



PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad
e-ISSN: 2007-3607
Centro Universitario de Guadalajara

Universidad de Guadalajara
México
paakat@cugdl.udg.mx

Año 16, número 30, marzo - agosto 2026

Los *Dibujitos* como sujetos políticos emergentes: anonimato, performatividad y reconfiguración de la esfera pública en el Perú digital

Beyond Westphalian Citizenship: Anonymous Political Agency and the 'Dibujitos' as Post-Identitarian Subjects in Digital Peru

Fernando Ramos*

<http://orcid.org/0000-0001-6301-9460>
Universidad Privada del Norte, Perú

[Recibido: 15/10/2025 - Aceptado para su publicación: 20/11/2025]
<http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a16n30.950>

Resumen

En el contexto de las democracias contemporáneas, donde las formas tradicionales de participación política muestran signos de agotamiento, la aparición de colectivos digitales anónimos plantea interrogantes urgentes para la teoría social. En ese contexto, el presente artículo tiene por objetivo analizar el caso de los *Dibujitos* en el Perú como una manifestación de prácticas digitales articuladas desde el anonimato, la ironía y la performatividad que tensiona las categorías clásicas de identidad, representación y liderazgo. A partir de un enfoque teórico-conceptual se examinan las limitaciones de los marcos analíticos heredados, particularmente la distinción entre acción colectiva y conectiva para lo cual se plantea una propuesta epistemológica que reconoce la afectividad, el simulacro y la fragmentación como dimensiones constitutivas de una nueva politicidad. Como resultado, se introducen tres nociones clave: la acción colectiva performativa, la ciudadanía post-westfaliana y los capitales digitales (memético y técnico), categorías que permiten comprender cómo opera el poder simbólico en escenarios marcados por la descentralización y la opacidad. Lejos de constituir un fenómeno excéntrico o episódico, los *Dibujitos* revelan una transformación más amplia en los modos de hacer política, lo cual nos obliga a repensar la esfera pública desde una mirada crítica, atenta tanto a la potencia disruptiva de lo marginal como a los riesgos de su posible captura.

Palabras clave:
agencia política digital;
anonimato colectivo;
acción colectiva
performativa;
ciudadanía post-
.....

Abstract

In the context of contemporary democracies, where traditional forms of political participation show signs of exhaustion, the emergence of anonymous digital collectives raises pressing questions for social theory. This article aims to analyze the case of the 'Dibujitos' in Peru as a manifestation of digital practices articulated through anonymity, irony, and performativity—practices that challenge classical categories such as identity, representation, and leadership. Through a theoretical-conceptual approach, the analysis examines the limitations of inherited analytical frameworks, particularly the distinction between collective and connective action, and proposes an epistemological alternative grounded in affectivity, simulation, and fragmentation as constitutive dimensions of a new form of political agency. The study introduces three key concepts: performative collective action, post-Westphalian citizenship, and digital capitals (memetic and technical), which help illuminate how symbolic power operates in decentralized and opaque environments. Far from being an eccentric or episodic phenomenon, the 'Dibujitos' reveal a broader transformation in political practices, compelling us to rethink the public sphere through a critical lens attuned both to the disruptive potential of marginality and the risks of its possible co-optation.

Keywords: Digital political agency; collective anonymity; performative collective action; post-Westphalian citizenship; digital symbolic capital

Introducción

En las últimas décadas, el entramado político de las democracias contemporáneas ha experimentado una transformación sustantiva, impulsada en gran medida por las posibilidades técnicas y simbólicas habilitadas por el entorno digital. Esta mutación no ha sido homogénea ni predecible. Mientras algunos actores institucionales buscan adaptarse a nuevas formas de interacción mediada, han emergido colectivos digitales que, desde una posición de anonimato deliberado, intervienen activamente en la esfera pública reconfigurando los términos de la agencia política.

En el Perú, un caso particularmente elocuente de esta dinámica es el fenómeno conocido como *Dibujitos*. Es una constelación de actores anónimos que operan en plataformas digitales mediante el humor, la ironía y la disrupción estética para articular formas de crítica social y participación política no convencionales. Este fenómeno, lejos de poder ser encasillado como un simple producto de la cultura digital debe ser comprendido como una manifestación compleja de las tensiones estructurales y simbólicas que atraviesan el espacio público en las democracias post-transicionales de América Latina.

Desde una perspectiva teórica, el estudio de los "Dibujitos" exige una ampliación crítica de los marcos clásicos de la acción colectiva (Olson, 1965; Tilly, 1978), incorporando los aportes recientes sobre la "connective action" (Bennett & Segerberg, 2012) y las reconfiguraciones performativas del espacio público (Butler, 2015; Fraser, 1990). No obstante, estos marcos si bien iluminadores no alcanzan a capturar del todo la especificidad de formas de acción política que se articulan en clave lúdica, descentralizada y anónima.

La literatura sobre anonimato en contextos digitales, por su parte, ha tendido a patologizar estas prácticas o a reducirlas a formas de resistencia marginal (Scott, 1990), sin atender suficientemente a sus dimensiones propositivas ni a su potencial de articulación simbólica. En ese sentido, el

fenómeno *Dibujitos* plantea interrogantes teóricos y metodológicos sobre los límites de nuestras categorías analíticas tradicionales.

La principal brecha identificada radica, entonces, en la falta de herramientas conceptuales y metodológicas adecuadas para dar cuenta de formas de agencia política que operan simultáneamente fuera de las lógicas identitarias convencionales, de las estructuras organizativas jerárquicas y de los marcos institucionales de representación. Esta triple desvinculación produce un vacío epistemológico que impide comprender cabalmente fenómenos como el de *Dibujitos*, que no encajan ni en la gramática de los movimientos sociales tradicionales ni en la de las subculturas digitales más estudiadas. A su vez, este vacío se traduce en una dificultad práctica para analizar cómo estas formas de acción afectan la configuración de la esfera pública y los mecanismos de *accountability* en contextos democráticos.

Frente a este panorama, la presente investigación se justifica por su potencial para contribuir a una relectura crítica de los modos contemporáneos de participación política en el entorno digital. En particular, se propone analizar cómo colectivos digitales anónimos como *Dibujitos* configuran formas de agencia política post-identitaria y performativa, y cómo estas prácticas tensionan las nociones convencionales de legitimidad y representación. Esta indagación busca no solo describir un fenómeno emergente, sino también aportar al debate teórico y normativo sobre las condiciones de posibilidad de una democracia digitalmente mediada que sea capaz de incluir, sin neutralizar, formas de expresión política no tradicionales.

Las implicaciones prácticas de esta investigación se vinculan con el rediseño de los marcos normativos e institucionales, mediante los cuales se define y se regula la participación ciudadana en entornos digitales. En un momento en que los Estados enfrentan una creciente desafección política y una erosión de la legitimidad institucional, comprender las formas emergentes de acción colectiva deviene indispensable para repensar los vínculos entre ciudadanía, representación y tecnología. Si se acepta que los modos tradicionales de *accountability* están siendo desbordados, entonces se vuelve urgente explorar nuevas formas de rendición de cuentas que no dependan exclusivamente de la visibilidad identitaria o la institucionalidad formal.

Este estudio se inscribe en una discusión más amplia sobre los desafíos contemporáneos de la democracia, particularmente aquellos vinculados a la dislocación entre representación y representación simbólica en el espacio digital. La proliferación de colectivos como los *Dibujitos* no debe ser leída simplemente como una anomalía, sino como un síntoma de una transformación más profunda: el paso de una política basada en la identidad y la institucionalidad hacia una política del gesto, la estética y la performatividad. Esta transición plantea preguntas ineludibles sobre el futuro de la esfera pública, el papel de la ciudadanía digital y los criterios mediante los cuales se juzga la legitimidad del discurso político.

En este marco, el objetivo de la presente investigación es doble: por un lado, es ofrecer una caracterización rigurosa y matizada del fenómeno *Dibujitos* como expresión de agencia política digital post-identitaria; por otro es explorar sus implicancias teóricas y normativas para el concepto de esfera pública en las democracias contemporáneas. Se espera que el estudio contribuya a una relectura crítica de los marcos teóricos disponibles, al mismo tiempo que abra nuevas líneas de investigación sobre formas emergentes de politización digital, legitimidad sin rostro y poder anónimo. Al hacerlo, se aspira a brindar una contribución significativa, tanto al campo de la sociología política como a los estudios interdisciplinarios sobre cultura digital y democracia.

Del anonimato al poder simbólico: el caso de los *Dibujitos* en Perú

En el panorama sociotécnico contemporáneo del Perú ha emergido una configuración cultural que, aunque pueda parecer superficial o meramente humorística en la superficie, se revela como un fenómeno complejo y denso en implicancias: el de *Dibujitos*. Más que un grupo o movimiento coherente, se trata de una constelación de prácticas digitales que se articulan en torno al anonimato, la simulación y la disrupción, y que expresan de forma caricaturesca un profundo desencanto con los marcos tradicionales de autoridad, visibilidad e identidad.

La emergencia de *Dibujitos* no puede explicarse sin atender a las condiciones estructurales de precariedad identitaria y vigilancia digital que atraviesan los espacios virtuales. Este fenómeno surge en comunidades en línea asociadas a videojuegos y plataformas de *streaming*, especialmente en torno a la figura de Jesús Andrés "Sideral" Luján Carrión como una respuesta ante la exposición pública y la burla en redes sociales. Paradójicamente, el anonimato que adoptan no se orienta a la invisibilidad, sino que se manifiesta como una forma alternativa de presencia: son avatares de dibujos animados que no intentan parecer reales, sino que se exhiben en su evidente irrealidad, revirtiendo así las convenciones de autenticidad digital. Como ha señalado Goffman (1959) en su teoría de la presentación del yo, toda identidad social implica una puesta en escena. En el caso de los *Dibujitos*, esta puesta en escena es deliberadamente fallida, grotesca e incluso en ello radica su potencia crítica.

La evolución del fenómeno se estructura en etapas discernibles que van desde una microcomunidad defensiva hasta su institucionalización informal como actor político-cultural. En su fase inicial (2016–2018), *Dibujitos* aparecen como una táctica de autoprotección en espacios digitales hostiles; sin embargo, rápidamente esta forma de operar deviene una estética propia, dando paso entre 2018 y 2021 a una consolidación simbólica que transforma el avatar caricaturesco en marca identitaria.

Es durante este período que se configura una lógica replicable y contagiosa, donde el uso de avatares amplía el repertorio simbólico. La posterior "Era de la

Chocolatada" (2021–2023) marca un punto de inflexión: los *Dibujitos* desbordan el plano virtual y entran en el espacio físico a través de performances colectivas que parodian —y a veces sabotean— las dinámicas sociales convencionales. El caso de la chocolatada frustrada en Los Olivos, donde una acción benéfica convocada por "Sideral" terminó en disturbios masivos, simboliza esta transición de lo simbólico a lo material, del gesto a la interrupción real.

La actualidad del fenómeno, a partir de 2023, se inscribe en una "Era Mainstream", donde los *Dibujitos* han alcanzado una influencia medible en términos mediáticos, discursivos e incluso institucionales. La ironía alcanza aquí un nuevo grado: mediante la creación de sitios como la supuesta "Universidad Sideral Carrión", la cual ofrece carreras imaginarias como "Ciencias del Fracaso", "Farmacia de Recarga de Saldo" o "Dentista de Gallos Atómicos". Los *Dibujitos* parodian las formas oficiales del saber y de la autoridad, replicándolas en clave absurda, como si de una crítica posmoderna encarnada se tratase.

En este marco, la identidad del *Dibujito* se define por una relación específica con la representación: no se busca la transparencia del yo, sino la multiplicidad, el juego de roles y la falsedad deliberada. La máscara sustituye al rostro como signo de verdad. Esta inversión de valores refleja una comprensión postmoderna del sujeto, en la línea de autores como Butler (1990) y Baudrillard (1991), donde el yo ya no es una esencia, sino una performance reiterada a menudo vaciada de referente. En efecto, como señala Baudrillard, en el simulacro el signo no remite a una realidad, sino que la sustituye. Los *Dibujitos* no representan algo exterior; son en sí mismos el producto de una lógica de signos que se autorreferencian, generando una autenticidad paradójica: una autenticidad de la inautenticidad.

Desde el punto de vista operativo, este fenómeno no constituye una masa indiferenciada, sino una red articulada de roles que cumplen funciones diferenciadas dentro del ecosistema digital. El *Dibujito de luz* es una figura amable y emocionalmente efectiva, integrada a la comunidad como un emblema afectivo. En cambio, el *Dibujito inconexo* es errático, nómada, un saboteador sin lealtades fijas. Finalmente, el *Dibujito oscuro* posee alta competencia técnica y es capaz de intervenciones complejas como el hackeo a la Municipalidad de Arequipa en 2020, lo cual sugiere una dimensión extrapolítica y tecnocrática que desafía los marcos de acción convencionales.

Este juego entre el caos y la representación, entre el humor y la agresión simbólica, constituye una cultura del desorden que articula una resistencia *sui generis*. Lejos de ser un mero carnaval digital, la acción de los *Dibujitos* posee una racionalidad disruptiva: se trata de una forma de *anticonducta* (Foucault, 2007), en la cual la exageración, la burla y el morbo operan como dispositivos de producción de sentido. En este contexto, el "chongo" —término peruano que alude a la broma escandalosa o el escándalo mismo— deja de ser anécdota para convertirse en categoría analítica. Es en ese exceso simbólico donde se articula una crítica profunda al orden institucional, percibido como corrupto, obsoleto o directamente absurdo.

La capacidad de los *Dibujitos* para moldear narrativas y resignificar lo real los convierte en actores de poder simbólico. En el actual ecosistema mediático, donde la velocidad narrativa supera a la verificación factual, un avatar de los *Backyardigans* puede tener más impacto que un periodista acreditado. Ejemplos de *shitposting*, edición audiovisual irónica y campañas de troleo masivo han demostrado que el humor, cuando es viral, se convierte en forma de control narrativo. En este juego, la risa no es evasión, sino arma política.

Tal influencia ha comenzado a permear incluso en la arena institucional. El caso del alcalde de Ate, Franco Vidal, quien ha sido vinculado informalmente con el imaginario Dibujito marca un punto de inflexión. Su uso de plataformas como *TikTok* y *Kick*, su cercanía con una estética caótica y su negativa a condenar amenazas virtuales dirigidas a periodistas como Alexandra Hörler, consolidan la imagen del Dibujito como operador del poder informal, lo cual evidencia el tránsito del anonimato a la representación política plantea preguntas cruciales sobre la naturaleza de la legitimidad en tiempos digitales. En ese sentido, ¿basta la capacidad de generar caos performativo para ser reconocido como autoridad?

El fenómeno se enfrenta a una encrucijada: su potencial emancipador — basado en la descentralización, la ironía y el anonimato— puede degenerar en un instrumento de cooptación autoritaria. Figuras carismáticas e *influencers* podrían instrumentalizar el símbolo del Dibujito para fines particulares, vaciando de contenido su potencial crítico. A esto se suma la posibilidad técnica de automatizar su accionar mediante inteligencia artificial, *bots* y generadores de contenido sintético, lo cual abriría la puerta a una hiperproducción de sentido sin anclaje alguno en la realidad verificable.

Frente a este horizonte, cabe preguntarse si los *Dibujitos* seguirán siendo sujetos del relato o si serán subsumidos por una lógica narrativa automatizada que los desplace como agentes. La frontera entre sátira y desinformación, entre performance crítica y ruido sistémico, es cada vez más difusa. En ese sentido, el fenómeno no solo expresa un malestar con lo establecido, sino que también encarna las tensiones propias de la modernidad tardía: la pulsión por habitar lo falso como vía para decir verdades, el deseo de pertenecer sin ser reconocido, la búsqueda de poder desde el margen y, sobre todo, la dificultad de sostener una voz política en un entorno donde toda voz es inmediatamente puesta en duda.

Por ello, más que una anécdota digital, el Dibujito debe ser comprendido como síntoma y operador de la postmodernidad. No representa un simple juego de máscaras, sino una forma de habitar críticamente el espacio público cuando este ha sido colonizado por algoritmos, desconfianza y simulacros. En su ambivalencia revela, tanto el agotamiento de las viejas formas de representación como la potencia creativa de lo marginal, lo risible y lo anónimo para disputar el sentido común. Su estudio, lejos de requerir distancia, demanda inmersión: una mirada que articule lo técnico con lo político, lo estético con lo simbólico y lo digital con lo profundamente humano.

El fenómeno en torno a la participación de los *Dibujitos* bosqueja con claridad cómo las formas contemporáneas de agencia política desbordan los marcos clásicos de identidad, liderazgo y representación institucional. Su práctica disruptiva, articulada desde el anonimato, la simulación y la performatividad irónica, interpela directamente a las categorías fundacionales de la sociología política. En este sentido, comprender su potencia crítica y ambivalente requiere una ruptura epistemológica que permita pensar lo político más allá de la visibilidad normativa hacia formas de agencia descentralizada, afectiva y estratégica. A partir de aquí, se impone la necesidad de desmontar el paradigma representacional e introducir nuevas herramientas analíticas capaces de captar las lógicas emergentes de acción colectiva en el entorno digital.

Ruptura epistemológica: desafiar categorías clásicas de la sociología política

La comprensión de la agencia política en el entorno digital exige, hoy más que nunca, una ruptura epistemológica con los marcos clásicos que han sostenido a la sociología política desde sus inicios. Las categorías tradicionales —identidad, liderazgo, representación formal—, pilares de un paradigma profundamente arraigado en el pensamiento moderno, no logran dar cuenta de las nuevas dinámicas emergentes que atraviesan las prácticas políticas contemporáneas.

En contextos como el del fenómeno “Dibujitos” en el Perú nos enfrentamos a formas de acción colectiva que eluden intencionalmente los patrones institucionales y que, en su lugar, se constituyen a partir de la anonimidad, la performatividad y la afectividad. Esta constatación no implica una negación de la tradición, sino más bien una necesidad crítica de revisarla, tensarla y, en muchos casos, superarla.

Históricamente, la teoría social ha privilegiado una concepción de la acción política centrada en la racionalidad instrumental. Desde Weber (1922) hasta Coleman (1990) se ha asumido que los actores persiguen fines específicos mediante el cálculo estratégico de medios. Este enfoque, aunque funcional en ciertos contextos institucionalizados, se revela estrecho al enfrentar fenómenos digitales donde los afectos, la ironía, la espontaneidad o incluso el sinsentido ocupan un lugar central. No es un fenómeno enteramente nuevo como ya lo intuía Tilly (2004) al hablar de los repertorios de contienda: la acción colectiva siempre ha estado atravesada por elementos simbólicos y no racionales. Sin embargo, la escala, intensidad y naturaleza de estos elementos en la actualidad exige una reconceptualización más profunda.

Frente a esta racionalidad teleológica, la noción de acción prefigurativa desarrollada por Melucci (1996) adquiere una relevancia crucial. La acción prefigurativa no apunta, tanto a cambiar el mundo mediante la obtención de objetivos externos, sino que produce, en el aquí y ahora, formas de vida

alternativas que encarnan los valores del mundo que se desea. Esta forma de agencia no se organiza según fines institucionales, sino que se despliega como ensayo ético, estético y político de futuros posibles. En el espacio digital, tales prácticas adquieren dimensiones inéditas: se difunden sin centro, se viralizan sin autoría, conmueven sin discurso programático. Gerbaudo (2012) ha observado este fenómeno en términos de performance comunicativa, donde las emociones son el lenguaje de la política y los afectos el pegamento de la acción colectiva.

Este desplazamiento de la racionalidad instrumental hacia la performatividad afectiva implica también una crítica frontal a la política del reconocimiento, particularmente en su versión identitaria. La tradición liberal multiculturalista, representada por Young (1990) y Taylor (1994), insiste en la visibilidad de los sujetos subalternos como condición de legitimidad política. Pero este imperativo de mostrarse, de hacerse nombrable, entra en conflicto con los modos de acción que emergen desde el anonimato.

Butler (1990, 2004) ya había problematizado la idea de una identidad esencial o auténtica, proponiendo que el sujeto es más bien el efecto iterativo de actos performativos. Desde esta perspectiva, la política no necesariamente se construye desde un "quién" identificable, sino desde el acto mismo que subvierte, que desordena, que irrumpe. Este desplazamiento conceptual encuentra un aliado potente en la propuesta de Rancière (1995) para quien la política no consiste en la administración del consenso, sino en la interrupción de la distribución de lo sensible. El disenso es la irrupción de quienes no tienen parte; lo político no reclama reconocimiento, sino que transforma las condiciones de posibilidad del reconocimiento mismo.

Así, se abre la posibilidad de pensar una política del ocultamiento: una agencia sin rostro que no busca ser vista para ser legitimada, sino que se posiciona estratégicamente en los márgenes de la visibilidad para perturbar los marcos hegemónicos. Lo colectivo, en este nuevo horizonte, tampoco puede seguir pensándose bajo los moldes organizativos tradicionales.

La figura del líder carismático, tal como fue conceptualizada por Weber (1922), pierde centralidad frente a estructuras de coordinación horizontal, donde el liderazgo se disuelve o muta en formas temporales y situacionales. Lo que aparece en su lugar son "funciones efímeras", momentos de influencia contextualizados, carentes de continuidad, como ya advertía Shirky (2008) al describir la organización sin organizaciones. Esta modalidad coincide con la noción de enjambre de Hardt y Negri (2004), la cual remite a una multiplicidad que actúa en conjunto sin centralización, sin mando, pero no por ello sin efecto político.

Más que una colectividad institucionalizada, lo que se configura en estos entornos es una comunidad afectiva espontánea, muchas veces difusa, sin un "nosotros" explícito. Deleuze y Guattari (1980) ofrecen una imagen sugerente para este fenómeno en su concepto de rizoma: una estructura no jerárquica, no lineal, sin centro, donde los puntos se conectan de formas múltiples, inestables,

transitorias. Castells (2012) demuestra cómo estas redes informales pueden acumular poder, generar sentido común y movilizar acción, incluso sin la infraestructura de la representación formal. La política deviene así una práctica rizomática, donde la pertenencia no es requisito para la acción y donde la identidad no precede a la agencia.

En este escenario, el anonimato emerge no como un déficit, sino como una estrategia deliberada de redistribución del poder. James Scott (1990), en su estudio sobre los *hidden transcripts* de resistencia, ofrece una clave interpretativa que puede ser reconfigurada en el contexto digital: ya no se trata de discursos ocultos al poder, sino de formas de intervención pública que eluden la lógica de la autoría. Estos *visible hidden transcripts* actúan mediante lo que podríamos denominar una "visibilidad sin rostro", una presencia efectiva sin identificación. Como bien analiza Coleman (2014) en su etnografía sobre Anonymous, el anonimato colectivo no implica ausencia de agencia, sino una forma específica de acción que desarma las estructuras de vigilancia y evade la lógica de la rendición de cuentas individual.

El meme, en este contexto, se convierte en una herramienta privilegiada de desobediencia simbólica. Su maleabilidad, su carácter lúdico, su potencia afectiva, le permiten operar como un caballo de Troya que irrumpe en los lenguajes del poder para subvertirlos desde dentro. No debe confundirse esta práctica con una mera estetización de la política; su eficacia reside precisamente en su ambivalencia: el meme puede ser irónico y devastador, jocoso y profundamente político.

Papacharissi (2015) habla de *affective publics* para referirse a estos espacios donde la emoción no es obstáculo para la deliberación, sino su condición de posibilidad. Shifman (2014) los entiende como prácticas culturales participativas, donde el humor, la parodia o el absurdo se vuelven formas legítimas de enunciación política. La presencia del anonimato, la horizontalidad de la organización y la primacía de lo afectivo no significan que estemos frente a una política "menor" o "menos seria". Por el contrario, configuran una forma de agencia que escapa a los marcos tradicionales, pero que produce efectos políticos tangibles.

La crítica que se impone no es hacia estas prácticas, sino hacia nuestra persistencia en analizarlas con herramientas conceptuales obsoletas. Frente a una constelación digital donde lo político se expresa en códigos fragmentarios, estéticos y muchas veces inestables, resulta imprescindible repensar qué entendemos por acción colectiva, por comunidad política y por responsabilidad pública.

En ese sentido, la ruptura epistemológica aquí planteada no pretende clausurar el campo de la sociología política, sino revitalizarlo. Al observar fenómenos como de los *Dibujitos* y otros colectivos digitales anónimos se hace evidente que estamos ante una transformación profunda en las formas de hacer política. Una transformación que desborda la identidad diluye el liderazgo,

subvierte la representación y abre la posibilidad de una política sin sujeto, sin rostro y sin centro, pero no por ello sin agencia, sin potencia ni sin futuro.

Reconceptualización de la esfera pública digital

La profunda mutación del entorno comunicacional que ha traído consigo la expansión de los espacios digitales plantea interrogantes cruciales sobre la vigencia de las categorías que han estructurado la teoría política moderna. Ya no es posible entender la esfera pública como un espacio homogéneo de deliberación racional, ni la agencia política como una facultad exclusiva del sujeto identificado y representado en instituciones formales. Las formas emergentes de politicidad digital nos interpelan directamente, no solo como investigadores, sino también como ciudadanos que habitamos —y somos habitados por— estos entornos híbridos, donde lo simbólico, lo afectivo y lo anónimo reconfiguran el mapa de lo político.

El modelo deliberativo de Habermas (1962, 1989), piedra angular de la teoría democrática liberal, parte de supuestos que se han tornado problemáticos. La creencia en una racionalidad comunicativa universal, orientada al consenso, excluye de manera sistemática lo emocional, lo corporal y lo disruptivo, es decir, todo aquello que desborda los márgenes de la argumentación lógica.

Esta arquitectura teórica, como bien ha señalado Fraser (1990), no solo resulta empíricamente insostenible, sino que reproduce formas de exclusión bajo la apariencia de neutralidad. En contraste, el análisis de las dinámicas actuales muestra que lo político se articula crecientemente en torno a afectos, performances y temporalidades fluidas que no encuentran espacio en el imaginario normativo habermasiano.

Frente a este diagnóstico, autores como Papacharissi (2015) han propuesto nociones alternativas para captar la politicidad digital. El concepto de *affective publics*, por ejemplo, permite pensar en colectivos que no se cohesionan por la deliberación argumentativa, sino por la circulación afectiva de experiencias compartidas en red. Estas comunidades no buscan consenso ni permanencia; se activan alrededor de eventos, imágenes, sentimientos. Aquello que las une no es una visión política común, sino una sensibilidad temporal. Esta dinámica se alinea con lo que Butler (2004) y Dean (2009) entienden como performatividad política: una práctica que, en lugar de representar intereses estables, expresa y encarna lo político a través de actos simbólicos, afectivos y, a menudo, disruptivos.

Una observación atenta de estas prácticas muestra que el entorno digital, lejos de consolidar un espacio deliberativo ideal, se configura como un campo intensamente antagonista, donde las normas tradicionales de civismo —como la cortesía, el respeto o la argumentación racional— pierden eficacia reguladora. Sunstein (2001), entre otros, ha planteado la necesidad de preservar cierta ética comunicativa, pero estas recomendaciones parecen ajenas al modo en que opera la agencia digital contemporánea.

Fenómenos como el *shitposting*, el *trolling* o la saturación memética no deben ser interpretados como patologías de la conversación pública, sino como formas legítimas de intervención política. Rancière (1995) lo expresó con claridad: el disenso no es un déficit de racionalidad, sino el motor de la política misma. Lo que parece ruido desde la lógica deliberativa puede ser leído como interrupción significativa desde una óptica más abierta a lo simbólico.

En este marco, el humor adquiere una centralidad particular. Lejos de ser un mero accesorio estético, el humor actúa como una estrategia política con capacidad crítica. Bourdieu (1986) conceptualizó el capital simbólico como un recurso que permite legitimar ciertas posiciones en el campo social; en el entorno digital, este capital se actualiza en clave humorística, convirtiendo la risa en instrumento de subversión.

Bakhtin (1984) al explorar la lógica del carnaval ya había mostrado cómo el humor puede invertir el orden simbólico, degradar lo solemne, abrir grietas en el discurso hegemónico. En la actualidad, esta lógica se expresa en prácticas como el deep-fake paródico, las cuentas satíricas o las intervenciones irónicas que circulan con una potencia política que no depende de su fidelidad argumentativa, sino de su capacidad de resonancia emocional.

Más allá del humor, la performatividad digital se manifiesta también como desidentificación estratégica. Muñoz (1999) invita a pensar la política como apropiación crítica de signos dominantes para producir nuevos significados desde los márgenes. Esta operación está en el corazón de las prácticas digitales que remezclan, distorsionan o hackean los lenguajes institucionales. Parodiar el discurso oficial, replicar sus formas para vaciarlas de contenido constituye una forma de crítica política que no necesita alzar la voz desde un sujeto individual; lo hace desde la disolución, desde la máscara, desde el anonimato.

Aquí se hace evidente una tensión con el modelo clásico de legitimidad formulado por Weber (1922), donde la autoridad se vincula a figuras carismáticas, legales o tradicionales. En la digitalidad, la autoridad puede surgir de una imagen viral, de una secuencia de publicaciones anónimas, de una comunidad afectiva sin portavoz. Como sugiere García Canclini (2012), asistimos a una hibridación entre cultura política y consumo simbólico, donde los modos de intervención política se confunden —a propósito— con las lógicas del entretenimiento, la ironía y el espectáculo. Esta hibridación no implica una banalización de lo político, sino una mutación de sus formas de expresión.

Al observar colectivos como Anonymous, analizados por Coleman (2014), encontramos una lógica organizativa que desafía todos los parámetros clásicos: no hay identidad común, ni programa definido, ni jerarquía visible. La acción colectiva se configura como una multiplicidad dispersa, sin vocación de hegemonía, pero con una eficacia simbólica considerable. Deleuze y Guattari (1980) ofrecen en su noción de rizoma una metáfora fértil para pensar esta estructura: una red que crece por conexión, no por subordinación; se expande sin centro, resiste a la

codificación. Estos *counterpublics*, como los denominan Fraser (1990) y Warner (2002), no disputan el acceso al espacio público tradicional, sino que crean espacios alternativos, efímeros, disidentes.

Esta política rizomática se sostiene sobre un principio ético particular: el anonimato. A menudo percibido como un problema para la rendición de cuentas, el anonimato puede leerse también como una respuesta estratégica a contextos de vigilancia y represión. James Scott (1990) hablaba de *hidden transcripts* para referirse a discursos de resistencia que circulan fuera de la mirada del poder. En el entorno digital, estos discursos se hacen públicos, pero sin nombre. Coleman (2014) y Lovink (2020) conceptualizan esta práctica como *visibilidad sin rostro*: una presencia política que actúa sin exponerse, que interviene sin inscribirse en la lógica de la representación clásica.

Sin embargo, este desplazamiento plantea preguntas difíciles. ¿Cómo pensar la *accountability* política cuando no hay un sujeto identificable que responda por la acción? La tradición moderna, desde Taylor (1989) hasta Young (1990), ha vinculado la agencia política a la identidad personal, a la capacidad de hablar en nombre propio. Las nuevas formas de agencia anónima, que generan efectos sin autoría, desafían esta premisa. Filtraciones sin firma, campañas virales sin portavoz, acciones colectivas sin rostro, exigen repensar el vínculo entre responsabilidad y visibilidad.

La noción misma de representación se encuentra en crisis. El modelo formulado por Pitkin (1967) y desarrollado por Urbinati (2006) descansa en la existencia de una relación estable entre representados y representantes. En el entorno digital, esta relación se disuelve. La representación se vuelve afectiva, temporal, contingente. Laclau y Mouffe (1985) ya habían planteado una concepción más fluida de lo político, donde las identidades se articulan en torno a demandas cambiantes. Berlant (2011), con su idea de una "representación sin representación", lleva esta reflexión al límite, proponiendo que lo político no necesita ya de una voz unificada, sino que puede operar desde la multiplicidad, la contradicción y la opacidad.

Las transformaciones aquí examinadas no constituyen meras anomalías del sistema, sino síntomas de un cambio profundo en los modos de hacer política. La esfera pública digital no puede seguir pensándose con los instrumentos heredados de la modernidad ilustrada. Lo político se desborda, se fragmenta, se encarna en formas que requieren nuevas gramáticas analíticas. No se trata solo de registrar lo nuevo, sino de elaborar categorías capaces de dar cuenta de esta novedad sin encorsetarla. La tarea, entonces, no es describir un presente que escapa, sino construir una sociología política a la altura de sus fracturas.

Hacia una nueva sociología de la agencia política digital

Performatividad conectiva: límites del modelo connectivist vs collectivist

La comprensión de las transformaciones recientes en los modos de acción colectiva exige un distanciamiento crítico de las tipologías tradicionales que han dominado la teoría sociológica durante las últimas décadas. El entorno digital ha introducido una complejidad inusitada en los repertorios de movilización, al tiempo que ha desdibujado las fronteras entre lo público y lo privado, entre lo político y lo estético, entre lo afectivo y lo estratégico.

Frente a este panorama, resulta cada vez más evidente que los marcos analíticos heredados, especialmente aquellos que se apoyan en la dicotomía entre acción colectiva y acción conectiva, necesitan ser revisados en profundidad. No se trata simplemente de reemplazar una categoría por otra, sino de captar los desplazamientos subterráneos que reconfiguran las formas en que los sujetos — muchas veces anónimos, efímeros o irónicos— ejercen agencia en red.

Bennett y Segerberg (2012) ofrecieron una tipología útil al diferenciar entre la *collective action*, asociada a los movimientos sociales clásicos con estructuras jerárquicas e identidades compartidas y la *connective action*, caracterizada por la personalización del compromiso y el uso de tecnologías digitales como vectores de organización horizontal. Esta última categoría fue especialmente valiosa en sus inicios para describir fenómenos como *Occupy Wall Street* o los movimientos del 15M. Sin embargo, conforme avanzamos en la exploración de las formas emergentes de politicidad digital, esa distinción se muestra insuficiente para dar cuenta de las dimensiones performativas, afectivas y estéticas que atraviesan la acción colectiva en la actualidad. La conectividad técnica, aunque necesaria, no es por sí sola un principio explicativo; lo simbólico y lo expresivo ocupan ahora un lugar central.

Ante esta limitación, se hace pertinente proponer una categoría que recoja los aportes de ambas perspectivas, pero que introduzca un giro epistemológico: la acción colectiva performativa. Esta noción no pretende sustituir las tipologías previas, sino más bien complementarlas desde un ángulo que privilegia la dramaturgia de lo político, su carácter expresivo, situado y no necesariamente estructurado. La performatividad, en este contexto, no es simplemente una forma de enunciación, sino una modalidad de presencia en el mundo. Y si bien se puede rastrear esta dimensión en prácticas políticas anteriores, su intensificación actual en el espacio digital merece un tratamiento específico.

En primer lugar, la acción colectiva performativa se articula desde una dispersión identitaria que rompe con la lógica unificadora de los movimientos tradicionales. La idea de una identidad colectiva coherente, articulada mediante marcos discursivos comunes, se debilita frente a formas de expresión que emergen desde el anonimato, la fluidez del yo y la multiplicidad de posicionamientos.

Ya Butler (1990) había planteado que la identidad es el efecto de una repetición performativa, mientras que Goffman (1959) destacaba el carácter teatral del yo en la interacción social. En el entorno digital, estas intuiciones se radicalizan: la identidad no se afirma, se simula; no se presenta, se compone como interfaz. La máscara, el avatar, el seudónimo se convierten en condiciones de posibilidad para una agencia que no necesita coherencia ontológica ni legitimidad institucional.

A esta fluidez identitaria se suma la desinstitucionalización de la convocatoria. En lugar de partidos, sindicatos o movimientos con estructura formal, lo que observamos es una multiplicación de convocatorias afectivas que no dependen de una figura organizadora, sino de dispositivos comunicativos que generan atmósferas de participación. Gerbaudo (2012) ha mostrado cómo las redes sociales funcionan como plataformas para crear lo que él denomina “coreografías emocionales”: escenas donde los cuerpos se articulan no por lealtades ideológicas, sino por afectos compartidos. Estas coreografías, lejos de ser caóticas, tienen una lógica propia: se ensamblan, se intensifican, se disuelven. Pero lo hacen sin un centro, sin una línea de mando, sin una gramática única.

La tercera dimensión que configura esta propuesta analítica es la estética como dispositivo de movilización. En contextos donde la atención es un recurso escaso y altamente disputado, los elementos visuales, sonoros y narrativos adquieren una importancia estratégica. Papacharissi (2015) ha insistido en que lo político no puede separarse de lo estético, especialmente en la digitalidad, donde las formas de expresión no se organizan en torno a discursos programáticos, sino a signos, imágenes y memes. En este sentido, la acción colectiva performativa no se expresa, tanto mediante consignas como mediante visualidades disruptivas, *hashtags* poéticos o composiciones irónicas que circulan con potencia viral. La estética no es adorno; es táctica, es coreografía, es forma de lo político.

Estas tres dimensiones —dispersión identitaria, desinstitucionalización de la convocatoria y centralidad de lo estético— configuran una forma de acción que no busca institucionalizarse ni consolidar una comunidad estable. Su fuerza radica en la interrupción, en la dramatización temporal, en la creación de momentos intensos de significación que desbordan los marcos tradicionales de análisis. No es casual que muchas de estas acciones carezcan de continuidad en el tiempo, ni que su eficacia no pueda medirse en términos de resultados institucionales. La acción colectiva performativa no responde al imperativo del éxito político clásico; responde, más bien, a la necesidad de enunciar, de irrumpir, de ocupar simbólicamente el espacio público desde otros códigos.

Este tipo de acción encuentra un terreno fértil en el juego, entendido no como evasión, sino como forma de resistencia. La distinción entre lo serio y lo lúdico se vuelve porosa en el entorno digital, donde el humor, la parodia y la ironía constituyen estrategias de intervención política de gran potencia. Raunig (2007) y Sørensen (2020) han desarrollado la noción de *playful resistance* para describir prácticas que, desde el juego, desactivan las gramáticas hegemónicas del poder.

Este tipo de resistencia no confronta directamente al enemigo, sino que lo parodia, lo descompone, lo torna objeto de risa. La crítica, en este registro, no se expresa mediante denuncia o argumentación, sino mediante el gesto irónico que convierte al adversario en caricatura.

Desde una perspectiva foucaultiana podría decirse que estas prácticas encarnan lo que Foucault (2007) llamó *anticonductas*: formas de subjetivación que escapan a los regímenes normativos de gobierno. El juego, entonces, no es simplemente una forma de expresión cultural, sino una tecnología política que habilita formas de agencia que no pueden ser capturadas fácilmente por los dispositivos de vigilancia, regulación o control. En esta línea, Goriunova (2012) propone el concepto de *disruption aesthetics* para nombrar una estética que no busca representar, sino interrumpir; no pretende convencer, sino inquietar.

Las formas lúdicas de resistencia digital —desde el *shitposting* hasta los videojuegos modificados como crítica institucional— constituyen expresiones de una politización que opera desde lo fragmentario, lo irreverente y lo altamente creativo. Lo que se evidencia en todas estas prácticas es un desplazamiento en la forma de aprender y ejercer la política. Ya no se trata de adherir a un programa o de militar en una organización. La politización se produce por contacto, por contagio, por juego.

No es menor el hecho de que muchas de estas estrategias tengan una dimensión pedagógica implícita: se aprende política haciendo memes, remezclando discursos, participando en campañas virales. La acción no es el final de un proceso reflexivo, sino su punto de partida. En esta forma de politicidad, el compromiso no se declara; se performa.

La reapropiación lúdica del espacio público digital no está exenta de tensiones. Puede volverse fácilmente ambigua, ser capturada por lógicas reaccionarias o derivar en formas de violencia simbólica. Pero su potencia crítica reside precisamente en su inestabilidad. Es desde esa ambigüedad que la acción colectiva performativa interrumpe las formas instituidas de lo político y propone otras maneras de estar y de hacer juntos en el mundo. Como investigadores, no podemos permitirnos el lujo de ignorarla. Hay, en estas prácticas, una redefinición profunda del vínculo entre estética, afecto y agencia que exige un esfuerzo renovado por pensar lo político más allá de sus formas heredadas.

Ciudadanía post-westfaliana: del citizen al netizen

En las últimas décadas, la transformación radical de los medios de comunicación, los regímenes de visibilidad y las formas de acción política han socavado las bases sobre las que se fundó la noción moderna de ciudadanía. Aquella figura normativa, erigida sobre el modelo del Estado-nación westfaliano, comienza a mostrar fisuras estructurales que ya no pueden ser resanadas mediante reformas internas o adaptaciones técnicas. Lo que está en juego no es una crisis coyuntural de

representación o participación, sino una reconfiguración ontológica de aquello que significa ser ciudadano en un mundo donde las prácticas políticas emergen en entornos transnacionales, muchas veces anónimos, y desbordados por flujos inestables de información, afecto y agencia.

El modelo propuesto por Marshall (1950) que establecía un itinerario progresivo desde los derechos civiles hacia los derechos sociales y políticos, descansaba sobre la premisa de una ciudadanía territorializada, legalmente inscrita y progresivamente incorporada a la esfera pública institucional. En este marco, el ciudadano era, antes que nada, un sujeto localizado: alguien con residencia, con documentación, con una relación reconocida y regulada frente al Estado. Incluso las críticas que buscaron complejizar este modelo —como la genealogía del ser político desarrollada por Isin (2002)— no abandonaban del todo esta arquitectura relacional entre sujeto y aparato estatal. Lo político, en todas sus variantes, seguía ocurriendo en el interior del contenedor nacional.

Sin embargo, la irrupción de lo digital ha desbordado esta configuración en múltiples direcciones. La aparición de aquello que algunos han denominado el *netizen* no remite simplemente a un usuario informado o activo en línea, sino a una subjetividad política que ya no se define ni por su adscripción jurídica ni por su pertenencia territorial. Lo que Deleuze y Guattari (1980) conceptualizaron como nomadismo, en un sentido filosófico, adquiere aquí una dimensión operativa: los sujetos digitales actúan, intervienen y se movilizan desde una multiplicidad de ubicaciones simbólicas, afectivas y técnicas, sin necesidad de anclarse en un territorio estable o de inscribirse en una identidad permanente. Este nomadismo digital no es una metáfora poética, sino una realidad política concreta: la agencia se desplaza, se fragmenta, se reconfigura continuamente siguiendo la lógica del rizoma más que la del árbol genealógico de la ciudadanía clásica.

Manuel Castells (2007) lo advirtió con claridad al afirmar que el ciberespacio se ha constituido como un nuevo terreno de disputa por el poder. Pero no se trata de un espacio en sentido topológico, sino de una red de relaciones simbólicas, informacionales y afectivas que opera con su propia lógica. En este espacio, las formas tradicionales de representación, convocatoria y autoridad se ven alteradas por el dinamismo de *hashtags*, memes, plataformas y algoritmos que median la interacción entre actores. La ciudadanía, en este marco, deja de ser una condición legal para convertirse en una práctica contingente: una capacidad de intervenir en los flujos, de afectar y ser afectado por ellos, de coproducir significados en red. No es la adscripción a una nación lo que define al sujeto político, sino su capacidad de operar en el espacio reticular global.

Este descentramiento no solo implica un desplazamiento espacial, sino también una mutación en las formas de *accountability*. Las instituciones modernas del Estado están diseñadas para relacionarse con sujetos identificables, localizables y responsables. La arquitectura burocrática del poder presupone siempre un ciudadano con rostro y con firma, alguien a quien se pueda imputar una acción y exigir una respuesta. Pero ¿qué sucede cuando la acción política se realiza desde el

anonimato, cuando no hay nombre ni cuerpo detrás del acto? La impotencia normativa del Estado frente a estos fenómenos no es anecdótica; es estructural.

Keane (2009) ha argumentado que la democracia liberal reposa sobre la idea de rendición de cuentas, una lógica que implica transparencia, visibilidad y trazabilidad de las decisiones políticas. Este principio, sin embargo, se ve seriamente tensionado en entornos donde la agencia se ejerce sin identidad fija, sin delegación explícita y sin continuidad organizacional. No se trata de que los sujetos anónimos evadan la responsabilidad, sino de que operan en un marco que no ha sido diseñado para reconocer ni procesar este tipo de acción. En ese sentido, podría hablarse de una *irresponsabilidad estructurada*, no como déficit ético, sino como característica sistémica del nuevo régimen de politicidad digital.

Esta forma de agencia, aunque desanclada de las instituciones clásicas, no carece de efectos. Las campañas virales, las protestas espontáneas, las filtraciones de documentos, las intervenciones simbólicas en momentos de crisis son todas manifestaciones de una práctica política efectiva, aunque no siempre reconocida como tal por los marcos jurídicos e institucionales vigentes. Lo inquietante para el Estado no es la ilegitimidad de estas acciones, sino su ininteligibilidad dentro de los esquemas normativos existentes. ¿Cómo gobernar aquello que no se puede nombrar? ¿Cómo regular a quien no se presenta? ¿Cómo atribuir responsabilidad cuando no hay sujeto identificable?

Estas preguntas revelan la insuficiencia del modelo westfaliano para comprender la política del presente. La ciudadanía, en su versión moderna, presupone siempre una coincidencia entre espacio geográfico, espacio político y espacio jurídico. Pero esa coincidencia se ha dislocado. Los sujetos digitales actúan desde la movilidad, desde la opacidad, desde la simultaneidad. Pertenecen a múltiples comunidades al mismo tiempo, o a ninguna. Se comprometen con causas sin necesidad de inscribirse en un padrón, sin adherirse a una ideología, sin representar a nadie más que a sí mismos —y, a veces, ni siquiera eso—.

Una nueva ontología política exige un esfuerzo teórico considerable. No basta con expandir la definición clásica de ciudadanía para incluir lo digital como un anexo. Lo que se requiere es una reconfiguración de fondo: pensar lo político sin territorio, la agencia sin identidad, la comunidad sin representación. Tal vez estemos apenas comenzando a esbozar las herramientas necesarias para esta tarea. Pero lo cierto es que la transformación ya está en marcha. Los actores digitales no esperan a que la teoría los legitime. Actúan, intervienen, perturban. Lo hacen desde el margen, desde la red, desde el anonimato. Y, al hacerlo, están redefiniendo no solo las formas de hacer política, sino también las formas de ser ciudadano.

Capitales digitales como nuevo campo de lucha simbólica

En el escenario contemporáneo de acción política digital, caracterizado por la disolución de estructuras jerárquicas estables, el anonimato de los agentes y la

fluidez de las identidades podría parecer que la distribución del poder se torna más horizontal o democrática. No obstante, una observación atenta revela que la desaparición de las formas tradicionales de autoridad no implica, ni mucho menos, el fin de las jerarquías. Lo que ocurre, más bien, es una reconfiguración del campo simbólico, donde emergen nuevos criterios de diferenciación, reconocimiento y prestigio. La acción política anónima, lejos de neutralizar las dinámicas de poder, las desplaza hacia territorios menos evidentes, donde operan capitales específicos —a menudo invisibles para las miradas clásicas— que condicionan profundamente las posibilidades de intervenir en el espacio público digital.

En este sentido, resulta pertinente recuperar —aunque no sin ajustes— la noción de capital simbólico desarrollada por Bourdieu (1979), entendida como aquella forma de poder que se ejerce a través del reconocimiento legítimo en un campo determinado. En el entorno digital, este capital ya no se construye mediante títulos académicos, cargos formales o pertenencias institucionales, sino a través de lógicas de viralidad, resonancia afectiva y creatividad expresiva. En otras palabras, lo simbólicamente valioso en la esfera digital ya no es el discurso racional ni la autoridad investida, sino la capacidad de generar afectos compartidos, de condensar ideas complejas en formas breves y visualmente potentes, de marcar presencia en el flujo constante de información que define la actualidad.

Nissenbaum y Shifman (2018) han propuesto una adaptación de esta noción al universo memético, señalando que el reconocimiento en línea se articula en torno a la eficacia comunicativa de los memes, su capacidad para volverse plantillas replicables y su potencial para inscribirse en un repertorio colectivo. En este marco, podemos hablar de *memepower* como una forma específica de capital cultural: una habilidad simbólica que permite estructurar sentidos comunes, influir en narrativas dominantes y ejercer poder discursivo sin necesidad de identificación personal ni legitimación institucional.

La construcción de este capital memético implica, al menos, tres dimensiones analíticas diferenciadas, aunque entrelazadas. La primera tiene que ver con la estética del meme, es decir, con la calidad visual, el estilo gráfico y la inteligibilidad simbólica de su diseño. Una visualidad cuidada, una tipografía familiar o una paleta cromática reconocible pueden marcar la diferencia entre un meme que circula sin impacto y uno que se viraliza exponencialmente.

La segunda dimensión refiere a la carga política del meme: no todo contenido viral es político, pero muchos memes logran condensar críticas estructurales, disidencias ideológicas o malestares sociales de forma aguda, muchas veces mediante el humor. Finalmente, una tercera dimensión remite a lo estructural, es decir, a la capacidad de ciertas fórmulas o plantillas para insertarse de manera reiterada en flujos virales, constituyéndose como repertorios colectivos de intervención.

Este capital no se distribuye de manera equitativa ni se accede a él de forma inmediata. Al igual que en otros campos sociales, su acumulación depende de

habilidades específicas, de un saber práctico en torno a los códigos culturales del medio y, en muchos casos, de un conocimiento tácito sobre las temporalidades del humor y la indignación en red. Incluso en contextos de aparente horizontalidad, ciertos actores anónimos logran ocupar posiciones de centralidad simbólica, marcando la pauta discursiva o definiendo los marcos interpretativos de determinadas coyunturas.

Pero más allá del capital simbólico o expresivo, otro eje de diferenciación emerge con claridad en el espacio digital: el capital técnico. Himanen (2001) al teorizar sobre la ética del *hacker* anticipó la existencia de un orden meritocrático alternativo, donde el prestigio no se funda en la autoridad formal, sino en la competencia técnica, la capacidad de innovación y la contribución al bien común digital. Este ethos, si bien se presenta en ocasiones como comunitario y horizontal, instituye nuevas jerarquías que estructuran el acceso al poder dentro de los colectivos digitales.

En la práctica, quien domina herramientas de programación, estrategias de anonimización, sistemas de automatización o lenguajes algorítmicos posee una capacidad de intervención muy superior a la de otros participantes. Este tipo de saber no solo permite crear contenidos con mayor impacto, sino también manipular la circulación de información, alterar patrones de visibilidad o protegerse eficazmente de formas de vigilancia digital. En este sentido, el capital técnico se convierte en un recurso de agencia política diferenciada, y en un nuevo umbral de exclusión para quienes no poseen acceso a ese conocimiento especializado.

Este tipo de legitimidad ya no descansa sobre los principios que Weber (1922) asociaba a la autoridad legítima —legal-racional, tradicional o carismática—, sino que se funda en la eficacia funcional. En otras palabras, quien puede intervenir con mayor impacto, quien logra alterar el flujo de información, quien produce efectos tangibles en el espacio digital, adquiere una forma de legitimidad que no necesita de investidura formal ni de visibilidad personal. El poder ya no reside en el discurso, sino en la capacidad de producirlo, modificarlo o amplificarlo técnicamente.

Por tanto, aquello que emerge en estos escenarios no es una ausencia de jerarquía, sino un nuevo tipo de estratificación basada en la posesión y circulación de capitales digitales. Estas jerarquías, aunque opacas, estructuran de manera significativa las condiciones de posibilidad de la acción política anónima. Lejos de anular el poder, el anonimato lo redistribuye en función de saberes, competencias y destrezas que no siempre son reconocibles desde las categorías tradicionales de la teoría política. En cierto modo, se podría hablar de una nueva economía de la visibilidad y de la influencia, donde las reglas del juego no están codificadas en constituciones ni reglamentos, sino en algoritmos, scripts, redes y formatos virales.

Frente a este panorama, se impone la necesidad de una sociología de la agencia digital que sea capaz de incorporar estas transformaciones sin forzarlas

dentro de modelos explicativos heredados. Las dicotomías entre acción colectiva y acción conectiva, entre ciudadanía territorial y nomadismo digital, entre autoridad formal y legitimidad afectiva, resultan cada vez menos útiles para comprender la complejidad del presente.

Lo que se configura es una gramática alternativa de lo político, donde el anonimato no equivale a invisibilidad, la estética no se opone a la racionalidad y la competencia técnica se vuelve criterio de autoridad. Esta cartografía aún en formación nos obliga a repensar, de manera radical, no solo quién puede ejercer agencia política, sino en qué condiciones, con qué recursos y desde qué lugares. En un mundo cada vez más mediatizado, descentralizado y simbólicamente denso, estas preguntas adquieren una urgencia teórica y política ineludible.

Conclusiones

La irrupción del fenómeno de los *Dibujitos* en el escenario digital peruano evidencia la necesidad urgente de revisar críticamente las categorías canónicas de la sociología política. No basta con ajustar el enfoque, se requiere una ruptura epistemológica que permita captar la naturaleza discontinua, afectiva y fragmentaria de las nuevas formas de agencia. Nos enfrentamos a prácticas que, en su anonimato performativo, no solo problematizan el principio de representación, sino que reconfiguran las condiciones de posibilidad del sujeto político mismo. Lo que a primera vista podría parecer banal o marginal se revela, al contrario, como un síntoma significativo de las tensiones propias de la modernidad tardía. En su performatividad grotesca y en su juego con la inautenticidad, estas formas de expresión digital no constituyen una anomalía del sistema, sino una manifestación sintomática de su transformación estructural.

A partir del análisis realizado, emergen tres conceptos que abren nuevas rutas para pensar lo político en entornos digitales. El primero es la acción colectiva performativa, una categoría que permite superar la limitación dicotómica entre lo colectivo tradicional y lo conectivo digital, y pone en primer plano la agencia fragmentada, estética y desinstitucionalizada.

En segundo lugar está la noción de ciudadanía post-westfaliana, la cual propone entender la pertenencia política más allá del territorio, reconociendo al sujeto digital como actor que circula entre esferas simbólicas diversas, sin anclaje fijo. Por último, el concepto de capitales digitales, particularmente el capital memético y técnico, introduce un enfoque renovado sobre cómo opera el poder simbólico en ambientes marcados por la viralidad, mostrando que las jerarquías no desaparecen, sino que mutan y se reconfiguran bajo nuevos códigos.

Las transformaciones aquí exploradas no permanecen confinadas al plano teórico: tienen consecuencias tangibles para la práctica política, la institucionalidad democrática y la formación ciudadana. Las instituciones deben reconocer que agentes anónimos pueden ejercer formas efectivas de poder, y por ello necesitan

rediseñar mecanismos de rendición de cuentas y representación adaptados a las nuevas condiciones. Al mismo tiempo, los movimientos sociales tradicionales harían bien en incorporar repertorios estéticos y afectivos, entendiendo que hoy la movilización política depende, tanto de la estructura como del símbolo. Para el ámbito educativo, el desafío está en formar ciudadanos capaces de leer críticamente los códigos de la digitalidad, dotándolos de herramientas para navegar —y eventualmente disputar— las lógicas de atención, viralidad y simulacro que configuran la esfera pública actual.

Como toda propuesta crítica, este análisis debe reconocer sus propios márgenes. Al privilegiar lo simbólico y lo performativo se corre el riesgo de subestimar los condicionantes estructurales —económicos, técnicos, geopolíticos— que también configuran estas prácticas. Esta limitación señala la necesidad de futuras investigaciones que articulen mejor la tensión entre agencia y estructura, a fin de completar el cuadro desde otras perspectivas analíticas.

Además, al centrarse en un caso nacional específico se impone la cautela frente a generalizaciones apresuradas. Las características sociopolíticas del Perú hacen del fenómeno algo particular, cuya comparación con contextos similares podría enriquecer —o matizar— las conclusiones aquí formuladas. Finalmente, se reconoce que los fenómenos digitales son, por definición, inestables: las categorías hoy útiles podrían devenir obsoletas con rapidez. De allí que la actitud investigativa deba mantenerse vigilante, abierta a revisiones constantes.

El recorrido realizado sugiere múltiples líneas de desarrollo para agendas futuras. En lo teórico es urgente articular con mayor profundidad estas nuevas formas de politicidad digital con las mutaciones del capitalismo contemporáneo, especialmente en su versión algorítmica y extractiva. En lo empírico sería valioso construir comparaciones transnacionales que permitan identificar patrones globales o particularidades locales en la emergencia de agencias anónimas y afectivas. También se plantea una exigencia metodológica: ¿cómo investigar lo efímero, lo disperso, lo deliberadamente opaco?

Nuevas metodologías mixtas, entre etnografía digital y análisis computacional, podrían dar respuesta a este reto. Finalmente, no puede soslayarse la dimensión ética: los modos anónimos de hacer política plantean dilemas sobre responsabilidad, legitimidad y control. Identificar criterios normativos que permitan distinguir entre agencia crítica y deriva autoritaria se presenta como una tarea apremiante para la teoría y la praxis democrática.

Lo que está en juego no es únicamente la descripción de un fenómeno emergente, sino la comprensión de una mutación más amplia en la experiencia de lo político. La figura del Dibujito, con su humor excesivo, su anonimato irreverente y su lógica de simulacro fuerza repensar categorías que creíamos consolidadas: representación, deliberación, autoridad. Nos interpela también como investigadores: ¿podemos seguir pensando la ciudadanía con las herramientas de la modernidad ilustrada? ¿No estamos, acaso, frente a una forma radicalmente

nueva de politicidad que demanda un compromiso ético distinto y una imaginación analítica más osada? En ese sentido, más que clausurar el análisis, lo aquí presentado invita a mantener abiertas las preguntas, a habitar las tensiones entre aquello que ya no es y lo que aún no termina de nacer. Tal vez ahí, en ese intersticio, radique el verdadero desafío —y la promesa— de pensar lo político en tiempos de desorden creativo.

Referencias

- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Oxford University Press.
- Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and his world* (H. Iswolsky, Trans.). Indiana University Press (Original work published 1965).
- Baudrillard, J. (1991). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Polity Press.
- Bennett, W. L. & Segerberg, A. (2012). The logic of connective action: Digital media and the personalization of contentious politics. *Information, Communication & Society*, 15(5), 739–768. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2012.670661>
- Berlant, L. (2011). *Cruel optimism*. Duke University Press.
- Bourdieu, P. (1979). *La distinción: Crítica social del juicio*. Les Éditions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1986). The forms of capital. In J. G. Richardson (Ed.), *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241–258). Greenwood Press.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Butler, J. (2004). *Undoing gender*. Routledge.
- Butler, J. (2015). *Notes toward a performative theory of assembly*. Harvard University Press.
- Castells, M. (2007). *Communication, power and counter-power in the network society*. *International Journal of Communication*, 1(1), 238–266.
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza: Los movimientos sociales en la era de Internet*. Alianza Editorial.
- Coleman, G. (2014). *Hacker, hoaxer, whistleblower, spy: The many faces of Anonymous*. Verso.
- Coleman, J. S. (1990). *Foundations of social theory*. Harvard University Press.
- Dean, J. (2005). Communicative capitalism: Circulation and the foreclosure of politics. *Cultural Politics*, 1(1), 51–74. <https://doi.org/10.2752/174321905778054845>
- Dean, J. (2009). *Democracy and other neoliberal fantasies: Communicative capitalism and left politics*. Duke University Press.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie 2*. Les Éditions de Minuit.
- Foucault, M. (2007). *Security, territory, population: Lectures at the Collège de France, 1977–78* (M. Senellart, Ed.). Palgrave MacMillan.
- Fraser, N. (1990). Rethinking the public sphere: A contribution to the critique of actually existing democracy. *Social Text*, (25/26), 56–80. <https://doi.org/10.2307/466240>
- Fuchs, C. (2014). *Social media: A critical introduction*. Sage.
- García Canclini, N. (2012). *Cultura digital y comunicación: Miradas latinoamericanas*. Gedisa.
- Gerbaudo, P. (2012). *Tweets and the streets: Social media and contemporary activism*. Pluto Press.

- Gerbaudo, P. (2012). *Tweets and the streets: Social media and contemporary activism*. Pluto Press.
- Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. Anchor Books.
- Goriunova, O. (2012). *Art platforms and cultural production on the Internet*. Routledge.
- Habermas, J. (1962). *Strukturwandel der Öffentlichkeit: Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft* [The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society]. Luchterhand.
- Habermas, J. (1989). *The structural transformation of the public sphere: An inquiry into a category of bourgeois society* (T. Burger & F. Lawrence, Trans.). MIT Press. (Original work published 1962)
- Hardt, M. & Negri, A. (2004). *Multitude: War and democracy in the age of Empire*. Penguin Press.
- Himanen, P. (2001). *The hacker ethic and the spirit of the information age*. Random House.
- Hintz, A., Dencik, L. & Wahl-Jorgensen, K. (2017). *Digital citizenship in a datafied society*. Polity Press.
- Inis, E. F. (2002). *Being political: Genealogies of citizenship*. University of Minnesota Press.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Clinton, K., Weigel, M. & Robison, A. J. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.
- Keane, J. (2009). *The life and death of democracy*. Simon and Schuster.
- Laclau, E. & Mouffe, C. (1985). *Hegemony and socialist strategy: Towards a radical democratic politics*. Verso.
- Lovink, G. (2020). *Sad by design: On platform nihilism*. Pluto Press.
- Marshall, T. H. (1950). *Citizenship and social class*. Cambridge University Press.
- Melucci, A. (1989). *Nomads of the present: Social movements and individual needs in contemporary society*. Temple University Press.
- Melucci, A. (1996). *Challenging codes: Collective action in the information age*. Cambridge University Press.
- Milner, R. M. (2016). *The world made meme: Public conversations and participatory media*. MIT Press.
- Muñoz, J. E. (1999). *Disidentifications: Queers of color and the performance of politics*. University of Minnesota Press.
- Nissenbaum, A. & Shifman, L. (2018). Meme templates as expressive repertoires in a global digital culture. *Social Media + Society*, 4(4), 1–12. <https://doi.org/10.1177/2056305118800313>
- Olson, M. (1965). *The logic of collective action: Public goods and the theory of groups*. Harvard University Press.
- Papacharissi, Z. (2015). *Affective publics: Sentiment, technology, and politics*. Oxford University Press.
- Pitkin, H. F. (1967). *The concept of representation*. University of California Press.
- Rancière, J. (1995). *La méésentente: Politique et philosophie*. Galilée. (Nota: si usas traducción al español o inglés, indica traductor y editorial).
- Raunig, G. (2007). *Art and revolution: Transversal activism in the long twentieth century*. Semiotext(e).
- Rheingold, H. (1993). *The virtual community: Homesteading on the electronic frontier*. Addison-Wesley.

- Scott, J. C. (1990). *Domination and the arts of resistance: Hidden transcripts*. Yale University Press.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. MIT Press.
- Shirky, C. (2008). *Here comes everybody: The power of organizing without organizations*. Penguin Press.
- Sørensen, E. M. (2020). Playful resistance: Reconfiguring resistance in the digital age. *Resilience: International Policies, Practices and Discourses*, 8(3), 142–158. <https://doi.org/10.1080/21693293.2020.1776821>
- Sunstein, C. R. (2001). *Republic.com*. Princeton University Press.
- Taylor, C. (1989). *Sources of the self: The making of the modern identity*. Harvard University Press.
- Taylor, C. (1994). *Multiculturalism: Examining the politics of recognition* (A. Gutmann, Ed.). Princeton University Press.
- Tilly, C. (1978). *From mobilization to revolution*. McGraw-Hill.
- Tilly, C. (2004). *Social movements, 1768–2004*. Paradigm Publishers.
- Urbainati, N. (2006). *Representative democracy: Principles and genealogy*. University of Chicago Press.
- Warner, M. (2002). *Publics and counterpublics*. Zone Books.
- Weber, M. (1922). *Economy and society: An outline of interpretive sociology* (G. Roth & C. Wittich, Eds., 1978). University of California Press.
- Young, I. M. (1990). *Justice and the politics of difference*. Princeton University Press.
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. PublicAffairs.

Este artículo es de acceso abierto. Los usuarios pueden leer, descargar, distribuir, imprimir y enlazar al texto completo, siempre y cuando sea sin fines de lucro y se cite la fuente.

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Ramos, F. (2026). Los Dibujitos como sujetos políticos emergentes: Anonimato, performatividad y reconfiguración de la esfera pública en el Perú digital. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 16(30). <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a16n30.950>

* Fernando Ramos. Docente investigador, Facultad de Derecho, Universidad Privada del Norte, Lima, Perú.