



Ponencia presentada en el "Cuarto Encuentro de Educación y Software libre". EDUSOL 2008

<http://edusol.bine.org.mx/es/e2008>

Con un licenciamiento del tipo:



Atribución - No Comercial - No Derivadas

Bobadilla, D. (2008) *Internet, Web 2.0, Software Libre y Movimientos Sociales (Apuntes para la investigación social)*. En memorias del cuarto encuentro de educación y software libre [En línea]. México. Instituto de Investigaciones Económicas, Proyecto de investigación Psicoeducativa y Biné: La Comunidad Académica en Línea. [Consultada: Debe usted especificar la fecha de consulta]. Disponible en Internet: <http://edusol.bine.org.mx/es/e2008/memorias/extendidos/slymovimientos>

Internet, Web 2.0, Software Libre y Movimientos Sociales
(Apuntes para la investigación social)

Daniel J. Bobadilla Bernal*

Resumen:

El presente trabajo presenta los resultados parciales de la investigación doctoral donde analizo el fenómeno que tiene que ver con elementos relativamente nuevos en el campo del análisis social: el Internet y la Web 2.0 como contexto social en el que se desarrolla el Software Libre, su Movimiento y, los nuevos movimientos sociales como protagonistas y objeto de estudio. La propia interacción de estos elementos nos deja ver no sólo un nuevo fenómeno social, sino no diferentes comportamientos y acciones colectivas que están modificando, día a día, nuestra visión del mundo y la forma en que, entre humanos, nos comunicamos e interactuamos en el colectivo social.

Introducción

*Licenciado en Sociología y Maestro en Ciencias y Artes para el Diseño por la Universidad Autónoma Metropolitana de la Ciudad de México. Actualmente candidato a Doctor por la Universidad Oberta de Catalunya y la Universidad de Barcelona, España, donde realiza estudios sobre acción política, ciberactivismo y comunidades en red como Investigador del Internet Interdisciplinary Institute (IN3-UOC). www.sinsistema.net

Las profundas transformaciones que hoy se están produciendo en varios estratos de nuestra sociedad afectan radicalmente la forma en la que las sociedades se organizan, actúan y se desarrollan.

A mediados de la década de los setenta comienza una revolución tecnológica que vendría a cambiar por completo nuestras vidas. El desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación e información, señalada por la insólita expansión de Internet y por el uso de las Computadoras Personales (PC)¹ como prolongación y prótesis irrenunciable de casi cualquier actividad social, vendría a ser un detonante de carácter económico, político y social que terminaría cambiando por completo la forma en que nos relacionamos e interactuamos socialmente dentro del colectivo social. Esta revolución trajo consigo -además del desarrollo de nuevas herramientas y recursos, como el Internet, el software, los PCs, etc.- diversos planteamientos y puntos de vistas sobre la forma en cómo se utilizarían tanto el conocimiento como estos nuevos recursos y herramientas.

En este contexto fue donde nació el Movimiento del Software Libre (MSL), que planteaba una forma diferente de utilizar y difundir el conocimiento y las nuevas herramientas frente a la apropiación por las grandes empresas comerciales y su marcada tendencia en dirección a la privatización de los mismos.

El Movimiento del Software Libre se basó en ciertos principios para el desarrollo del software², lo que marcó un punto en la historia de la tecnología y la humanidad, a la vez que se volvía un referente para diversos movimientos sociales.

A partir de mediados de los años noventa surgen nuevos movimientos sociales que comenzaron a utilizar el Internet y el software libre como herramientas para la difusión, coordinación y organización de acciones no solo de carácter local sino global. Gracias a estos, principalmente, el software libre y sus principios comenzaron a difundirse por todo el mundo, no solo como una alternativa al software de las grandes compañías como Microsoft, Apple, IBM y por tanto al sistema económico y político que representan, sino que recogía en sus principios y filosofía los valores éticos, ideológicos y políticos de muchos movimientos sociales. Debido a esta razón muchos de estos nuevos movimientos, en particular desde finales del siglo pasado, recogieron en sus propias prácticas el uso, difusión y, en algunos casos, el desarrollo de este software, y así comenzaron a participar directa o indirectamente en la creciente comunidad del software libre.

En la actualidad el uso del software libre se ha extendido a millones de usuarios, incluyendo instituciones gubernamentales, empresas y movimientos sociales, gracias, entre otras cosas, al software son los componentes intangibles de un ordenador, es decir, al conjunto de programas y procedimientos necesarios para hacer posible la realización de una tarea específica y de la comunicación entre el humano y los elementos físicos (hardware):

<http://es.wikipedia.org/wiki/Software>

desarrollo de Internet y las nuevas herramientas y posibilidades que nos ofrece la tecnología digital en la era de la Web 2.0 o Internet Social.

Este desarrollo de nuevas tecnologías y su aplicación está teniendo fuertes incidencias en la forma en que se estructura y desarrolla el nuevo colectivo social y con ello los movimientos sociales, ya que las posibilidades del trabajo en red, deslocalizado, descentralizado y colectivo, se vuelven infinitas en la llamada “Sociedad de la información” (Castells, 1996).

Los nuevos movimientos sociales, gracias a estos avances y cambios tecnológicos disponen de nuevas herramientas para el trabajo colectivo y la generación de contrainformación, nuevos canales de difusión y de nuevas formas para intercambiar experiencias y así generar nuevas formas de acción colectiva, entre otras cosas. Por ejemplo, muchos de estos movimientos están generando formas de acción colectiva a través y dentro de Internet, llamándolo Hackingactivismo, y al mismo

¹Una PC es el nombre de lo comúnmente conocemos como Ordenadores, en España, y Computadoras, en Latinoamérica. Son en realidad microcomputadoras para uso personal.

tiempo que promueven el uso y desarrollo del software libre.

Hablar de movimientos sociales actuales en un contexto globalizado como el que vivimos actualmente, nos llevaría a mencionar un sin número de procesos y movimientos que se están dando hoy en día debido a la reconfiguración geopolítica, los cuales tienen diversos objetivos como la lucha por los derechos humanos y civiles; pacifistas, como respuesta a las guerras en diferentes partes del planeta; ecologistas, que buscan una transformación del uso de los recursos naturales; nacionalistas, que buscan procesos constituyentes; agrícolas, sobre la base del uso y explotación del territorio, etc.

Sin embargo, en todos ellos es posible encontrar un factor en común, y no nuevo, que es el uso de herramientas tecnológicas para la generación de información, aunado a la difusión de ideales y principios organizativos a través de las propias experiencias. Muchos de estos movimientos se encuentran en un continuo intercambio y discusión de ideas no sólo en los ámbitos locales sino también dentro de los ámbitos globales con el objetivo de fortalecer sus objetivos y plantear desde otro punto de vista que enmarque a otros movimientos y permita el fortalecimiento de estos en su conjunto. Otro factor es que muchos de ellos se declaran anti-capitalistas o al menos cuestionan por diferentes razones este modelo económico, político y social.

De esta manera podemos afirmar que el nuevo contexto social en el que emerge y se promueve este cambio tecnológico y social muestra que:

Más allá de las interpretaciones sobre la sociedad de información, la sociedad globalizada y el uso de Internet, en combinación con las políticas económicas y sociales de las últimas décadas, están produciendo transformaciones de gran magnitud que obran sobre los territorios, los estados nación y las diversas formas de acción individual y colectiva.

La información y el conocimiento han sido componentes cruciales del crecimiento económico, de manera que el surgimiento de un nuevo paradigma tecnológico hace que la misma información se convierta en un producto del proceso de producción. En este escenario las tecnologías de la información desempeñan un papel central en el nuevo contexto ideológico, político y cultural de la sociedad actual.

El modelo de organización en red, a partir del cual se estructuran las principales actividades de la sociedad de la información, es de igual forma un modelo referencial para los movimientos y las redes sociales de resistencia y oposición al proceso de globalización neoliberal. En este escenario las redes sociales de resistencia emplean de manera innovadora las redes informáticas, las herramientas informáticas, la política informativa y las formas organizativas en red. (Martín, 2007)

1. Internet – Las Sociedades Conectadas en la Web 2.0

El Internet es la columna vertebral de lo que hoy denominamos las comunidades interconectadas o virtuales ya que este hace posible la mayoría de las comunicaciones entre ellas, llámense científicas, sociales, económicas, artísticas, culturales, etc. Como podremos observar el Internet no se hizo posible sin el establecimiento de lo que hoy llamamos una comunidad virtual, es decir, una comunidad de programadores y científicos que comenzaron a compartir conocimiento y trabajo para darle vida a esta tecnología.

El concepto de comunidad virtual nació paralelamente al Internet pero “debemos tener presente que la existencia de dichas comunidades radica en las grandes posibilidades de socialización y de intercambio personal que proporcionan las redes” (Pasos et al., 2001), es decir, a las comunidades que se conforman dentro de Internet donde las relaciones e interacciones entre los participantes se dan a través de diferentes espacios virtuales, y utilizan herramientas informáticas para su acceso a las mismas.

Por lo que podríamos agregar que una comunidad virtual es un punto de intercambio que responde a una necesidad de comunicación y contacto a distancia, comparte un propósito determinado, que va desde un tema científico a una relación social, depende de sistemas de telecomunicaciones o informáticos para llevarse a cabo y debido a esto comparten normas o reglas que faciliten esta

comunicación.

Sin embargo, las comunidades virtuales en la actualidad se han desarrollado de tal forma que incluso encontramos ya espacios no solo de intercambio, sino de encuentro a través de programas virtuales como es caso del Second Life, un mundo virtual donde interactúan personas por medio de Avatares³, donde los individuos no solo pueden mantener relaciones sociales sino incluso comprar y vender.

De esta manera en la actualidad nos referimos a Internet como "la web". Que nos remite a los sitios web que vistamos, o el espacio donde realizamos diferentes actividades como chatear, enviar correos electrónicos, buscar información, entre otras cosas, pero Internet y la web no son lo mismo. Internet se refiere a la Red de ordenadores conectados en todo el mundo y la web nace con, el proyecto WWW presentado en 1990 que dio una nueva vida a Internet al posibilitar una interfaz gráfica y de comunicación a través del lenguaje HTML. Pero ¿Por qué hoy hablamos de una web 2.0?

³ Avatar se le denomina hoy en día a la representación gráfica (mediante un dibujo o fotografía) de una persona para su identificación. Término que comenzó a utilizar en los juegos de rol y se popularizó gracias a Neal Stephenson en su novela ciberpunk titulada "Snow Crash", donde se empleaba este término para describir la simulación virtual de la forma humana en el Metaverse, una versión de internet

bajo realidad virtual. [http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_\(sociedad_virtual\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Avatar_(sociedad_virtual))

Veamos algunos datos previos a definirla, después de la revolución causada por el nacimiento del WWW en 1994 las compañías telefónicas comenzaron a incorporar los servicios de Internet generando una explosión en su uso y masificación. De acuerdo con los datos extraídos de Internet World Stats, podemos observar que entre en año 2000 y el 2007 el uso a nivel mundial se incrementó en un 225% creciendo el número de usuarios para junio de este mismo año a 1,173,109,925 un 17.8% de la población mundial estimada.

La región con más uso de Internet actualmente es Asia, debido principalmente a su creciente número de población, sin embargo, los países con más número de usuarios corresponden a los países con más desarrollo o en vías de desarrollo como es el caso de Brasil y la India. Cabe destacar que México y España se encuentran en los lugares 12 y 13 con 20,200,000 y 19, 204,771 usuarios respectivamente.

Cuando nos referimos a la Web 2.0 nos referimos a la última versión de recursos y herramientas que posibilita a través de esta interfaz gráfica, desde 1994 la Web ha vivido diferentes cambios en sus características lo que han ido marcando su evolución y desarrollo.

La referencia a la web 2.0 incluye dos significados: la primera, un cambio radical en el uso, desarrollo y utilización de nuevas aplicaciones⁴ y, dos, el desarrollo de la creciente comunidad junto con el hecho del intercambio constante de contenidos entre millones de páginas web, Blogs y comunidades virtuales. La web 2.0 es sobre todo el fenómeno del desarrollo de una forma una nueva forma de interconectividad social, además de una nueva tecnología, y es por esto por lo que también se le conoce como Internet social. Por lo que podríamos afirmar que la Web 2.0 es donde todas y todos nos convertimos en productores y distribuidores de contenidos, sin dejar de ser usuarios, lo que está transformando notoriamente el desarrollo de la información y las comunicaciones, y por tanto modificando la forma en la que nos relacionamos, pensamos, trabajamos y actuamos en este complejo y entrópico sistema social.

⁴ Una aplicación en un pequeño programa informático diseñado para facilitar al usuario la realización de

un determinado tipo de trabajo. Por ejemplo en un procesador de texto una aplicación es la corrección ortográfica.

La web 2.0 representa también un cambio en la forma en que se organiza el propio espacio virtual. Ahora la mayoría de las empresas que prestan servicios populares en internet ya no intentan ampliar

su negocio a la red sino que tratan de conectar a las personas y permitirles compartir información dándoles acceso a recursos gratuitos y de fácil configuración. Este es el caso de MySpace, Flickr, Youtube, Technorati, Facebook, Del.icio.us, hi5, Blogger, Jamendo, Google maps, Google Earth, Google documents, Second Life, entre otros, que ofrecen el servicio de redes sociales. El servicio de redes sociales pretende mantener en contacto entre usuarios afines a la vez que puedas compartir fotos, vídeo, música y mensajes a través de estas herramientas.

El total de weblogs interconectados en todo el mundo ha sido denominado como la blogosfera. La conexión entre los weblogs se realiza a través de enlaces o links, comentarios, referencias al un sitio, por archivos y contenidos. Es un sistema virtual en el que se establecen comunidades virtuales, agrupados ya sea por intereses, perfiles o temáticas.

La parte central de la blogosfera, la interconexión entre usuarios-productores, genera lo que podemos llamar el fenómeno social del uso Internet más reciente, donde se generan nuevas formas de interactuar a través de la red en la que se ponen en común toda clase de experiencias, ya sea en modo texto o multimedia. De acuerdo con Technorati5 para abril del 2007 existían poco más de 71 millones de weblogs en el mundo con un crecimiento aproximado de 100% cada 6 meses.

2. Software Libre y Copyleft

La nueva forma de producción de las comunidades virtuales dió vida a finales de los años setentas al Software Libre que significa que un software o programa informático una vez obtenido, puede ser usado, copiado, estudiado, modificado y redistribuido libremente. Según la Free Software Foundation, el software libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software; de modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los 5 Technorati es un sitio web que como Google ofrece un motor de búsqueda de Internet pero se especializa en Blogs y las conexiones entre ellos a través de sus post, también utiliza, desarrolla y contribuye con la comunidad de software libre . <http://www.technorati.com/> usuarios del software: la libertad de usar el programa, con cualquier propósito; de estudiar el funcionamiento del programa, y adaptarlo a las necesidades; de distribuir copias, con lo que puede ayudar a otros; de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras, de modo que toda la comunidad se beneficie (para la segunda y última libertad mencionadas, el acceso al código fuente es un requisito previo).

El software libre suele estar disponible gratuitamente, o a precio del coste de la distribución a través de otros medios; sin embargo no es obligatorio que sea así, por lo no hay que asociar software libre a "software gratuito" (denominado usualmente freeware), ya que, conservando su carácter de libre, puede ser distribuido comercialmente ("software comercial"). Análogamente, el "software gratis" o "gratuito" incluye en algunas ocasiones el código fuente; no obstante, este tipo de software no es libre en el mismo sentido que el software libre, a menos que se garanticen los derechos de modificación y redistribución de dichas versiones modificadas del programa.

Tampoco debe confundirse software libre con "software de dominio público". Éste último es aquél que no requiere de licencia, pues sus derechos de explotación son para toda la humanidad, porque pertenece a todos por igual. Cualquiera puede hacer uso de él, siempre con fines legales y consignando su autoría original. Este software sería aquél cuyo autor lo dona a la humanidad o cuyos derechos de autor han expirado, tras un plazo contado desde la muerte de éste, habitualmente 70 años. Si un autor condiciona su uso bajo una licencia, por muy débil que sea, ya no es dominio público.

Como podemos apreciar estas libertades expresan claramente un principio colaborativo, propio de las comunidades virtuales, y una definición ideológica que prima cualquier proyecto que asegure mayores cuotas de libertad individual. Para garantizar estas libertades se creó el Copyleft una licencia copyright que registro Stallman y que garantiza su continuidad.

El concepto de Copyleft nace como una licencia para el uso y desarrollo del Software Libre, pero actualmente el concepto describe a una serie de licencias, (GPL, LGPL y Creative Commons) las

cuales están poniendo a discusión uno de los grandes temas de la actualidad que versa sobre los derechos de la propiedad intelectual.

El Copyleft pretende, pues, describir un conjunto de derechos diversos aplicables a diferentes actividades que abarcan desde programas informáticos a trabajos científicos, artísticos y, en general, culturales; podemos decir que engloba prácticamente todas las tareas creativas. Sus defensores lo califican de alternativa a las restricciones de derechos que afectan a la copia y redistribución de una obra de creación que suelen recogerse bajo el anagrama copyright o en las redacciones de las patentes, ambos protegidos por la Ley de Propiedad Intelectual.

Con la aplicación práctica del Copyleft se persigue garantizar la libertad de circulación de originales, que su autor disponga de independencia para distribuir sin trabas su trabajo y propiciar que cada receptor de una copia o versión derivada pueda, a su vez, hacer uso de ella, modificarla o distribuirla. Es, por lo tanto, la versión antagónica del copyright.

Siguiendo el nacimiento del software libre, diversos movimientos sociales se apropiaron no solo del software sino también de los conceptos planteados en esta licencia, considerando que el modelo de producción del software libre no puede ser privatizado y recuperado por el mercado, ya que está blindado jurídicamente por la General Public Licence (GPL), técnica y políticamente,⁶ por los mismos movimientos que la promueven.

Por su parte Lawrence Lessig (2006) defiende el Copyleft como nuevo paradigma para el desarrollo cultural y científico desde Internet, al proponer el concepto de "cultura libre". En realidad es gracias a éste que las manifestaciones de cultura libre han permitido un mayor control de los creadores sobre sus obras y un mejor acceso de todos nosotros a estos bienes intelectuales bajo estándares no restrictivos. Para ello, iniciativas encaminadas a la promoción de esta filosofía, han adelantado proyectos específicos encaminados al desarrollo y conocimiento de actividades bajo estos permisos libres, haciendo una lectura de los principios del software libre, que llama trabajos libres a aquellos que permiten las siguientes libertades: a) Usar el trabajo y disfrutar de los beneficios de su uso; b) ⁶ Ver artículo de Aris Papatheodorou y Laurent Moineau, "Cooperation et production immatérielle dans le

logiciel libre", en el primer número de la revista Multitudes, marzo del 2000. Hay disponible una versión en línea en: http://www.samizdat.net/slut/textes/mult_coopprod.html.

Estudiar el trabajo y aplicar el conocimiento adquirido de él; c) Hacer y redistribuir copias, totales o parciales, de la información o expresión y; d) Hacer cambios y mejoras, y distribuir los trabajos derivados.

Con lo que podemos observar como se ha llevado esta discusión a otros ámbitos, incluso, por citar un ejemplo, el diario de distribución gratuita 20 minutos en España y Francia está publicado bajo la licencia Creative Commons un derivado del Copyleft.

Creative Commons está inspirada en la licencia GPL de la Free Software Foundation su principal objetivo es posibilitar un modelo legal para facilitar la distribución y el uso de contenidos para el dominio público. Lo que marca esta licencia es que ha sido desarrollada y adoptada en muchos ámbitos fuera del software y del mundo informático, ya que, Creative Commons, ofrece un abanico de licencias que abarcan desde el tradicional sistema de derechos de autor, Copyright, hasta el dominio público. Su objetivo es dar opciones a aquellos creadores que quieren que terceras personas utilicen y/o modifiquen su obra bajo determinadas condiciones. Y estas condiciones son escogidas por el propio autor. Entre una obra con "todos los derechos reservados" o una con "ningún derecho reservado", Creative Commons propone tener "algunos derechos reservados".⁷

Por ejemplo, una de las licencias ofrecidas por Creative Commons es la licencia que lleva por nombre "Developing Nations" (Naciones en Desarrollo). Esta licencia permite que los derechos de autor y regalías por las obras, se cobren solo en los países desarrollados del primer mundo, mientras que las mismas se ofrecen de forma abierta en los países en vías de desarrollo.

Otro ejemplo es que dentro del mundo de la Web 2.0 es la licencia más utilizada, debido a que la

experiencia de los blogs se basa en el hecho de compartir información, es la licencia más utilizada por los mismos, de igual forma los sitios web como Flickr, Youtube, Jamendo, diseñados especialmente para archivos multimedia ofrecen la posibilidad de licenciar tus archivos con estas licencias.

Nuevas formas de activismo político y experiencias colaborativas

7 ver www.creativecommons.org

El desarrollo de Internet y la web 2.0 suponen un sin fin de nuevas posibilidades para los movimientos sociales, ya sea como una herramienta de información o como un nodo que permite la interacción de diferentes comunidades virtuales a lo largo y ancho del planeta, lo que en la práctica significa nuevas acciones que utilizan estos medios a través de la colaboración en red.

Desde la aparición de Indymedia en 1999 el activismo político dio un cambio radical pues puso en manos de los usuarios la posibilidad no solo de crear nuevos medios de comunicación e información, hoy también conocidos como micromedios, sino de promover la utilización de herramientas que plantean una alternativa o en su momento la vanguardia de la lucha contra el nuevo capitalismo, un capitalismo basado en la privatización de servicios y la privatización del conocimiento.

El Internet dio vida a las comunidades virtuales y con ello a nuevas formas de colaboración y trabajo en equipo, los activistas y movimientos sociales vieron la potencialidad del uso de esta herramienta y comenzaron a utilizarla y promover su desarrollo. lo que generó nuevas experiencias de acción política.

La primera experiencia de acción política dentro de Internet fue el Manifiesto GNU que llevo a varios hacker a generar una red de colaboración que dio vida al movimiento del software libre y al sistema operativo GNU/LINUX, esta experiencia fue la pionera pero sus resultados no vieron materializados hasta unos años después. La segunda experiencia fue el levantamiento armado del EZLN, la cual tuvo un impacto casi inmediato pero la WWW se encontraba todavía en su primera fase donde solo se distribuía información a un círculo de usuarios, lo hizo que el impacto fuera de tipo mediático e hizo que miles de personas salieran a las calles a favor de la paz y la negociación lo que transformó este levantamiento en un movimiento político y social, llamado el zapatismo.

La tercera y desde mi punto de vista una de las más importantes, en este ámbito en concreto, por considerar como una nueva forma de activismo fue precisamente las manifestaciones contra la OMC en Seattle, donde la misma acción fue convocada y organizada a través de la red generando un proceso colectivo (Brooten, 2004) que respondería a las cuatro propiedades empíricas de un movimiento social a la vez que utilizaban la tecnología como su principal herramienta de comunicación, organización y difusión antes, durante y después de las protestas.

A partir de 1999 las formas de acción colectiva comenzaron a tomar nuevas posiciones dentro de la sociedad interconectada, Indymedia y el Hackingactivismo dieron vida a una nuevas formas de acción y experiencias a través de un proceso colaborativo basándose en las dos primeras experiencias, es decir, tal y como lo hicieron los zapatistas usaron el internet y el software libre como herramienta.

El impacto de la sociedad interconectada, sus comunidades virtuales y el uso del software libre dentro de los movimientos sociales lo podemos observar en estos dos casos de los qué, a continuación, presentó una síntesis.

Indymedia y el Hackingactivismo

El proyecto Indymedia representa, para muchos, un periodismo independiente y/o alternativo producido desde y para los movimientos sociales, como un espacio de publicación y coordinación de distintos medios independientes y alternativos. Indymedia fue posible, en primer lugar, por la alianza entre activistas tecnológicos - hackers - y activistas mediáticos tradicionales.

Indymedia según su propia definición es "el nombre bajo el que se engloba una red de autodenominados "Centros de Medios Independientes". Dicha red fue creada como una "alternativa

comunicativa global al imperio de los grandes mass media", y la forman diversas entidades web con presencia en los cinco continentes” .

Esta posibilidad abrió las puertas a grupos de activistas que agregaban información y noticias mientras participaban en las protestas, rompiendo el cerco informativo de los medios masivos de comunicación, lo que llevo por consecuencia a un éxito mediático de carácter global de la protesta.

El éxito fue tal que hoy encontramos cerca de 190 nodos 8, es decir, 190 Centros de Medios

8 Un nodo lo podemos considerar como un espacio real o abstracto en el que confluyen parte de las conexiones de otros espacios reales o abstractos que comparten sus mismas características y que a su vez también son nodos. Todos estos nodos se interrelacionan entre sí de una manera no jerárquica y conforman lo que en términos sociológicos o matemáticos se le denomina como Red.

<http://es.wikipedia.org/wiki/Nodo>

Independientes que operan en diferentes ciudades alrededor de los cinco continentes, todos ellos confluyen en el sitio web Indymedia Global (www.indymedia.org).

En esta red y cada uno de los nodos que la componen está caracterizado por dos elementos importantes, en los cuales vemos la incidencia del software libre: uno la utilización y difusión del software libre y; dos por una serie de principios y prácticas compartidas que están basadas en los principios del activismo (norteamericano en un principio), en la filosofía hacker y del software libre. Si bien el movimiento de Indymedia dio vida a una nueva forma de acción política y colaborativa que no fue posible sin los hackers y los activistas, Indymedia también provoco la creciente discusión de nuevas formas de acción política a través de la red y de ahí surge igualmente el hacking activismo.

La ética del Hacker nace junto con el desarrollo de sus conocimientos informáticos, el primero en hacer un análisis sobre sus principios fue Steven Levy (1984) en su texto titulado “Hackers: Héroes of the Computer Revolution”, donde expone seis principios para la ética hacker (Rostck, 2007): 1. Entregarse al Imperativo de Transmitir. El acceso a ordenadores – y cualquier otra cosa que pueda enseñarte sobre cómo funciona el mundo – debe ser ilimitado y total; 2. Toda la información debe ser libre; 3. Desconfiar de la autoridad – Promueve la descentralización; 4. Los hackers deben ser juzgados por su hacking, no por criterios falsos como títulos, edad, raza o posición; 5. Puedes crear arte y belleza en un ordenador y; 6. Los ordenadores pueden cambiar tu vida a mejor.

Estos seis puntos forman un código que da vida a la ética hacker y a sus principios como el que llevó a Richard Stallman a impulsar la creación de un sistema operativo libre, que pudiera se base en principios de colaboración e intercambio de información.

Para los nuevos movimientos sociales las y los Hackingactivistas son elementos importantes ya que operan como facilitadores tácticos (o de tácticas), al poder brindarles una estructura virtual de protesta alternativa, como en el caso de Indymedia, posibilitando una mayor difusión de sus acciones.

Los principios y objetivos con los que operan han llevado a plantear el Hackingactivismo como un movimiento social dentro de la red, es decir, un movimiento social virtual (Vicente, 2004; Rostck, 2007). Son personas que bajo un objetivo común, se dedican a hacer hacking o crear tecnología para conseguir un objetivo político o social.

Este tipo de acción es considerada como un método bajo de Netwar (infoguerra) o Guerrilla de la comunicación (Blisset y Brünzels, 2002), por esta razón es contemplado como “una forma legítima de protesta que se concentra en objetivos gubernamentales o empresariales, para incitar un boicot, la desobediencia civil digital o convocar un mitin ciberespecial. Activismo puro, vía Internet, donde la red es usada como un agente para la justicia social de base a través de varias acciones de protesta” (Vicente, 2004).

Conclusiones

El avance de Internet está abarcando cada día más espacios de la vida pública y privada de las personas como un medio de difusión e información que a la vez que actúa como una herramienta

para la consolidación de ciertas redes sociales; esto lo podemos observar en las múltiples comunidades virtuales que se están formando a través de lo que llamamos los micromedios de la Web 2.0, donde se están generando comunidades en base sus intereses o afinidades, en las cuales el contacto físico pasa un segundo plano, primero podríamos decir se trabaja en red y, en algunas ocasiones se establece el contacto físico, como mencionaba uno de los entrevistados que cuando asistía a los Hackmeetings lo que le sucedía era ponerle cara y forma a la gente con la que ya venía trabajando desde hace tiempo o que conocía sólo a través de la red.

La posibilidad del trabajo en red y el paso hacia usuarios-productores se ha popularizado primero dentro de los nuevos movimientos sociales con el nacimiento de Indymedia, sin embargo, hoy en día este tipo de espacios ha superado a los movimientos sociales y ha pasado a ser parte de cualquier internauta o usuario de Internet, a partir del desarrollo y crecimiento de la Web 2.0.

Las nuevas comunidades que se están generando desde la Web 2.0 abren un camino a la investigación social y tecnología, sobre pasando el espacio de los movimientos sociales. Pues, cada día, como pudimos apreciar, la blogosfera crece de una forma ilimitada, y con ello las posibilidades de creación de comunidades virtuales está llegando a niveles que hace apenas cuatro años no podíamos imaginar.

Inclusive este crecimiento está generando replantearse el papel que juegan los nuevos movimientos sociales en la red, es decir, muchos de los movimientos sociales fueron los pioneros en hacer radios por internet, en generar un espacio de contra información y de trabajo, pero debido al desarrollo de Internet y da posibilidad que cualquier usuaria o usuario puede hacer su postcast, o un canal de video, lleva a los movimientos sociales a replantearse su participación y la utilización de estos medios.

Bibliografía

Barner, Darin (2004) *The network society*. Reino Unido: Polity

Barandiaran, Xabier (2006) Poder y contrapoder en el ciberespacio [on línea] . España: Sin Dominio; <<http://sindominio.net/xabier/textos/adt/adt.html>>

Blisset, Luther (2000) *Pánico en las redes*.(trad. de Luis Navarro) Madrid: Literatura Gris.

— (2002) *Q*, (trad. de José Ramón Monreal).Barcelona: Random House Mondadori

— (2004) *The Future of Independent Media* [en línea] , 5th October 2004 <<http://indymedia.org.nz/newswire/display/21659/index.php>>

Blisset, Luther y Brünzels, Sonja (2000) *Manual de guerrilla de la comunicación. Cómo acabar con el mal*. Barcelona, Virus Editorial.

Bretones, María Trinidad (2001) *Sociedades Avanzadas, Manual de estructura Social*. Barcelona: Hacer.

Brooten, L. (2004) *Digital Deconstruction: The Independent Media Center as a Process of Collective Critique*. In Berenger, R. (Ed.), *Global Media Goes to War*. Spokane: Marquette Books. [en línea] <<http://nmc.siu.edu/~brooten/BerengerIMC.pdf>>

Callén M., Blanca, (2006) *Tecnología... política hecha por otros medios. Una comprensión del tecnoactivismo desde Riereta.net*, Proyecto de Investigación del Programa de Doctorado en Psicología Social Departament de Psicologia Social, Universitat Autònoma de Barcelona. (inédito).

Castells, Manuel (1994) *Flujos, redes e identidades: una teoría de la sociedad informacional*. En: *Nuevas perspectivas críticas en educación*. Barcelona: Paidós.

— (1996) *La Era de la Información, Volumen 1, 2 y 3*. Madrid: Alianza

— (2001) *La galaxia de Internet*. Madrid: Arete.

Coleman, Biella (2004). *Indymedia's Independence: From Activist Media to Free Software* In *Planetnetwork Journal* [en línea]. <http://journal.planetwork.net/article.php?lab=coleman0704>

Cleaver, Harry (1995) *The Zapatistas and The Electronic Fabric of Struggle* [en línea]: <<http://www.eco.utexas.edu/faculty/Cleaver/zaps.html>>

- Domènech, Miquel, Tirado, Francisco Javier (comps) (1998) Sociología simétrica. de. Gedisa., Barcelona, España
- García, David y Lovink, Geert (1999) El abc del Tactical Media [en línea], en <http://www.aleph-arts.org/pens/index.htm> (trad. de David García Casado)
- Iranzo, J.M. et al. (ed.) (1995) Sociología de la ciencia y la tecnología, Madrid: CSIC, 1995.
- Langlois, Andrea. (2004) The Praxis of Open Publishing: Uniting Philosophy with policy and practice. Journal for the Art, Sciences and Technology. vol 02, No 01.
- Latour, Bruno (1992) Ciencia en acción. Barcelona: Labor.
- Lessig, Lawrence, (2006) Por una cultura libre, Como los grandes grupos de comunicación utilizan la tecnología y la ley para clausurar la cultura y controlar su creatividad. Madrid: Traficantes de Sueños, Col. mapas 13.
- Levy, Pierre (1995) ¿Qué es lo virtual?. Barcelona: Paidós
- Levy, Steven (1984) Hackers: Heroes of the Computer Revolution. New York: Dell
- Martín, Leónidas, (2007) La función del arte en las sociedades conectadas. Tesis doctoral Barcelona: Universidad de Barcelona (inédito)
- Milberry, Kate. (2003) Indymedia as a Social Movement? Theorizing the New Global Justice Movements. Windsor, Ontario: University of Windsor.
- Moulier, Yann (2005) Riqueza, propiedad, libertad y renta en el capitalismo cognitivo. En Olivier Blondeau et al. Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva. Madrid: Traficantes de sueños.
- Pazos, María; Pérez, Adolfiná; Salinas, Jesús (2001) Comunidades virtuales: De las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje [en línea]. España: Universidad de las Islas Baleares. <<http://www.uib.es/depart/gte/edutec/edutec01/edutec/comunic/TSE63.html>>
- Raymond, Eric S. (1997) The Cathedral and the Bazaar. Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary. New York: O'Really Media.
- Rendueles, César (2003) Copiar, robar, mandar [en línea]. Madrid: Archipiélago, número 55 (marzo). <<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/rendueles.html>>
- Rosteck, Tanja S.(2007) Hackers: rebeldes con causa (trad. de CFBSof) [en línea]: <<http://www.mononeurona.org/pages/display/338>>
- Salinas, Jesús (2003) Comunidades Virtuales y Aprendizaje Digital [en línea]. Congreso internacional EDUTEC' 2003, Caracas , 24 - 28 Noviembre (paper) <<http://www.ucv.ve/edutec/Conferencias/conferenciasalinas.doc>>
- Stallman, Richard (2004) Hay que asegurarse de que las discográficas desaparezcan. El Mundo (6 de mayo 2007)
- (2004) Software libre para una sociedad libre. Madrid: Traficantes de Sueños
- (2004b) Por que el software no debe tener propietarios [en línea]: <<http://www.gnu.org/philosophy/why-free.es.html>>
- (2000) El copyright contra la comunidad en la era de las redes de ordenadores [en línea] (trad. de excalibur, victor y candyman). Universidad de Burdeos, 7 de julio: <<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/stallman-copyright.html>> (paper)
- Stephenson, Neal, (2006) En el principio fue la Línea de comandos. Madrid: Traficantes de Sueños, Col. mapas.
- Tarrow, Sindy (1997) El poder en movimiento. Los movimientos sociales, la acción colectiva y la política. Madrid: Alianza.
- Turginer, Pedro (2005) El fin de la copia privada [en línea]: <<http://www.internautas.org/html/1/2534.html>>
- Turkle, Sherry (1997) La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet (trad. de Laura Taif). Barcelona: Paidós Ibérica.
- Vicente, Loreto (2004) ¿Movimientos sociales en la red? los Hacktivistas, Revista El Cotidiano,

julio-agosto, año/vol. 20, número 126. México: Universidad Autónoma Metropolitana -
Azcapotzalco

Vidal, Miquel (2000) Cooperación sin mando: una introducción al software libre [en línea]: <[http://
biblioweb.sindominio.net/telematica/softlibre/](http://biblioweb.sindominio.net/telematica/softlibre/)>

VV. AA., (2006) Copyleft. Manual de uso. Madrid: Traficantes de Sueños.