



- internacional
- nacional
- editoriales
- ciudad de México
- edomex
- cultura
- espectáculos
- ciencia
- automotriz
- tecnología
- clima
- REFORMA**
- en tu mail
- en tu palm
- edición impresa
- números anteriores
- suscripciones
- avisos de ocasión
- encuestas
- contáctanos

LA HORA

Microsoft

7:55 PM
buscar en reforma:

Cibernaciones: Países que sólo existen en internet

Especial Sueños utópicos, espacios para alimentar el ego, herramientas altruistas, las naciones virtuales son un fenómeno de nuestro tiempo que va en aumento

Por ANA CRISTINA LICEAGA
GRUPO REFORMA

formato impresión →
envíalo por e-mail →

La oferta era tentadora. Por unos cuantos dólares se podía comenzar una nueva vida en la República de Lomar. Hartos de la pobreza, cientos de nigerianos juntaron el dinero que los "representantes diplomáticos" del nuevo y próspero país pedían por tramitarles certificados de inmigración.

Conforme avanzaba el año 2001, las esperanzas se diluyeron en la realidad de los periódicos: la República de Lomar sólo existía en internet.

Definidas como países que sólo existen en la red o cuyo "territorio" no va más allá de un dormitorio universitario, un edificio de oficinas o el patio trasero de una casa, las cibernaciones son un fenómeno en aumento. De acuerdo con la página de la Sociedad Virtual de las Micronaciones, existen más de 200, aunque muchas están inactivas. Algunas sólo sirven de mero entretenimiento para adolescentes en busca de su propia identidad, otras son espejo de la diversidad de pensamientos, las menos son intentos serios por crear un Estado perfecto, ayudar a gente con problemas o revivir culturas milenarias.

Según el Doctor Alejandro Méndez, catedrático de la Facultad de Sociología de la UNAM, el auge de las cibernaciones "responde al tipo de sociedad industrial que vivimos, donde el anonimato prevalece y el individuo se siente incomunicado (...) La sociedad actual es un caldo de cultivo para crear comunidades virtuales, las cuales son una especie de secta, es decir, existen en función de ciertos intereses, a veces evidentemente económicos o como forma de comunicar ideas, de hacer proselitismo. Las comunidades virtuales enganchan a muchas personas porque les ofrecen comunicación, respeto y algún lugar dentro de una comunidad virtual".

Esta sensación de pertenencia se da cuando el visitante obtiene la nacionalidad de un ciberpaís. Para esto se necesita llenar un formulario donde se expongan los motivos del solicitante y la forma en que éste podría ser útil a su "nueva patria". En el caso de Ladonia (www.ladonia.net) el requisito es aportar una frase en latín al diccionario ladonio. Talossa, por su parte, exige la lectura de un libro para concientizar al nuevo ciudadano sobre sus "derechos y obligaciones". Por lo general, el trámite es gratuito, pero hay quienes cobran cierta cantidad por pertenecer a la realeza o al Gobierno del país.

"Decidí ser ciudadano de Atlantium al conocer su filosofía, metas y constitución, pues coincidían con mi ideología. Con la apertura de las fronteras, creo que en el futuro se podrá nacer en un lugar, trabajar o vivir en otro y tener la nacionalidad que más le convenza a cada persona", dice a REFORMA Derek Gould, Ministro de Estado del Imperio de Atlantium (www.atlantium.org) Todas las cibernaciones tienen su propios símbolos patrios, Constitución y Gobierno, el cual puede ir desde una democracia liberal a una monarquía. Algunas han establecido relaciones diplomáticas con otras cibernaciones y han inventado su propio idioma y calendario, el cual varía según sus objetivos.

Freedonia (www.freedonia.org) es, tal vez, el ciberpaís más ambicioso. Esta monarquía liberal con cerca de 200 ciudadanos busca convertirse en un verdadero país con territorio y reconocimiento internacional. El príncipe John I, quien dirige al reino desde su dormitorio de la Universidad de Massachussets, estudia la posibilidad de establecerse en una plataforma marítima en aguas internacionales del Pacífico o en algún lugar de Africa. Para financiar el proyecto, en su página web de se venden, a 20 dólares, paquetes de monedas del país.

Según el Doctor Juan de Dios Gutiérrez, catedrático de derecho internacional de la UNAM, este proyecto es imposible de realizar.

"La hipótesis de crear un nuevo país en una plataforma marítima es imposible. El altamar como espacio vacío no existe, pues todos los espacios marítimos están atribuidos a algún Estado costero, ya sea en calidad de mar patrimonial, de zona contigua o de zona económica exclusiva. Si alguien pretendiera crear una plataforma tendría que aceptar los derechos marítimos de algún Estado de la región, el cual fácilmente puede reclamar la invasión sobre su espacio y prohibir que se haga cualquier tipo de artefacto. Además, los artefactos creados por el hombre no crean derechos marítimos", opina el doctor Gutiérrez.

Sobre las cibernaciones que establecen su territorio sobre casas, galerías o edificios, el catedrático dice que jurídicamente no tienen validez alguna y que no se trata de "un problema mayúsculo del derecho internacional. Es una trivialidad" Para el doctor Méndez, es "imposible jurídica y socialmente que los países surjan de esta manera. Los países no se crean de la voluntad de un individuo que hace uso de internet para plantear sus sueños, intereses y expectativas, y que logra sumar algunos adeptos".

Por su parte, los Gobiernos ya establecidos y las organizaciones internacionales como la ONU, toleran pero a la vez ignoran a las cibernaciones.

"Les hemos escrito a la ONU y al Departamento de Estado estadounidense, pero no hemos recibido respuesta. Eso quiere decir que, probablemente, no les significa mayor problema lo que hacemos", comenta Robert Ben Madison, Rey de Talossa.

Angel Escudero de Paz, Director de Naciones Unidas Centro de Información de México, cree que debido a que la Carta de las Naciones Unidas en su párrafo introductorio habla de pueblos no de Gobiernos y al papel cada vez más importante de las ONG, "es más factible que en un futuro se lleguen a aceptar como miembros de la ONU a organizaciones o grupos de personas con intereses comunes, aunque estos no tengan un territorio, que a nuevas naciones como Freedonia".

El Doctor Méndez opina que el futuro de estas cibernaciones dependerá de los objetivos de cada una, pues se mantendrán aquéllas que atiendan problemas más concretos como la defensa del Medio Ambiente.

"La mayoría nacen con un propósito y tienden a cambiar. Son proyectos que tienden a desaparecer muy rápidamente. Tal vez a lo que puedan llegar en un futuro es a un movimiento en el ciberespacio que haga replantearse a los Estados y Gobiernos la forma como está estructurada la sociedad", concluye.

Mientras tanto, las cibernaciones siguen adelante. Georgivs II, Emperador de Atlantium, repite desafiante a quien quiera escucharlo: "Atlantium no es un Estado imaginario, sino una nación legítima con cerca de mil ciudadanos".

Usted decide.

Región: www.atlantium.org
Habitantes: (desconocido)
Gobierno: Imperio
Líder: George II