



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional

Territorios digitales y soberanía tecnológica: Pensar los usos y apropiaciones de las tecnologías desde una perspectiva contrahegemónica como un posible camino a la construcción de soberanía tecnológica

Erika Dávila Estévez

Actas de Periodismo y Comunicación, Vol. 2, N.º 1, diciembre 2016

ISSN 2469-0910 | <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/actas>

FPyCS | Universidad Nacional de La Plata

La Plata | Buenos Aires | Argentina

## Territorios digitales y soberanía tecnológica: Pensar los usos y apropiaciones de las tecnologías desde una perspectiva contrahegemónica como un posible camino a la construcción de soberanía tecnológica

**Erika Dávila Estévez**

[erika.davila.e@gmail.com](mailto:erika.davila.e@gmail.com)

---

Universidad Nacional de La Plata  
Argentina

Este trabajo se ubica en el campo de la tecno-comunicación, propone reflexionar sobre la tecnología en tanto devenir socio-cultural y su relación con los procesos comunicacionales que se gestan en prácticas emergentes situadas en territorios digitales, cuyos bordes son borrosos, transitan entre lo on-line y lo off-line, donde surgen nuevos lenguajes, maneras de conectarse, de interactuar, de organizarse, de convivir en temporalidades distintas y desde donde se marcan tensiones y luchas de poder en la medida en que las tecnologías van reconfigurando los mundos y los sujetos se apropian de ellas para construir soberanía tecnológica desde una perspectiva contrahegemónica de lo tecnológico.

El orden social está estrechamente vinculado a los artefactos tecnológicos de cada época, "desde pensar algo hasta alcanzarlo, los seres humanos llevamos a cabo acciones con la ayuda de técnicas, herramientas y diferentes medios" (Rodríguez Giralt, 2005, p. 262). Las transformaciones sociales mediadas por lo tecnológico no implican solo el cambio o avance en transmisión de datos, sino que los cambios son de carácter social, comunicacional, tecnológico y cultural, que configuran la manera en

que los sujetos se relacionan con el entorno. La tecnología debe ser comprendida en su devenir histórico, como parte de la trama social, producto de una época, que jamás es neutral y sus usos o sus fines no deben ser naturalizados porque son creaciones humanas, que se ponen al servicio de unos intereses específicos.

Para visibilizar la complejidad de esta trama se plantea hablar de «territorios digitales», entendidos como aquellos campos de acción que coexisten en el *ciberespacio*<sup>1</sup>, que son regulados por normas, leyes, lógicas mercantiles o antimerchantiles y que están configuradas por un código o arquitectura específica derivada de una decisión política. Se recupera la noción de ciberespacio como campo de batalla en el universo de las redes digitales, donde en cada territorio digital, además de los conflictos por controlar la información y el conocimiento circulante, se abren nuevas fronteras económicas, socio-culturales y políticas que entran en tensión.

Cuando se habla de *tecnología* suele asociarse a conceptos de *desarrollo y/o progreso*, ligados a la lógica del mercado, o en el campo tecno-comunicacional se relaciona el *avance tecnológico con mayor capacidad de comunicación o conectividad total*.

Comprender la densidad política de las tecnologías presupone historizarlas y desnaturalizarlas, es decir, rastrear los orígenes de una tecnología específica, determinar en qué condiciones se gestó, en qué época, con qué fines se diseñó, en qué usos derivó y qué programas y proyectos socio-políticos, culturales y económicos atravesaron a dicha tecnología. Desentrañar la trama tecnológica/digital también pasa por entender qué imaginarios priman en la sociedad en torno a lo tecnológico y los efectos que producen en las prácticas sociales.

## **Los imaginarios tecnológicos: entre la libertad y el control, entre el acceso democrático y el acceso restrictivo**

La tecnología suele aparecer en relaciones dicotómicas: tecnofilia-tecnofobia: como fascinación o aversión especialmente de las llamadas nuevas tecnologías; utopía-distopía: en su potencial de crear sociedades hiperconectadas y democráticas o hipervigiladas y controladas (Cabrera, 2006); o instrumental-sustantiva: la tecnología como algo neutral y despojado de política o la tecnología como causante de devastación y de control sobre la sociedad, como un destino del que no se puede escapar (Feenberg, 1991).

---

<sup>1</sup> El término «ciberespacio» fue acuñado por William Gibson en 1984 en su novela de ciencia ficción *Neuromante*. Levy, Pierre. (2007). *Cibercultura*. Barcelona, Anthropos. P. 70

Una creencia generalizada sobre Internet y la Web es su ofrecimiento o apariencia de libertad de acceso a un abundante universo informático, que no excluye a nadie y que no oculta nada. Suele caerse en una fascinación tecnológica por la Red, se la percibe como un espacio de interconectividad democrático, donde todos caben. Además, se considera que cada usuario es libre de acceder, circular, escoger y crear información, sin control, sin represiones, como si esta tecnología tuviera vida propia y se autoregulara, dejando a un lado, su carácter político, histórico, económico y socio-cultural. Esa idea de libertad asociada al mundo virtual se debería a una falsa imagen generalizada que tenemos del ciberespacio, puesto que, por el contrario, "tiene el potencial de convertirse en la antítesis de un espacio de libertad". Este podría ser el espacio con mayor posibilidad de ser regulado y controlado; ya que en el mundo real las conductas de los sujetos se regulan a través de cuatro restricciones: la ley, las normas sociales, el mercado y la arquitectura; mismas regulaciones y restricciones a las que el mundo virtual no puede escapar (Lessig, 1999, pp. 2-3).

## ¿Cuándo el software dejó de ser libre? Software libre vs. Software privativo

Entre las décadas del 60 y 70, el software conllevaría en sí mismo un rasgo de soberanía y libertad, la cultura que albergaba las prácticas de desarrollo y programación de software, especialmente, era de cooperación y libertad. Estos valores se condecían con los de los movimientos políticos y sociales de la época<sup>2</sup>. Los orígenes del funcionamiento del internet que conocemos y usamos ahora, como el protocolo TCP/IP, la Web con sus especificaciones de URIs, HTTP y HTML, y el sistema de correo electrónico fueron de difusión y conocimiento abiertos, porque ese era el paradigma que primaba en relación a esas nuevas tecnologías informáticas. Pero esta concepción del software duraría poco y entrarían nuevos intereses a disputar ese bien, basándose en el control del código fuente, impidiendo que se lo pueda modificar, estudiar y circular de manera libre e independiente.

En los años 80, el panorama del software cambia radicalmente, quedan vetadas las comunidades colaborativas y se desconoce la acumulación y expansión de saberes a partir del código fuente, se da paso a la escritura de nuevos softwares para poner a funcionar máquinas más modernas, pero con la característica de que ninguno de ellos

---

<sup>2</sup> Movimientos sociales, políticos y (contra) culturales como: Mayo del 68, Primavera de Praga, anarquismo, pacifismo, ecologismo, feminismo, punk, etc.

era libre, por el contrario, para poder usarlos había que suscribir un acuerdo de confidencialidad, incluso para adquirir una copia ejecutable.

Como respuesta a esta nueva lógica privativa de crear y usar software y hardware, en 1985, Richard Stallman funda la Free Software Foundation (FSF), proyecto que se convertiría en icónico porque marca dos grandes hitos en el mundo del software: por un lado, escribió un nuevo sistema operativo concebido para que con él se ejerza soberanía en su uso y distribución, y por otro lado, desarrolló tanto la ética del software libre como la base jurídica de las licencias libres GNU (GPL, AGPL, LGPL, FDL), mediante el llamado *copyleft*: un método que usa la ley del copyright, pero al revés, es decir, que en lugar de proteger los derechos de autoría y de circulación y distribución total o parcial de un bien, este lo libera.

## **Construyendo soberanía tecnológica: software libre o software privativo, una decisión política**

El ciberespacio ya está controlado por leyes, dice Lessig, existen normativas nacionales e internacionales ligadas a la tecnología, vinculadas a los accesos y a la infraestructura; también hay una serie de normas que van marcando las pautas y los modos de ser y estar en red, según a las comunidades a las que se adhiera o no, al firmar políticas de uso, por ejemplo. También el mercado va imponiendo sus lógicas en la Red, desde el pago para acceder al servicio de internet hasta cómo circula una información o se accede a un programa con licencia. Otro, y quizá sea el punto de regulación más importante, es la arquitectura de ciberespacio: el código, es decir, "el software y el hardware que constituyen el ciberespacio tal como es: el conjunto de protocolos y reglas implementadas, o codificadas, en el software del ciberespacio mismo, las cuales determinan cómo interactúan, o existen, las personas en este espacio" (Lessig, 1999, p.4).

La arquitectura o código que se elija para configurar la Red es una decisión política, pero de quienes lo diseñan, mas no de quienes lo usan, en primera instancia. Se puede solicitar que un software permita comunicaciones desde el anonimato y otras solo si es que se hace un registro previo de datos personales. Existen un tipo de accesos abiertos y otros mediados por claves. Estas y otras características determinan ciertas reglas que regulan las conductas de la Red. Lessig alerta sobre los alcances de regulación que tiene el código en los territorios digitales, el cual debe ser entendido como una ley de

gran alcance y señala que “debemos examinar cómo ese código es un poder soberano emergente -omnipresente, omnipotente, amable, eficaz, creciente- y debemos desarrollar, contra este poder soberano, los límites que hemos desarrollado contra los poderes soberanos del espacio real” (Lessig, 1999, p.4).

En este sentido, si consideramos que los artefactos y los entornos virtuales tienen política, ¿qué importancia tiene la soberanía tecnológica? ¿qué implicaciones tiene la soberanía tecnológica en la sociedad? ¿cómo pueden los sujetos ejercer soberanía desde los usos y apropiaciones desde y en lo tecnológico? La soberanía ligada a otras dimensiones como la alimentación o el cuerpo, nos remite a reflexionar sobre la legítima capacidad de decisión que tienen los sujetos sobre algo, aquella facultad de elegir de manera independiente y autónoma respecto a cómo ser, estar y relacionarse con ese algo, por ejemplo, qué alimentos consumir, cómo cultivarlos y prepararlos; qué tecnología usar, cómo y con qué fines (personales, colectivos, comunitarios, etc.). Pero esas decisiones siempre implicarán una lucha contra las regulaciones y restricciones (leyes, normas, lógicas mercantiles y códigos) que buscan imponerse y legitimarse en los entornos sociales virtuales y ‘reales’ hasta el punto de que se los conciba como naturales, como algo que siempre ha sido de esa manera.

El concepto de soberanía tecnológica se desprende de otro tipo de debates de interés social como la soberanía alimentaria, académica, política, nacional, popular, etc. que se orienta a la posibilidad de gestionar los bienes comunes compartidos, de decidir y contar con los medios necesarios que promueven un desarrollo local, solidario y autónomo. La soberanía tecnológica va estrechamente ligada al software libre y al hardware libre, los concibe como recursos, herramientas y medios para construir y ejercer dicha soberanía.

La habituación a realizar unos usos particulares de lo tecnológico, ha instituido ciertos mitos sobre la tecnología, como los de conectividad vinculada a comunicación total, usos abiertos, la Red como espacio democrático, a que exista obsolescencia programada de los dispositivos electrónicos, a pagar por licencias de uso, a emplear solo un tipo de redes, medios o aplicaciones para contactarnos, lo cual institucionaliza un modo hegemónico o jerárquico de ser y estar en red. Entonces, las tecnologías comunitarias/colaborativas y el software libre aparecen como una externalidad que cuestiona y propone un modo alternativo de relacionarse en el mundo virtual. Sin embargo, dice Winner, “una característica de las sociedades basadas en sistemas tecnológicos altamente sofisticados es que las razones morales distintas de las prácticas tiendan a parecer obsoletas, “idealistas” e irrelevantes. Toda exigencia que uno pueda desear plantear en nombre de la libertad, la justicia y la igualdad puede ser

neutralizada inmediatamente cuando se confronta con argumentos concernientes a la efectividad [...]” (Winner, 1983, p. 9).

En esta disputa de sentidos y de luchas por alcanzar un bien simbólico que en primera instancia es la información y el conocimiento, surgen formas de resignificar y recuperar los primeros modos de hacer software, cuando no era necesario nombrarlo como «libre», porque esa era su particularidad, pero cuando se descubre que controlar el desarrollo de programas, software y hardware era lucrativo, esa «libertad primigenia» se ve amenazada y con ella la posibilidad de ejercer una verdadera soberanía tecnológica (Candón: 2012).

Cuando las dinámicas del software y hardware privativo comienzan a instalarse con fuerza en el campo tecnológico, surgen respuestas/propuestas desde los usuarios que plantean la necesidad de contar con prácticas de tecnologías libres como el vehículo garante para defender y alcanzar la soberanía tecnológica. Aparecen varios movimientos, que podrían pensarse como *ciberpolíticos* (Candón Mena; 2012: 82-86), quienes plantean la defensa de los derechos de los usuarios de la Red y cuestionan los privilegios, restricciones y conflictos que permean los terrenos digitales.

### **Ante el control y el monopolio del hacer tecnológico: respuestas y propuestas emergentes con tecnologías libres, abiertas, comunitarias y soberanas**

Las tecnologías modernas y conectadas en Red producen nuevas formas de relacionamiento, emergen nuevas prácticas y otros modos de organización social. Se da paso a la «inteligencia colectiva», que pasa por la “puesta en común de la memoria, de la imaginación y de la experiencia” (Levy, 2007, p. 140). Los mundos virtuales son construidos, apropiados y resignificados colectivamente. El ciberespacio se convierte en un punto de megaconvergencia de textos, hipertextos, lenguajes multimediales, de agentes digitales, todo ello posibilita que existan «inteligencias en conexión», que se traducen en nuevas formas de organizar nuestras vidas, en la capacidad de proyectarnos a través del mundo virtual, de extender todos nuestros sentidos, donde lo digital y la digitalización deviene en un punto de encuentro entre lo material y lo conceptual, en otro plano de realidad que posibilita una nueva forma de entender, representar y habitar el mundo (De Kerckhove, 1999, pp.173 - 191).

Esta relación tecno-social, en y desde el ciberespacio, está normada y regulada, está atravesada por una dimensión económica, socio-cultural y política que traza límites de uso, de acceso, que son cuestionados y disputados, porque no hay una única manera de habitar la Red. Es ahí donde los debates sobre soberanía tecnológica cobran fuerza, cuestionando la hegemonía restrictiva y mercantil del software privativo frente a la posibilidad de desarrollar, compartir, liberar y mejorar los programas de software libre, pero, sobre todo, decidir qué y cómo usar las herramientas y los espacios en Red. La tecnología aparece como un punto de convergencia: como territorio, herramienta, medio, y práctica, donde empresas, Estado, movimientos sociales, e individuos de la sociedad civil en general tienen un interés particular de acceder a la Red y de darle un uso determinado. Las empresas buscarían imponer condiciones de uso, controlar el tráfico de información y obtener el mayor lucro posible por la prestación del servicio de internet; los Estados, en varias ocasiones, fungirán de reguladores del ciberespacio, mediante la implementación de políticas públicas que favorecerán o no la democratización de los accesos a tecnologías en distintas áreas; pero también podrán servirse de los medios tecnológicos (como softwares sofisticados) para hipervigilar a sus ciudadanos; y desde la sociedad civil surgirán varios movimientos que canalizarán sus demandas por acceder a una red más inclusiva, con la misma posibilidad de navegar por la red, sin privilegios dados por el poder adquisitivo o por la ubicación geográfica, por la seguridad del uso y proporción de datos en red, así como implementar infraestructuras tecnológicas que permitan construir redes comunitarias, que no dependan (o lo hagan en el menor grado posible) del Estado y de empresas privadas para su funcionamiento.

Como actores de este campo en disputa surgen los movimientos que defienden el derecho a la neutralidad de la Red, que garantice el acceso a los usuarios con el mismo nivel de conexión (banda ancha), que no se privilegien los contenidos que proponen ciertas empresas en convenio con los proveedores de servicios de Internet. Por ejemplo, *SaveTheInternet*<sup>3</sup> es una campaña conjunta de 23 organizaciones europeas que trabajan para proteger las libertades civiles en Internet, a propósito de la ley sobre regulación de la neutralidad de la Red que se debate y está por sancionarse el 30 de agosto de 2016 en la Unión Europea, donde los reguladores de telecomunicaciones podrían favorecer a que las grandes empresas minen dicha neutralidad si les permiten ofrecer: *servicios especializados* (una empresa podría comprar la prioridad para sus servicios, fomentando la competencia desleal), *gestión del tráfico de datos* (los

---

<sup>3</sup> <https://savetheinternet.eu/es/#info>

proveedores de Internet pueden dar prioridad a ciertas comunicaciones y ralentizar otras) y *zero rating*, también llamada tasa o tarifa cero (operadoras móviles ofrecen paquetes de datos para usar ciertas redes sociales o cierto tipo de navegación en internet a bajo costo o directamente no se lo contabiliza en el uso de datos, favoreciendo al monopolio de ciertas comunicaciones). Chile (2010) y Holanda (2012) fueron los pioneros en aprobar una ley referida al principio de neutralidad de la red, luego se sumarían Ecuador, Brasil, Estados Unidos e India.

Otro asunto que mueve a muchos activistas es la defensa del uso del *copyleft*, para que no se empleen mecanismos de restricción de acceso a contenidos y difusión de información amparándose en ciertas interpretaciones del copyright (derechos de autor), es aplicable a software, obras artísticas, literarias, científicas, o a cualquier tipo de trabajo creativo bajo la figura de derechos de autor. En Argentina, la Fundación Vía Libre<sup>4</sup> promueve el copyleft y están “comprometidos con la difusión del conocimiento y el desarrollo sustentable, [y con] los postulados del movimiento del Software Libre”. Hacktivistas.net es otro ejemplo de activismo copyleft, “eso significa no solo liberar el software que se produzca, así como artículos, manifiestos, videos, etc., sino liberar también los códigos organizativos y la documentación de los procesos productivos”<sup>5</sup>. Varios movimientos participan activamente para que se garantice la *ciberseguridad* para garantizar la libertad, privacidad y protección de datos de los usuarios y usuarias de internet en cualquier soporte o plataforma, frente a mecanismos de espionaje implementados por los gobiernos o por violación de la confidencialidad de datos que son comercializados por empresas con fines publicitarios, mercantiles, etc. Para citar un ejemplo, en Ecuador, el colectivo La Libre brinda capacitación a los movimientos sociales para que aprendan a encriptar (cifrar) la información, a guardarla y respaldarla adecuadamente para evitar el ataque cibernético. Es muy común que este tipo de ataques DDos o de denegación de servicio sean dirigidos a webs de activistas y de medios independientes, se los realiza para evitar que los usuarios accedan a los contenidos y también para intimidar a quienes administran el portal, existen empresas que brindan el servicio de protección contra estos ataques a precios costosos, pero el colectivo californiano eQualit.ie<sup>6</sup> brinda este servicio de manera gratuita a organizaciones y movimientos sociales. Por ello el conocimiento abierto, conectado y compartido para potenciar el trabajo de organizaciones y colectivos se vuelve

---

<sup>4</sup> <http://www.vialibre.org.ar/nuestra-vision/>

<sup>5</sup> <http://hactivistas.net/2014/04/nueva-lista-de-correo-para-hactivistas-net/#more-382>

<sup>6</sup> <https://equalit.ie/>

necesario para alcanzar su soberanía tecnológica y defender su derecho a la seguridad y privacidad en el mundo digital.

También nacen luchas contra la *brecha digital*, piensan el acceso al Internet como un derecho humano, que no puede estar condicionado por la capacidad de pago por el servicio, ubicación geográfica o cualquier otra variable. Así surgen movimientos a escala mundial que crean y gestionan redes libres: aquellas que “tienen que ver con una forma de organización que no necesita una referencia, un centro o un jefe, no necesita un canon. La red también es otra manera de hacer que las cosas tengan otro sentido, tiene una capacidad de autoorganización de acuerdo una circunstancia específica, tiene una capacidad de resiliencia, de adaptación que no tienen otros tipos de organizaciones. Deberíamos poner bajo sospecha lo digital. Las tecnologías decimos que son sociales cuando son más capaces de dar cuenta de la realidad sobre la que actúan” (Lafuente, A., 2015).

Una red libre, abierta y comunitaria se plantea como un espacio fortalecido de comunicación que excede a la calidad de servicio del proveedor de internet, porque entre vecinos pueden intercambiar información, a pesar de que se haya caído la conexión a internet. Se van tejiendo redes primero en el plano real, entre vecinos que se conocen y que comparten ciertos intereses, y luego también se tejen redes en el plano virtual, instalando nodos en los techos de cada casa, donde es posible –sin necesidad de conexión a internet- que los vecinos compartan entre sí cualquier tipo de información digital mediante sus computadoras. Este esquema rompe con la lógica empresarial de provisión de servicios de internet, es la comunidad la que autogestiona y participa de esa red, sin intermediación ni comercial ni estatal.

En Argentina, Alter Mundi<sup>7</sup> es un gran ejemplo de cómo una práctica emergente gestiona desde una visión contrahegemónica de las llamadas nuevas tecnologías para ponerlas al servicio de una comunidad; su objetivo principal es aportar al despliegue de redes comunitarias a escala nacional e internacional, brindando el soporte necesario poniendo en común los saberes tecnológicos, con charlas, talleres, procesos de formación en general, fomentando el uso de software libre y la gestión de los bienes comunes con una lógica de la economía solidaria. Así mismo, tanto AnisacateLibre como Quintanalibre tienen un portal donde se difunde información de interés de la

---

<sup>7</sup> □ Alter Mundi, entre el 2012 y 2015, ayudó a implementar en Argentina las siguientes redes comunitarias compartiendo sus saberes tecnológicos y brindo soporte y asistencia: QuintanaLibre, DeltaLibre, eAnisacateLibre, ChakanaLibre, LaSerranitaLibre, NonoLibre, BoquerónLibre, LaBolsaLibre; y entre 2015 y 2016, a escala internacional, con Fumaça Online (Brasil), y Nicaragua, (2016).

localidad que forma parte de la red colaborativa: horarios de los colectivos y paradas, instituciones que están en el pueblo, cooperativas de servicios, centros de salud, etc<sup>8</sup>. Este modo de estar e integrarse a la red es una apuesta por la posibilidad de autogestión, de decisión de cómo conectarse, de generar vínculos y acceder a un servicio desde lo comunitario y también de ser un contrapeso a los monopolios que buscan controlar tanto la circulación de la información (qué, cómo, con qué velocidad) como la provisión misma del servicio de conexión a internet.

## **Web 2.0: entre la lógica mercantil y los usos comunitarios, la necesidad de soberanía tecnológica**

Tras una serie de innovaciones, intercambios de códigos y mejoras introducidas desde las comunidades de usuarios o desde las empresas, la Web 1.0, que habilitó los canales y protocolos para producir y difundir información, fue transformándose, sus usos y posibilidades se diversificaron hasta llegar a la Web 2.0 que permite la producción, difusión, acceso e intercambio de información en formatos multimedia. Después de estas mejoras tecnológicas, el mercado encuentra en la Web 2.0 un terreno fértil para florecer y expandirse nutriéndose de los datos personales que proporcionan “libremente” los usuarios.

En este punto, Richard Stallman (2015), el presidente de la *Free Software Foundation*, señala que escribir un programa libre es hacer una contribución a la sociedad, mientras que escribir uno privativo es un ataque a la sociedad, es un intento de someter a la gente, pues este tipo de programas privativos operan socialmente como trampas, tiene funcionalidades atractivas que se constituyen en el centro de la trampa, ya que su modelo de negocio de suele basarse en abusar de los datos personales de los usuarios<sup>9</sup>.

El sentido con el que fue diseñada la Web ha ido transformándose por las lógicas de mercado que allí operan, como el uso abusivo de datos de los usuarios con fines mercantiles, la no neutralidad de la Red para acceso y circulación de datos, la hipervigilancia potenciada por software privativo (que muchas veces es contratada por gobiernos), la restricción de las libertades de los usuarios impuestas directamente por el código que no puede ser compartido, estudiado ni mejorado en una serie de

---

<sup>8</sup> <http://www.anisacatelibre.org.ar/odisea-redes-libres-en-anisacate-video/>

<sup>9</sup> Stallman, Richard. *Facebook no es tu amigo*. Entrevista realizada por BarquíaTV. Recuperado de: <http://www.asle.ec/> 04 de noviembre de 2015.

programas que se usan masivamente como si fueran los únicos modos o plataformas para obtener un servicio o una herramienta para un uso específico.

Como alternativa a las lógicas de centralización, control, vigilancia y mercantilización de la Web 2.0, aparece la Web Social, que se basa “en la federación e interoperabilidad, la distribución y la libertad para que las personas gestionen directamente su identidad y privacidad” (Candón, 2012, p. 87). Cada vez son más los usuarios que cuestionan las restricciones de las redes comerciales y plantean la necesidad de contar con redes independientes que respondan a sus necesidades específicas. En este sentido, en los últimos tiempos, han surgido proyectos de redes alternativas y de protocolos que se presentan usos alternativos a los de las redes comerciales y que han sido ampliamente utilizados tanto de forma particular como por organizaciones y movimientos sociales<sup>10</sup>.

Este nuevo escenario configurado alrededor de la Web 2.0 dispara otros interrogantes como ¿qué se pone en riesgo cuándo las empresas ponen las reglas de juego en los territorios virtuales? ¿qué derechos deberíamos exigir los usuarios de la Red?

El riesgo que se corre al dejar todo lo que se produce y circula en la Red es que en algún momento perdamos la posibilidad y el derecho a tener acceso a un entorno virtual concreto y todo lo que allí se haya creado colectiva e individualmente. Al formar parte de una red social abierta, pero bajo la lógica de software propietario, el usuario cede una serie de derechos sobre los datos que proporciona y difunde: podría pensarse en trabajos colaborativos como foros, listas de canciones, reseñas de libros, repositorios de imágenes, textos, audios, videos, etc., o información estrictamente personal como la contabilidad de gastos del hogar. Los posibles usos que pueden hacerse de una red son casi infinitos, pero la empresa propietaria tiene la potestad de prohibir, de la noche a la mañana, el acceso a todo lo que allí habitaba, puede poner como condición el pago por brindar el “servicio”, o simplemente dar de baja el sitio y borrarlo todo.

Esa práctica pone en riesgo la memoria colectiva gestada en los territorios digitales, revela que la posibilidad de perderlo todo está latente, pero no por casualidad o por obra del azar, sino claramente por la decisión de la empresa propietaria, colocándola en una relación de poder jerárquica frente al usuario, impidiéndole ejercer su soberanía en Red, al negar el acceso a un entorno virtual, al cambiar las condiciones

---

<sup>10</sup> Se cita como ejemplo los casos de: “BuddyPress, Crabgrass, Cryptocat, Cyn.in, Elgg, Identi.ca, Jappix, Kune, Pinax, Briar, Diaspora, Friendika, Secureshare o Lorea; así como los protocolos Google Wave Federation Protocol, OStatus, StatusNet and XMPP” (Candón, 2012, p. 87).

de uso y en última instancia a eliminar todo tipo de información que fungía de repositorio y de plataforma de intercambio de sentidos para los sujetos de dicha red. A manera de conclusión, podríamos decir que es necesario desentrañar la trama digital visibilizando todas las dimensiones económicas, políticas y culturales que la atraviesan. Se debe debatir sobre cómo están constituidos los territorios digitales, qué posibilidades y limitaciones los habitan y cómo los sujetos se apropian de esos espacios. Comprender que son espacios de disputa de poder donde están en juego bienes comunes como el conocimiento y la memoria digital individual y colectiva. Por ello, la lucha por el código, es una lucha legítima de los sujetos para tener la potestad de liberar, compartir y expandir el conocimiento sobre determinada tecnología, pero respetando la libertad de los usuarios y de la comunidad. Esta batalla también implica exigir el derecho a habitar en entornos virtuales donde se pueda ejercer una verdadera soberanía tecnológica, que para acceder a un servicio no tengamos que ceder nuestros derechos a una empresa, sino que por el contrario podamos crear, ajustar y circular un programa libremente de acuerdo a nuestras necesidades y no a las del mercado.

## Bibliografía citada

- Cabrera, Daniel. (2006). *Lo tecnológico y lo imaginario*. Buenos Aires: Biblos. Cap. 4: Lo tecnocomunicacional.
- Candón Mena, José. (2012). "Soberanía Tecnológica en la Era de las Redes". Revista Internacional de Pensamiento Político - I Época, 7, 73-92. ISSN 1885-589X
- De Kerckhove, Derrick. (1999). *Inteligencias en conexión*. Barcelona: Gedisa. Cap 9: La Web.
- Feenberg, Andrew. (1991). "Teoría crítica de la tecnología". Revista Hipersociología. Oxford University Press. (pp. 1-18).
- Lafuente, Antonio. (2015). En Redes de Telecomunicación Comunitarias. Video realizado en el marco del Laboratorio Iberoamericano de Innovación Ciudadana del 15 al 29 de octubre de 2015, Río de Janeiro – Brasil: LABiCBR. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aTm1YEa4lOw>
- Lessig, Lawrence. (1998). "Las leyes del ciberespacio". En Cuadernos Ciberespacio y Sociedad Nº 3. Traductor: Javier Villate. Recuperado de [http://cyber.law.harvard.edu/works/lessig/laws\\_cyberspace.pdf](http://cyber.law.harvard.edu/works/lessig/laws_cyberspace.pdf) [URL corresponde al documento original en inglés].

Lessig, Lawrence. (2004). "Introducción". En *Software libre para una sociedad libre* (pp.11- 15). Madrid: Edición Traficantes de Sueños.

Levy, Pierre. (2007). *Cibercultura*. Barcelona, Anthropos. Cap. 9

Rodríguez Giralt, Israel. (2005). "Las TIC y el hecho comunicativo". En: A. Gil Juárez, (coord.). *Tecnologías sociales de la comunicación* (Cap.V, pp. 261-285). Barcelona: Editorial UOC.

Stallman, Richard M. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Edición Traficantes de Sueños.

Stallman, Richard. (2015) *Facebook no es tu amigo*. Entrevista realizada por BarquíaTV. Recuperado de: <http://www.asle.ec/> 04 de noviembre de 2015.

Winner, Langdon. (1983). *Do Artifacts Have Politics?* [¿Tienen política los artefactos?]. En: D. MacKenzie et al. (eds.). *The Social Shaping of Technology*. Philadelphia: Open University Press, 1985. Versión en español de Mario Francisco Villa. Recuperado de <http://www.campus-oei.org/cts/winner.htm>

## Bibliografía referencial

Cabello, F., Franco, M., Haché, A. (2012). "Hacia una web social libre y federada: el caso de Lorea". *Revista Teknokultura*, 9(1), 19-43.

Feenberg, Andrew. (2005). "Teoría crítica de la tecnología". *Revista CTS*, (2)5, 109-123.

Hine, Christine. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC. Cap. III: Los objetos virtuales de la etnografía.

Martín-Barbero, Jesús. (2004). "Razón técnica y razón política: espacios/tiempos no pensados". *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 1(1), 22-37. São Paulo: ALAIC. ISSN 1807-3026. Recuperado de <http://www.alaic.net/revistas/ALAIC-1-2004.pdf>