

Anonymous y el *underground* digital: aproximación al análisis de un objeto socio-digital

Anonymous and the Digital Underground: an approach to the analysis of a socio-digital object

*Juan Pecourt Gracia

juan.pecourt@uv.es

Departament de Sociologia i Antropologia. Universitat de València. España/Spain.

Recibido/Received: 11/06/2015

Aceptado/Accepted: 09/12/2015

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es analizar al colectivo de ciberactivistas Anonymous como un objeto socio-digital, es decir, como un presupuesto social—insertado en la lógica digital—que posibilita un horizonte determinado de acciones, y que forma parte de lo que denominaremos el *underground* digital. Se trata de un espacio minoritario y electrónico, generado por el uso de las tecnologías digitales, que mantiene una cierta autonomía, y una actitud de oposición consciente, respecto a las pautas de la sociedad mayoritaria. Los miembros de *underground* digital han desarrollado diferentes modelos organizativos y formatos subculturales, así como estrategias muy innovadoras para involucrarse en los asuntos públicos. En los últimos años, Anonymous es uno de los ejemplos más relevantes de estas iniciativas.

Palabras clave: Objeto socio-digital, esfera pública, cultura digital, subcultura, activismo político

ABSTRACT

This paper's main aim is to analyse the cyberactivist collective Anonymous as a socio-digital object, that is, as a social premise—embedded in the digital logic—which opens a determined horizon of actions, and that I shall call the Digital Underground. This is an alternative and electronic space, generated by the use of digital technologies, which is characterized by a certain degree of autonomy, and a conscious oppositional character, in relation to mainstream society. The members of the Digital Underground have developed distinct organizational models, subcultural formats and innovative strategies in order to participate in the public sphere. In the last few years, Anonymous stands out as a main example of these initiatives.

Keywords: Socio-digital object, public sphere, digital culture, subculture, political activism

***Autor para correspondencia / Corresponding author:** Juan Pecourt. Universitat de València, Facultad de Ciencias Sociales, Departamento de Sociología y Antropología Social, Despacho 4-D04, Av. de Tarongers, 4b, 46021 Valencia.

Sugerencia de cita / Suggested citation: Pecourt, J. (2016). Anonymous y el *underground* digital: aproximación al análisis de un objeto socio-digital. *Revista Española de Sociología*, 25 (1), 133-149.

INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la digitalización se ha expandido por todos los ámbitos de la vida cotidiana, insertándose en los procesos sociales hegemónicos (económicos, políticos, mediáticos), y ha consolidado una cultura digital alejada de la cultura impresa del siglo XIX y de la cultura audiovisual del siglo XX. El elemento central de esta nueva formación cultural es su asentamiento en plataformas tecnológicas digitales que sustituyen a las anteriores tecnologías de carácter analógico. Sin embargo, la cultura digital no se limita a la creación y utilización de *gadgets* tecnológicos; también favorece nuevos métodos organizativos y distributivos, nuevas prácticas de producción y consumo, que asimilan, y al mismo tiempo conforman, los proyectos digitales hoy en día omnipresentes. Los teóricos de la cultura digital (entre otros, Negroponte, 1995; Turkle, 1995; Lévy, 1997; Manovich, 2001; Deuze, 2006; Kellner, 2009; Castells, 2009; y Hayles, 2012) han identificado las características básicas de esta cultura emergente. Entre ellas la descentralización, la interactividad, la recombinación y remezcla, la participación y el carácter *amateur*. De todas formas, aunque se trata de un fenómeno que se ha generalizado con el cambio de milenio, no es completamente nuevo: sus raíces se hunden en corrientes culturales procedentes del siglo XX que realizaron propuestas precursoras (dadaísmo, experimentos cibernéticos, contracultura, etc), aunque situadas en entornos socio-técnicos diferentes (Gere, 2008; Turner, 2008).

Actualmente, las propuestas de la cultura digital han escapado de los círculos experimentales para elaborarse desde las “multitudes inteligentes” (Rheingold, 2003) que interactúan en la inmensa telaraña electrónica de Internet. Pero como sucediera con los medios de comunicación de masas, en el universo de Internet puede establecerse una distinción entre dos campos con lógicas diferenciadas y opuestas: por una parte, el sector mayoritario, que incluiría gran parte de los consumidores y usuarios de los medios digitales, y que estaría determinado por la regulación estatal y las leyes del mercado; y, por otra parte, el sector minoritario, un espacio restringido poblado por tecnólogos, especialistas y

entusiastas, que aspiraría a lograr una cierta autonomía, o distanciamiento, frente a los sectores mayoritarios (Atton, 2004). En este trabajo centraremos nuestra atención en las comunidades del Internet minoritario que se definen por: a) el carácter *oposicional*, que en algunos casos se plasmará en pronunciamientos políticos de carácter libertario, y en otros, en iniciativas más restringidas a la esfera cultural; b) el espíritu *lúdico y experimental* heredero de ciertas corrientes vanguardistas del siglo XX, sobre todo el dadaísmo y el situacionismo, así como de tradiciones subculturales propias de la segunda mitad del siglo XX, especialmente la contracultura *hippie* o el movimiento *punk*; y c) el sentido *pragmático*, que se plasmará en la búsqueda de soluciones específicas (generalmente técnicas) a problemas concretos tanto en el ámbito del hardware como en el del software informático. En términos políticos, estas características se traducen en fórmulas de acción directa, escindidas de los canales políticos tradicionales, y que, siguiendo el lenguaje cibernético de M. Dery (1995), aspiran a “introducir ruido en la señal”.

El objetivo de este trabajo es doble: en primer lugar, identificaremos algunas propiedades básicas de este Internet alternativo (que a lo largo del texto denominaremos “*underground* digital”). Entendido como un objeto socio-digital de carácter mundial, veremos cuáles son sus principios básicos, las tipologías de los participantes aportadas por los propios *insiders*, y qué repertorios de acción se han generado en él para participar en la esfera pública. En segundo lugar, dentro del diversificado submundo electrónico, nos centraremos en los activistas digitales de Anonymous, que constituyen un ejemplo paradigmático de las nuevas formas de organización social en el ciberespacio. Atenderemos a esas formas de organización social (donde confluyen los principios de cooperación, competición y reputación), al carácter netamente subcultural del movimiento (donde se retoman y, al mismo tiempo, se subvierten elementos de subculturas predecesoras), así como a los repertorios de acción utilizados (que siguen, con cierta fidelidad, los principios ya esbozados del *underground* digital). Anonymous es un producto de la cultura de Internet: por ello, no es sorprendente que en sus apariciones públicas

offline, ocultos bajo sus máscaras de Guy Fawkes, se presentan con pancartas que dicen “Somos Internet”.

EL UNDERGROUND DIGITAL COMO OBJETO SOCIAL

Podemos entender el “*underground* digital” como un espacio social diferenciado, emplazado en el universo digital, que comparte cierta cohesión interna y un alto grado de reflexividad, y que tiene, al menos potencialmente, los rasgos de un objeto social de carácter planetario. Mediante el concepto de objeto social, y, más concretamente, de objeto mundo socio-digital, se incide en el hecho de que el *underground* digital no se limita a ser un mero agregado de individuos que comparten una característica específica (como el amor por las computadoras); pero tampoco se trata de un grupo fuertemente cohesionado e integrado. Se constituye más bien como un espacio social flexible que posee ciertos elementos de cohesión y estructuración interna pero sin alcanzar rasgos totalmente sólidos y monolíticos, tanto en el ámbito de las interacciones individuales como en el ámbito del intercambio simbólico, tal como veremos en las siguientes páginas. Podemos entenderlo, pues, como un presupuesto social objetivo (en nuestro caso, de carácter socio-tecnológico) que es imprescindible para que se produzcan determinadas acciones.

Este objeto socio-digital se define, además, por su condición heterodoxa y minoritaria, así como por la aspiración a la autonomía. Para ser más precisos, podrían establecerse similitudes entre el *underground* digital y el “espacio heterotópico” de Michel Foucault, es decir, “un espacio real—un espacio existente en la sociedad desde su fundación—que actúa como un contralugar, una utopía realizada en la que los espacios reales están, al mismo tiempo, representados contestados e invertidos” (Foucault, 1967). Nos referimos, en este caso, a espacios que funcionan de acuerdo a una normativa contrahegemónica, espacios en los que habitan agentes desconocidos y anónimos (podríamos hablar de la presencia del “otro virtual”), que no se encuentran en ningún lugar específico

—que pueden ser geográficos y mentales al mismo tiempo—. Las referencias constantes, dentro del *underground* digital, al ciberespacio como un ámbito claramente separado del “mundo real” sirven precisamente para apuntalar las fronteras de este espacio disidente, otorgándole una identidad diferenciada, una regulación autónoma, unas pautas de acción propias, unas condiciones de acceso estrictas y una visión ciberutópica de la sociedad.

El concepto genérico del *underground* digital procede del escritor B. Sterling (1993), que lo introdujo a principios de los años noventa en su estudio sobre el colectivo de programadores informáticos (los *software hackers*) perseguidos por la agencia de seguridad norteamericana. Al recurrir a este concepto, y considerarlo como un objeto socio-digital, pretendemos incidir en su carácter restringido, especializado y heterotópico dentro del universo de Internet. Sus representantes reivindican la lealtad a las normas específicas del mundo digital y rechazan la legitimidad legislativa procedente de la sociedad mayoritaria (donde la lógica de la digitalización no ha llegado tan lejos). Diversos autores han recuperado la noción habermasiana de la “esfera pública” para describir el carácter dialógico de estos espacios (Poster, 1995; Papacharissi, 2002; Langman, 2005); sin embargo, desde nuestro punto de vista, la idea del “espacio heterotópico” resulta más apropiada para plasmar sus propiedades específicas. El *underground* digital es algo más que un ámbito de “discusión civilizada” (de hecho, en su seno pueden desatarse corrientes diversas de “barbarie organizada”); es un universo que, en muchos casos, pretende distanciarse del “mundo real” y adquirir un estatuto autónomo. En general, los investigadores de estos espacios alternativos (Levy, 1984; Downing, 2001; Lovink, 2002; Atton, 2004; Jordan y Taylor, 2004; Kelty, 2008; Lievrouw, 2011; Coleman, 2010, 2011) se han encontrado con comunidades especializadas, gobernadas por un sistema de valores propio y una legalidad autónoma, que suelen fomentar prácticas de resistencia o de oposición frente a la sociedad hegemónica. La conciencia de distanciamiento se refleja en los pronunciamientos públicos de sus miembros y, muy especialmente, en los manifiestos lanzados

a la sociedad (Ludlow, 2001). Un rápido vistazo a los más importantes muestra esa ansia de separación, autonomía y libertad: “A Declaration of the Independence of Cyberspace” de John Perry Barlow, “The Crypto Anarchist Manifesto” de Timothy May, “A Cypherpunk’s Manifesto” de Eric Huges o “The Temporary Autonomous Zone” de Hakim Bey, son ejemplos de tales declaraciones de principios.

El mecanismo que regula este espacio autónomo es la “ética *hacker*” (Levy, 1984; Raymond, 2001; Himanen, 2001; Thomas, 2003; Wark, 2004; Campàs, 2007), un conjunto de preceptos surgidos, en los años sesenta, en los laboratorios del Massachusetts Institute of Technology (MIT). Estos preceptos definen un estilo de vida propio, una filosofía de trabajo, unas pautas éticas y una visión del futuro dominada por la tecnología computacional. Los principios *hacker* defienden el acceso abierto a los sistemas informáticos, la difusión libre de información en el espacio público, la desconfianza en la autoridad y la promoción de la descentralización (Levy, 1984: 27-38). Sus seguidores son lo que comúnmente se conoce como *hackers*, es decir, especialistas informáticos que utilizan las herramientas informáticas de una manera “original, heterodoxa y creativa” (Jordan, 1998: 759), más allá de los usos establecidos. Así como ante la opinión pública el término *hacker* tiene connotaciones negativas (a veces se asocia, incluso, con el ciberterrorismo) en el *underground* digital se considera, en efecto, un signo de reconocimiento y distinción. Es cierto que estas comunidades tienen una relación oscilante con la cultura dominante, pero todas ellas imponen una membrana de separación y diferenciación. Este distanciamiento se refleja en la presentación física, en la jerga especializada, en la fusión de trabajo y ocio, y, sobre todo, en las prácticas informáticas especializadas, en la pasión por los *hacks*, es decir, por los usos originales y heterodoxos de la tecnología (Jordan y Taylor, 2004: p. 6), que solo están al alcance de una minoría.

No es fácil establecer una tipología de los actores, o de los *hackers*, que pueblan el *underground* digital. Sin embargo, sus integrantes se caracterizan por una gran reflexividad sobre sus formas y condiciones de trabajo, y esa reflexividad ha generado encendidos debates sobre los comportamien-

to admisibles en el tecnólogo, y sobre cuál pueda ser la utilidad de su actividad. Precisamente, esta reflexividad entre sus integrantes es la que nos permite identificar el *underground* digital como un objeto socio-digital de carácter global, y no como un mero agregado de prácticas diversas.

Fruto de esa reflexividad es el conjunto de distinciones a través de las cuales el *underground* digital se percibe a sí mismo. *The Hacker Jargon File* establece una división fundamental entre *hackers* (*white hats*) y *crackers* (*black hats*), división condicionante, en gran medida, de la estructura social del submundo *hacker*.¹ Los primeros son especialistas informáticos que siguen los principios de la ética *hackery* y son reconocidos por la audacia de sus *hacks*, mientras los segundos se presentan como especialistas que penetran los sistemas de seguridad empujados por el vandalismo o el robo de información valiosa (si trabajan para terceros los *crackers* se convierten en *samurais*). El concepto de *hacker*, por tanto, se utiliza aquí como criterio de demarcación para distinguir entre los que siguen fielmente el código *hacker* y los que lo subvierten. Además, pueden encontrarse otras tipologías como los *leechers* y los *lamers* (los *free riders* del *underground* digital, es decir, aquellos que se aprovechan de los logros colectivos sin realizar ninguna aportación a la comunidad) y los *warez d00dz* (un tipo específico de *cracker* que se dedica a obtener ilegalmente copias de software protegidas por los derechos de autor para después difundirlas masivamente por la red). Finalmente, un último colectivo relevante estaría constituido por los denominados *geeks*, que no tienen los conocimientos avanzados de los *hackers* o los *crackers*, pero que muestran su fascinación por el mundo digital y participan en él de forma esporádica e intermitente (Kelty, 2008).

Los diferentes actores del *underground* digital suelen congregarse en agrupaciones relativamente autónomas que promueven diferentes géneros de acción (Lievrouw, 2011) y diversas relaciones con

1 Ver *The Hacker Jargon File* (<http://www.catb.org/jargon/html/>). La división entre *hackers* y *crackers* también se muestra en el *Internet’s User’s Glossary* (<https://tools.ietf.org/rfc/rfc1392.txt>).

la legalidad (Jordan, 1998; Jordan y Taylor, 2004). En primer lugar, encontramos el colectivo del software libre, impulsor de un entramado legal propio que pretende facilitar la difusión libre y gratuita del *software* informático (mediante las licencias GNU), y que, por tanto, se enfrenta a la legalidad de los derechos de autor defendida por las industrias del *copyright*. Destacan aquí las comunidades que impulsan el sistema operativo Linux o el navegador Mozilla (Dyer-Withford, 1999; Weber, 2004; Moody, 2001; Kelty, 2008; Söderberg, 2012). En segundo lugar, otra agrupación de actividades sería la del periodismo participativo, que cuestiona la organización centralizada de la prensa de masas y fomenta la participación de los lectores en la selección y confección de las noticias, como es el caso de *Indymedia* (Hall, 2001; Pavlick, 2001; Deuze, 2003). En

tercer lugar, otro centro de actividad estaría representado por las formas de conocimiento comunales que pretenden cuestionar el conocimiento experto y legitimar formas de conocimiento colectivas que sean accesibles a todo el mundo, como es el caso de Creative Commons (Hess y Ostrom, 2006; Boyle, 2008; Hardt y Negri, 2009; Bollier, 2009). Finalmente, en cuarto lugar, habría que referirse a las modalidades de activismo digital que utilizan el secretismo y el ocultamiento en el ciberespacio como estrategia para enfrentarse a los grandes poderes sociales. En los últimos años, los ejemplos más relevantes de este tipo de agrupaciones han sido *Anonymous* y *Wikileaks* (Domscheit-Berg, 2011; Coleman, 2012b, 2012c; Norton, 2012; Olson, 2013; Bardeau y Danet, 2011; Assange, 2013; Dreyfus y Assange, 1997).

Cuadro 1. La organización social del *underground* digital

Características (intensificación de la cultura digital)	Distanciamiento (respecto a la cultura dominante) Oposición (respecto a la cultura dominante) Experimentación Pragmatismo
Agentes (tipología de los participantes)	<i>Hackers</i> <i>Crackers (samurais, warez d00dz)</i> <i>Lamers, leechers</i> <i>Geeks</i>
Géneros (repertorios de acción digital)	Software libre Periodismo participativo Bienes comunales (<i>commons</i>) Activismo <i>hacker</i>

Fuente: Elaboración propia.

Desde el punto de vista metodológico, intentaremos objetivar el espacio heterotópico del *underground* digital y, más concretamente, dotar de fundamento sociológico al submundo de los activistas de *Anonymous*. No pretendemos presentar una investigación exhaustiva del colectivo *Anonymous*, algo que conlleva dificultades innegables, sino elaborar un ensayo de base empírica que exponga sus formas de organización interna, sus rasgos subculturales y sus repertorios de acción, dentro del marco de los objetos socio-digitales. Para rea-

lizar este ejercicio recurriremos, por una parte, a las escasas referencias bibliográficas y científicas que pueden encontrarse sobre el colectivo *Anonymous* (entre ellas, los valiosos trabajos de la antropóloga estadounidense Gabriella Coleman), y, por la otra, indagaremos en las fuentes digitales existentes (cuentas de Twitter, páginas web especializadas, enciclopedias digitales, *imageboards*, canales IRC, etc.) con el objetivo de sustentar nuestro análisis con datos empíricos concretos. Los criterios de selección de los sitios web han atendido

principalmente a los principios teóricos delineados anteriormente, aunque esos principios se han adoptado de forma flexible para no imponer un marco excesivamente rígido sobre una realidad dinámica y cambiante. Aunque el *underground* digital es un universo de difícil acceso y en mutación constante, el objetivo del trabajo es mostrar que ese universo pueden rastrearse e interpretarse desde los criterios propios de la disciplina sociológica.

ANONYMOUS Y EL UNDERGROUND DIGITAL (I): LA ORGANIZACIÓN SOCIAL

El activismo político impulsado por Anonymous ha demostrado una gran eficacia en la esfera pública global, a pesar de carecer de los recursos humanos y financieros que poseen otras socioestructuras vinculadas a Estados nacionales, organizaciones internacionales o grandes multinacionales. Esta eficiencia responde a la organización social de la comunidad Anonymous, una organización que recoge los principios clásicos del *underground* digital, tal como se plasman en sus manifiestos públicos, pero reformulados y adaptados a las transformaciones de los protocolos de Internet en los últimos años. La economía política de Anonymous, al igual que la de otros proyectos digitales como Linux (Moody, 2001; Weber, 2004) o Wikipedia (Reagle, 2010; Ortega y Rodríguez, 2011), se caracteriza por la descentralización de las decisiones, por la ausencia de jerarquías y por cuestionar la competencia como modelo único de eficacia social.

Desde los años noventa, con la aparición del Internet comercial, se ha incrementado exponencialmente la capacidad para buscar y almacenar información, así como las facilidades para implicarse personalmente en los procesos creativos y las posibilidades de establecer vínculos sociales y redes comunitarias. La generalización de la comunicación *online* ha impulsado la producción cooperativa y descentralizada, constituyendo una alternativa a las formas tradicionales de creación basadas en el trabajo jerarquizado de equipos expertos, altamente institucionalizadas y centralizadas. Este fenómeno ha llamado la atención de múltiples autores (entre otros, Surowiecki, 2004; Lévy, 1997; Rheingold,

2003; Shirky, 2008; Benkler, 2007; Sádaba, 2009; Ariño, 2009) al evidenciar que las comunidades abiertas tienen rasgos muy novedosos y no encajan dentro de la distinción clásica entre Estado y mercado que, durante la modernidad, ha organizado la vida social. Estas comunidades introducen una "economía del regalo" (Barbrook, 1998) que favorece la colaboración desinteresada y no competitiva entre los participantes, al tiempo que trasciende las jerarquías sociales establecidas.

El *hacker* E. Raymond (2001), uno de los ideólogos del movimiento, relaciona las comunidades abiertas con formas distribuidas de producción como el bazar, donde se producen interacciones múltiples y aparentemente caóticas entre compradores y vendedores, que buscan alcanzar el mejor acuerdo para ambas partes. De manera similar, los proyectos colaborativos de las comunidades abiertas tratan de maximizar las oportunidades para encontrar ideas originales y la capacidad de identificar, corregir o eliminar errores. Raymond contrasta el modelo del bazar con el más tradicional de la catedral, en el que un equipo de personas, con habilidades acreditadas, dirigidas de forma centralizada, se esfuerzan por alcanzar un objetivo definido de antemano. Según Raymond, aunque cada modelo tiene sus ventajas e inconvenientes, el modelo del bazar es más apropiado para movilizar la creatividad individual a escala masiva, encontrar soluciones a problemas complejos o detectar errores en proyectos amplios y complejos. El estilo del bazar, o la dinámica de lo que suele denominarse el conocimiento distribuido, permite la participación de muchísimas personas en un proyecto, personas que pueden encontrarse dispersas geográficamente, formar parte de culturas muy distintas, no conocerse en el mundo real, pero aun así ser capaces de compartir libremente su trabajo sin las interferencias de un sistema de precios o imposiciones burocráticas externas.

Anonymous comparte las características básicas de las comunidades abiertas, pues apoya sus acciones en el trabajo cooperativo interconectado y la participación voluntaria. No impone barreras de entrada ni de salida, en su seno no existen estructuras jerárquicas ni roles pre-establecidos. Las relaciones de poder son horizontales y las acciones

dependen de la voluntad y la motivación de sus miembros para llevarlas a cabo (Coleman, 2012c). Sin embargo, también tiene peculiaridades propias que lo diferencian de otros proyectos que forman parte de la lógica digital. Quizás, el elemento más innovador de Anonymous, y el que imprime un carácter único al movimiento, es el anonimato que persigue. Sus actuaciones mantienen el trabajo horizontal y cooperativo observable en otros proyectos digitales, pero el reconocimiento individual desaparece porque la identidad personal permanece oculta, convirtiéndose así en una empresa decididamente colectiva— en Anonymous no encontramos figuras carismáticas como las de Linus Thorvalds en Linux o James Wales y Larry Sanger en Wikipedia. Se trata de un precepto esencial que ningún miembro del grupo puede romper; dar demasiada información sobre uno mismo, revelar la identidad personal, buscar el reconocimiento a costa de Anonymous, conlleva el rechazo frontal y el ostracismo. La insistencia en el anonimato y la privacidad choca frontalmente con corrientes muy potentes de la cultura digital contemporánea que fomentan el trabajo colectivo, pero también limitan la privacidad y perpetúan la exposición pública del individuo (Stryker, 2011).

Las características de las plataformas digitales utilizadas son fundamentales para entender la organización social de Anonymous. Al principio, sus miembros se reunían en *imageboards*, que son plataformas destinadas al intercambio y comentario de imágenes, y que funcionan de acuerdo a la lógica de las redes distribuidas. Sin embargo, con el paso del tiempo la infraestructura mediática de Anonymous se ha hecho más compleja, para adaptarse a las nuevas causas abrazadas (más detalles sobre el origen de Anonymous en el apartado 4). Así, la politización creciente corre en paralelo con la ampliación de las plataformas utilizadas; aunque no abandonan sus actividades en los *imageboards*, comienzan a planificar sus acciones desde los *Internet Relay Chats* (IRC), más apropiados para impulsar acciones colectivas y coordinadas. El IRC es un protocolo de comunicación en tiempo real que se sustenta en el texto y permite organizar debates entre dos o más personas (Zato y otros, 2012). En el momento de mayor actividad política del colectivo, destacaron dos redes principales asociadas a sendos canales

IRC: por una parte, AnonNet (<http://site.anonnet.org>), especializada en las acciones contra la Iglesia de Cienciología; y, por la otra, AnonOps (<https://anonops.com>),² dedicada a la coordinación de acciones políticas de más largo alcance vinculadas a la defensa de la libertad de información y los derechos humanos (Bardeau y Danet, 2011: 131-132). AnonOps estuvo muy activa en las movilizaciones populares de Egipto y Túnez y se encargó de suministrar apoyo logístico y tecnológico a los rebeldes. En estas plataformas de comunicación, las decisiones se toman de una forma transparente y horizontal, a través de canales específicos como #command o #anonworld, además de otros foros de discusión como *imageboards*, Twitter y blogs especializados, así como escisiones posteriores del movimiento que dan lugar a Lulzsec y Antisec (Olson, 2013).

Tanto los *imageboards* como los IRC permiten la participación coordinada e igualitaria. Esta condición puede observarse en Anonymous: no hay líderes ni vanguardia revolucionaria, las decisiones se toman de manera colectiva y del mismo modo se llevan a cabo las acciones de protesta. No puede hablarse de una jerarquía o de una estructura de poder, en el sentido tradicional, en el seno de Anonymous. Esta constatación, aunque es cierta en términos generales, habría que matizarla teniendo en cuenta cómo funcionan los IRC y cómo se coordinan sus miembros. La autoridad y el poder de coordinación en un IRC la detenta un operador (el operador IRC) que puede tomar decisiones sobre los participantes y orientar los debates: ellos sí pueden censurar y expulsar a las personas que transgreden las reglas y normas establecidas. Según este esquema organizativo, puede identificarse una escisión estructural entre la minoría de operadores que coordina las conversaciones y la mayoría de participantes que se limita a expresar sus opiniones, pero sin disponer de recursos organizativos específicos. Por tanto, dentro de la legión multitudinaria de los anónimos, defensores del trabajo cooperativo y horizontal, puede identificarse una elite dirigente, muy influyente en la toma de decisiones, formada por los operadores IRC. Su posición diferenciada se constata en el hecho de

2 La cuenta de Twitter de Anonops se encuentra en <https://twitter.com/anonops>.

que disponen de un canal propio, #command, para compartir impresiones de manera privada y al que no tienen acceso los demás.

Esta distinción se correspondería, en cierta medida, con la diferenciación que se establece, en el seno de Anonymous, entre los *hackers* y los *geeks* (Coleman, 2012b). Los *hackers* encajan con la definición aportada anteriormente; se trata de personas con importantes conocimientos de programación informática, administradores de sistemas y analistas de seguridad. Por su compromiso con la ética *hacker*, la mayor parte participa en cuestiones como la libre circulación de información en la red, pero también están muy influidos por la cultura *troll*—entendida como una normativa específica que guía las acciones de acoso y hostigamiento en la red realizadas por determinados colectivos—, lo que otorga un carácter distintivo a sus acciones. Luego encontramos un grupo más amplio de personas alejadas de la concepción más restrictiva de lo que son los *hackers* y que encajarían con el colectivo que antes definimos como *geeks*. Los *geeks* tienen un componente de *outsiders* y presentan diferentes rasgos: el concepto puede aplicarse a las personas fascinadas por el mundo de los ordenadores y la tecnología, y también a las personas que están obsesionadas por algún tipo de hobby, generalmente de tipo poco convencional (Keltz, 2008: 35). En ambos casos, la definición encaja perfectamente con las personas que entran y salen del *underground* digital; se trata de individuos que muestran signos evidentes de desafección respecto a la realidad política y social, y suelen estar obsesionados por el coleccionismo y la investigación sobre temas peculiares y excéntricos. Aunque no tienen el conocimiento experto de los *hackers*, los *geeks* tienen conocimientos informáticos avanzados, saben editar vídeos, diseñar páginas web, etc., y poseen la capacidad de utilizar las plataformas digitales (*imageboards*, IRCs, etc). En el universo Anonymous, los *geeks* suelen ser el pelotón de batalla que apoya y colabora en las acciones de disidencia digital planificadas por los *hackers* (por ejemplo, en el caso de los ataques DDoS³).

3 Ver (en línea) https://es.wikipedia.org/wiki/Ataque_de_denegaci%C3%B3n_de_servicio

ANONYMOUS Y EL *UNDERGROUND* DIGITAL (II): LA REINVENCIÓN DE LA SUBCULTURA HACKER

Los análisis de las comunidades abiertas, ya sean Linux, Wikipedia o Youtube, suelen centrarse en las características estructurales que acabamos de ver. Se considera que la transición de la comunicación de masas a la comunicación digital transforma, de manera casi mecánica, comportamientos y hábitos individuales, al desplegar posibilidades antes inexistentes. Estas visiones tienden a caer en el determinismo tecnológico, ya que sitúan el cambio social en la infraestructura técnica y consideran que las innovaciones tecnológicas conllevan cambios sociales inmediatos. Dichas concepciones, más que cuestionables, son evidentes en algunos de los teóricos más prestigiosos de la cultura digital, como en Benkler (2006) o Shirky (2008). Frente a ellas cabe argüir que el cambio tecnológico no trae por sí mismo el cambio social, sino que para que este ocurra es necesario introducir otros elementos que también son esenciales, como la dimensión cultural. Las nuevas tecnologías cierran unas oportunidades y abren otras; pero las nuevas oportunidades pueden aprovecharse o no, pueden entenderse de diversas formas, pueden adaptarse a antiguas maneras de hacer. El sentido otorgado a las nuevas tecnologías depende de la cultura específica de la comunidad que las adopta, de su cosmovisión y de su relación peculiar con esas tecnologías. La cultura digital, como dijimos antes, no se limita a la utilización de aparatos técnicos sofisticados, tiene una dimensión simbólica específica que otorga valor y sentido a los usos tecnológicos.

Para atender a la dimensión estrictamente cultural del *underground* digital resulta útil recurrir a los trabajos sobre las subculturas juveniles. De hecho, el *underground* digital oscila entre su condición subcultural (donde los valores alternativos se negocian con la cultura hegemónica) y su condición contracultural (que implica una oposición frontal a la cultura hegemónica). El estudio de las subculturas juveniles se ha centrado, sobre todo, en lo que podríamos denominar las subculturas espectaculares (Cohen, 1972), que rompen las convenciones sociales con sus maneras de presentarse en sociedad

(vestido, peinado, gestos, etc.), sus formas de ocio (habitación adolescente, locales nocturnos, salas de conciertos, etc), sus gustos específicos (música pop y rock, cómics, drogas, etc) y sus métodos de participación política, que oscilan entre el retraimiento total y la intervención radical (Cohen, 1972; Clarke, 1976; Brake, 1985; Hebdige, 1979; Thornton, 1995). Los estudios sobre subculturas han incidido en la capacidad de resistencia frente a la cultura dominante y, al mismo tiempo, en su asimilación parcial por esta. Las subculturas suelen corresponderse con colectivos sociales situados en posiciones desfavorecidas, que no tienen los recursos necesarios para mejorar su situación estructural (perspectivas de mejoras laborales, salariales, de reconocimiento, etc) y que, por tanto, ejercen la resistencia a nivel simbólico, buscando lo que algunos autores denominan “soluciones mágicas” a su situación (Brake, 1985). Esta resistencia implica tomar elementos de la cultura dominante, y más concretamente, de la naciente sociedad de consumo desarrollada a partir de los años cincuenta, y dotarlos de significados nuevos y transgresores (Hebdige, 1979).

El *underground* digital comparte muchos rasgos subculturales, aunque se presenta de un modo inédito y no pueden establecerse correlaciones directas entre él y las subculturales anteriores. Podríamos incluso afirmar que el *underground* digital ha alcanzado un estado post-subcultural, al trascender muchos de los rasgos originales de las subculturas clásicas. Comparte con ellas el carácter eminentemente juvenil y la tensión interna entre resistencia contra y asimilación de la cultura dominante. La diferencia más importante es que, al contrario de lo que ocurre en las subculturas anteriores, el *underground* digital es una subcultura no-espectacular. En muchos casos, en efecto, las subculturas escenifican presentaciones espectaculares y chocantes en sociedad (pensemos en los *mods*, *rockers*, *hippies*, *punks*, etc); sin embargo, las subculturas digitales tienden a recluirse en comunidades cerradas y herméticas, a cortar las vías de comunicación con la sociedad mayoritaria. En este ámbito, se establece una distinción muy clara entre el *meatspace* (el “espacio de la carne” o el mundo físico) y el *cyberspace* (el espacio virtual que funciona como “frontera electrónica”, abierta

al juego, experimentación y subversión) (Gibson, 1986). El *underground* digital tiende a rechazar la participación pública en el mundo físico, evita entrar en contacto directo con las instituciones de la sociedad, en favor de la existencia libre en el ciberespacio. Esta filosofía se plasma en la indumentaria y presentación física de sus miembros, que suele ser anodina y descuidada: pantalones vaqueros, camisetas, zapatillas deportivas, gafas pasadas de moda, etc. (Levy, 1984; Haffner y Lyon, 1996; Freedman y Mann, 1997). La simplicidad de su presentación física contrasta, sin embargo, con la sofisticación de los códigos informáticos que comparten (lenguajes informáticos, protocolos, sistemas operativos, etc.). Mientras los elementos aglutinantes de las subculturas clásicas se encuentran en el mundo físico (plazas, salas de conciertos, bares) o en las prácticas de consumo (música, comics, ropa), en el *underground* digital se hallan en los espacios virtuales generados por los propios *hackers*. La fascinación informática y las posibilidades del mundo virtual son el pegamento que homogeneiza a este colectivo y condiciona la construcción de su identidad (Turkle, 1984).

Aunque el *underground* digital se caracteriza, mayoritariamente, por la acción social no espectacular (el *hack* es una acción espectacular en el ciberespacio que sólo pueden apreciar los especialistas), en su seno se han desarrollado corrientes internas que retoman el espectáculo y recuperan elementos estéticos de propuestas anteriores. Este es el caso, entre otros, del colectivo Anonymous. Un precedente claro del proceso de re-subculturalización se encuentra en el *cyberpunk*. El movimiento *cyberpunk*, originalmente un movimiento literario muy influyente en el entorno digital (liderado por escritores como William Gibson, Bruce Sterling o Neil Stephenson), es el punto de confluencia entre las subculturas espectaculares clásicas, especialmente el *punk* de los años ochenta, y las subculturas del *underground* digital. Los *cyberpunks* son *punks* reconvertidos que adoran los ordenadores y el *hacking* en lugar de las guitarras eléctricas. Por una parte, adoptan las formas abruptas en la presentación pública del *punk*, así como sus estilos de actuación basados en la acción cruda y directa; por otra parte, asumen la intimidad, intensidad y placer

que produce la interacción computacional (Jordan y Taylor, 2004: 122). Anonymous, siguiendo la tradición del *cyberpunk*, también rompe con el código ascético mayoritario en el *underground* digital para presentarse en sociedad, tanto en el mundo virtual como en el real, de forma espectacular y chocante. Sus integrantes retoman y reinterpretan, a veces de forma deliberadamente subversiva, materiales procedentes de la cultura comercial contemporánea (Ferrada y Lindgren, 2014). Así, uno de los elementos distintivos del colectivo, la máscara de Guy Fawkes con la que esconden su rostro y ocultan su identidad, está tomada de la novela gráfica *V de Vendetta* de Alan Moore y David Lloyd. Pero éste no es el único ejemplo. Los activistas de Anonymous incorporan múltiples códigos culturales procedentes de la cultura pop global (destacan las subculturas juveniles japonesas), que reciclan y reutilizan para dotarlas de un sentido crítico y subversivo. La capacidad de Anonymous para dotar de espectacularidad a sus acciones (además de la eficacia de las mismas) es una de las claves para entender el éxito del movimiento.

El origen de Anonymous se encuentra en una corriente cultural específica que surge del *imageboard* 4chan (www.4chan.org), fundado en el año 2003 por el *hacker* Chris Poole. La plataforma 4chan está compuesta por un conjunto de foros diversos (dedicados a videojuegos, comics, manga, tecnología, fotografía, música, animales) donde los participantes, todos ellos anónimos, introducen imágenes acompañadas de comentarios. Son imágenes caracterizadas por el esoterismo, la audacia, la creatividad, el humor y la provocación, generalmente muy retocadas por el photoshop y no pocas veces limítrofes con lo grotesco, macabro y pornográfico (Stryker, 2011). A diferencia de otros websites similares, la plataforma favorece la difusión de contenidos inusuales, audaces, subversivos y provocativos, que cuestionan el sistema de valores predominante. El espacio de intercambio más popular de 4chan es un foro misceláneo conocido como */b/*, un canal donde se combina la diversidad temática con el extremismo visual, estético y lingüístico. Sus integrantes se reconocen entre ellos como */b/tards* y han generado unas pautas culturales e identidad propia, así como un entramado de

proyectos paralelos, entre los que destaca la *Encyclopedia Dramatica*, que podría considerarse el reverso de Wikipedia: mientras la segunda aspira a proporcionar un conocimiento objetivo y neutral, la primera es un lugar profano dedicado a difundir opiniones sesgadas y sarcásticas de la realidad (<https://encyclopediadramatica.es>).

En sus orígenes, la plataforma 4chan, además de generar una cultura propia basada en el intercambio de imágenes, se convirtió en un foco de actividad *troll* dirigida tanto contra individuos como contra instituciones. Los *trolls* son actores que intervienen en las comunidades virtuales con la intención de molestar, provocar y acosar a los participantes, sin una finalidad política específica, salvo la propia diversión. El fenómeno *troll* transforma actos que anteriormente eran ocasionales y esporádicos en todo un conglomerado de normas culturales y códigos lingüísticos, y ha dado lugar a una subcultura novedosa y de intención claramente vandálica (Coleman, 2012c: 99-119). Los *trolls* tienen una predisposición especial para atacar a personas que muestran un desconocimiento evidente de las reglas del ciberespacio o a las que se creen seguras en sus posiciones de poder. En el contexto de 4chan, el *trolling* expresa una forma específica de humor negro y sarcasmo, de provocación y de perversión, que sus miembros denominan *lulz* (bastardización de *laughing out loud*). Durante los inicios del *imageboard* en cuestión, y siguiendo una tradición muy presente en el *underground* digital, se lanzó un manifiesto ("Las reglas de Internet") destinado a regular el comportamiento de los participantes y que refleja los valores cínicos y escépticos que este movimiento promueve (www.ohinternet.com). Entre las diferentes proposiciones del manifiesto, destaca la regla 34, la más comentada, que afirma: "siempre existe una versión pornográfica, sin excepciones". El resultado de tal normativa es la proliferación de imágenes pornográficas y macabras, de comentarios racistas, sexistas y homófobos. Entrar en */b/*, origen del auténtico espíritu *lulz*, supone acceder a uno de los lugares más irreverentes del *underground* digital, un espacio donde la provocación gratuita, el mal gusto, el desprecio por la corrección política, funcionan como estrategias para expulsar a las personas que no tienen

los códigos éticos y estéticos apropiados, el capital subcultural (Thornton, 1995) que permite ser reconocido por la comunidad. El espíritu *lulz* determina la identidad colectiva de 4chan y Anonymous y condiciona también su presentación pública y sus formas de activismo político.⁴

ANONYMOUS Y EL *UNDERGROUND* DIGITAL (III): EL ACTIVISMO POLÍTICO

Anonymous ha alcanzado relevancia internacional por la espectacularidad y eficacia de su activismo político. Las características específicas de su participación están determinadas por las estructuras de intercambio que definen a la comunidad y por las corrientes subculturales que recorren su base social. Su protagonismo hay que situarlo, también, en relación con la transformación de la esfera pública y la influencia creciente de la cultura digital en las nuevas modalidades de activismo político (McCaughey y Ayers, 2003; Jordan y Taylor, 2004; Jenkins, 2009; Lievrouw, 2011; Atton, 2004; Castells, 2009, 2012). Si la esfera pública moderna se organizaba en torno a los medios de comunicación de masas (periódicos, revistas, televisión), la emergente esfera pública digital se articula alrededor de las plataformas mediáticas de la cultura digital (blogs, Youtube, Twitter, etc.) (Benkler, 2006). La transformación de las condiciones para la participación política ha posibilitado nuevos géneros que en algunas ocasiones imitan los modelos del activismo moderno, y en otras introducen innovaciones que se encuentran muy alejadas de la lógica política de la modernidad (Earl y Kimport, 2012). La comunidad Anonymous refleja, de forma clara y evidente, estos cambios y las tensiones inherentes que conllevan. Por una parte, recoge elementos heredados de las luchas políticas clásicas de la modernidad y, por la otra, incorpora elementos nuevos que no tienen precedentes en las acciones anteriores. Se trata de un activismo alejado de los

principios clásicos de la lucha de clases, e incluso de las recientes políticas de la identidad, para adherirse a las nuevas formas de contestación de carácter subcultural (Jenkins, 2009).

En este sentido, las propiedades específicas del activismo político de Anonymous están muy condicionadas por el sustrato subcultural que lo conforma. Los primeros anónimos son individuos dedicados al *trolling*, que tienen una finalidad más lúdica que política, poseedores de un código lingüístico y visual propio, y de una insaciable voracidad informática.⁵ Sus operaciones de acoso se dirigen hacia aquellos individuos, grupos o instituciones por los que sienten una especial desafección. Uno de los objetivos preferidos para realizar operaciones de burla, sarcasmo y acoso, compartido por diversas comunidades del *underground* digital (se pueden encontrar precedentes de animadversión en las plataformas BBS y Usenet de los años ochenta), es la Iglesia de Cienciología, una organización religiosa fundada por el escritor Ron L. Hubbard. Desde estos sectores, la Cienciología se considera la antítesis, o el lado oscuro, del *underground* digital; una organización cerrada, secreta, autoritaria, jerárquica y pseudo-científica, cuyo fin es restringir la libertad del individuo. En el invierno del 2007, un grupo de *trolls*, que ya se presentan públicamente con el nombre de Anonymous, lanzó un ataque cibernético coordinado contra la institución religiosa, después de que esta intentara prohibir la difusión pública de un vídeo interno, protagonizado por el actor Tom Cruise, y perseguir legalmente a los responsables de la filtración, acogidos a la Digital Millennium Copyright Act.⁶ La iniciativa censora de Cienciología provocó la ira de Anonymous, al atacar un principio fundamental de la ética *hacker*: la libre

4 Sobre las características de 4chan y su relación con el nacimiento de Anonymous ver el documental *We are legion. The story of the hacktivists* (Knappenberger, 2012).

5 Un ejemplo de las primeras formas de trolling lanzadas desde 4chan sin un contenido político claro, se encuentra en el ataque realizado contra la página web de Hotel Habbo, cuyo objetivo explícito fue bloquear el funcionamiento normalizado de la página. Ver <http://www.youtube.com/watch?v=02o5bISvkCI>.

6 El vídeo promocional de Tom Cruise para los miembros de la Iglesia de Cienciología, objeto de burla por parte del *underground* digital, puede verse en https://www.youtube.com/watch?v=UFBZ_uAbxSO

circulación de información en la red. El colectivo de *hackers*, fiel a una identidad estilística inconfundible, divulgó el vídeo "Message to Scientology" en el que amenazaba directamente a Cienciología, considerándola un obstáculo para el avance de la humanidad.⁷ Además del vídeo, se impulsaron múltiples acciones de *trolling* contra la institución, como ataques cibernéticos para bloquear su página web, llamadas telefónicas insultantes o envíos masivos de pizzas no pagadas. Lo que en un principio había empezado como mera diversión se convirtió en una operación política que más tarde se amplió y diversificó hacia otros sectores de la sociedad.

Desde entonces, Anonymous ha desarrollado diferentes estrategias para intervenir en el espacio público, algunas herederas de las formas de activismo político tradicionales y otras situadas en parámetros propios de la cultura digital. Posiblemente, las propiedades más novedosas de estas estrategias se encuentran en la organización social de las mismas y en las estrategias de participación pública desarrolladas, todo ello matizado por su peculiar código cultural. La organización social del colectivo, como hemos visto anteriormente, tiene dos rasgos sorprendentes: en primer lugar, el trabajo abierto, libre y cooperativo de sus miembros (que lo relaciona con otros proyectos digitales del *underground* digital); y, en segundo lugar, la búsqueda radical del anonimato y la privacidad (que lo enfrenta a las corrientes culturales dominantes). Estas características han dotado al movimiento de una flexibilidad y maleabilidad que no tiene precedentes en las formas de activismo anteriores. Las estrategias de participación política también resultan originales desde una óptica convencional, aunque se encuentran plenamente inscritas en la lógica del submundo digital: en este caso, fieles a la normativa 4chan, esas estrategias reinterpretan las empleadas anteriormente por otros colectivos similares, como Critical Art Ensemble, Electronic Disturbance Theater, Cult of the Dead Cow o los Electrohippies (Jordan y Taylor, 2004). Anonymous desarrolla de este modo un activismo de corte sub-

cultural (enfocado hacia Hotel Habbo o Cienciología) que evolucionará rápidamente hacia estilos de activismo más clásicos, vinculados a la defensa de los derechos humanos (en países como Túnez y Egipto).

Entre los instrumentos de activismo digital utilizados por Anonymous destacan tres tipos fundamentales: a) las acciones DDoS; b) las acciones DOX; y c) la difusión viral de vídeos y manifiestos (estas acciones se han complementado, además, con las apariciones públicas espectaculares, ocultas detrás de sus máscaras de Guy Fawkes):

a) En primer lugar, el colectivo ha retomado la tradición de los ataques de denegación de servicio (DDoS), que además de ser efectivos tienen una gran capacidad para llamar la atención de los medios por su espectacularidad. A veces, los ataques DDoS, además de bloquear páginas web, introducen mensajes irónicos o críticos contra la organización atacada. Entre la comunidad Anonymous no existe un consenso completo sobre la utilización del DDoS (en cierta manera vulnera el principio *hacker* básico de la libertad total de la información en Internet), pero aún así sigue siendo una de las formas de acción política más utilizadas (Zhong y Yue, 2010).

b) En segundo lugar, también es habitual que Anonymous realice acciones DOX (alteración ortográfica de Docs, es decir, documentos personales) cuyo grado de polémica es aún mayor que el de los DDoS (Bardeau y Danet, 2011:128-9). El DOX consiste en acceder a la información privada de personas u organizaciones (en muchos casos se trata de información delicada y poco apta para hacerse pública) y difundirla masivamente en la red. Generalmente estas ofensivas implican la publicación de documentos escritos, números telefónicos, direcciones postales, cuentas de correo electrónico, números de cuentas bancarias, etc. Los ataques DOX entran dentro de la lógica *troll* que se encuentra en los orígenes de Anonymous; de hecho, en la red social 4chan una de las formas más habituales de desacreditar a una persona es difundir información personal suya por la red.

c) Finalmente, en tercer lugar, Anonymous es muy activo en la confección de vídeos y manifiestos que justifican y dan sentido a sus acciones. La

7 La respuesta de Anonymous al intento de censura de la Iglesia de Cienciología puede verse en <https://www.youtube.com/watch?v=JCbKv9yiLiQ>.

mayoría pueden encontrarse fácilmente en lugares como Youtube, que se ha convertido en una poderosa herramienta de movilización social (Castells, 2012: 214). Los videos de Anonymous están realizados por personas diferentes, que posiblemente no se conocen, pero aun así los mensajes son reconocibles y muestran unas pautas estilísticas homogéneas y unos objetivos comunes. Los videos suelen presentarse como falsos comunicados de prensa, en los que Anonymous lanza, solemnemente, un mensaje a la población. Los mensajes los suelen emitir personas enmascaradas, tienen una estructura narrativa muy clara (constatar una situación, mostrar el desacuerdo con ella, llamar a la rebelión) y se realizan manipulando la voz con un sintetizador (Ferrada y Lindgren, 2014).

La transición desde el activismo subcultural (de connotaciones, en muchos casos, más lúdicas que políticas) al activismo centrado en la defensa de los derechos humanos, ha creado una importante escisión interna entre los miembros de Anonymous. En este punto el debate se centra en las modalidades de la participación pública y en la legitimidad del compromiso político en dicho contexto. Se han creado dos campos enfrentados que, según la jerga del propio colectivo, se identifican como los *lulzgfags* y los *moralfags*. Los primeros son partidarios de volver a los orígenes del movimiento Anonymous y limitarse al *trolling* lúdico y perverso, ajeno a cualquier connotación política; mientras los segundos aspiran a transformar el *trolling* aleatorio en un compromiso político de corte más clásico, enfocado a la lucha contra las injusticias sociales, en el *online* y también en el *offline* (Norton, 2012).

CONCLUSIÓN

Retomando el planteamiento inicial de los objetos sociales mundiales, ¿cuál sería la relación entre el objeto que denominamos el “*underground* digital” y sus manifestaciones particulares, como es el caso de Anonymous? Un objeto socio-digital debe tener un “principio constitutivo” que le dé estabilidad y permanencia, y que nutra su evolución y desarrollo. Ese principio constitutivo sería el impulsor

de las distintas manifestaciones del objeto (en el caso de un objeto socio-digital tan cambiante como el *underground* digital podríamos mencionar, entre esas manifestaciones, no solo a Anonymous, sino también a Wikileaks y otras). Cabe afirmar, como hipótesis-guía de ulteriores investigaciones, que el principio constitutivo del *underground* digital (y que se manifiesta en sus diferentes encarnaciones o “avatares”, como Anonymous) es la *reacción* crítica, meta-normativa y heterotópica, que protagonizan ciertas clases de agentes del ciberespacio. Estos agentes estarían dispuestos a expresar su reacción de oposición a través de los nuevos mecanismos de intervención posibilitados por el universo de Internet. Estas reacciones estarán abiertas a cambios y transformaciones constantes, cuestionando de este modo una visión meramente estática (y ahistórica) de los objetos sociales.

Se trataría de una reacción experimental, creativa, contranormativa y al mismo tiempo re-normativizadora, posibilitada por el nuevo espacio de dispositivos de interacción que es Internet. Esta reacción expresaría (y aprovecharía) la tendencia congénita de la creatividad humana que consiste en llenar todo el espacio de posibilidades de acción que el entorno social pone al alcance de los agentes individuales y colectivos. Desde una perspectiva sociogenética, en efecto, la única condición para que una nueva forma de interacción se desarrolle en una determinada sociedad, es que sea posible a un coste no prohibitivo. En otras palabras: la interacción social tiende a ocupar, respetando ciertas prioridades, la totalidad del espacio de posibilidades de que dispone — sencillamente porque esa interacción es un *recurso valioso*, el recurso más importante de la vida social—. Desde este punto de vista, el *underground* digital sería un aspecto más, si bien nada menor, del proceso de “asimilación y acomodación” (Piaget, 1975) mediante el cual el universo de Internet, y las posibilidades agenciales que entraña, resulta socialmente digerido por parte de la subjetividad social propia de nuestra época. Esta “digestión” se realizaría a través de un proceso que transforma creativamente tanto esa subjetividad como el conjunto de instrumentos objetivos — las propias plataformas digitales — que la sustentan y reproducen.

Por esta razón, la presencia de este objeto socio-digital, en sus diferentes modalidades, también plantea cuestiones vinculadas a la subjetividad crítica (o, mejor, disonante) de sus usuarios involucrados —y, especialmente, a la cultura política de los sectores más activistas de estos—. Tradicionalmente, el activismo político estaba guiado por opciones ideológicas homogéneas y sistemáticas (comunismo, socialismo, nacionalismo, liberalismo, etc.). El caso de Anonymous muestra cómo las formas de activismo que generan las regiones más autónomas del ciberespacio escapan, en muchos casos, de los parámetros ideológicos anteriores para insertarse en una lógica estrictamente subcultural, más heredera de las corrientes subculturales del siglo XX (contracultura, punks, anime, etc) que de las ideologías políticas clásicas. Este es un fenómeno generalizado de la cultura digital: no hay más que recordar el amplio movimiento de activismo digital que se generó en Estados Unidos para pedir la retirada de la ciudadanía estadounidense al cantante pop Justin Bieber, un fenómeno inexplicable desde los parámetros del activismo tradicional. El Internet alternativo también recurre a las tradiciones subculturales, pero en este caso tiene un carácter oposicional y heterotópico que es impensable en el Internet hegemónico (el que dominan plataformas como Amazon, Facebook, Youtube, eBay, LinkedIn, etc.). Las inclasificables modalidades de activismo practicadas por el colectivo Anonymous reflejan claramente esta diferencia entre Red hegemónica y Red alternativa.

Los modelos organizativos, las permutaciones subculturales y los repertorios de acción propuestos por el *underground* digital han configurado espacios sociales insólitos. En su discusión de los espacios heterotópicos, Foucault establece una distinción entre las “heterotopías de crisis” y las “heterotopías de desviación”. Las primeras se sitúan en las sociedades tradicionales; se trata de espacios sagrados y prohibidos, mucha veces invisibles, que favorecen comportamientos ilícitos y transgresores, situados al margen de la normalidad cotidiana (los rituales de paso, los carnavales, la noche de bodas, etc). Suelen convivir de forma no traumática con la sociedad convencional. Foucault asegura que durante la modernidad se ha producido un proceso de sustitución

progresiva de las “heterotopías de crisis” por las “heterotopías de desviación”, es decir, se ha dado el paso de una heterotopía informal y desestructurada a una plena institucionalizada y normativizada (centros de desintoxicación, centros psiquiátricos, asilos, etc.). Podría decirse que el desarrollo de la cultura digital, que Foucault no pudo ver en todo su apogeo, ha erosionado la centralidad de esta polaridad en favor de lo que podríamos llamar una “heterotopía digital”, formulada desde los frentes más innovadores del universo digital. La heterotopía digital tendría elementos de crisis y elementos de normativización, pero no se correspondería con ninguno de los modelos anteriores. Las características paradójicas del movimiento Anonymous y de otros colectivos del *underground* digital, su aspiración a distanciarse de la sociedad, pero al mismo tiempo a participar e influir en ella, no serían sino condensaciones o cristalizaciones de este nuevo espacio heterotópico.

AGRADECIMIENTOS

Este artículo forma parte de los resultados del proyecto de investigación Los Nuevos Objetos-Mundo Sociales (NOMS), financiado por la ayuda CSO2011-25942 del Ministerio de Economía y Competitividad, adjudicada dentro del Plan Nacional de I + D + i (2008-2011), Programa de Investigación Fundamental, Subprograma de Investigación Fundamental no Orientada.

Agradezco a los evaluadores anónimos de este artículo sus observaciones y sugerencias.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ariño, A. (2009). *El movimiento Open. La creación de un dominio público en la era digital*. Valencia: PUV.
- Assange, J. (2013). *Cypherpunks: la libertad y el futuro de Internet*. Bilbao: Deusto.
- Atton, C. (2004). *An alternative Internet*. Nueva York: Columbia University Press.
- Barbrook, R. (1998). The high-tech gift economy (en línea) http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/barbrooktext2.html, acceso 29 de diciembre del 2015.

- Bardeau, F., Danet, N. (2011). *Anonymous. Pirates informatiques ou altermondialistes*. Paris: FYP Editions.
- Barlow, J. P. (2001). A Declaration of the Independence of Cyberspace. En Ludlow, P. (ed), *Crypto anarchy, cyberstates, and pirate utopias*. (pp. 27-31). Cambridge (Mass): MIT.
- Benkler, Y. (2006). *The wealth of networks. How social production transforms markets and freedom*. New Haven: Yale University Press.
- Bollier, D. (2009). *Viral spiral: how the communers built a digital republic of their own*. Londres: The New Press.
- Boyle, J. (2008). *The public domain. Enclosing the commons of the mind*. New Haven: Yale University Press.
- Campàs, J. (2007). *Els hackers*. Barcelona: UOC.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza. Los movimientos sociales en la era de Internet*. Madrid: Alianza.
- Clarke, J. (1976). Style. En S. Hall y T. Jefferson y B. Roberts, *Resistance through rituals. Youth subcultures in Post-war Britain*. Londres: Hutchinson.
- Cohen, P. (1972). Sub-cultural Conflict and Working Class Community. *Working Papers in Cultural Studies. No. 2.*, Birmingham: University of Birmingham.
- Coleman, G. (2010). The anthropology of hackers (en línea). <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2010/09/the-anthropology-of-hackers/63308/>, acceso 29 de diciembre del 2015.
- Coleman, G. (2011). Hacker politics and publics. En *Public Culture*, 23 (3), 511-516.
- Coleman, G. (2012a). *Coding freedom: the ethics and aesthetics on hacking*. Nueva Jersey: Princeton University Press.
- Coleman, G. (2012b). Phreaks, hackers and trolls: The politics of transgression and spectacle. En Mandiberg, M., *The social media reader* (pp. 99-119). Nueva York: New York University Press.
- Coleman, G. (2012c). Our weirdness is free. The logic of Anonymous. *Triplecanopy*, 15: 83-95.
- Dery, M. (1995). *Escape velocity. Cyberculture and the end of the century*. Nueva York: Grove Press.
- Deuze, M. (2003). The Web and its journalism: Considering the consequences of different types of news media online. *New Media & Society* 5 (2), 203-230.
- Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: considering principal components of a digital culture. *The Information Society*, 22, 67-75.
- Domscheit-Berg, D. (2011). *Inside Wikileaks: my time with Julian Assange at the world's most dangerous website*. Nueva York: Random House.
- Downing, J. (2001). *Radical media: Rebellious communication and social movements*. Thousand Oaks (CA): Sage.
- Dreyfus, S. y Assange, J. (1997). *Underground. Tales of hacking, madness and obsession on the electronic frontier*. Londres: Reed Books.
- Dyer-Witheford, N. (1999). *Cyber-Marx: cycles and circuits of struggle in high technology capitalism*. Chicago: University of Illinois Press.
- Earl, J. y Kimport, K. (2012). *Digitally enabled social change. Activism in the Internet Age*. Cambridge (Ma): MIT.
- Ferrada, R y Lindgren, S. (2014). For the lulz: Anonymous, aesthetics and affect. *Triple C Journal for a Global Sustainable Information Society*, 12 (1), 238-264.
- Freedman, D., Mann, C. (1997). *@ Large: The Strange Case of the World's Biggest Internet Invasion*. Nueva York: Simon & Schuster.
- Foucault, M. (1967). Of other spaces: utopias and heterotopias (en línea). <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf>, acceso 13 de enero del 2016.
- Gere, C. (2008). *Digital culture*. Londres: Reaktion Books.
- Gibson, W. (1986). *Neuromancer*. Nueva York: Ace.
- Hafner, K. y Lyon, M. (1996). *When wizards stay up late. The origins of the Internet*. Nueva York: Touchtone.
- Hall, Jim. 2001. *Online journalism: A critical primer*. London: Pluto Press.
- Hall, S., Jefferson, T. y Roberts, B. (1976). *Resistance through rituals. Youth subcultures in Post-war Britain*. Hutchinson: Londres.
- Hardt, M y Negri, T. (2009). *Commonwealth*. Cambridge (MA): Harvard University Press.
- Hayles, K. (2012). *How we think. Digital media and contemporary technogenesis*. Chicago: Chicago University Press.

- Hebdige, D. (1979). *Subculture: the Meaning of Style*. London: Routledge.
- Hess, C. y Ostrom, E. (2006). *Understanding knowledge as a Commons. From theory to practice*. Cambridge (Mass): MIT Press.
- Himanen, P. (2001). *The hacker ethic*. Nueva York: Random House.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jordan, T. (2008). *Hacking. Digital media and technological determinism*. Cambridge: Polity Press.
- Jordan, T. y Taylor, P. (1998). A sociology of hackers. *Sociological Review*, 46, 757-780.
- Jordan, T. y Taylor, P. (2004). *Hacktivism and cyberwars: rebels with a cause?* Londres: Routledge.
- Kellner, D. (2009). *Cyberculture and society*. Hoboken (NJ): Wiley-Blackwell.
- Kelty, C. M. (2008). *Two bits. The cultural significance of free software*. Chapel Hill: Duke University Press.
- Langman, L. (2005). From virtual public spheres to global justice: a critique of internetworked social movements. *Sociological theory*, 23 (1), 42-74.
- Lévy, P. (1997). Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio (en línea) <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.com>, acceso 29 de diciembre del 2015.
- Levy, S. (1984). *Hackers: heroes of the computer revolution*. Sebastopol (Ca): O'Really Media Inc.
- Lievrouw, L. (2011). *Alternative and activist new media*. Cambridge: Polity Press.
- Lovink, G. (2002). *Dark Fiber: tracking critical Internet culture*. Cambridge (Mass): MIT.
- Ludlow, P. (ed.) (2001). *Crypto anarchy, cyberstates and pirate utopias*. Cambridge (Mass): MIT.
- Mandiberg, M. (2012). *The social media reader*. Nueva York: New York University Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT.
- McCaughey, M. y Ayers, M. D. (eds.) (2003). *Cyberactivism: online activism in theory and practice*. Nueva York: Routledge.
- Moody, G. (2001). *Rebel code: inside Linux and the open source revolution*. Jackson: Perseus.
- Negroponete, N. (1996). *Being Digital*. Nueva York: Vintage.
- Norton, Q. (2012). How Anonymous picks targets, launches attacks, and takes powerful organizations down (en línea). http://www.wired.com/2012/07/ff_anonymous/, acceso el 29 de diciembre del 2015.
- Olson, P. (2013). *We are Anonymous. Inside the hacker world of Lulzsec, Anonymous and the global cyber insurgency*. Londres: Little, Brown and Company.
- Ortega, J. y Rodríguez, J. (2011). *El potlatch digital. Wikipedia y el triunfo del procomún y el conocimiento compartido*. Madrid: Cátedra.
- Papacharissi, Z. (2002). The Internet as a public sphere. *New Media society*, vol 4 (1), 9-27.
- Pavlik, John. (2001). *Journalism and new media*. New York: Columbia University Press.
- Piaget, Jean (1975). *L'équilibration des structures cognitives*. Paris:PUF.
- Poster, M. (1995). Cyberdemocracy: Internet and the public sphere (en línea) <http://www.hnet.uci.edu/mposter/writings/democ.htm>, acceso 29 de diciembre del 2015.
- Raymond, E. S. (2001). *The cathedral and the bazaar: musings on Linux and Open Source by an accidental revolutionary*. Sebastopol (Ca): O'Reilly Media Inc.
- Reagle, J. M. (2010). *Good faith collaboration. The culture of Wikipedia*. Cambridge (Mass): MIT.
- Rheingold, H. (2000). *The virtual community. Homes teading on the electronic frontier*. Cambridge (Mass): MIT.
- Sábada, I. (2009). *Dominio abierto: conocimiento libre y cooperación*. Madrid: CBA.
- Shirky, C. (2008). *Here comes everybody. The power of organising without organizations*. Nueva York: Penguin Press.
- Söderberg, J. (2012). *Hacking capitalism. The free and open source movement*. Londres: Routledge.
- Sterling, B (1993). *The hacker crackdown. Law and disorder on the Electronic Frontier*. Nueva York: Bantam.
- Striker, C. (2011). *Epic win for Anonymos. How 4chan's army conquered the world*. Nueva York: Overlook.
- Surowiecki, J. (2005). *The wisdom of the crowds*. Nueva York: Anchor Books.
- Thomas, D. (2003). *Hacker culture*, Minneapolis: University of Minnessota Press.
- Thornton, S. (1995). *Club Cultures: Music, Media and Subcultural Capital*. Cambridge: Polity Press.

- Turkle, S. (1995). *The second self. Computers and the human spirit*. Cambridge (Ma): MIT.
- Turner, F. (2008). *From counterculture to cyberculture*. Chicago: University of Chicago Press.
- Weber, S. (2004). *The success of open source*. Cambridge (Mass): Harvard University Press.
- Zato, C., Sanchez, A., Villarrubia, G., Rodriguez, S., Corchado M., Bajo J. (2012). Platform for Building Large-Scale Agent-Based System. *IEEE Conference on Evolving and Adaptive Intelligent Systems (EAIS)*, May 17-18, pp. 69-73.
- Zhong, R. and Yue, G. (2010). DDoS detection system based on datamining. 2nd International Symposium on Networking and Network Security, Jingtangshan, China, 2-4 April, pp. 062-065. Academy Publisher.

NOTA BIOGRÁFICA

Juan Pecourt Gracia. Doctor en Sociología y Ciencias Políticas por la University of Cambridge. *Life member* del Clare Hall College (Cambridge, Reino Unido). Actualmente es profesor contratado doctor interino en el Departament de Sociologia i Antropologia de la Universitat de València (España). Autor del libro *Los intelectuales y la transición política* (CIS, 2008) y co-autor, junto a Josep Picó, del libro *Los intelectuales nunca mueren* (RBA, 2013). También ha publicado diversos artículos en revistas especializadas de rango nacional e internacional que se han situado en el ámbito de la sociología de los intelectuales, sociología de la cultura y de los medios de comunicación de masas, así como cuestiones referentes a la emergente cultura digital.