser los delitos de odio. Optando el usuario por limitar o modificar el lenguaje que utiliza cayendo en un espiral de censura que como primeros niveles tiene la autocensura, la poscensura y la omisión de su facultad.

Hemos expuesto además el conflicto respectivo a determinadas tribus digitales y la intención deliberada por la criminalidad dentro del ciberespacio de ciertas tribus digitales, esto ya sea dirigido a instituciones u otras tribus digitales; sin ahondar en los principios o razones que las tribus exponen, así como de su carga axiológica y teleológica.

Sin embargo, la violencia es un elemento intrínseco a las comunidades (en sí al ser humano) y consideramos la imposibilidad para extirparlo de la sociedad(es), dado que la violencia en sí misma responde al impulso artístico creativo del discurso, la identidad, la pertenencia, y la sobrevivencia.

Es el abuso de esta violencia, así como el uso de la violencia simbólica la que ha marcado principal énfasis dentro de esta investigación, usando la música como principal medio de transporte para establecer un discurso hegemónico que se desarrolla en los géneros urbanos (reggaetón, trap, rap) y dentro del territorio nacional en el regional mexicano con sus variantes, corridos, narcocorridos, grupero, etc. discurso que expone el control y la dominación en cuanto a género, el comercio y uso de drogas, armas, y el ostentarse de un estatus económico alto.

Finalmente, hemos sido víctimas de la normalización de la violencia, y el *status quo* trasladado al panorama virtual, a través del arte y este a su vez transformado en discurso, la abrumante información, el hostigamiento comercial y la sensación de sentirse vigilado en el ciberespacio y que sin embargo, esta

universalidad a la que somos parte, nos ha entregado la libertad de socializar, encontrar espacios de seguridad, y la posibilidad de llegar a los espacios nunca imaginados, es decir que somos libres en los nuevos espacios digitales.

Hemos puesto en el capítulo 4 una serie de cuestiones respecto al ejercicio efectivo de las libertades en red; por ejemplo, está el individuo facultado para ejercer su derecho a la libertad de expresión, es entonces condición sin la cual no podría existir un régimen democrático, dado el carácter *erga omnes* permite una aplicación general de la norma, a pesar que el ciberespacio tenga una paradójica condición de deslocalizado.

Existe en amplio catálogo respecto a la actividad delictiva dentro del ciberespacio, como puede ser los fraudes informáticos, piratería, pornografía infantil, robo de identidad, y un creciente etcétera, no obstante, es el discurso de odio el que hemos analizado, derivado de los delitos de odio, y mismo que utilizamos a manera de comparación entre el territorio nacional mexicano y el territorio español; establecida la sociedad de la información, y a pesar de que más de 9 mil kilómetros nos separen, los principales espacios virtuales que se utilizan en España son los mismos que utilizamos dentro de la república mexicana (Spotify, Twitter, Facebook, Youtube, IG, etc.)

Sendos países tienen ordenamientos jurídicos que tutelan la libertad de expresión, con sus respectivas limitantes, por ejemplo, dentro del territorio mexicano se entiende que los límites de éste derecho al momento que existe un ataque moral, a la vida privada o a los derechos de terceros, que esta a su vez pueda desembocar en la comisión de algún delito o llegue a perturbar y desestabilizar el orden público.

Mientras que el Ministerio Interior español, sostiene que *“si una persona se ha mostrado hostil hacia ti por tu raza, orientación e identidad sexual, religión, creencias o discapacidad, ha cometido un delito de odio”*.

Las circunstancias que nos interesan es cómo a través de la música y auxiliados de una serie de elementos; como pueden ser insignias, anagramas, símbolos, colores, etc. los individuos divulgan un discurso, éste no es particular a una corriente ideológica, y en ocasiones encuadra dentro de los delitos de odio.

La comparación entre el fenómeno de la libertad de expresión y el discurso de odio, México-España, nos arrojó datos en suma interesantes, diversas posturas para un mismo fenómeno, haciendo mención a España; que a pesar de indagar en diversos géneros musicales (como ejemplo el cantante Pep Gimeno “Botifarra” quien utiliza ritmos de corte folk, tradicional y acústico a quien se acusó de promover un discurso subversivo y contestatario) y darnos cuenta que también les aqueja el problema de “los límites a la libertad de expresión”, optamos por hacer principal énfasis a los géneros urbanos, de esto géneros urbanos en la vertiente hip-hop - rap.

Resultó ser objeto de estudio la sentencia establecida a Josep Miquel Arenas, conocido como Valtonyc, quien fuera sentenciado a tres años y medio de prisión por enaltecer el terrorismo, calumnias e injurias graves a la corona, mismo que al día de hoy se ha autoexiliado en Bélgica y desde donde insiste sobre su derecho a la libertad de expresión que ha sido vulnerado.

A pesar de que existen grupos de música urbana que promueven el uso de narcóticos, la violencia, el poder y demás ya mencionados tópicos, salta en contraste la música regional mexicana, que enaltece al terrorista, quien dada las características sería las variantes de narcotraficante mexicano, a quienes se les ha galardonado, y a los mismos que los representantes en todos los niveles de gobierno guardan cierto respeto e incluso admiración.

Concluimos entonces que normalización de la violencia ha propiciado ocupemos nuestra atención en otro tipo de discursos que se promueven a través del arte. Dejando por hecho que dentro del territorio nacional a quien promueve un discurso de criminalidad, es premiado, puesto que la industria cultural ofrece esta alternativa, no obstante, en México la libertad de expresión en la música no es un tema que preocupe tanto para el Estado ni a la población, en determinado caso a quien podría resultar amenazado es quien se oponga al *status quo* de violencia y toda la parafernalia del que este viene acompañado, tanto en los espacios físicos como en los nuevos espacios digitales.

Fuentes de Información

- ABC, Tecnología. Zuckerberg, Musk y Kutcher invierten en una empresa de inteligencia artificial 24/03/2014. Madrid [en línea: <http://www.abc.es/tecnologia/informatica-hardware/20140324/abci-zuckerberg-musk-kutcher-inteligente-201403242223.html>]
- AGUSTÍN, José. De perfil. Debolsillo, 2014.
- AGUSTÍN, José. La contracultura en México: la historia y el significado de los rebeldes sin causa, los jipitecas, los punks y las bandas. Debolsillo, 2004.
- ALCALÁ, Humberto Nogueira. Teoría y dogmática de los derechos fundamentales. UNAM, Instituto de Investigaciones Jurídicas, 2003
- ARCE, José Manuel Valenzuela. Jefe de jefes. Corridos y narcocultura en México. El Colegio de la Frontera Norte, 2015.
- ARELLANO, Antonio "De la epistemología de la ecología política latouriana a una epistemología de sustento antropológico" UAMEX, 2007
- ARROYO VÁZQUEZ, Natalia. ¿Web 2.0? ¿Web social? ¿qué es eso? Educación y biblioteca, vol. 161, 2007.
- BALARDINI, Sergio Alejandro. Jóvenes e identidad en el ciberespacio. Nómadas, Universidad Central Colombia, no. 13, 2000
- BALDWIN, Richard. The great convergence. Harvard University Press, 2016.
- BALLE, Francis. Los nuevos medios de comunicación masiva. (Trad. José Barrales Valladares) Fondo de Cultura Económica. México, 1989.
- BARBERO, Jesús Martín. Descentramiento cultural y palimpsestos de identidad. Estudios sobre las culturas contemporáneas, 1997
- BARLOW, John Perry. Declaración de independencia del ciberespacio. Periférica Internacional. Revista para el análisis de la cultura y el territorio, 2009, vol. 1, no 10, p. 241-242. [Disponible en línea: <http://revistas.uca.es/index.php/periferica/article/download/943/796>]
- BARTHES, Roland. L'empire des signes. Le Seuil, 2016.
- BAUDELAIRE, Charles. 42 flores del mal. LITERATURA RANDOM HOUSE, 2017.
- BAUMAN, Zygmunt. Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. Fondo de Cultura Económica, 2012
- BENJAMIN, Walter. Para una crítica de la violencia. Premià, 1977
- BINDÉ, Jérôme. Hacia las sociedades del conocimiento: informe mundial de la UNESCO. 2005.

- BOLAÑO, Roberto. Los detectives salvajes. Alfaguara, 2016.
- BONILLA, Haideer Miranda. El acceso a internet como derecho fundamental. *Revista jurídica IUS Doctrina*, 2016.
- BORGES, Jorge Luis; BECCO, Horacio Jorge. Ficciones; El aleph; El informe de brodie. Fundacion Biblioteca Ayacuch, 1986.
- BOURDIEU, Pierre; JORDÁ, Joaquín. La dominación masculina. Barcelona: Anagrama, 2000
- BRADBURY, Ray, Fahrenheit 451, Barcelona, Minotauro. 2000
- BROOKER, Will (ed.) *The Blade Runner experience: the legacy of a science fiction classic*. Columbia University Press, 2006.
- CASTELLS, Manuel. Internet y la sociedad red. La factoría, 2001, vol. 14
- CASTELLS, Manuel. La era de la información: economía, sociedad y cultura. siglo XXI, 2004.
- CASTELLS, Manuel. La galaxia internet. Barcelona, Areté. 2001
- CASTELLS, Manuel. La sociedad red. La era de la información: economía, sociedad y cultural. Alianza Editorial, Madrid, 1999
- CAVALLI, Olga, Neutralidad de la red. Universidad del CEMA, 2018
- CELLAN-JONES, Rory. BBC. Elecciones en Estados Unidos: ¿fue Facebook la clave para el triunfo de Donald Trump?
- CHOMSKY, Noam; RAMONET, Ignacio. Cómo nos venden la moto. Icaria Editorial, 1996.
- COASE, Ronald H. Payola in radio and television broadcasting. *The Journal of Law and Economics*, 1979
- CORNELLA, Alfons. Cómo sobrevivir a la infoxicación. En Transcripción de la conferencia del acto de entrega de títulos de los programas de Formación de Posgrado del año académico. 1999
- COTTOM, Boly. Los derechos culturales en el marco de los derechos humanos en México. Miguel Angel Porrúa, 2010
- CTXT Internet crea guetos políticos entre quienes ya están bien informados. Diciembre 2007[en línea: <https://ctxt.es/es/20151230/Politica/3518/internet-redes-sociales-información-Hacked-Off.htm>]
- CÁRDENAS, Tanius Karam. Mecanismos discursivos en los corridos mexicanos de presentación del " Movimiento Alterado". *Anagramas: Rumbos y sentidos de la comunicación*, 2013, vol. 12, no 23, p. 21-42.

- DA CUNHA LOPES, Teresa, en “FUTUROS HÍBRIDOS: ESCENARIOS TECNOECONÓMICOS Y GEOPOLÍTICOS. *EL ENCUADRAMIENTO INTERNACIONAL 2005/2006*” [disponible en: http://dieumsnh.qfb.umich.mx/futuros_hibridos.htm]
- DA CUNHA LOPES, Teresa. ESCUTIA, Tomás Hamlet. Libertades, Violencias Y Culturas Digitales. México, 2017. [publicado en línea en la dirección web, https://www.researchgate.net/publication/320215286_LIBERTADES_VIOLENCIAS_Y_CULTURAS_DIGITALES?ev=publicSearchHeader&_sg=6oeQR8KO7rDmmn-wWNMKTvWVmd_zzL4tEVQrhOuQHiEiHmZiZcVwJWqofJWsBX2LfsDqsYNSeTfqY0] (consultado en línea el 17 de agosto del 2018)
- DA CUNHA LOPES. Teresa, La Era de la política “Post-verdad”, un “Tomar Partido”, Amazon Books, 2016
- DA CUNHA Lopes, Teresa M. Geraldese; SOTO, Antonio Álvaro Robles; El Individuo, los derechos y la libertad, Estado. Información y Nuevas Tecnologías. UMSNH, Lulu Com, 2013
- DAWKINS, Richard. “el gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta.” 1993
- DE GASPERIN, R. Adolescencia y ciberespacio. Monografías virtuales.: Ciudadanía, democracia y valores y sociedades plurales. Línea temática: Valores y TICs. Revista OEI, 2005, no 5.
- DE VILLENA, Luis Antonio. La revolución cultural: desafío de una juventud. Planeta, 1975
- DEL RIO, Pascal Beltrán. ‘De Nazis y Buchones. El Excelsior de México, 22 de mayo 2011. [en línea <http://www.excelsior.com.mx/opinion/2011/05/22/pascal-beltran-del-rio/738742>]
- DELARBRE, Raúl Trejo. Internet como expresión y extensión del espacio público. Revista MATRIZes Vol., 2009, vol. 2, no 2
- DELARBRE, Raúl Trejo. Viviendo en el Aleph. La sociedad de la información y sus laberintos. 2006
- DELARBRE, Raúl Trejo. Vivir en la Sociedad de la Información Orden global y dimensiones locales en el universo digital. Revista Peroamericana deficiencia, tecnología e innovación, 2001
- DELARBRE, Raúl Trejo. Vivir en la Sociedad de la Información Orden global y dimensiones locales en el universo digital. Revista Peroamericana deficiencia, tecnología e innovación, 2001

- DELARBRE, Raúl Trejo. ¿Hacia una política 2?0? Potencialidades y límites de la red de redes. Nueva sociedad, 2011, no 235
- DELARBRE, Raúl Trejo. Internet y sociedad urbana: cuando el ciberespacio y la calle se complementan. S. Finkelievich (comp.), Ciudadanos, a la Red, 2000
- DESCARTES, René. Discurso del método. Ediciones Colihue SRL, 2004.
- DICK, Philip K.; TERRÓN, César. R5 ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? . Norma, 2012.
- DOLORES, María Cáceres, RUIZ, José A, BRANDLE, GASPAR. Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet, CIC Cuadernos de Información y Comunicación, 2009,
- DOMINGUEZ, David Caldevilla. Las Redes Sociales. Tipología, uso y consumo de las redes 2.0 en la sociedad digital actual. Documentación de las Ciencias de la Información, 2010, vol. 33
- DÍAZ SOTO, José. Una aproximación al concepto de discurso del odio. Revista Derecho del Estado, 2015, no 34
- ECHEVERRÍA, Javier. Cosmopolitas domésticos, Anagrama, 1995.
- ECHEVERRÍA, Javier. Escuela, nuevas tecnologías y tercer entorno. Kikiriki. Cooperación educativa, no. 58, 2000
- ECHEVERRÍA, Javier. Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno. Barcelona: Destino, 1999
- ECHEVERRÍA, Javier. Telépolis, Barcelona. Ensayos/destino, 1994.
- ELLISON, Nicole B., et al. Social network sites: Definition, history, and scholarship. Journal of Computer-Mediated Communication, 2007, vol. 13, no 1, p. 210-230
- ESCUTIA M, Tomás Hamlet, Regulación de transmisión de contenidos religiosos en televisión mexicana abierta: referente guadalupano. [TESIS] UMSNH, Morelia, 2016
- ESCUTIA M, Tomás Hamlet, TRANSMODERNIDAD ¿qué chingados es la posmodernidad? 2017, [En Línea <https://transmodernidadblog.wordpress.com/2017/05/22/que-chingados-es-la-posmodernidad/>]
- EVANS, Dave. Internet de las cosas. Cómo la próxima evolución de Internet lo cambia todo. Cisco Internet Bussiness Solutions Group-IBSG, 2011, vol. 11, no 1

- FAÚNDEZ LEDESMA, Héctor. Los límites de la libertad de expresión. México, UNAM, 2004
- FUKUYAMA, Francis. La gran ruptura: Francis Fukuyama; trad. Dorotea Pläcking de Salcedo. Atlántida, 1999
- GARCIA, Gaspar, Eduardo. Contra peso. Microagresiones: ¿Qué son? 2015.
- GARCÍA MÁYNEZ, Eduardo. La libertad como derecho. UNAM, 2002.
- GARCÍA-PIÑA, Corina Araceli. Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. Estrategias de seguridad. Acta Pediátrica de México, 2008, vol. 29, no 5, p. 272-278.
- GIANNETTI, Claudia. Estética digital: Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología. L'Angelot, 2002
- GIBSON, William. Conde cero. Minotauro, 1996
- GIBSON, William. Mona Lisa acelerada. Minotauro, 1998
- GIBSON, William. Neuromante. Edizioni Mondadori, 2014
- GIRARD, René. La violence et le sacré, Paris, Éditions Bernard Grasset, 1972.
- GOMES DA SILVA, JOSÉ CARLOS. Nous-mêmes, nous autres. L'Homme, volumen 23, no^o 3, 1983.
- GOMEZ, Roberto. ¿A qué te dedicas?; A consumir. Transmodernidad. Julio, 2017. [En línea <https://transmodernidadblog.wordpress.com/2017/07/03/a-que-te-dedicas-a-consumir/>]
- GONZÁLEZ DE ALBA, Luis. Terrorismo en México. Letras libres, México, 2002.
- GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, Silvia; ZAYAS, Antonio; GUIL, Rocío. Relaciones personales en la sociedad de las redes sociales virtuales. 2015.
- GRINNELL, Joseph. The niche-relationships of the California Thrasher. The Auk, 1917, vol. 34, no
- HARARI, Yuval N. Homo Deus: breve historia del mañana. Debate, 2016.
- HARARI, Yuval N. Sapiens: de animales a dioses. Penguin Random House, Grupo USA, 2016
- HARRIS, Marvin; SEMPERE, Santiago Jordán. Teorías sobre la cultura en la era posmoderna. Barcelona: Crítica, 2000.
- HUXLEY, Aldous, Un mundo feliz, Barcelona, Nuevas Ediciones de Bolsillo, 2000
- IBARRA, Esteban. Los crímenes del odio: Violencia skin y neonazi en España. Ediciones Temas de Hoy, 2003

- ÍÑIGUEZ, Lupicinio. Identidad: de lo personal a lo social. Un recorrido conceptual. La constitución social de la subjetividad, 2001
- JAKSIC, Fabián. Ecología de comunidades. Ediciones UC, 2007
- JONES, Steve. Cibersociedad 2.0: una nueva visita a la comunidad y la comunicación mediada por ordenador. Editorial UOC, 2003.
- JÁUREGUI BALENCIAGA, Inmaculada; MÉNDEZ GALLO, Pablo. La identidad: el gran delirio de Occidente. Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences, 2005, vol. 11, no 1.
- KAUFMAN, Gustavo Ariel. Odium dicta: libertad de expresión y protección de grupos discriminados en internet. 2015
- KING, Anna Lucia S., Nomophobia: Dependency on virtual environments or social phobia?. Computers in Human Behavior, 2013, vol. 29, no 1, p. 140-144.
- KOLLOCK, Peter (ed.). Comunidades en el ciberespacio. Editorial UOC, 2003
- KRAMER, Jane. Allen Ginsberg in America. Random House, 1969
- KUHN, Thomas S. La estructura de las revoluciones científicas. México DF: Fondo de cultura económica, 2013
- LAGARDE, Marcela. Los cautiverios de las mujeres madresposas, monjas, putas, presas y locas. 1993
- LESSIG, Lawrence. Las leyes del ciberespacio. THEMIS: Revista de Derecho, 2002
- LESSIG, Lawrence. The architecture of privacy. Vand. J. Ent. L. & Prac., 1999, vol. 1, p. 56.
- LEUF, Bo; CUNNINGHAM, Ward. The Wiki way: quick collaboration on the Web. 2001
- LYOTARD, Jean-François. La condición postmoderna: informe sobre el saber. Planeta-Agostini, 1993
- LÉVINAS, Emmanuel; DIEZ, Jesús María Ayuso. Ética e infinito. Madrid: Visor, 1991
- LÉVY, Pierre. ¿Qué es lo virtual? Paidós Ibérica, Barcelona, 1999
- MAFFESOLI, Michel. El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas. Siglo XXI, 2004.
- MAFFESOLI, Michel. En el crisol de las apariencias/ i the crucible of appearances: una ética de la estética/ for an Ethic of the Esthetics. Siglo XXI, 2007
- MAFFESOLI, Michel. Sobre el tribalismo. Estudios sociológicos, 1998z

- MAFFESOLI, Michel; IBÁÑEZ, Jesús. El tiempo de las Tribus: El declive del Individualismo en las sociedades de masas. 1990.
- MARTEL, Frédéric. Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas. Taurus, 2011.
- MASUDA, Yoneji. The information society as post-industrial society. World Future Society, 1980
- MAVRAKIS Nicolás “REVISTAPACO” ¿Cómo nos Creamos en la web,? diciembre 2016 [En línea: <https://revistapaco.com/2016/12/11/como-nos-creamos-en-la-web/>]
- MCLUHAN, Marshall; POWERS, Brice R.; FERRARI, Claudia. La aldea global. Gedisa, 1995.
- MOORE, Alan. V for Vendetta. Gramedia Pustaka Utama, 2006. Así como también popularizada en el filme V de Venganza (2005)
- MYRICK, Jessica Gall. “Emotion regulation, procrastination, and watching cat videos online: Who watches Internet cats, why, and to what effect?” Computers in human behavior, 2015
- NIETZSCHE, Friedrich. El nacimiento de la tragedia en el espíritu de la música, 2016
- OLIVIER, Bert. Facebook, cyberspace, and identity. Psychology in Society, 2011, no 41, p. 40-58.
- ORTEGA Y GASSET, José. Historia como sistema. Revista de occidente, 1962
- ORWELL, George. Mil novecientos ochenta y cuatro. 1951.
- OSBORNE, John. Manifiesto de los jóvenes iracundos. Dédalo, 1960.
- PALAHNIUK, Chuck. El club de la lucha. Literatura Random House, 2012.
- PAREDES, Alfredo FORBES “Cómo influye internet en la política y comunicación de gobierno” México. [En línea: <https://www.forbes.com.mx/como-influye-internet-en-la-politica-y-comunicacion-de-gobierno/>] (Fecha de consulta 6 de febrero 2018)
- PINDADO, Julián. Los medios de comunicación y la construcción de la identidad adolescente. Zer-Revista de Estudios de Comunicación, 2011, vol. 11, no 21
- RADATZ, Jane; GERACI, Anne; KATKI, Freny. IEEE standard glossary of software engineering terminology. IEEE Std, 1990
- RADATZ, Jane; GERACI, Anne; KATKI, Freny. IEEE standard glossary of software engineering terminology. IEEE Std, 1990,

- RAMONET, Ignacio. La post-televisión: multimedia, Internet y globalización económica. Icaria Editorial, 2002.
- RAMÍREZ PAREDES, Juan Rogelio. Huellas musicales de la violencia: el "movimiento alterado" en México. Sociológica (México), 2012, vol. 27, no 77
- REINA Elena, El País, La "narcocultura" que mató al Pirata de Culiacán, 2017. México, [en línea: https://elpais.com/internacional/2017/12/20/mexico/1513809755_682894.html]
- RIZO, Marta. La intersubjetividad como eje conceptual para pensar la relación entre comunicación, subjetividad y ciudad. Razón y Palabra, 2005, vol. 10, no 47.
- ROMERO-RODRÍGUEZ, Luis M.; AGUADED, Ignacio. Consumo informativo y competencias digitales de estudiantes de periodismo de Colombia, Perú y Venezuela. Convergencia, 2016
- ROSZAK, Theodore; ABAD, Ángel. El nacimiento de una contracultura: reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil. Kairós, 1973.
- SARTORI, Giovanni. Homo videns: la sociedad teledirigida. Taurus, 2012.
- SARTRE, Jean-Paul. El existencialismo es un humanismo. UNAM, 2006.
- SHIROW, Masamune. Ghost in the Shell. Kodansha America LLC, 1996.
- SILVA, Juan Claudio. Juventud y tribus urbanas: en busca de la identidad. Última década, 2002,
- SINGER, Peter W.; FRIEDMAN, Allan. Cybersecurity: What everyone needs to know. "On the internet, How do they know whether you are a dog ? Identity and authentication Oxford University Press, 2014.
- SITIOS WEB:
- SOTO IVARS, Juan. Arden las redes. Madrid: Debate, 2017. s/d
- SUBIRES Mancera, María. Purificación. Internet como medio para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial: cultura en la era de la web 2.0. Telos: cuadernos de comunicación e innovación, 91. 2016
- TAPLIN, Jonathan Google, Facebook y Amazon son monopolio: es hora de desintegrarlos " [en línea] The New York Times. 25 abril 2017 [<https://www.nytimes.com/es/2017/04/27/google-facebook-y-amazon-son-monopolios-es-hora-de-desintegrarlos/>
- TIRADO, Francisco Javier. La virtualización de la sociedad. Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social, 2005, vol. 1, no 7

- TOQUERO, María Aranzazu Moretón. El «ciberodio», la nueva cara del mensaje de odio: entre la cibercriminalidad y la libertad de expresión. Revista jurídica de Castilla y León, 2012, no 27
- TRUJANO RUIZ, Patricia; DORANTES SEGURA, Jessica; TOVILLA QUESADA, Vania. Violencia en Internet: nuevas víctimas, nuevos retos. Liberabit, 2009, vol. 15, no 1, p. 7-19.
- VATTIMO, Gianni, Posmodernidad: ¿una sociedad transparente? En torno la posmodernidad, 1994
- VILLAGRA, Priscilla Carballo. Música y violencia simbólica. Revista de la Facultad de Trabajo Social, 2010, vol. 22, no 22, p.38
- YUS, Francisco. Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet. Barcelona: Ariel, 2010

Filmografía:

- CANAL 6 DE JULIO, Teletiranía: la dictadura de la televisión en México. México , 2005. [Disponible en la plataforma Youtube en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=D10-b0bEONI>].
- DEBORD, Guy (dir.) La sociedad del espectáculo. (La société du spectacle) Francia, 1974. [Película] [Ficha técnica en línea: <https://www.imdb.com/title/tt0070712/>]
- RUBIO, Olallo (dir.) ¿y tú cuánto cuestas? (so, what's is your Price?) Kung Fu Films, México, 2007. [DVD] [Ficha técnica en línea: <http://www.imdb.com/title/tt1020853/>].
- SILVER, J.; WACHOWSKI, A.; WACHOWSKI, L. The matrix [Motion picture]. United States: Warner Brothers, 1999.
- ZIZEK, Slavoj. The pervert's guide to cinema. P Guide Ltd, 2006

Otros:

- ARRIETA Carlos, El Universal, Entregan diputados de Michoacán preseña a grupo musical de narcocorridos. Junio 2016
- CONTRA LA INTOLERANCIA, Movimiento. Informe Raxen. Madrid: Movimiento contra la Intolerancia, 2016. [En línea: <http://www.empleo.gob.es/oberaxe/ficheros/documentos/InformeRaxen.pdf>]

Diccionario, Real Academia Española. Real academia española. Perlado Páez, 1952 [Consultado en línea en el siguiente enlace: <http://www.rae.es>]

FREE MUSE State of artistic freedom 2017 [Disponible en línea en:

<https://freemuse.org/resources/item/state-artistic-freedom-2018/>]

GOBIERNO DE ESPAÑA, Ministerio del Interior. Delitos de odio. [Disponible en línea bajo el siguiente enlace: [:http://www.interior.gob.es/documents/642012/3479677/triptico_delitos_odio_+espa%C3%B1ol.pdf/da933f74-107c-4ea7-94fe-dd36840975be](http://www.interior.gob.es/documents/642012/3479677/triptico_delitos_odio_+espa%C3%B1ol.pdf/da933f74-107c-4ea7-94fe-dd36840975be)]

GOBIERNO DE LA REPUBLICA, Estrategia Digital Nacional, noviembre 2013

INEGI, Estadísticas a propósito del día mundial del internet (17 de mayo) 13 de mayo de 2016, Aguascalientes. [En línea: http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/aproposito/2016/internet2016_0.pdf]

INTERNET WORLD STATS. Internet World Stats: Usage and population statistics. 2007. [en línea: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>]

Ministerio Interior, Delitos de odio. España, 2015. [en línea: <http://www.interior.gob.es/web/servicios-al-ciudadano/delitos-de-odio>]