

Igor SÁDABA y Ángel GORDO (coords.)  
**Cultura digital y movimientos sociales**  
Catarata, Madrid, 2008. 318 pp.

Desde que en el año 2001 comienza a formarse el Grupo de Investigación Ciber-somosaguas<sup>1</sup> hasta hoy, sus miembros y colaboradores han venido compartiendo líneas de interés, debates intelectuales, proyectos e investigaciones; aunque bastante heterogéneas, todas ellas enmarcadas en un amplio cruce entre la cultura digital y los movimientos sociales. Este grupo se distingue por su composición un tanto particular, pues no sólo acoge a académicos consagrados en el campo de la sociología, sino que también cuenta entre sus filas con alumnos, tanto de doctorado como de licenciatura, y con gente de los más diversos ámbitos a los que une su interés por las nuevas (y no tan nuevas) tecnologías; además colabora con algunas figuras de renombre internacional. Toda esta complejidad se ve plasmada en libro que nos ocupa, *Cultura digital y movimientos sociales*, donde Igor Sádaba y Ángel Gordo se encargan de coordinar un interesante conjunto de textos sobre las implicaciones sociales de los artefactos y las mediaciones técnicas que dan forma a la socialidad.

Igor Sádaba y Ángel Gordo nos adelantan en su introducción uno de los objetivos primordiales del libro: dinamitar los discursos que hacen de lo social y lo técnico dos esferas separadas y colocan a

una de ellas como variable independiente en relación a la otra. Lo tecnocientífico o lo social no son ámbitos bien definidos, ni siquiera separados, y mucho menos autónomos. Más bien son interpretaciones, sentidos o dimensiones -construidas- que pueden pertenecer a un mismo fenómeno, artefacto, forma de agencia, etc. En esta línea, cabe rechazar los determinismos tanto de un lado como del otro: ni la tecnología es algo neutro a merced de las intenciones de quien la utiliza (Winner, 1987), ni aparece como motor absoluto de la acción social en forma de caja negra inescrutable para sus usuarios (Woolgar, 1991). Como afirman los autores “el poder ejercido por los expertos de los sistemas técnicos tiene su correlato en el contrapoder operado desde otras geografías de lo social por los legos y las redes sociales” (p. 11). Tras lo dicho, podríamos contemplar un escenario dibujado por puntos de fuerza (a veces en tensión) donde intervienen, al tiempo, diseños orientados fines, apropiaciones subversivas, asociaciones de entidades dispares y resistencias, a veces pasivas, a veces militantes.

Veintisiete autores han producido el cuerpo de esta obra. Estructurada en cuatro apartados cuyos títulos son “Historia, tecnología y subjetividad”, “Conceptualización y epistemologías tecnosociales”, “Contenidos y dispositivos de participación/regulación” y “‘Otras in/propiedades’: tecnocativismo y capital cultural inmaterial”. Cada uno de éstos consta de tres capítulos.

---

<sup>1</sup> <http://cibersomosaguas.com>

Los textos que componen “Historia, tecnología y subjetividad” giran en torno al papel de los dispositivos sociotécnicos en la conformación de subjetividades. El primero de ellos, firmado por Ángel Gordo y Richard Cleminson (p. 25-48) emplea una perspectiva histórica para analizar las técnicas de subjetivación presentes en diversos espacios sociales; encontrando algunas coincidencias, por un lado, entre los monasterios y las páginas de encuentros (así como el messenger) pues el carácter reflexivo e individualista propio de los primeros, son rasgos apreciables hoy en las narrativas de autodefinición-del-yo al uso en dichos dispositivos. Por otro lado, los molinos medievales guardan, según los autores, un cierto parecido los *chats* electrónicos, pues a ambos les une un aire ciertamente trasgresor y furtivo. Estos *chats* son precisamente el elemento en el que Mario Domínguez (p. 49-72) centra su atención para explorar la tensión existente entre esa supuesta “esencia interna”, que hace al sujeto uno y coherente, y las múltiples formas en que éste presenta en sociedad. La aparente “descodificación” y “esquizofrenia” identitaria conllevan, cómo no, re-codificaciones y re-anclajes (cuerpo ‘virtual’, nombre propio, autoconciencia, etc.). Si bien los entornos digitales de interacción textual resaltan el poder fáctico de las palabras, una economía de las emociones (representada en emoticonos intercambiables) ha sustituido al “acceso a la verdad” en la constitución de procesos subjetivos. Es en el tercer capítulo del apartado donde Rafael F. D. Heiber, Beatriz Moral, Begoña Pecharromán y Ángel Gordo (p. 73-97) analizan tal economía de las emociones de modo concreto, a

través del análisis de material publicitario relacionado con la automovilidad. La vida y la muerte se regulan mediante dispositivos biopolíticos, y aunque es evidente que la publicidad (dirigida por el *lobby* automovilístico) produce deseos y afectos en torno al objeto-coche que intervienen experiencias de conducción (entre otras), sin embargo, los máximos encargados de la seguridad vial “olvidan” ese componente emotivo cuando se plantean soluciones a la siniestralidad en las carreteras.

La segunda parte, “Conceptualización y epistemologías tecnosociales”, recoge tres textos cuyo eje articulador es la metáfora del *cyborg* popularizada en el ámbito académico por Donna Harway<sup>2</sup>. En su capítulo, Joans Mayans (p. 101-124) hace una revisión de los nombres que han recibido los entornos socio-técnicos actuales; entre ellos destaca con frecuencia una de las dos dimensiones, bien la social, bien la técnica. Los nombres no sólo designan, también tienen cualidades transformadoras, motivo por el cual el autor aboga por un empleo comprometido de dichos conceptos y reivindica el de “ciberespacio” como el más representativo del panorama actual, pues da cuenta mejor que los demás de la naturaleza híbrida de su referente. Chris H. Gray y Steve Mentor (p. 125-148) retoman esta idea de hibridación aplicado la metáfora del *cyborg* a un relato que transcurre por varios escenarios: la masculinidad, las biotecnologías, las redes de telecomunicación y los textos. La figura del *cyborg* causa el recelo de muchos, sin

<sup>2</sup> Ver el “Manifiesto para Cyborgs” de Donna Haraway (1995)

embargo, aunque en ciertos sectores no se reconozca esa naturaleza híbrida y contaminada, ésta sigue operando; para dar cuenta de ella los autores confeccionan su “manifiesto modesto”. El apartado lo cierra Fernando García Selgas (p. 149-172) con un ejercicio de contraste entre las lógicas/políticas epistémicas de la representación y la articulación. El *cyborg* sacude al modelo representacional evidenciando la relationalidad y el artefactualismo implícito en las prácticas de conocimiento, una suerte de socio-naturaleza semiótico-material y reticular emerge así ante nosotros para desplazar esos discursos propios de la era moderna donde se declara a la ciencia un saber distante y especular capaz de producir representaciones objetivas de los hechos.

En el apartado “Contenidos y dispositivos de participación/regulación” se entra en un debate más concreto acerca de los nuevos medios de comunicación. En el primero de los capítulos Mayte Pascual, Pilar Parra y Carmen Sancho (p. 175-197) tratan de sostener una mirada positiva sobre esas tecnologías de comunicativas y de resaltar sus promesas y potencialidades políticas, sin olvidar sus limitaciones. Si los antiguos medios han tenido el poder de centrar la atención de la ciudadanía en una serie temas y convertirlos en asuntos de interés, las “redes sociales”, los *blogs* o los teléfonos móviles están trayendo al escenario mediático una socialización de la mirada y de las prácticas informativas, en algunos casos estos dispositivos han servido para hacer visibles sucesos velados o informar de manera alternativa a la de los medios tradiciones alcanzando una amplia repercusión. Por el contrario, el capítulo de

Rubén Arriazu, Rubén Blanco, Gonzalo Caro, Adolfo Estalella y Edgar Gómez (p. 198-221) cuestiona el concepto de Web 2.0 y revela una cara más comercial de este término de moda. Los cinco autores generaron el texto en un *blog*<sup>3</sup> y en él se dedicaron a debatir el origen de la Web 2.0, su “implantación” en el imaginario colectivo y lo que actualmente tiene de producto de consumo masivo o de medio revolucionario. El último capítulo del bloque viene firmado por Steve Jones, una de las máximas autoridades en el ámbito cibercultural, y Francisco Seoane (p. 222-240); en él se sigue y analiza la campaña de Howard Dean, candidato a representar al Partido Demócrata estadounidense en las elecciones de 2004, elaborando al tiempo una reflexión sobre la capacidad de la Red para interesar a la ciudadanía por los asuntos políticos y generar encuentros con gente que comparte ciertas inquietudes.

El libro termina con “‘Otras in/propiedades’: tecnoactivismo y capital cultural inmaterial”, donde se profundiza en casos más concretos de movilizaciones espontáneas y “arquitecturas políticas” (p. 15) en las redes sociotécnicas. En este apartado, Amparo Lasén e Iñaki Martínez (p. 243-266) de Albéniz abordan el fenómeno de las *smart mobs* y las *flash mobs*, según los autores estas experiencias desbordan los límites de los movimientos sociales tal y como han sido estudiados desde el marco de la sociología política clásica, por lo que hacen falta nuevos conceptos para entender sus características. La tesis de la *fluidaridad* propone olvidar los binarios:

<sup>3</sup> Ver ‘<http://instalados.wordpress.com>’

personas y artefactos interactúan dando lugar a agencias compartidas; es necesario reconocer en estas movilizaciones lo identitario, lo político, la acción y la comunicación como “campos y fases indistinguibles” (p. 256). Blanca Callén, Miquel Domènech y Francisco Tirado (p. 267-297) nos traen un estudio de *Riereta*<sup>4</sup> un “bazar de conocimiento tecnológico crítico” (p. 269) a partir del cual tratan de mostrar un ejemplo de prácticas de resistencia y politización en el desarrollo y empleo de la tecnología; en el caso de *Riereta*, esa tecnología se contempla no como producto, sino como proceso digno de ser alterado y redirigido también por sus usuarios. El libro acaba con en el capítulo que Albert García Arnau e Igor Sádaba (p. 298-318) dedican al debate sobre la patentación del software en Europa y la indefinición por parte de los organismos competentes al respecto, ya que el código resulta un elemento difícil de aprehender legalmente. Los autores hacen un mapa de los agentes implicados en el debate, analizan el discurso de la Directiva europea sobre patentes de *software* y apuntan al movimiento de *software* libre como una forma de resistencia interesante ante la cerrazón legislativa, por hacer de los sistemas y programas informáticos “objeto de deliberación pública” (p. 313).

En definitiva, *Cultura digital y movimientos sociales* supone un repaso de los temas más candentes en la investigación sobre tecnologías, siempre desde una perspectiva sociocultural, y ofrece al lector una interesante mezcla de cuestiones epistemológicas y teóricas con el estudio

de casos prácticos. Simplemente haciendo un repaso de la lista de autores, desde estudiantes de licenciatura hasta figuras de relevancia mundial, comprobamos que el texto en su conjunto es complejo y heterogéneo como la realidad a la que trata de acercarse.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Haraway, D. 1995. “Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza”. Madrid: Cátedra, Valencia, Universitat, Instituto de la mujer.
- Winner, L. 1987. “¿Tienen política los artefactos?”. En *La ballena y el reactor: Una búsqueda de los límites en la era de la alta tecnología*. Barcelona: Gedisa.
- Woolgar, S. 1991. *Ciencia: Abriendo la caja negra*. Barcelona: Anthropos.

JAVIER GÓMEZ MURCIA  
Fac. de CC. Políticas y Sociología  
Universidad Complutense de Madrid

<sup>4</sup> Ver '<http://riereta.net>'