



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
IZTACALA.

“BAJO EL SIGNO @: Violencia en Internet”

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGIA
P R E S E N T A N:

JESSICA DORANTES SEGURA
VANIA CECILIA TOVILLA QUESADA

DIRECTORA DE TESIS:
DRA. PATRICIA TRUJANO RUIZ

DICTAMINADORES:
MTRA. ROCÍO TRON ÁLVAREZ
DRA. IRMA DE LOURDES ALARCÓN DELGADO



TLANEPANTLA DE BAZ, EDO. DE MEX.

2007



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS DE JESSICA...

A **Julia Dávila Martínez, Marisol Dorantes Segura, Ángel Dorantes Godínez, María Guadalupe Segura Jiménez y Jaime Magdaleno**; mi familia, trébol de cuatro hojas y muchas veces Talón de Aquiles, por haber permanecido a mi lado amándome, respetándome y siempre confiando, sin desistir ante tantas crisis existenciales y obsesiones que he presentado.

Los **profesores** que han incentivado mi pasión por el conocimiento, misma que me doy cuenta no culmina aquí, sino sólo inicia con la Psicología. Señalo a **Luis Zarzosa**, quien me vendió miles de chivos imaginarios que ahora albergan en mi mundo ficticio. A **Alberto Pallares y Patricia Suárez**, quienes estimularon la ampliación de mi percepción. Por igual, gracias a la maestra **Rocío Trón** y la doctora **Irma Alarcón**, quienes ayudaron a que esta tesis se concluyera victoriosamente. Y en especial, a la doctora **Patricia Trujano Ruiz**, por haber colaborado con tanta paciencia en este trabajo, y antes que nada por haberse dejado llevar más allá de las apariencias y así reconocirme como un igual, una psicóloga.

La **UNAM, la FES-Iztacala** y a todos los personajes ficticios que cobraron vida en las jardineras de Psicología. También a mis cómplices y grandes amigas **Yessica Monroy Moreno y Vania Tovilla Quesada**, quienes me otorgaron la oportunidad de conocerlas a través de debates, trabajos escolares, bailes exóticos y miradas exorcizantes, y así me permitieron saber qué se siente ser apreciada por personas ajenas a los lazos consanguíneos.

Al **gran humor** de ¿la "Vida", "Dios" o la "Madre Naturaleza"? Igualmente, al refugio encontrado en la música, el cine y la literatura, mismo que aminora mi sentimiento de músico frustrado. Gracias al "grunge", al "alternativo", al "nü-metal" y al "indie".

DEDICATORIA DE JESSICA...

Ofrenda humilde ofrezco a la señora **Julia Dávila Martínez**, mi **"Tita"**, de quien he aprendido más de lo que podría escribir con las palabras adecuadas, pues su bondad, generosidad, responsabilidad y manera de amar, parecen no tener límites.

A mi hermana, **Marisol Dorantes Segura**, quien favoreció que mi visión ya no sea totalmente blanca o negra, porque junto a ella se facilita ver los matices que la vida otorga, mismos que ahora me hacen temer menos.

A mi padre y madre, **Ángel Dorantes Godínez** y **María Guadalupe Segura Jiménez**, de quienes he recibido la libertad para crecer de acuerdo a mis prioridades.

Y a mis escasos y casi inexistentes, pero verdaderos amigos, que han visto derramar agua salada de mis ojos y que de manera prudente se han dado el tiempo de ir más allá de las apariencias, para quedarse plasmados en las memorias que descifran mi vida.

Mi destello ha sido opacado por millones de nubes. Pero aún así, algunas ocasiones he brillado inigualablemente. Es esos casos, he tenido que agradecer a los magníficos truenos y encantados rayos, ya que juntos han anunciado mi llegada.

No puedo decir ser la estrella más apreciada por la luz del Sol, ni mucho menos ser la permanentemente ignorada de la Rotación. Únicamente me gustaría presumir de aquel acuerdo de Translación que la Luna, la Noche y yo hemos concretado. Pues no seré la luz para aquellos que cuentan con un camino limitado, evitaré ser consuelo de los desengaños, advertiré de los peligros, pero no los impediré. Seré mortal, seré humana, seré lo que se me permita y lo más importante, lo que quiero ser.

AGRADECIMIENTOS DE VANIA...

En este apartado descansan los nombres de aquellas personas que de un modo, u otro marcaron satisfactoriamente esta historia violenta, oscura vacía o gris, ayudándome a alcanzar y construir mis sueños, iluminando con su paciencia los rincones tenebrosos de este pasadizo que es la violencia en Internet.

A la Dra. Patricia Trujano Ruiz, por sembrar creatividad, conocimiento, amistad y filosofía a través de este viaje, donde ella era el viento que guiaba este velero.

A la Mtra. Rocío Tron Álvarez, que con números y estadísticas impresionó y marcó mi estancia en la FES-I, gracias por su interés que ha sido como un verdadero diamante.

A la Dra. Irma De Lourdes Alarcón Delgado, que desde esa perspectiva giro mi mundo 180° para que conociera la profundidad de mi propio ser, y que como una sombra seguía nuestros pasos, siempre mostrando interés por nuestro desarrollo.

A Jessica Dorantes Segura, quien acompañó esta travesía Web, sin ti, no hubiera sido posible, gracias por tu compañía, amistad, comprensión y cariño ilimitado.

A los papás y hermana de Jessica, por las ricas comidas, el recreo y el interés puesto en nosotras.

A la "Mansión Foster", por sus divertidas luces de colores, su cariño y apoyo: Sr. Dacian, Ivhan, Tebano, Vikingo, el oso Berni, Sr. Ángel, Dereck, Serch y Theli.

A los chicos del extinto "Ciber Quadro", por dejarme montar en los troyanos (códigos maliciosos) y envirar sus máquinas: Jara, Alex, Paulo, Marce y Darío.

A la música que nos acompañó en cada una de las redacciones de esta "Historia Sin Fin", sobre todo al Goth y al Merol.

DEDICATORIAS DE VANIA...

A los que vigilan en el tiempo, mis ángeles guardianes, aquellos que el cielo cobija en el silencio de su ausencia y que me acompañan siempre en el corazón: A mi maestro y abuelito Rubén, a mi dulce Tete que siempre tenía un "sí" y una bendición para regalarme. A Lilith por su amistad, por los ratos de locura y confianza. Que el cielo me los cuide.

A mis padres Rosemberg y Paula, por su amor infinito, por cuidar mis sueños, alentar mis logros, y sobre todo por aguantar con paciencia mis histerias (que son muchas por cierto), GRACIAS PAPITOS.

Por los días de Gloria (mi abuelita) y su inigualable manera de volar, siendo una rebanada dulce de pastel de mi vida.

A mis hermanos Kiki y Rubén por llenar de gasolina el tanque e impulsar mi cohete.

A mis primos Fito y Emmanuel para que no se acaben nunca las travesuras, esas son gratis.

A Perita y a Cheli, gracias por su hermandad postiza, que el sueño no tenga fin hermanitas!!!.

A mis tíos y padrinos por su soplo de vida y auxilios: Cleo, Vero, Fito y Alex.

A mi linda gente de Chiapas por volar a mí sin alas y siempre estar a mi lado, Carlos, Bety, Chico y la Rockstar Angelita.

A mi Nashely, un solo cromosoma no nos vence, tu sonrisa lo puede todo. A Pepe, que con su cariño y su fuerza guerrera ha inundado con chispas de luz mi existencia. Los llevo siempre conmigo We Walking in the Air!!!.

A la Señora Rosy, porque su sola presencia es la prueba de que los Ángeles ¡sí existen en la tierra!.

A la chaparra (Yessica) por su linda sonrisa siempre impresa en el rostro y por su amistad incondicional.

Si me ha faltado un nombre, un apodo, una anécdota, ha sido por falta de espacio. Agradezco y dedico esta Tesis a aquellos entes anónimos del cementerio Web que indirecta o directamente vagaron por la Red ayudándonos a construir este trabajo.

AGRADECIMIENTO ESPECIAL DE JESSICA Y VANIA...

A la familia ***Tovilla Quesada*** y ***Dorantes Segura***, por habernos apoyado desde tiempos ancestrales en este trabajo que ahora nos llena de orgullo.

A la doctora ***Patricia Trujano Ruiz***, por haber mostrado una gran dedicación ante la tesis y antes que nada a su paciencia por el indiscriminado ejercicio que tenemos de poner puntos, acentos y comas en donde se nos antoja, como si se tratase de confeti. Asimismo, por sus siempre acertados comentarios, la retroalimentación y la libertad que recibimos para explayarnos y así poder reflejar en esta tesis nuestro criterio.

Por igual, gracias a la maestra ***Rocío Trón*** y la doctora ***Irma Alarcón***, por haber depositado su confianza en nosotros a través de un genuino interés, mismo que facilitó que la tesis tuviera un victorioso final.

BAJO EL SIGNO @: VIOLENCIA EN INTERNET.

RESUMEN.....	1
INTRODUCCIÓN.....	3
1. CONCEPTUALIZACIÓN DE VIOLENCIA	7
1.1. Definición de violencia.....	9
1.2. Tipos de violencia.....	12
1.3. Abordajes teóricos de la violencia.....	19
1.4. La violencia como fenómeno sociocultural.....	23
2. “LA NUEVA ERA”	27
2.1. Cuando el futuro nos alcanza: el siglo de las nuevas tecnologías.....	29
2.2. Legalidad en las nuevas tecnologías.....	35
2.3. Efecto de la globalización en la generación virtual.....	39
3. INTERNET: PUENTE DE COMUNICACIÓN CON OTRAS REALIDADES.....	46
3.1. Desarrollo histórico del Internet.....	50
3.2. ¡Cómo han cambiado las cosas!: diversidad en Internet.....	58
3.3. Autopista de información: ventajas y desventajas del manejo de Internet.....	68
4. LA “RED” DE LA VIOLENCIA.....	81
4.1. El píxel político.....	87
4.1.1. Campañas políticas.....	89
4.1.2. Procesos electorales.....	94
4.2. El píxel social.....	98
4.2.1. A un “click” del ¡boom!: terrorismo en Internet.....	104

4.2.2.	El cable de la mafia: ciber-secuestros.....	112
4.3.	El píxel económico.....	117
4.3.1.	Fraudes virtuales.....	121
4.3.2.	Vaciando bolsas mundiales: Hackers.....	127
4.4.	Sucumbiendo a una realidad alterna: en pacto con el ciberespacio.....	135
4.4.1.	<u>www. enganchado al Internet. adicción</u>	139
4.4.2.	La muerte es un sueño: monitoreando tu suicidio.....	147
4.4.3.	Donde puedo ser quien yo quiera.....	152
4.4.4.	¡Aviso! adoradores y poseedores de la belleza prohibida.....	160
4.4.5.	Hiperenlace: mutilando tu realidad. ¡Me cuesta trabajo recordar quién era, pues mi identidad ya es perversa!.....	169
	REFLEXIONES FINALES Y PROPUESTAS.....	180
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	192
	REFERENCIAS EN INTERNET.....	197

RESUMEN

Al parecer, las conceptualizaciones del mundo social que hoy en día manejamos, defendemos y alentamos, en su desarrollo y evolución dieron inicio en el siglo XX. Repentinamente la versatilidad del ser se estereotipó y resumió en lo funcional. Súbitamente hemos perdido el interés por saber cómo somos y qué sentimos, pero anhelamos podernos describir en una ecuación tangible por medio del Coeficiente Intelectual, AFORE, NickName o el vano costo de nuestros zapatos y ropa.

Las nuevas tecnologías de la Información han cambiado las relaciones humanas, este impacto informático supone reducir los tiempos y los costos de la comunicación bidireccional. Es así que el Internet se coloca como uno de los descubrimientos no sólo más solicitado por una tendencia de moda, sino también como herramienta tecnológica casi esencial del hombre postmoderno. De ahí que el trabajo teórico realizado en esta tesis se centre en la diada violencia-Internet, ya que esta modalidad está siendo utilizada, entre otros fines, para intimidar y causar pánico en los usuarios de la Red, de manera ventajosa para algunos pero en perjuicio de sectores vulnerables o desaventajados.

Por lo tanto, el objetivo del trabajo fue realizar un análisis reflexivo de cómo la violencia se ha hecho presente en la Red a través de diversas modalidades, lo que ha facilitado que los nuevos tipos de interacciones sociales sean virtuales.

No rechazamos la gran utilidad y multifuncionalidad que Internet ha aportado a nuestras vidas. Pero es evidente que la violencia, entendida como un abanico de conductas y acciones presentes en los

diversos escenarios de la vida cotidiana con la finalidad de ejercer poder y control, obstaculizando la equidad en una estructura de orden social, se presenta comúnmente en Internet, además sin ubicación meramente geográfica, ya que este mundo virtual está ayudando a crear nuevas tendencias, comunidades, sectas, grupos y aglomeraciones, que, ya sea para hablar bien o mal, comparten estrategias para calumniar, manipular, atemorizar, secuestrar, defraudar, morir, adelgazar, pervertir, abusar , robar vidas y hasta personalidades. Se unen en "el ciberespacio" conceptos y realidades que han escapado de un análisis y reflexión concienzudos acerca de su impacto, ventajas y dificultades a las que ya nos estamos enfrentando gracias al afán de dominar el mundo, incluyendo el virtual.

INTRODUCCIÓN

El tema de la violencia no es del todo un tópico extraño para la intelectualidad humana, más bien se ha transformado y ha adquirido a lo largo de los tiempos diferentes significados, tantos como puntos de referencia estemos dispuestos a incorporar. En este contexto, no debemos olvidar que el Internet modifica la manera de relacionarse los unos con los otros, pero este proceso imparable también transforma las representaciones de la violencia. Ahora también se puede violentar de manera virtual y anónima, con la seguridad de que se puede abrir un correo o una página Web y encontrar una bomba de emociones lista para explotar en nuestras pantallas.

Es así que a lo largo de cuatro capítulos nos permitimos evidenciar cara a cara tan singular problema como lo es la violencia en Internet y el ramillete de posibilidades que se cultiva en sus campos, sembrando pánico en los usuarios de la Web, lo cual implica nuevos retos para la psicología y sus profesionales, así como a las disciplinas del campo de la salud. Por tal motivo, el recorrido de este viaje comenzó con la definición del concepto de violencia, poniendo énfasis en su tipología y en las corrientes teóricas que la han abordado, además de señalar cómo la violencia cambia al relacionarse socio-temporalmente a través de diversos contextos.

Posteriormente, la segunda parada de esta tesis comprendió una revisión de los nuevos productos tecnológicos. Hablamos también acerca de los usos y desusos que se le pueden conferir a la alta tecnología, debido a la poca o nula gobernabilidad de estos nuevos productos. Y por último, señalamos el constante cambio al que se enfrentan las personas en la actualidad, las comunidades marginadas, y los países pobres a quienes se les exige acoplarse al impacto de la globalización o del neoliberalismo consumista de los

más desarrollados, pero que ante sus dificultades, los colocan en una cada vez mayor situación de desventaja y vulnerabilidad.

Una vez concluidas estas dos partes del éxodo nos adentramos en el tema de Internet y su desarrollo histórico, desde la creación de la Agencia de Proyectos de Investigación Adelantada (ARPA, por sus siglas en inglés), hasta la diversidad de páginas que circulan en la Web; es decir, páginas corporativas e institucionales, portales, buscadores, logs, chats y blogs, entre otras. Enunciamos también los polos extremos de conducir en esta autopista, desde sus ventajas (comunicación instantánea, cursos on line, videoconferencias, entre otros) hasta sus desventajas (Hackers, la nula legalidad con la que cuenta este medio, la vulnerabilidad de muchos y la poca privacidad de otros).

Finalmente, el camino de este trabajo nos presentó la imagen de alta definición que permite observar de manera clara cómo se va tejiendo la Red de la violencia en Internet.

Es así que delineamos los matices y colores con los que algunos usuarios humillan, espían o agraden a otros aldeanos de la Web. Como ejemplo de lo anterior, en la violencia política señalamos cómo ciertas campañas políticas y procesos electorales han sido manejados por sitios web que han puesto en riesgo la estabilidad política de diferentes gobiernos.

Posteriormente, en lo referente al contexto social, se plantearon las innumerables formas de infundir temor a través del terrorismo cibernético, atestiguando la existencia de páginas que indican cómo construir una bomba o alterar las fórmulas de alimentos comerciales, además de las nuevas modalidades de secuestros.

A continuación, en el fragmento económico nombramos los fraudes virtuales, principalmente de aquellos sitios en donde se pueden comprar y vender cosas inexistentes a precios irreverentes, anunciamos a su vez la existencia de los Hackers y sus derivados; es decir, crackers, lamers, etcétera.

Para cerrar con broche de oro, en el ámbito personal abordamos una terrible realidad que en poco tiempo está generando más y más víctimas de la violencia cibernética. Es así que exploramos la adicción al Internet, el suicidio y aquellas páginas que incitan a la práctica de éste. Y qué decir de aquéllas que alientan a los trastornos de la imagen corporal (TIC) y los alimentarios como la anorexia y la bulimia. Sin ignorar la posibilidad de construirse una vida alterna virtual para quienes el mundo real les parece demasiado insatisfactorio.

Además, exploramos los más oscuros rincones del Internet, y encontramos que en ellos hay tristes y aterradoras historias, atestiguadas por medio de la pederastia, la pornografía infantil, la trata de blancas y el ciber-sexo. Sin pasar por alto el hiperenlace que despierta personajes de horror que salen de las webs, en donde los sueños contruidos en el Chat se derrumban para dar paso a la violencia física o el acoso sexual, al masoquismo o sadismo, y en casos extremos, el "snuff" (películas de asesinatos reales), que siendo hijo del "gore"(violencia explicita), presenta la desmembración de cuerpos, la tortura y el sadismo.

Referirnos al Internet y ante todo a los avances tecnológicos, sin duda nos concierne, pues cotidianamente aumentamos nuestras relaciones personales y virtuales, ya sea por economía de tiempo, necesidad, o simple deseo de no caducar y así renovarnos y avanzar a un futuro; y más que nada a un presente, incierto, divergente y

sombrío, pero ante todo necesario y necesitado de acciones. ¿Hacia dónde avanzar y cómo avanzar? es la pregunta incómoda y culminante; tal vez una opción sea alentar la incorporación de investigación, creación y divulgación, dentro y fuera de instituciones y programas educativos, que al unísono declaren ventajas, desventajas, límites, precauciones y ante todo, soluciones de un embrión a punto de emerger.

1. CONCEPTUALIZACIÓN DE VIOLENCIA.

“No sé si me apetece castigar a un jodido viejo por haberme estropeado el mundo, o si sólo me fastidia que el mundo se haya vuelto tan grande. Supera nuestra capacidad para contar historias sobre él, y por eso todos andamos fastidiados con tantos pitidos electrónicos incomprensibles y tantas pegantinas idiotas en los parachoques”.

DOUGLAS COUPLAND.
Generación X, p.20. 1995.

Desde el día que la humanidad nació se comenzó a escribir con letras rojas un legado que aún en la actualidad es una etiqueta prendida a los corazones de todos. El término violencia es un tanto normal para nosotros, se encuentra presente en historias, mitos y leyendas de la humanidad, como si fuesen fotografías del álbum del primer bebé.

Sin embargo, tal y como lo menciona Jiménez (2002), durante siglos el término “violencia” no fue considerado como un tema de reflexión de los grandes filósofos occidentales; es pues hasta la mitad del siglo XIX que el político Sorel se dedica a estudiarla de manera específica en el área del derecho penal.

Estañol (2002) en su libro “La Violencia”, menciona una encantadora y mágica frase de Blas Pascal que declara: “el ser humano se encuentra entre el ángel y la bestia, sin embargo la historia ha demostrado que se encuentra más cerca de la bestia” (p.49), tanto para Pascal como para Estañol (2002), el ser humano está utilizando en el siglo XXI la ciencia y la tecnología para ejercer la violencia a gran escala. Desde hace ya tiempo que el ser humano encuentra en la tecnología el sueño eterno del martirio y como si se tratase de un

mazapán que se desmorona con el toque de un sólo dedo, artefactos mortíferos como la bomba atómica despertaron el ansia por la sangre y por el sufrimiento de sus iguales.

A pesar de nuestros muchos adelantos científicos y tecnológicos pareciera ser, como lo menciona Estañol (2002), que el ser humano retrocede en cuanto a los sentimientos y los valores morales; éstos se modifican a tal grado que terminan convertidos en un mero sarcófago inamovible al tiempo. Tan bien conservada está la insensibilidad humana, que el futuro se convierte en un agujero negro que se traga la dignidad del individuo de hoy en día. El hombre ejerce la violencia irónicamente sin discriminación alguna, tal vez con fines económicos, religiosos, ideológicos y sobre todo políticos (Estañol, 2002).

Iniciar el abordaje de la violencia en el marco de una sola disciplina, ya sea de las ciencias sociales o las naturales, conflictúa primeramente el camino a seguir para su definición, debido a que en ella debe de considerarse la multicausalidad. Principalmente porque ésta, es decir la violencia, ha llegado a ser caracterizada por situaciones innatas y genéticamente establecidas en cada ser humano, por la hoy casi desaparecida sociobiología y las acentuadas analogías realizadas entre especies y razas, permitiendo señalar como la más representativa la del chimpancé con el humano.

Es así que con el pretexto de que Darwin descubre como una luz en la eterna oscuridad que descendemos del mono, el ser humano se atañe ese instinto como pretexto y olvida el razonamiento en el cajón de sus recuerdos. Si bien es cierto que somos seres biológicos, no podemos pasar por alto nuestra constitución psicológica y social, y de tal modo, la socialización nos aleja de aquellos instintos que el padre Darwin nos heredó. Es pertinente añadir que la diferencia genética

entre un chimpancé y un ser humano es de sólo el 1.5%. De esta manera, podríamos arriesgarnos a referir que ese mismo porcentaje (1.5 %) comprende aquel proceso de socialización donde el hombre está sujeto a los cambios espacio temporales en el planeta llamado Tierra.

Actualmente, la mayoría de los biólogos evolucionistas de renombre consideran que las diferencias entre hombres y mujeres se vinculan directamente a lo genético y es así como rebasan a la entidad física y psicológica. Lo anterior, nos remite a lo mencionado por Estañol (2002), respecto a que sería un absurdo decir que la violencia podría ser definida tan sólo en términos biológicos. Por ello, este primer capítulo pretende realizar un esbozo de las definiciones, abordajes teóricos, tipos de violencia y por supuesto, sin olvidar que somos seres sociales, un apartado dedicado a la violencia como ese fenómeno sociocultural que hemos acuñado a nuestro andar.

1.1. Definición de violencia.

"I'll describe the way I feel
You're my new Achille's heel
Can this savior be for real
Or are you just my seventh seal?"

PLACEBO.

Special K. Black market music. 2000.

Consideramos pertinente iniciar este apartado intentando señalar la posible diferencia entre agresión y violencia. Pues si el camino es turbio en lo relativo a la definición de la violencia, el léxico no se queda atrás; es decir, nos podría socorrer en confusión y limitar nuestra comprensión.

Primero que nada, la agresión alude a un proceso y después a una conducta, ya que ésta es "inevitable, innata y genéticamente determinada de la naturaleza humana, hasta una manifestación conductual cuyos componentes biológicos son factores predisponentes que interactúan con el entorno que rodea al organismo" (De Grieff, Gavira y Restrepo; 2003, p. 102). De tal modo que las características circundantes a la agresividad sean el criterio de daño o lesión; en la relación constituida entre un agresor y agredido, además de añadir la intencionalidad, comprendida ésta como la acción o conducta con el objetivo de evadir o producir una consecuencia aversiva ante el agente que inicia el proceso de instinto de sobrevivencia.

En cuanto a la violencia, podemos exponer que consta de un sin número de significados y variaciones dispuestas de lo que consideramos civilización, orden, jerarquía y sobre todo estructura de convivencia social. La anécdota siguiente espera dar crédito a eso. En el año de 1996, en el libro "Machos Demoníacos" escrito por Richard Wrangham, antropólogo, y Dale Peterson, se narró el estudio realizado por Jane Goodall en los años 70, en donde un grupo de 30 chimpancés del Parque Nacional de Gombe, en Tanzania, se fragmentó en dos subgrupos con tal de conseguir el dominio de la comunidad. La atención se centró en la violencia, la magnitud de la alianza y el significado del comportamiento político que en ese contexto fue expresado por los chimpancés. De ahí que los científicos sociales acudieran a la comparación de la conducta entre animales y humanos. Pero fueron los antropólogos quienes afirmaron que si los chimpancés y el hombre moderno comparten una proclividad a la violencia, ésta debería de hallarse en la civilización y no en la naturaleza, pues es la sociedad moderna la que con el afán de

reconocimiento conduce más a la actividad que a la violencia (en Fukuyama, 2000).

Ahora bien, activando la visión microscópica partimos de que la palabra violencia, proviene del latín ***violentia*** que significa "*acción violenta o contra el modo natural del ser*" (Barquet, S/A).

Por otro lado, autores como Corsi, Dohmen y Sotés (1995; en Trujano, 2003) señalan que la raíz etimológica del término violencia nos conduce de inmediato a conceptos tales como: violentar, violar o forzar. De este modo se involucra el uso de la fuerza con tal de ocasionar un daño, es decir, la violencia escenifica el mismísimo ejercicio de poder que se pone en juego en tantas atmósferas históricas, culturales y contextuales; además de desenterrar la infinidad de modalidades que van desde la financiera, física, sexual, emocional, objetal y social, manifestadas en diferentes escenarios como el legal, el político, el bélico y muchos más (Trujano, 2003).

Ante la amplitud del fenómeno de la violencia, vale la pena señalar algunos ejemplos mucho más enfocados al área de la psicología; empecemos con George (S/A; en Espinar 2003), quien menciona que el término violencia se define como todo aquello que impide que una persona satisfaga sus necesidades; entendiendo por necesidades a la alimentación, el uso de una vivienda, el vestido, etcétera.

De mismo modo, la Asociación de Psicólogos Americanos APA (1996) define a la violencia como un patrón que incluye un amplio rango de conductas de maltrato físico, sexual o psicológico, utilizado por una persona con el fin de obtener control, autoridad e incluso prestigio (en Zarza y Froján, 2005). Cabe destacar que la anterior definición surge de las investigaciones hechas con referencia al maltrato que sufren las mujeres.

Para Espinar (2003), violencia es aquella en donde se cometen actos de agresión física entre personas concretas, asimismo esta autora define a la violencia como “uso intencionado de la fuerza física, en contra de un semejante con el propósito de herir, abusar, robar, humillar, dominar, ultrajar, torturar, destruir, y en casos más extremos, causar la muerte” (p. 33).

A su vez, autores como Rodríguez y Paíno (1994), entienden el término violencia como una manifestación física, o un impulso que sacude a la sociedad en el momento en el que se indaga acerca de las orientaciones teóricas que se encuentran comprometidas momentáneamente; es decir, que cambian de acuerdo al espacio socio-temporal, en el que se inician o terminan.

Por lo tanto, esta tesis se centrará en el fenómeno de la violencia entendida como el conjunto de acciones y conductas, ya sea por omisión o realización, con la finalidad de ejercer poder y control, dañando u obstaculizando la igualdad o equidad en una estructura de orden social, que cambia al relacionarse temporal y espacialmente en diferentes contextos y momentos de la historia del ser humano.

1.2. Tipos de violencia.

“Like the naked leads the blind.
I know I'm selfish, I'm unkind.
Sucker love I always find,
Someone to bruise and leave behind”.

PLACEBO.

Every you every me. Without you I'm nothing. 1998.

En este apartado se procederá a enunciar, esquematizar y explicar la tipología de la violencia. Por lo tanto, iniciaremos con aquellas manifestaciones más aceptadas y conocidas, como lo son: la física, la sexual y la psicológica o emocional. Para después añadir los tipos de violencia que están creando una amplia movilidad tanto en el estudio, conceptualización y denuncia de la violencia: económica o financiera, objetal y social.

❖ ***VIOLENCIA FÍSICA***

La violencia física es todo acto de fuerza intencional en el que se utiliza alguna parte del cuerpo, objeto, arma o sustancia para sujetar, inmovilizar o causar daño a la integridad física del otro, encaminado hacia su sometimiento y control (SDS; S/A). Este tipo de violencia puede quedar constatada por medio de golpes, arañazos, pellizcos y moretones, que por lo general dejan huellas visibles en la víctima.

Generalmente las huellas de este tipo de violencia facilitan la denuncia y el reconocimiento jurídico, por lo tanto no suena raro decir que es la violencia que la sociedad llega a reconocer más comúnmente (Hernández, S/A).

❖ ***VIOLENCIA SEXUAL***

La violencia o maltrato sexual se comprende como el patrón de conductas, actos u omisiones reiteradas, cuyas formas de expresión pueden ser: inducir a la realización de prácticas sexuales no deseadas o que generen dolor, practicar la celotipia para el control, manipulación o dominio de la pareja y que generen un daño. Así como los delitos a los que se refiere el Código Penal del Distrito

Federal considerados como aquellos que atentan "Contra la libertad y el normal desarrollo psicosexual" (SDS; S/A).

Es decir, la violencia sexual se caracteriza por la coacción o intimidación que el agresor pretende imponer con el fin de culminar un acto sexual no deseado por la persona que está siendo forzada (Alberdi y Matas, 2002; en Hernández, S/A).

❖ ***VIOLENCIA PSICOLÓGICA O EMOCIONAL.***

Para Hernández (S/A), la violencia psicológica supone amenazas, insultos, humillaciones, desprecio y desvalorización en general; este tipo de violencia suele implicar una manipulación en la que incluso la indiferencia o el silencio provocan sentimientos de culpa e indefensión, incrementando el control y la dominación del agresor sobre la víctima.

Del mismo modo, la Ley de Asistencia y Prevención de la Violencia Familiar en México, define el maltrato Psicoemocional como el patrón de actos u omisiones repetitivos cuyas formas de expresión pueden ser: prohibiciones, coacciones, condicionamientos, intimidaciones, amenazas, actitudes devaluatorias, de abandono y que provocan en quien las recibe, deterioro, disminución o afectación a su estructura de personalidad (SDS; S/A).

Además, podemos señalar una variante más que inicia por medio del autoreproche, este tipo de violencia se extiende al ámbito verbal y puede llegar a manifestaciones físicas que incluyen mutilaciones, quemaduras o laceraciones autosuministradas; a la cual denominaríamos violencia física (Rodríguez y Paíno, 1994).

❖ ***VIOLENCIA ECONÓMICA O FINANCIERA.***

La violencia económica o financiera es aquella que considera al dinero, los objetos y bienes, como sinónimo de poder, dominio, jerarquía y estatus (Trujano, 2005). Es así que Hernández (S/A) menciona que la violencia económica puede manifestarse cuando el agresor controla el acceso del dinero de su víctima, le impide trabajar, y en el caso de que trabaje le obliga a entregarle sus ingresos.

Por otro lado, Rodríguez (2002) señala que dentro de la violencia económica se podrían englobar aspectos como el robo de autos, transeúntes e incluso el narcomenudeo.

❖ ***VIOLENCIA OBJETAL.***

Actualmente la violencia objetal ha empezado a ser reconocida y de hecho se ha iniciado a postular la estrecha relación de ésta con la violencia económica o financiera, pues es a través del dinero, objetos y bienes, que se realiza un control y dominio con el fin de manipular.

Trujano (2005) menciona como ejemplos de este tipo de violencia el destruir objetos valiosos para la víctima, dañar mascotas y revisar sus pertenencias (cajones, bolsas, agendas, etcétera).

❖ ***VIOLENCIA SOCIAL.***

Este tipo de violencia comprende una serie de factores de índole social o cultural, incluyendo la dependencia a nivel afectivo,

emocional y económico, así como la falta de recursos y de apoyo ambiental (Zubizarreta, Sarasua, Echeburúa, Corral, Sauca y Emparanza, 1997).

Como ejemplos de la dependencia a nivel económico, podemos mencionar que en muchas ocasiones a la víctima se le impide laborar, ya sea por no contar con el nivel de educación requerido en el mercado laboral o por el seguimiento de estereotipos. Otra característica de la violencia social se puede presentar cuando el agresor amenaza con lastimar a terceras personas, ya sean los hijos, hermanos, padres o amigos allegados a la víctima.

A nivel afectivo y emocional se puede señalar el mínimo reconocimiento que tienen asociaciones que impulsan la integración de grupos minoritarios como CORIAC, Ven Conmigo, INAI y muchos más.

Ya mencionados los tipos de violencia, consideramos pertinente señalar tres ejemplos del amplio abanico de escenarios que engloba el fenómeno de la violencia en nuestra vida cotidiana; comenzaremos con la violencia de género para concluir con la violencia política y la legal.

❖ ***VIOLENCIA DE GÉNERO.***

En la actualidad, México, como muchos otros países, está tomando medidas tendientes a paliar el fenómeno de la violencia de género. Dichas medidas idealmente deberían estar dirigidas a buscar la equidad, protegiendo tanto a hombres como a mujeres, sin negar que, en su mayoría, ellas son las víctimas.

Pero ¿qué se entiende por violencia de género? En general, entendemos que al construir el concepto de violencia basado en el género estamos haciendo interactuar dos variables que tienen el común denominador de nutrirse de raíces históricas y culturales: la violencia, entendida como una estrategia orientada al control y al dominio del otro mediante el ejercicio del poder, y el género, entendido como una construcción social que define lo masculino y lo femenino a partir de estereotipos tradicionales (Trujano, 2005).

Con respecto a lo anterior, la psicología y la antropología parten de la idea de que tanto hombres como mujeres son idénticos psicológicamente, pero que a su alrededor existen variedades de construcciones sociales (McDowell, 1999; Fukuyama, 2000) y estereotipos que han casado a la mujer como el sexo débil, la figura maternal y de apoyo incondicional; mientras al varón o padre se le ha referenciado como proveedor de bienes económicos (Cazés, 2002; Montesinos, 2002).

De manera incongruente, ya considerando los argumentos de McDowell (1999), Fukuyama (2000) y Trujano (2005) con referencia al seguimiento de estereotipos, en México se ha propuesto legalizar que la custodia de los hijos, en caso de divorcio necesario, sea solamente de las madres hasta que éstos cumplan los 12 años, olvidando aquel enunciado de la añorada equidad.

Otra de las manifestaciones de la violencia de género es la carencia de reformas correspondientes a la salud reproductiva, que se vincula a temas como distribución y acceso a los servicios de salud y planificación familiar, así como la creación de albergues y la promoción de la denuncia ante actos de violencia (INMUJERES; FNUAP; POS/OMS; PNUD; UNICEF; UNIFEM; INEGI, 2003).

❖ ***VIOLENCIA POLÍTICA.***

La violencia política es aquella en la que se comenten diferentes actos de tipo vandálico con el fin de obtener o mantener poder político en comunidades o regiones de diferentes estatus, y es caracterizada según Rodríguez (2002) por guerrillas y asesinatos.

Como ejemplo de lo anterior, tenemos el caso de Colombia y de muchos más países de América Latina, en los cuales en los últimos cinco años la violencia ha alcanzado los primeros lugares de causa de morbilidad y los perfiles epidemiológicos han rebasado el alcance del sector judicial; por medio de acciones represivas y carcelarias, las fracciones legales desfallecen ante la amplitud en manifestaciones como son la guerrilla, el narcotráfico, el terrorismo, el sicarismo, los comandos de autodefensa, las bandas y las pandillas (Cuevas, 2003).

Los problemas sociales anteriormente mencionados están relacionados entre sí y facilitan la no inclusión, de ahí que Marcela Lagarde en el prólogo al libro de Ramírez (2000) "Violencia Masculina", afirma que "La construcción de la democracia precisa "deconstruir" (conocer, criticar, desaprender y desmontar) la violencia en todas sus manifestaciones" (p. xiii).

❖ ***VIOLENCIA LEGAL.***

Recientemente se empieza a hablar de lo que representa la violencia legal, ya que ésta es comprendida como el abuso del aparato legal, pasando por alto muchos de los derechos humanos y civiles que amparan a todo ser humano (Trujano, 2005).

Cabe destacar que este abuso del aparato de poder es sustentado por el estatus económico y/o educacional que pocos poseen y muchos carecen; es decir, grupos minoritarios como comunidades indígenas, homosexuales, inmigrantes y más.

Un ejemplo de lo anterior, es que la difamación se ha llegado a convertir en el medio ideal para algunos casos de divorcio, ya que algunas personas, sean hombres o mujeres, acusan de violencia intrafamiliar o abuso sexual a sus parejas con tal de agilizar los trámites de custodia y pensión, y por lo tanto la disolución del contrato matrimonial.

1.3. Abordajes teóricos de la violencia.

“Me estremezco y me arrebujó en la manta porque tengo más frío del que había notado, y me pregunto por qué todas las cosas parecen infernales en estos tiempos: gente con la que sales, trabajos, fiestas, el tiempo...Tal vez se deba a que ya no creemos en el infierno, o que a todos nos prometieron el paraíso en la Tierra, y lo que al final hemos conseguido no merece ser comparado con él”.

DOUGLAS COUPLAND.

Generación X, p.22-23. 1995.

Una de las teorías de mayor impacto que abordó el tema de la violencia en sus inicios fue la teoría del aprendizaje de Bandura (1976; en Rodríguez y Paño, 1994), en la cual se realizaba una explicación de las conductas violentas a través de diversos experimentos, los cuales le permitieron concluir que los niños desde pequeños aprenden por imitación y observación conductas agresivas de otros individuos que conforman el primer grupo de adherencia

social; asimismo, el autor señaló que hay aprendizaje y reproducción si las conductas son recompensadas y que las conductas violentas no serían efectuadas si el sujeto era castigado.

Posteriormente, y ante la revelación del inicio de la violencia, se hizo necesario pasar al estudio del ciclo de ésta. Es así que Seligman (1975), postuló el proceder de la violencia a través de la Teoría de la Indefensión Aprendida (o también conocida como del Desamparo Aprendido). Esta teoría, señala que el transcurrir de la violencia se da a través de periodos de ternura, violencia y arrepentimiento; al azar. Dicho ciclo muchas veces reduce en la víctima la capacidad de reconocer indicios del comportamiento violento y el resultado del mismo, ya que ante una situación de amenaza incontrolable, la víctima puede desarrollar ansiedad extrema, respuestas de alerta y sobresalto permanente, habilidades, muchos dirían, pasivas, que la víctima presenta facilitando el acomodo de la misma ante su perpetrador y la violencia (Zubizarreta y cols, 1997).

Otras tantas teorías en este rubro son: la de coste y beneficio, que se refiere a que la elección de dejar o permanecer en la relación violenta se encuentra en función del beneficio total que ésta significa para la víctima; es decir, el beneficio de abandonar la relación podría constar de una sensación de autosuficiencia y seguridad permanente, mientras que el costo de permanecer en ella significaría golpes o hasta la propia muerte. Al mismo tiempo, entra en la balanza el beneficio de mantener unida a la familia contra el costo de enfrentarse al mundo sin una pareja y lo que socialmente eso significa. Por su parte, la teoría de la dependencia psicológica, considera que la decisión o la permanencia en una relación violenta está justificada por el peso social que adquiere el compromiso de convivencia, ante un fracaso en la relación; y a la vista de todos, la víctima se adapta y justifica al agresor, dotándole de

comportamientos “normales”, lo cual impide la ruptura del ciclo violento. Y por último, la teoría de la acción razonada, muy parecida a la de coste y beneficio, pero ésta menciona que las víctimas de violencia realizan un análisis detallado de las percepciones positivas y negativas de la relación combinadas con la probabilidad de éxito en cada una de esas variables. En éstas, esencialmente se realiza una valoración de los privilegios (aumento de la libertad personal, oportunidades de relación social, etcétera) y obstáculos (soledad, carencia de seguridad económica, intensidad de crítica social, entre otras) a enfrentar ante la separación definitiva, es así que la probabilidad de éxito dependerá del escrutinio de todos los factores relacionados en el ciclo (Zubizarreta y cols, 1997), dentro del sistema de significados de cada persona.

Del mismo modo, la teoría de Walker (1984) basada en los experimentos de Seligman (1975) ya mencionados, postula que la violencia está generalmente constituida por 3 fases, denominadas de la siguiente manera:

- ❖ Fase de construcción de la tensión: momento en que la víctima se enfrenta con un mínimo control ante la frecuencia y severidad de los incidentes violentos, que constituyen las exigencias del agresor.
- ❖ Fase de violencia física: la pareja entra en crisis y el control de la víctima se esfuma, ya que las exigencias del agresor rebasan los límites de las palabras y utiliza el castigo físico como medio de control.
- ❖ Fase del arrepentimiento: caracterizada por el reconocimiento del agresor ante su conducta y su supuesto compromiso por erradicar el problema, a lo que se integra la idea y compromiso de la víctima de ayudar a que las cosas funcionen a través del apoyo ofrecido; el inicio de este ciclo suele afectar

considerablemente a la víctima, la cual cree que la reaparición del problema es su responsabilidad, por lo tanto se acompaña de culpabilidad y de baja autoestima (en Trujano, 1994 y en Zubizarreta y cols, 1997).

Como se puede observar en los párrafos anteriores, las investigaciones teóricas existentes en torno al polémico tema de la violencia han evolucionado; en sus inicios fue predominante referir la relación existente entre el ámbito familiar o nuclear y la violencia misma. Posteriormente, a finales de los años 70, con el desarrollo de un conjunto de movimientos que nacían a la luz del mundo, reconocidos como "feminismo", los investigadores comenzaron a interesarse en la violencia a nivel macrosocial, prestando mayor atención a los diferentes contextos de interacción (Yanes y González, 2000). Consecuentemente, los estudios de la violencia han adquirido un tinte social, geográfico y sobre todo psicológico, que permiten comprender la forma de organización fundamental en el mundo de acuerdo con las diferencias de género y los ejes de poder social.

Podemos mencionar que anteriormente se postulaba de manera tajante que la violencia estaba directamente relacionada con el nivel socioeconómico, el desempleo, la marginación social, el alcoholismo y la drogadicción (Zubizarreta y cols, 1997). Pero alegamos que si los estudios de género nos han heredado algo, es que no sería posible reducir la violencia sólo a sectores vulnerables, ya sea por el hambre, el desempleo o el analfabetismo; pues qué decir de la intolerancia y el seguimiento de estereotipos de algunos sectores forjados en la máxima jerarquía social, que permiten manifestaciones tales como el racismo a grupos minoritarios, ya sean homosexuales, bisexuales, etnias o personas con capacidades especiales.

En conclusión, podemos mencionar que la violencia no es un fenómeno exclusivo de clase, etnia, credo y mucho menos de género; sino el resultado de un adormecimiento y ceguera transitoria por ver las posibilidades y oportunidades de acción humana, así como el producto de la intolerancia y la falta de respeto ante la diversidad y la pluralidad de posibilidades de ser. ¿Nos encontramos ante un problema, o una oportunidad?, bueno, todo depende de qué lado partamos.

1.4. La violencia como fenómeno sociocultural.

"Poverty is colour-blind. Humans die simply because they are too poor to stay alive. What does it matter what colour they are? Or what colour are the people protesting that grotesque carnage?"

BOB GELDOF.

'You Ask The Questions' Special. 10 July 2006.

En: <http://news.independent.co.uk/people/profiles/article1168693.ece>.

A lo largo de la historia de la humanidad, la violencia ha sido uno de los protagonistas más impactantes. Tan sólo recordemos por un momento la época del oscurantismo, en donde la violencia se manifestaba por medio de venganzas, difamaciones, atentados y estandartes religiosos utilizados para violentar. Es claro que la violencia es uno de los fenómenos más estremecedores que ha recorrido las venas de la humanidad; desde lo más profundo de su corazón, el torrente sanguíneo ha abandonado el cuerpo y ahora se ha tornado color violento.

A continuación revisemos algunos ejemplos de manifestaciones de la violencia, mismas que sustentamos a través de su ubicación

geográfica, histórica y social, entre otras características; todo con la finalidad de dar cuenta de la amplitud de la violencia como un fenómeno multideterminado y multicausal.

Hoy en día, la milenaria celebración religiosa realizada en los Balcanes de una secta griega llamada Anastendria, suele practicar la caminata sobre fuego cada 21 de mayo, con el objetivo de celebrar el día de San Constantino (Rossi, 2004). En contraste, por medio del Internet, ya no es suficiente caminar sobre fuego y ni siquiera tener un motivo religioso, ahora imperan las páginas que exponen deportes extremos en donde pocos resultan victoriosos, ya que un número reducido de los practicantes cuentan con vida hoy, pues sus prácticas se extienden a surfear sobre los trenes en Alemania y ejercer la caída libre en un sin fin de lugares, por ejemplo en México, en el Cañón del Sumidero.

Por otro lado, la violencia sexual cuenta con innumerables antecedentes, ejemplo de ello son las violaciones que tuvieron lugar en el régimen de Pinochet; éstas no siempre instrumentadas por hombres agresores sino poniendo a disposición variadas herramientas (palos, macanas y perros de ataque, entre otros), también podemos enunciar la masturbación forzada y el coito oral y anal, entre otras (Trujano, 1994). Pues bien, a más de 30 años de esos sucesos, la violencia sexual se ha dejado conocer por medio de una enorme cantidad de buscadores del Internet, en donde se exponen ataques sexuales a miembros de la comunidad musulmana perpetrados por los ejércitos de los Estados Unidos Americanos y por los ingleses, además de diversificar a las víctimas que participan involuntariamente en los videos "snuff", que aunque difíciles de conseguir, circulan por las letrinas del Internet.

Otro escenario histórico en donde se atestiguó la violencia fue la Edad Media; en esta la humanidad se vio sacudida por un sin fin de actos violentos que se ampararon con la etiqueta de "En nombre de Dios". Durante esta etapa se cometieron actos atroces, en los cuales la gente que era acusada moría torturada, ahorcada y quemada (Tamayo, 1999). Pareciera difícil imaginar un acto parecido en nuestros tiempos, pero ¿qué sucede con la política exterior de los Estados Unidos Americanos? Ellos, ahora "en nombre de la Libertad y la Seguridad Social" invadieron Irak, respaldándose en que dicho país representaba una amenaza mundial, y no escatimaron gastos. A través de los medios de comunicación tales como el periódico, la televisión, la radio y el Internet, prolifera "información" que estigmatiza ahora a toda la comunidad musulmana en la amplitud del globo terráqueo.

Nos arriesgamos una vez más, a plasmar otra analogía, tal vez la más irónica. Ubiquémonos por un instante en el año 600, cuando se introdujo en Inglaterra una ley que permitía la extirpación de los ojos como intercambio, para reducir la pena a algunos condenados a muerte (Arruga, 2003). Ahora la muerte para muchos cibernautas la representan las iniciativas de ley que pretenden legislar Internet, la nueva amenaza podría ser *"No extirpemos ojos, mejor quitemos módems"*.

Finalmente y después de haber realizado un mínimo esbozo de los múltiples escenarios espacio temporales de la violencia, podemos adelantar que el siglo XXI se destaca por el ¡boom! que ha despertado en nosotros la tecnología; es así que las prácticas de violencia se han diversificado, y por lo tanto, hemos enunciado estos ejemplos históricos contrastándolos con los que podrían ser sus manifestaciones actuales, ante todo aquellos que llevan consigo la insignia "<http://www>"; es decir, el Internet. Cabe señalar que temas

como la relación entre las nuevas tecnologías y más específicamente el Internet y la violencia los abordaremos con mayor amplitud en los capítulos posteriores.

2. “LA NUEVA ERA”.

“Caminé por el sitio, observando los diferentes departamentos, perfumería, tabacos, revistas, juguetes, regalos... al ver electrónica, pueden comenzar a escuchar un tedioso piano e imaginarme caminando en *slo-mo* hacia allá y al pobre troyano o apache o lo que sea de la American Express gritando desesperado desde mi cartera: “¡No! ¡No de nuevo!” De pie, frente a docenas de aparatos digitales, sentía cómo me temblaban las piernas, el corazón se encogía y la garganta se hacía nudo.”

RUY XOCONOSTLE,
Pixie en los suburbios. Novela, p. 25, 2001.

En los primeros años de vida del homo sapiens, después del descubrimiento del fuego y de la rueda, los avances que en la actualidad llamaríamos pseudo-tecnológicos fueron la semilla que gestó en la tierra para que en lugar de que crecieran flores se dieran máquinas impresionantes, que incluso hoy en día son más poderosas e intimidantes que los mismos dinosaurios de la época de las cavernas.

Los descubrimientos posteriores a la época de las cavernas comenzaron a imaginarse por pintores y escritores, tal es el caso de Leonardo Da Vinci y Julio Verne. En lo referente a Da Vinci, se le puede considerar el primer hombre que la historia acreditó como aquél al que se le ocurrió la idea de utilizar una hélice como medio de propulsión; dentro de sus inventos se encuentran las casas portátiles, máquinas laminadoras, e incluso, lo que podría considerarse la primera brújula casera con la utilización de una aguja y un imán (Kent, 1992). Posteriormente, Julio Verne en la época Victoriana ya describía un aparato llamado fotofonoscopio, que se asemeja a la primera televisión, mucho antes de que ésta fuese inventada; además realizó descripciones de lo que pareciera ser el helicóptero, que tiempo después sería llevado al plano de lo real por los hermanos

Wright. Fueron pocas las cosas que Verne no imaginara, ya que sus libros se adelantaron al siglo XX. Dentro de la galería de su imaginación existían submarinos, aeroplanos, luces de neón, rascacielos, proyectiles dirigidos y tanques (Kent, 1992).

En cuanto a la tecnología, Hall y Preston señalan que este fenómeno no es nuevo, simplemente apuntan que las herramientas expuestas para el fin de almacenamiento, transmisión, proceso y recuperación, ya ha trascendido de un nivel mecánico, a un actual nivel electrónico (Dicken, 1992; en Reboloso, 2000).

Las actividades económicas que albergaron el nivel mecánico son señaladas por Kondratiev (Freeman, 1987; en Reboloso, 2000) y comprenden la fuerza del vapor, la utilización del hierro y acero, las vías férreas, la electricidad, los automóviles, y posteriormente los electrónicos y petroquímicos. En cuanto al nivel electrónico, este comprende dos escenarios históricos de gran relevancia, que son el lapso de 1950-1970, conocido como la era electrónica, y el siguiente periodo, del nivel electrónico, que abarca de 1973-1995, denominado edad de la información o tecnología avanzada, consistente primordialmente en el uso de computadoras, robots y equipos de oficina.

Lo anterior sustenta que esta etapa sea conocida como la edad de la información, pues es el conocimiento teórico de la ciencia y la tecnología la que sostiene la base del poder y desarrollo, tanto del económico, político y de la alta tecnología, también llamada tecnología intelectual.

Lo cierto es que en pleno siglo XXI la humanidad comienza a vislumbrar la era de la robótica, la nanotecnología, los aparatos electrónicos llamados "inteligentes" e incluso los robots

personalizados al estilo de los Supersónicos (The Jetsons). Tal vez en los próximos años sea más común de lo que imaginamos ir de vacaciones a la Luna o visitar los anillos de Saturno, en un VTP (Viaje Todo Pagado).

Lo que nos queda claro, es que es difícil establecer una cronología de los grandes avances de la edad de la información o tecnología avanzada. Una situación que nos preguntamos es ¿cómo etiquetar, nombrar y bautizar esta era que vivimos actualmente?, sería prudente llamarla LA NUEVA ERA, o ¿LA POST-NUEVA ERA?, para que suene más "nice".

2.1. Cuando el futuro nos alcanza: el siglo de las nuevas tecnologías.

"Me cargaba mi omnipresente teléfono móvil, un radio de onda corta, una laptop de IBM con cientos y cientos de megas en RAM y un par de procesadores más rápidos que cualquier guepardo del Discovery Channel, una pequeña quemadora de discos HP no más grande que una rebanada de pan Bimbo, una impresora plegable que cabe en el bolsillo de mi camisa, un poco de papel (no hacía mucho bulto), Palm Pilot con pantalla cristal líquido que soporta varios millones de colores, expandible a 128 MB y con una memoria caché de miedo, reloj Swatch con sistema posicionador global, cámara de fotos fija digital Sony Cyber-shot con Memory Stick de 528 MB y resolución de 33 mega-pixeles, enfoque automático y pila de níquel-cadmio Stamina (una mierda, debo decirlo), Game Boy compatible con discos y habilitado con un anulador capaz de soportar títulos de Sony, Nintendo, Sega y Microsoft, así como otros objetos menos importantes, como ropa, dinero, tarjetas de crédito, cigarros, lentes oscuros y encendedor."

RUY XOCONOSTLE,
Pixie en los suburbios. Novela, p. 22, 2001.

¿Cómo olvidar a Dolly?, la ovejita clonada por un grupo de científicos en los Estados Unidos, quien obsequiaba la idea de la vida eterna, misma que se desvaneció cuando la oveja murió. La clonación

demostraba no ser segura, los sueños que hasta el momento habían sido forjados en novelas de ciencia ficción despertaban una vez más. Imaginar una tiendita estilo "Un mundo Feliz", donde el bebé perfecto no tendría que esperar nueve meses, suena una locura; sin embargo, Dolly abrió la puerta de Pandora y hemos aquí, vislumbrando el futuro sin necesidad de una máquina del tiempo como la de H. G Wells.

En la actualidad, la Tecnología no es solamente un requisito para estar al día o ser competitivos para el campo laboral; aquellas personas que se encuentran sumergidas en el mar de la tecnología opinan que el movimiento tecnológico se está transformando de tal manera que está pasando de ser un medio de tipo productivo a ser un medio consumista de la modernidad (Hortolano, 1999).

Para González (1997) las Nuevas Tecnologías son consideradas como elementos de la etapa final del siglo XX, mismo que se caracterizó por tener enormes avances e innumerables impactos en diversos ámbitos de la vida del hombre; la naturaleza inquieta del ser humano comenzó a desarrollar la tecnología con el propósito de mejorar su calidad de vida.

El concepto de Tecnología de la Información es debatido por diversos autores, pero Gerstein explica a ésta como la serie de medios colectivos dispuestos a "reunir y luego almacenar, transmitir, procesar y recuperar electrónicamente palabras, números, imágenes y sonidos, así como a los medios electrónicos para controlar máquinas de toda especie, desde los aparatos de uso cotidiano hasta las vastas fábricas automatizadas" (1988; en Reboloso, 2000, p. 78). Además, Hawking (1983; en Marí, 2000), señala que las nuevas tecnologías de la información, se encuentran centradas fundamentalmente en los procesos de comunicación, y se constituyen principalmente, por los recursos audiovisuales e informáticos que

poseen, con el propósito de modificar una estructura social ya constituida.

En la actualidad, la ciencia y la tecnología convierten lo que tocan en oro; existen aparatos novedosos que asombran a más de la mitad de la raza humana, desde aquellos que son un poco más pequeños que la palma de la mano, hasta aquellos que son tan enormes que pueden alcanzar el cielo a velocidades impresionantes.

La conformación de este nuevo paradigma tecnológico que está siendo integrado hoy en día por los avances de la electrónica, la mecatrónica y la computación, están dando lugar a lo que muchos consideran la "sociedad de la información", en la que se comienza a establecer un nuevo panorama social de tipo virtual o impersonal, transformando diferentes contextos sociales (González, 1997). Bell (1973; en Reboloso, 2000), señala a este marco histórico como parte de una sociedad postindustrial, debido a que la fuerza laboral se basa en el abastecimiento de servicios, en donde las ciencias e ingenierías así como los profesionales de éstas, son demandados con mayor auge, pues es el conocimiento teórico de la ciencia y la tecnología la que sostiene la base del poder y desarrollo, tanto del económico, como del político y de la alta tecnología, o la tecnología intelectual.

Todas las áreas y todos los niveles del conocimiento humano evolucionan para dar paso a la nueva tecnología, por ejemplo, en el caso de la biología la llamada biotecnología permitirá la modificación de la estructura del ADN, con el fin de reducir o anular padecimientos de tipo hereditario.

Asimismo, la nanotecnología, que consta de la creación de máquinas capaces de tener pensamiento propio, por medio de pequeños circuitos, se instaura a pasos agigantados en diversas disciplinas

científicas. Otra área es la mecatrónica (redes repletas de sensores), que relacionada con la disciplina médica está probando prótesis neurales en pacientes con parálisis. De este modo, en un futuro cada vez más próximo los pacientes con parálisis podrían ver cumplido su sueño de mover sus propios miembros, gracias a una compañía llamada Cyberkinetics. Esta prótesis neural se constituye por un chip diminuto con 100 electrodos que registran las señales de las neuronas de la corteza motora, un algoritmo informático traduce el patrón de la actividad neuronal en una señal que puede mover el cursor de un ordenador, un brazo robótico y, por qué no, en un futuro, los propios miembros del paciente (Geisinger, 2005).

Otra de las formas en la que han evolucionado las nuevas tecnologías lo constituyen sin lugar a dudas, los aparatos multimedia; para Marí (2000) los sistemas multimedia auxilian principalmente en la enseñanza básica de los niños y jóvenes, pero no solucionan por sí mismos los problemas educativos. Sin embargo, este tipo de tecnologías obligan a los profesionales a crear nuevas formas de comunicación y métodos novedosos de enseñanza para que las futuras generaciones creen una nueva conceptualización de la realidad en la que viven.

Claro que la tecnología no solo funciona para mejorar la calidad de vida, o mejorar los métodos de enseñanza-aprendizaje; asomémonos un poco a los aparatos tecnológicos que hoy en el siglo XXI están causando revuelo. Comencemos con la nueva Laptop M285-E que combina con éxito las partes de una notebook (teclado, unidad óptica de discos y pantalla brillante), y las propiedades de una Palm, pues su pantalla puede girar, además, funciona con una pluma digital o lápiz óptico, y permite cargar archivos, videos, música e Internet inalámbrico (Cheng, 2006). El Ipod, por ejemplo, sigue siendo la novedad del momento; un mini reproductor de música, videos y

fotografías en formatos mp3 (música comprimida) y mp4 (vídeos comprimidos). Este aparatito musical se encuentra disponible con todo y accesorios, añadiendo la función de memoria USB que está remplazando al disco de 3 ½ (Oseguera, 2006).

De igual modo, los celulares no se quedan atrás. Cada mes sale al mercado un nuevo modelo de celular que contiene la más alta tecnología, desde pantallas planas de dos pulgadas, 512 MB de memoria o más, correo electrónico, fotos, formatos mp3, recados personalizados, infrarrojos (sensor que intercambia datos por medio de una orden) y Bluetooths (sistema de intercambio de información, sin necesidad de conexión), que intercambian datos de un sistema a otro en segundos (S/A, en: <http://www.euroresidentes.com/Blogs/avancesteconomicos/2004/07/el-telfono-movil-del-futuro.htm>, 2006).

Por si esto no fuera suficiente, el centro de avances tecnológicos de Nokia piensa en unos años más sacar al mercado un chip que ha sido bautizado con el nombre de "Wibree". Este funciona a una distancia de 10m y son dispositivos más pequeños que el Bluetooth, por lo que se podrán utilizar para aparatos como relojes, sensores o dispositivos de monitorización de la salud (S/A, en: <http://www.pc-actual.com/Servicios/imprimir/200701290211>, 2007). Igualmente, los rumores eran vastos, y ahora es una realidad, pues el Iphone ha llegado al mercado, y éste se distingue por liberar al usuario para hacer llamadas vía Internet (Oseguera, 2007).

Otro ejemplo de la actualidad en la que vivimos, es la pluma y pantalla interactiva Cintiq 21UX, la cual es un dispositivo de escritorio que se conecta a la computadora, y es ampliamente utilizada por los dibujantes y animadores profesionales que prefieren utilizar un

monitor que el lápiz y papel para crear las más bizarras animaciones (Fott, 2006).

A últimas fechas, se encuentra en desarrollo por los investigadores de Media Lab, la Moda Viral, que por medio del programa OLED, integrado por un dispositivo Bluetooth e infrarrojo, permitirá que los diseños de moda cambien de acuerdo con el estado de ánimo de los usuarios; lo anterior deja atrás la alta costura pero le da la bienvenida a la alta tecnología (Peterson, 2006).

Y rebasando la imaginación y sacado de un libro de ciencia-ficción o fantasía, muy al estilo Harry Potter, algunos investigadores norteamericanos e ingleses, están realizando pruebas para crear una capa de invisibilidad; la capa es un prototipo constituido por una especie de "metamaterial" (compuesto artificial, modificable por ingeniería electrónica que produce un cambio en la dirección de las ondas magnéticas), formada por 10 aros de fibra de vidrio. De tal manera que la capa de metamaterial canaliza las microondas alrededor de un objeto cualquiera, como si se tratara de agua (S/A, en: (http://www.euroresidentes.com/Blogs/avances_tecnologicos.htm, 2006).

Y hablando de la capa, si esta se llegase a construir exitosamente, ¿Con qué fines se utilizaría?, ¿Saldría a la venta para el público en general?, ¿Se utilizaría con fines bélicos?, ¿Qué restricciones legales se tendrían en cuenta para la utilización de estos artefactos?, si el futuro nos ha alcanzado ya, detenerlo suena un tanto imposible, contemplarlo es un acto sumamente pasivo, e intentar legislar las nuevas tecnologías es un acto inverosímil, sobre todo cuando estas tecnologías están relacionadas con los medios de comunicación masiva como lo es el caso de Internet.

2.2. Legalidad en las nuevas tecnologías.

"(...) tenía un sirviente mecánico, un zotaco hombrecillo de metal que limpiaba el departamento y me hacía de comer y planchaba y todo eso de hueva. No tenía nombre. Yo sólo le llamaba robot. (...) En la caja decía que sería apropiado, háganme ustedes el xodido favor, ponerle nombre a la chingadera "para mantener sana su autoestima". ¿Y la mía?"

RUY XOCONOSTLE,
Pixie en los suburbios. Novela, p. 26, 2001.

La tecnología en sí misma no es buena ni mala, pero tampoco es neutral. Las personas encargadas de idear a la nuevas tecnologías no imaginan en lo que terminarán sus inventos; un ejemplo de ello es la bomba atómica inventada por Einstein, quien con su fórmula $E=mc^2$ encuentra una manera de liberar una enorme cantidad de energía. Einstein jamás imaginó que su fórmula pudiese causar tal desastre durante la Segunda Guerra Mundial. Una simple ecuación había aniquilado a miles de personas, la guerra es la guerra y la ecuación de la "Teoría de la Relatividad" se tradujo en una horrenda realidad (Kent, 1992).

El desarrollo de los OGM, es decir, los Organismos Genéticamente Modificados, causó un debate mundial acerca de las restricciones que deberían tomarse en cuenta para la clonación o modificación de organismos. Ante la nula legislación de los laboratorios que dedicaban sus experimentos a este tipo de investigaciones, se decía que el motivo de la modificación genética era con fines de salud o mejoras en la calidad de vida. Si ésta se hubiera lanzado como la cura de todas las curas, en estos momentos quién sabe qué consecuencias existirían; afortunadamente el asunto está legislado y se cuenta ya con restricciones para los experimentos de clonación (Johnson, 2002).

Por otro lado, Sarker (2006) menciona que el surgimiento de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), han tenido un impacto profundo en el desarrollo de las leyes para lo que se denomina la gobernabilidad de la red, debido a que el nuevo paradigma tecnológico comienza a desplazar poco a poco los antiguos elementos característicos del paradigma capitalista; es decir, obrero y capital, transformando los nuevos elementos en información y conocimiento. Es así que las nuevas leyes que deben surgir ante este nuevo paradigma aún no están listas, y la luz del mundo desconoce los alcances negativos que pueden tener las tecnologías venideras. Se conocen perfectamente las ventajas de contar con un sistema multired (Internet) y dado que es un avance un tanto nuevo apenas comenzamos a observar su uso negativo.

Las tecnologías de la información ofrecen la posibilidad de comunicar, compartir, distribuir, intercambiar, formalizar, usar y poner en red la información a una velocidad nunca antes experimentada. En la actualidad, las computadoras son cada vez más baratas y potentes. Por otro lado, el activismo político también está utilizando el espacio virtual con un creciente número de grupos de interés público, organizaciones comunitarias o voluntarias, que están propagando sus demandas y actividades en la red electrónica (Sarker, 2006).

Sin embargo, el Internet se utiliza impunemente, principalmente en aquellos países en los que aun no existe una reglamentación de los anuncios publicitarios. Ejemplo de esto, es lo que menciona Paniagua (2006; en Serrano, 2006 b), quien afirma que Internet es el medio con menor censura, lo cual facilita que anuncios con restricción (bebidas alcohólicas o tabaco) de tiempo en los Estados Unidos Americanos, sean fácilmente trasladados al Internet, principalmente en páginas Latinoamericanas en donde se muestran las 24 horas del día por carecer de legislación.

El caso de México, sirve para ilustrar la laguna legal de la que se habla en párrafos anteriores, ya que este país se ha visto incapacitado para castigar el "Phishing" o envío de correos electrónicos falsos que aparentan ser de bancos, y con engaños obtienen información de los usuarios. Este tipo de delitos cibernéticos no se pueden calificar como un ilícito, ya que la gente voluntariamente proporciona esos datos, aunque sea a través de un engaño. El delito reside entonces en el uso indebido que se hará con esa información y la suplantación de la identidad de la gente a través de la información proporcionada por medio del "Phishing" (S/A, en: http://www.emexico.gob.mx/wb2/eMex/eMex_7a22_not736existen_vacio, 2004).

Algunas otras actividades que se engloban de manera muy preocupante pero con total impunidad en los vacíos legales son: la usurpación de la personalidad, el robo o alteración de información, sabotaje, pedofilia, tráfico de menores, fraude, clonación de señales satelitales, de tarjetas de crédito y el ciberterrorismo. Para Gutiérrez (2003), este tipo de delitos se encuentran tipificados en México de manera Federal, Estatal y Municipal, sin embargo, la creación de ciberpolicías es insuficiente en este ámbito, ya que cuando se desmantela o niega el permiso a un dominio Web, surgen 20 más del mismo contenido.

A pesar de los numerosos vacíos legales ya mencionados, diversos grupos interesados en la seguridad y la gobernabilidad de medios como Internet, comienzan a dar sus primeros pasos. Es así que en el año 2006, Atenas abrió el Foro Internacional de "Gobernanza de Internet", en donde se establecieron los siguientes temas como prioridad a la creación de una ley: apertura (libertad de expresión, libertad al publicar información, ideas y conocimientos), acceso (conectividad a Internet con nuevas políticas y costos), diversidad

(respeto a los contenidos locales de cualquier dominio web) y seguridad (vigilancia, privacidad y policía cibernética en sitios que ofrezcan el servicio de Internet). Estos cuatro rubros conforman la intención de legislar Internet para todos los continentes, sin embargo, la situación es complicada, pues tratar de implementar una ley que rija al ciber-espacio, puede atentar contra la libertad de expresión (APC, 2006).

Siguiendo la anterior ruta, otras acciones pequeñas pero no por eso menos importantes, son las que se llevarán a cabo en el Reino Unido; en dicho lugar y debido a las amenazas en vuelos comerciales se cambiarán los anuncios luminosos de "no fumar", por los de "no celulares". Además, recientemente la Organización de Explotación de Menores y Explotación en Línea (COP, por sus siglas en inglés), se unirá a MSN para combatir a los acosadores virtuales de Internet, además de educar a los usuarios sobre las maneras de identificar y denunciar a un criminal en línea (Dvorak, 2006 a).

2.3. Efecto de la globalización en la generación virtual.

"Verán, creo que somos parte de una generación de mierda, y si algo nos define es la obsesión por la tecnología. Somos la Generación Tecnofetichista. Nos fascina la tecnología en miniatura. Mientras más pequeño, mejor. Somos la Generación Minitecnofetichista. Y si tiene más mierdas encima, excelente. Si un solo aparato es capaz de realizar docenas de funciones para las que no fue pensado en un principio, maravilloso. Somos la Generación Multimediaminitecnofetichista De Mierda. Podríamos ver cintas de VHS en un VCR y hacer llamadas por un teléfono, pero estamos obsesionados por lograr que las cosas funcionen al revés, es decir, hacer llamadas por la VCR y ver pelis por el teléfono."

RUY XOCONOSTLE,
Pixie en los suburbios. Novela, p. 26, 2001.

Fenomenoide (Freakazoid!), era una caricatura en donde un cibernauta catalogado de "nerd" ingresaba a un ordenador convirtiéndose en la madre burla de los superhéroes. Sin embargo, las horas que el adolescente, protagonista de la historia, pasaba frente al ordenador en un inicio eran inverosímiles. Lejos de esa imagen caricaturesca, ahora la globalización nos acecha y atenta, ya que ésta puede ser entendida como el intento de expansión del capital en todos los ámbitos geográficos y de actividad humana, únicamente bajo las reglas del mercado y, por tanto, cada vez con menor regulación pública (Bauman, 2003).

Podemos afirmar que este proceso de globalización está dominado por los grandes grupos industriales y financieros transnacionales a la búsqueda del máximo beneficio. Las reglas del juego globalizador, políticas, económicas y sociales, se definen de acuerdo con los intereses de grupos escondidos en las instituciones como el BM (Banco Mundial), el FMI (Fondo Monetario Internacional), la OMC (Organización Mundial de Comercio), fuera del control de la ciudadanía (Bauman, 2003). Un ejemplo simple de la globalización es

la entrada de restaurantes que tienen la carita del payaso feliz y se simbolizan con una M (McDonald's), el que por supuesto ha logrado lo que pocos han intentado, la conquista de países como la India. Por lo tanto, la globalización termina con las masacres inútiles de antaño y se lanza a la conquista del mercado en diferentes lugares del globo terráqueo.

La globalización trae de la mano a su primogénito, el consumismo, quien a su vez puede homogeneizarse con ciertos valores relacionados con el estatus de una clase que tenga o no la capacidad de consumir novedosos artículos traídos de diferentes sectores del mundo (Bauman, 2003).

Para Estevan (1992; en Hortolano, 1999) es en la mercadotecnia en donde se encuentra el núcleo de los creyentes en la innovación y el desarrollo tecnológico como una fuente de modernización, y por tanto de crecimiento y progreso indefinido. De este modo, las principales características de la sociedad globalizada son: el uso de la tecnología de la información, pues ésta se ha convertido en la herramienta fundamental del desarrollo para mantener al mundo entero interconectado por medio de una serie de redes de flujo o bloques de poder económico; es decir, los países de Primer Mundo que ejercen su mandato selectivamente entre los países de Tercer Mundo (Reboloso, 2000). La sociedad postindustrial ya no existe, según palabras de Castells (1994; en Reboloso, 2000), pues señala que la sociedad globalizada se dirige a un paradigma tecnosocial, llamado informacionalismo, mismo que se organiza alrededor de las actividades basadas en el conocimiento como fuente de la productividad.

La sociedad se ve sometida a un verdadero "vía crucis" al intentar adaptarse al impacto de nuevos artilugios y técnicas desconocidas

hace tan sólo unos años. Del mismo modo, aquellas personas que no sepan adaptarse a la nueva coyuntura perecerán por pérdida de competitividad. Es aquí en donde la selección natural descarta a aquellos individuos que no cuentan con las características para entrar en el nuevo mundo, obligándolos a innovarse o desesperarse en el intento, pues muy pocas veces dirigimos la vista a los efectos que toda esta compleja realidad trae consigo a nuestra generación y a las generaciones que están viendo nacer hoy el ocaso de la humanidad.

El impacto de la globalización en las nuevas generaciones es como un tsunami, que arrastra a los jóvenes a niveles oscuros e insospechados. De acuerdo con lo que mencionan González, Espinar y Frau (2006) los jóvenes no se sorprenden de la tecnología, ya que el Internet, el celular y los reproductores de mp3 constituyen un ecosistema natural para relacionarse con sus iguales, para hacer nuevos amigos, buscar información o bajar música, desarrollando así su propio sistema cultural.

Sin embargo, la globalización y las nuevas tecnologías de la información impactan en los jóvenes cambiando su manera de relacionarse con los otros, lo cual puede convertirlos en lo que hoy se ha denominado como "Screenagers" que es el nombre que se utiliza en los Estados Unidos Americanos para hacer referencia a aquellos adolescentes y adultos que pasan muchas horas ante las pantallas, ya sea de televisión, de videojuegos, del ordenador o Internet, y del celular. En Japón se les denomina a este tipo de jóvenes y adultos como "hikikomori", mismos que se caracterizan por largos periodos de encierro en su habitaciones, pasando incluso meses reclusos, llegando a perder prácticamente el contacto con el mundo exterior (González, Espinar y Frau, 2006).

Por otro lado, el ámbito educativo es un torbellino, pues la aparición de nuevas carreras tecnológicas es el reflejo de nuestra sociedad urgida de crecimiento económico. Es así que la educación se demanda como un satisfactor material más, es decir, esta añoranza de información conforma la garantía para ingresar al trampolín del estatus social (Macías, S/A; Marín, S/A).

Macías (S/A), comenta que realmente la sociedad ha dejado de pedir a la escuela calidad educativa a fondo y a largo plazo; lo que actualmente se exige son resultados inmediatos y tangibles: cantidad de memorización, habilidad mecanizada y sobre todo certificado de prestigio. En contraste, Marín (S/A), apunta que otro factor que contribuye a la creciente complejidad del sistema de educación, es la diversidad de modelos extranjeros recomendados y adoptados de política educativa elaborados por agencias internacionales, con base en la idea de que la globalización de los procesos productivos y económicos nos obligan a modernizarnos, y copiando en la medida de lo posible las propuestas del extranjero que acierten a sacar del subdesarrollo a muchos países. Un ejemplo de lo anterior, lo es México, país que como muchos en subdesarrollo, busca adaptarse a un mundo nuevo, abierto, competitivo, altamente desarrollado y con tecnologías de punta; y pretende lograrlo con menos de diez millones de personas educadas y con suficiente poder de compra, mientras el resto de la población se debate en una desesperante pobreza.

Pareciera ahora que las nuevas generaciones marchan bajo el son del clic "Actualización constante y permanente". A lo anterior, Macías (S/A) analiza el caso de ofrecer el "Inglés y la computación" como estandarte de una educación de calidad. Este autor considera esta acción un gancho mercadotécnico. Es decir, él considera que la tecnología, en cuanto novedad y ventaja mecanizada, goza de un

aura de poder y conveniencia, pero como toda herramienta, es ambiguo su efecto.

La tecnologización de las universidades, las alternativas virtuales sin mucho fondo y el decaimiento en demanda de las profesiones relacionadas con las ciencias positivas (Biología, Matemáticas y muchas más), en contraste al aumento de aquellas consideradas relacionales o de servicios (Relaciones Internacionales, Derecho y Mercadotecnia, entre otras), son tan solo algunos ejemplos de este gigantísimo fenómeno de globalización.

En el panorama del conocimiento, algunos profesionales de la educación consideran que llevan a cabo su labor entre analfabetas funcionales, ya que las generaciones actuales desconocen la utilidad de manejar las habilidades del lenguaje verbal y escrito, porque parece inútil utilizarlas o tan solo desarrollarlas en nuestra cultura hipervisual. Actualmente, muchos alumnos no sólo prefieren psicológicamente los medios audiovisuales sobre la lectura, sino que leer les resulta críptico, no pueden imaginar, entender ni resumir, mucho menos emiten críticamente su opinión, ni aportan nuevas ideas sobre el tema (Macías, S/A).

A lo anterior, cabría señalar que irónicamente se han puesto a disposición términos como alfabetismo cibernético y alfabetismo informático, ambos referidos por Trauth (1991; en Reboloso, 2000), para dar cuenta del aprendizaje de una cultura que surgió con la predominante utilización de máquinas. El alfabetismo cibernético es definido como la habilidad para saber usar la computadora en la solución de problemas, lo que lleva a incluir el conocimiento de la estructura, las operaciones y los programas de soporte lógico de la computadora. Por otro lado, el término alfabetismo informático, se refiere al uso y manejo adecuado de la información que llega a través

de los medios tecnológicos, en donde se ponen en juego habilidades como la discriminación y evaluación de dicha información.

Hoy en día, y gracias al proceso de la globalización, no resulta tan necesario vivir en países como Japón o Estados Unidos Americanos, ya que los productos tecnológicos llegan a nuestras manos con facilidad, y algunos de estos suelen tener precios accesibles. Es así que resulta raro encontrar a un joven de clase media que no tenga computadora, o que no sepa cómo utilizarla; la mayoría de éstos tienen celulares y los más jóvenes tienen consolas de videojuegos (Xbox, PS, PSP, Wii, Game Cube, etcétera). Una de las dificultades que enfrentamos al hablar del proceso de globalización en conjunto con la tecnología, es el rezago de aquellas personas que no tienen la posibilidad de acceder a este tipo de medios, lo cual se puede denominar según ciertos autores como "brecha digital", en donde cierta clase de personas como los grupos indígenas, las comunidades marginadas y los adultos mayores entre otros, encuentran enormes dificultades de acceso a la información en la nueva sociedad informática que con agigantados pasos aplasta el modo de concebir la realidad (Gómez, Gallego, Castro y Maignan, 2006).

La globalización, ahora ya escrita como slogan hasta para vender chicles, evoca el desarrollo, la creación y sobre todo a la tecnología. Pero no podemos dejar de señalar que el avance de la tecnología está olvidando a las comunidades más pequeñas, aquellas que poco a poco y debido al atraso, se pierden en la espiral de la globalización y la tecnología. Del mismo modo, la tecnología no encuentra escape en los desposeídos por el Internet, ya que aún hay personas que siguen demostrando sus emociones con el contacto, ya sea a través de un abrazo, en el acto sexual o en el campo de guerra, en la lucha cara a cara.

La realidad parece una vez más a disposición de los más favorecidos, pues son estos quienes a través de cursos de Inglés, de cómputo y de las grandes ofertas de los aparatos en boga, aplastan a los hijos de las herramientas arcaicas. Niños que ayudan a sus padres en las actividades rurales de México y de otros países, o aquellos que mueren de hambre en África, no tienen cabida en la exclamación de poder, pues ellos aún acarician la sola idea de vivir, comer, jugar y estudiar, ignorando si para esto es necesario manejar un teclado o un mouse. La realidad una vez plasmada en los grandes libros de la humanidad a través del conocimiento vivencial ya no basta, se olvida y prostituye el conocimiento virtual que más parece viral.

Y es así que la tecnología, ya sea por el nulo acceso o por el exceso de acceder, construye un gran vacío en diferentes aspectos. Es evidente que la llegada del Internet modifica la manera de relacionarse; el mundo virtual y sus múltiples facetas construyen la ciudad de los nanochips, de los softwares en donde las emociones se encuentran compiladas en "emoticons".

Así bien, hasta el momento hemos señalado los matices de la evolución tecnológica, y a partir del siguiente capítulo aterrizaremos de lleno al tema del Internet, abarcando su creación y la diversidad de este medio, además de señalar los factores negativos y positivos, que el Internet a través de su "<http://www>" ha tatuado ya en nuestra existencia.

3. INTERNET: PUENTE DE COMUNICACIÓN CON OTRAS REALIDADES.

“En un comienzo existió el hombre y por un tiempo estuvo bien. Pero las sociedades llamadas civilizadas pronto cayeron víctimas de la vanidad y la corrupción. Luego, el hombre creó la máquina, semejante a sí mismo. Y así se convirtió en el arquitecto de su propia desaparición”.

MAHIRO MAEDO.

The animatrix: El Segundo Renacimiento. Parte 1.
(The Second Renaissance Part 1). 2003.

Actualmente, Internet carga la etiqueta de difusión mundial, debido a que es un medio de propagación de información de todo tipo, además de ser un vehículo de colaboración e interacción entre individuos con ideas similares o contrarias, que se conectan a sus ordenadores y se comunican por mensajería instantánea, independientemente de su ubicación geográfica (Kindersley, 1998).

Resulta que el Internet es el gran hijo de la era, la etapa y la edad llamada de la información. Su gestación tuvo lugar a partir de los adelantos tecnológicos dados en dos escenarios históricos de gran relevancia, que son el lapso de 1950-1970, nombrado la era electrónica, y el siguiente periodo que abarca de 1973-1995, denominado edad de la información o tecnología avanzada (Reboloso, 2000).

El lapso de 1950-1970, conocido como la era electrónica, contiene, como lo señala Reboloso (2000), entre sus principales avances los siguientes:

- ❖ Desarrollo de la *primera generación de computadoras*, con la Univac1, que eran máquinas enormes construidas con tubos de vacío y que realizaban operaciones muy complejas; éstas comienzan a ser utilizadas en 1951 (Beekmann 1995; en Reboloso, 2000).
- ❖ En 1956 el uso del transistor desplazó el tubo de vacío, dando pie a lo considerado como la *segunda generación de las computadoras*.
- ❖ A mediados de los sesenta los transistores son sustituidos por las máquinas confeccionadas con circuitos integrados, constituyentes de la *tercera generación de computadoras*. Pero fue hasta 1968 que las computadoras con circuito integrado vieron la luz.
- ❖ En 1971, Intel desarrolló el microprocesador 4004. Cabe señalar que la invención del microprocesador, primer chip en contener todos los componentes de la Unidad de Procesamiento Central (CPU) en una sola unidad, es considerado el inicio de la *cuarta generación de computadoras* (Beekmann 1995; en Reboloso, 2000).

El siguiente periodo, que abarca de 1973-1995 (Reboloso, 2000), edad de la información o tecnología avanzada, refiere al uso de computadoras, robots y equipos de oficina; los siguientes avances resultan los más relevantes:

- ❖ Apple desarrolla la primera computadora personal que se caracteriza por poder generar gráficas de color e incluir un tablero.

- ❖ En 1981, IBM introduce la computadora personal, utilizando el sistema operativo DOS (Norton, 1995; en Reboloso, 2000).
- ❖ En 1982 es lanzado Norton Utilities, una serie de herramientas con el fin de ofrecer al usuario la recuperación de archivos perdidos, así como de incrementar la seguridad de los programas y los datos almacenados en discos (Norton, 1995; en Reboloso, 2000).
- ❖ En 1983, Fred Cohen incorpora el término virus computacional para dar cuenta de los programas que pueden insertar copias de ellos en otros programas (Buch 1993; en Reboloso, 2000).
- ❖ En 1984, Apple lanza la microcomputadora Macintosh e IBM la PC AT. Ese mismo año, las compañías Philips y Sony desarrollan el CD-ROM (Disco Compacto Read Only Memory).
- ❖ En 1986, IBM lanza la primera computadora portátil que utiliza disco flexible de 3 ½ pulgadas.
- ❖ En 1987, los primeros productos de realidad virtual salen al mercado. Por su parte, IBM ofrece la PS/2 equipada con un adaptador gráfico de video llamado VGA, además ofrece el HyperCard, hecho que vislumbró la llegada de la hipermedia.
- ❖ En 1989, se ofrece el SVGA (SuperVGA), lo que lleva a desarrollar imágenes con mayor nivel de resolución y de color.
- ❖ En 1990, Microsoft lanza Windows 3.0, producto que en menos de 4 meses vende un millón de copias.
- ❖ En 1993, el microprocesador Pentium es lanzado por Intel. Aparece Mosaic, programa de soporte que es usado para navegar en la WWW.
- ❖ En 1994, aparece Netscape, para navegar en Internet.
- ❖ En 1995, Microsoft ofrece el Windows 95. En 1998, se lanza el Windows 98, en el 2000 Microsoft lanza el Windows XP.

Y la historia... *"sigue y sigue"*, recordándonos el slogan de una reconocida marca de pilas.

Cabría destacar que en contraparte, hay otros autores que minimizan los pasos y ven directamente el puente construido. Tal es el caso de Martínez (1993; en Feria, S/A a y Feria, S/A b), quien menciona que el murmullo en los años sesenta hizo posible que la población fuese conociendo la tecnología de la información a través de los equipos llamados mainframes, computadores medianos o grandes, costosos, con alto consumo de energía, escasa capacidad de almacenamiento, así como baja velocidad de procesamiento. El mismo autor señala que el alarido de la tecnología de la información llegó en los setentas y se concretó en los ochentas con las PC´s. Específicamente en Latinoamérica esto sucedió en el año de 1985, pues los equipos ya eran personales, o por lo menos de menor costo y mayor capacidad de procesamiento, además de que se popularizó la producción del CD-ROM; y finalmente apuntan que la llegada de los años noventa marcó la diferencia a partir de las redes teleinformáticas, específicamente el Internet.

Podemos mencionar que la tinta, o más bien, los avances siguen y siguen, hasta llegar a transformarse en bites (unidad mínima de procesamiento), porque día a día nos asombramos de los progresos. Aunque hay algunos autores que señalan que la tecnología, al igual que la música y las tendencias en la alta costura, se está reciclando; es decir, que sobre los avances de años posteriores se hacen remaches y ¡Zuum!, otro aparato de alta tecnología.

3.1. Desarrollo histórico del Internet.

"If it can be broke then it can be fixed,
If it can be fused then it can be split,
It's all under control.
If it can be lost then it can be won,
If it can be touched then it can be turned,
All you need is time.

We promised the world we'd tame it,
What were we hoping for?"

BLOC PARTY.

Pionners. Silent Alarm. 2005.

El fenómeno del Internet es relativamente novedoso y ha sido como una bomba con segundero dispuesta a estallar en cualquier momento; es decir, Internet representa una tecnología explosiva, de la cual hasta el momento se ha descrito una abundante pero dispersa y poco actualizada bibliografía, ya que es una tecnología en la que la información obtenida se desactualiza rápidamente, lo cual impide realizar una versión completa de la historia de Internet, puesto que esta historia se sigue escribiendo en el libro de la vida del ser humano. Sin embargo, sí podemos realizar un esbozo de sus principales antecedentes. Por lo tanto, en este apartado centraremos nuestra atención en el desarrollo histórico del Internet.

Uno de los factores más aceptado para la creación del Internet, fue el lanzamiento al espacio del primer satélite soviético, el Sputnik, en octubre de 1957. La puesta en órbita terrestre de aquel instrumento extraño de metal en forma de bola, galvanizó a los Estados Unidos.

La precisión que requería el envío al espacio de un cohete y su transformación en un satélite artificial de la Tierra, acción realizada por los soviéticos, era superior a la que exigía el lanzamiento de una bomba nuclear a un objetivo, de tal manera que el Sputnik podía atentar contra cualquier país sin acercarse un milímetro, razón suficiente para poner a temblar a muchas naciones, entre ellas la norteamericana.

Algunos historiadores señalan que el lanzamiento del Sputnik creó una conmoción alrededor del mundo, así que a finales de los años sesenta el departamento de defensa de los Estados Unidos de Norteamérica, preocupado porque sus ordenadores pudiesen ser víctimas de un ataque nuclear y satelital, creó una red militar llamada ARPA (Advanced Research Project Agency), con el fin de proteger sus ordenadores y desarrollar formas más efectivas de entrenamiento para sus científicos, ya que dicha red era capaz de permitir la comunicación (a través de ondas de radio y satelitales) aún en las condiciones más adversas; es decir, hacía frente al augurado ataque nuclear de la entonces Unión Soviética y otros países del campo socialista (Cañedo, 2004). Posteriormente, la red militar ARPA evolucionó y cedió la batuta a DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), en 1969, quien comenzó a planificar la creación de una red múltiple, con el objetivo de enlazar el mayor número de computadores que brindasen información en caso de una guerra atómica (Reboloso, 2000).

Ya entrados los años setenta, específicamente en 1972, se creó el ARPANET, que integraba la idea de múltiples redes independientes, de diseño casi arbitrario, semejando una telaraña, que incluiría redes de paquetes por satélite, por radio y otros tipos de red. Es así que ARPANET representó la primera demostración pública de una Red de comunicaciones financiada por la DARPA, que funcionaba de forma

distribuida sobre la red telefónica conmutada. Después de un año, y ante el éxito de esta demostración, la DARPA inició un programa de investigación sobre posibles técnicas para interconectar redes de distintas clases. Y es desde entonces que el nombre "Internet", se aplicó al sistema de redes interconectadas mediante programas (protocolos) de seguridad nacional (Reboloso, 2000; Wikipedia, S/A).

Con respecto a lo anterior, Internet, como ahora la conocemos, encierra una arquitectura abierta (por opuesto que suene), del trabajo en red. En esta dirección, la elección de cualquier tecnología de red individual podría ser seleccionada libremente por un proveedor e interactuar con las otras redes a través de lo que se ha denominado Internetworking (trabajo entre redes); que es el cúmulo de grandes empresas, como AXTEL, AT&T, Telcel, Telefónica y muchas más, que trabajan en redes satelitales individuales (Leiner, Vinton, Cerf, Clark, Kahn, Kleinrock, Lynch, Postel, Lawrence y Stephen, 1999).

Ahora bien, Kahn (S/A; en Leiner y cols, 1999) es considerado como el primer investigador en idear la arquitectura de una red abierta similar a la de Internet, debido a que en sus trabajos realizó un programa que incluía una paquetería de conexión por radio, el cual se convertiría más tarde en un programa separado que fue llamado *Internetting*, mismo que dio la clave del crucigrama de Internet, otorgándole así el acceso libre y abierto a los documentos básicos de diferentes protocolos (programaciones), lo que a su vez facilitó la entrada de la comunidad universitaria a las investigaciones del ARPANET y del Internet, dando como resultado la publicación abierta de ideas y comentarios. Pero a Kahn (S/A; en Leiner y cols, 1999) este tipo de redes académicas le parecieron demasiado formales y lentas para realizar un intercambio dinámico de ideas. En la actualidad el programa *Internetting* se ha modificado y ha permitido la creación de Intranet, que es básicamente una red de ordenadores

en una red de área local, también conocida como LAN, privada, empresarial o educativa; esta herramienta de Internet, proporciona un medio de autogestión en lo referente a captura, reporte, consulta y producción de la información que en el medio utilizado se desarrolle (Reboloso, 2000).

Por otro lado, retomando a Kahn (S/A; en Leiner y cols, 1999) para que Internet navegara en el mar virtual mucho más rápido que en sus inicios, se ideó cambiar la paquetería de radio por la paquetería satelital, lo cual permitió la oportunidad y el beneficio de comenzar la utilización del correo electrónico, y seguir así hasta que su ruta posibilitó el intercambio de ficheros, el acceso remoto y finalmente las prestaciones de la WWW (World Wide Web).

Una vez realizadas todas estas actualizaciones, la expansión del territorio apenas conquistado por la red creció de manera significativa, aumentando la comunidad de usuarios. Es así que ARPA y sus derivaciones dejaron de ser los protagonistas de la historia, para quedarse mirando la conquista tras bambalinas, pues el financiamiento de Internet y sus vástagos formaban ahora parte de los intereses empresariales y mundiales.

El crecimiento del mundo empresarial trajo consigo un incremento en la preocupación por la estructura del Internet; desde los años ochenta y hasta la actualidad, la comunidad de usuarios dejó de ser exclusivamente científica gracias a la creación de Internet Society en 1991; dando pie a la apertura de una red libre, más allá de sus raíces originales de investigación y protección, comenzando a connotar un sentido globalizador y de marketing, tomando de la mano una actividad comercial creciente y aún en expansión (Cañedo, 2004).

Hasta este momento, nos vemos en la necesidad de ahondar en el uso indiscriminado que han tenido los términos Internet y la World Wide Web (WWW). Para Garrido (2002), estos términos son cosas diferentes, ya que Internet es una tecnología que surgió paulatinamente con el propósito de defender a la nación norteamericana de posibles ataques, y a través de su evolución nació la WWW., y sus fines resultan ahora más inmediatos y prácticos, como lo es el caso del comercio.

Si partimos de la historia de la WWW, tenemos que señalar dos momentos históricos. El primero de ellos está situado en el año de 1990, cuando el investigador inglés Berners-Lee (S/A; en Garrido, 2002), propuso compartir sus investigaciones por medio de un sistema de información descentralizado, que le permitió, a través de un hipertexto, intercambiar datos con sus colegas del laboratorio, lo cual a su vez redujo significativamente el tiempo invertido en el intercambio de datos entre personas, así que este singular personaje ideó el lenguaje HTML. El desarrollo de este lenguaje fue complementado por Robert Cailliau (S/A; en Garrido, 2002), quien ideó el primer browser (navegador).

El segundo momento histórico se sitúa en el año de 1993, cuando el científico estadounidense Marc Andersen (S/A; en Garrido, 2002), trabajador del Centro Nacional para Aplicaciones de Supercomputadores (NCSA), mejoró el browser creado años anteriores por Cailliau (S/A; en Garrido, 2002), al añadirle un software (conjunto de instrucciones que indican a un ordenador qué debe hacer por medio de un lenguaje que es conocido como programa), mismo que permitía mostrar imágenes y colores, transformando así a la WWW en algo amistoso y además gráfico. Este tipo de programación fue un éxito, y para 1994 la compañía "Netscape" lanza el producto al mercado, dejándole a Anderssen

(S/A; en Garrido, 2002) una fortuna de casi 100 millones de dólares, nada despreciables para ser la primera vez que una tecnología como ésta se lanzaba al mercado mundial.

El surgimiento de Microsoft y el sistema operativo Windows terminan por desplazar del mercado al "Netscape" y juegan al "monopoli" ganando el favoritismo de la moda; por tal motivo, "Netscape" cae derrotada ante el "juego de la vida" y Andersen (S/A; en Garrido, 2002) se vio obligado a vender el browser a America On Line (servidor que en su momento era el más importante de los Estados Unidos de Norteamérica). Aún con la venta de las acciones, "Netscape" colapsó, pues el nuevo concepto del Internet Explorer de Microsoft, más el sistema operativo Windows 98, dieron como resultado la multiplicación de los pequeños "greemlins", muy al estilo "gizmo", o lo que es lo mismo, surgieron miles de empresas con el formato "punto com". La conclusión son miles de millones de valores en la bolsa cibernética, el dinero que antes había sido impreso ahora era trasladado al lenguaje computacional (Garrido, 2002).

Así es como se gestó la marca que llevara el anticristo de la red, en lugar de ver un 666 en su cabeza, observamos en su encabezado la WWW que revolucionó con su magia a la humanidad. Después de la PC, la WWW es un sistema considerado "hipermedia" o "hipertexto" (como lo hemos observado a través de los párrafos anteriores). Organizado en interfases, el "hipertexto" es aquel que permite las conexiones lógicas entre diferentes partes de un documento por medio de una programación que se conecta en red de un archivo a otro dando un click con el mouse (Kindersley, 1998). En la web, se utiliza el hipertexto para navegar entre documentos relacionados mediante enlaces que establecen sus autores y editores; a estos se les ha llamado comúnmente "links", que es como tomar una puerta a diferentes dimensiones, o entrar a diferentes países mediante el

monitor, uno puede de pronto encontrarse tocando la puerta de la tiendita del terror o se puede hacer penitencia en la plancha del Vaticano.

Ahora bien, un "hipermedio" es un documento programado que se basa en los mismos principios de un "hipertexto", pero con la diferencia de que el "hipermedio" es más estructurado y puede contener imágenes (animadas o no animadas), vídeos y sonidos (fragmentados o completos), además de texto, un ejemplo podría ser el ingresar en una página de la embajada Rusa, en donde se puede acceder a las fotografías, el himno, videos históricos de Rusia, etcétera (Cañedo,2004).

Para este mismo autor, los dos lenguajes principales que utiliza la WWW son:

1. HTTP: protocolo de transferencia del hipertexto e hipermedia que denomina a las páginas Web (Hostes, llamados comúnmente dominios o dirección), para la transmisión de ficheros en diferentes idiomas.
2. HTML: Lenguaje de programación desarrollado para el diseño de páginas y documentos de consulta, por medio de la Web. La propiedad más importante del HTML es su posibilidad de enlazar partes de un texto con otros documentos, o con otras secciones del propio documento.

Un factor que impulsa la propagación del Internet, es que éste utiliza un lenguaje o protocolo estándar, lo cual significa que cualquier persona del mundo con un ordenador (PC), un módem (dispositivo electrónico que permite comunicar ordenadores entre sí) y una línea telefónica puede acceder a la información de la WWW (Kindersley, 1998). Resulta así que la WWW es una herramienta del Internet,

conectado a muchas redes informáticas de todo el mundo y utilizado en la actualidad principalmente como canal de comunicaciones para los mensajes electrónicos (correo electrónico, chats, messengers), además de contener un maremoto de información almacenada por personas, gobiernos, centros educativos y de investigación, organizaciones comerciales, políticas y militares.

Internet ha sido considerado como la suma de dos conjuntos. En primera instancia, se menciona a la comunidad de científicos que a través de sus investigaciones se permiten aplaudir y bailar alrededor del computador, como si este fuese el mismísimo fuego descubierto por los ancestros. El segundo conjunto lo constituyen las herramientas tecnológicas que han servido para su creación.

Sin lugar a dudas, los protocolos de programación, la novedad que causa el Internet, y la suma de más de cien millones de usuarios alrededor del globo terráqueo, nos hacen testigos del universo virtual más impresionante que atestigua la humanidad, mismo que se escribe con signo @. Y resulta que este nuevo mundo es tan amplio y tan diverso que sería imposible conocerlo todo; es así que las aguas tranquilas de la Red se agitan por la amenaza de virus y centinelas. A continuación, nos sumergiremos en aquellas aguas para conocer la diversidad de este ecosistema virtual.

3.2. ¡Cómo han cambiado las cosas!: diversidad en Internet.

“Whatever she wants from me
Whatever device
Whether in kindness
Whether in spite
What can I say?
What can I do?
I can't help myself
I let the monster through.

Jesus online
Wires around the world
Feel invincible
Jesus online
To be perfect just like you”.

BUSH.

Jesus on line. The science of things. 1999.

¿Cómo olvidar aquellos tiempos en los que las cartas eran escritas a mano?, y donde esperar la contestación podía tardar hasta un año, dependiendo de a dónde se mandase la carta; ¿quién hubiera pensado en el siglo XVI que aparatos como la computadora, el teléfono celular o la mensajería instantánea, serían cosas normales para nuestros días? Ahora los usuarios de la Red mandan su currícula a páginas de bolsas de trabajo a nivel mundial. Como dirían las abuelitas “¡Las cosas ya no son como antes!”, y tienen razón, incluso cuando se les escucha diciendo “¡En mis tiempos...!”, y es que esos tiempos ya cambiaron, ya hemos rebasado la imagen de aquellas personas de antaño que llegaban a casa después de trabajar horas

en la hoy primitiva máquina de escribir; actualmente hemos pasado a ser un holograma, pues la oficina o escuela no son necesarias; contamos con una infinidad de ciber-cafés para enchufarnos 3 horas en línea que a muchos mortales nos parecen tan sólo 15 minutos.

Ante tanta evolución tecnológica, mejor hablemos de la adaptación digitalizada, ya que ella fusiona la vida del hogar, trabajo y ocio; es decir, las prácticas de participación en diversas comunidades se mezclan y confunden en una sociedad global, que ahora aboga por ser reconocida como la "Cibercultura" (Feria, S/A b; Sánchez, S/A). Puede que Internet tenga del todo una visión de mercadotecnia, sin embargo abre espacios para la creación de una nueva cultura, ya que este avance tecnológico toma una gran masa y la transforma, la moldea, es plastilina en las manos de sus usuarios que abrazan y avanzan hacia otra realidad, en donde pueden ser alguien, ser diferentes o fingir serlo (o encontrar una nueva manera de ser).

Todo el cúmulo de posibilidades que nos otorga el Internet es posible explicarlo a través de los servicios y clasificación de páginas web a disposición de los cibernautas. A continuación describiremos de qué constan los servicios más destacados.

Bawens (1993; en Feria, S/A b), describe los principales servicios que ofrece la tecnología de redes:

- ❖ Correo electrónico: servicio que posibilita la acción de enviar y recibir mensajes electrónicos. Las grandes ventajas de este en comparación al correo postal y al teléfono son la rapidez y hasta instantaneidad de envío-recepción, la divulgación de uno a muchos y el bajo costo, además del ahorro de tiempo y la posibilidad de utilizarlo en cualquier horario.

- ❖ Transmisión de archivos: que concierne a la propiedad de almacenar y transferir a distancia, sin necesidad de dispositivos físicos de almacenaje, diskette o unidad USB.
- ❖ Consulta de páginas Web: servicio que día a día pone a disposición de los usuarios de Internet nuevas fuentes de información que son accesibles en línea, algunos sitios son gratuitos y existen otros que cobran.
- ❖ Índices a publicaciones periódicas: este servicio se refiere principalmente a revistas, que pueden ser consultadas pues se ha creado un procesamiento digital de sus publicaciones anteriores.
- ❖ Publicaciones periódicas en texto completo: el ejemplo perfecto para este servicio son las revistas en formato red, que se ofrecen tanto gratuitamente como también ante previa suscripción
- ❖ Boletines electrónicos: posibilitan la creación de comunidades a través de la comunicación de muchos a muchos, pues al publicar un mensaje, éste queda a disponibilidad de otros que pueden discutir la idea inicial.
- ❖ Sistemas de conferencias: estos son adicionales a los boletines electrónicos y cuentan con mayor capacidad, de manera que los comentarios son parecidos a una llamada telefónica de muchos a muchos en el momento.
- ❖ Listservers (foros electrónicos): este servicio lo conforman grupos con intereses comunes, auto-organizados, que a través de software y una lista de direcciones, crean una comunidad.

Actualmente es más acentuado el debate acerca de la creación de las páginas web, muy al estilo "¿Qué fue primero el huevo o la gallina?". Por lo tanto, en los siguientes párrafos mencionaremos la clasificación

de las páginas dispuestas en la WWW, además de proporcionar los sitios más visitados por los navegantes de estas aguas.

❖ **WEBS O PÁGINAS CORPORATIVAS.**

El término "web corporativa" hace referencia a aquellas páginas estandarizadas que contienen la información de una empresa determinada. Este tipo de webs permiten una comunicación directa con los clientes, accionistas, medios y el público en general, que esté interesado en los productos que maneja la compañía, pudiendo conectarse en cualquier parte del mundo al servicio que ofrece, pues algunas de ellas tienen servicio las 24 horas.

Para Ferres (2006), estas webs son las más estandarizadas y extendidas que existen; este tipo de páginas presentan diferentes secciones a las que se puede acceder, como por ejemplo, "Productos y Servicios", "Sala de prensa", "Contacto", "Chat de atención a usuarios", "Información para los Accionistas e Inversionistas". Claro que el diseño y la presentación de la página tienen que ver con cómo se desee personalizar la misma, lo cual depende totalmente del programador y los diseñadores a cargo de esta.

Dentro de este tipo de páginas, podemos encontrar catálogos en línea, los cuales suelen tener sus páginas alternas y sus buscadores, dependiendo de lo que el cliente desee elegir, o las necesidades de lo que busca en la web corporativa. A continuación, haremos mención de algunas de estas páginas:

www.galdako.net, www.enologo.com, www.rae.es, www.ford.com,
www.microsoft.com, www.siemens.com,
www.zinco.es/pcformat.html, www.faber-castell.com,
www.latiendadelbillar.com/, www.elpozo.es

❖ **PORTALES**

Se refiere a páginas web que contienen en sí mismos diferentes servicios con el propósito de realizar una estrategia de marketing, consiguiendo a internautas que accedan a la página siempre a través de la misma dirección Web. Este tipo de páginas ofrece a los usuarios correos electrónicos, espacios personales, chat´s y comunidades virtuales de manera gratuita o con un costo mínimo; también contienen un recuadro con el que se puede buscar cualquier cosa en la red. Algunos de ellos incluyen noticias de finanzas, espectáculos y enlaces de interés para todo público, además de contar con un servicio de contratación de banners o anuncios publicitarios (Ferres, 2006).

El objetivo de los portales reside en poder encontrar todo lo que se necesita para quedarse enganchado. Algunos ejemplos de los portales más visitados son:

<http://www.tepierdes.com>, www.apali.com, www.altavista.com,
www.zu.es, <http://www.hispavista.com>, <http://www.demasiado.com>,
www.esmas.com, <http://alego.com>, www.google.com,
www.yahoo.com, www.t1msn.com, <http://www.extremadura.com>,
www.eleusis.net, www.youtube.com, www.ebay.com ,
www.killsometime.com

❖ **BUSCADORES**

La línea que divide a los buscadores de los portales es realmente mínima, podemos considerar que un portal es todo aquello que está inmerso en la red con el tatuaje de la WWW. Para Millán (2006), los buscadores son el acceso privilegiado de los portales de Internet, su funcionamiento es básico e incluso lo podríamos equiparar con el funcionamiento de una enorme base de datos almacenada en una biblioteca; en los buscadores las consultas se segmentan por idiomas y posteriormente por países, su utilización facilita la obtención de millones de páginas web relacionadas a una palabra o un tema que sea de nuestro interés.

Tal parece que el origen de los buscadores se remonta a 1994, y pueden ser clasificados en tres tipos, aquellos que realizan su búsqueda por medio de categorías, los que la realizan por medio de imágenes, y aquellos que utilizan lo que se denomina "motores de búsqueda" (palabras clave), que realizan un rastreo de todas las páginas que contengan ese "motor de búsqueda". Entre los ejemplos de los buscadores más aclamados:

www.terra.com, www.altavista.com, www.elbuscador.com,
www.lycos.es, www.google.com, www.yahoo.com, www.t1msn.com,
www.overture.com, <http://www.webcrawler.com>, <http://www.sol.es>,
www.biwee.es, www.hispavista.com, <http://www.hotbot.com>.

❖ **PÁGINAS INSTITUCIONALES O DE ORGANIZACIONES**

Se refieren principalmente a aquellos sitios que procuran o promueven el beneficio de diferentes áreas, como son lo político, lo económico, lo cultural o la salud, dependiendo a qué tipo de personas vaya dirigida la página de la organización. Por ejemplo, la página de

Amnistía Internacional (www.amnesty.org) se convierte en web de denuncia mundial activa para hombres, mujeres, adultos mayores, niños y grupos minoritarios que padecen maltrato. Este tipo de páginas suelen tener la terminación “.org” al final de la dirección electrónica (Ruiz, 2005). Algunos ejemplos de estas páginas lo constituyen las siguientes:

www.greenpace.com.mx, www.un.org, www.whrnet.org,
www.hrw.org, www.iwtc.org, www.isis.cl, www.distel.ca,
www.neww.org, www.iwy.org, www.eriparl.eu.int,
www.cimac.org.mx, www.grupomontevideo.edu.uy, www.uni-g9.net,
www.asociaciones.org, www.wwf.com

❖ **BLOGS Y PÁGINAS PERSONALES.**

Tirado (1999; en S/A, en: <http://www.blogsmexico.com/weblogs/>, 2004), menciona que un blog es un espacio personal de escritura por medio de Internet, que son comparados a un pequeño diario electrónico, mismo que puede ser utilizado para informar, debatir o compartir cosas que le interesan a una persona en particular, los que en algunos casos suelen ir acompañados de fotografías.

Entre los términos comúnmente manejados en este tipo de páginas se encuentran el de “Post”, que se refiere a las entradas que se hacen en el blog y contienen, en la mayoría de los casos, el título de lo que se publica, la fecha, el nombre o “nickname” (apodo) del autor y un enlace permanente en el caso de existir dentro del blog una dirección URL (registro de red), además de integrar los “links” de los comentarios que pueden dejar otros usuarios, a lo cual se le ha denominado “Postear Comments”.

Algunas personas suelen utilizar los términos blogs y páginas personales como sinónimos que engloban un término introducido por Barger (1997; en S/A, en: <http://www.blogsmexico.com/weblogs/>, 2004), que unió los conceptos de Web (Red de Internet), más el término log que significa *diario a bordo o diario de notas*. Por lo tanto, éste puede ser utilizado para publicar asuntos personales o de la vida diaria, para buscar trabajo, para estudiar, o para narrar algún asunto que se considere importante o de relevancia para la persona que escribe el blog.

Ejemplos de los blogs y páginas personales más solicitados:

www.myspace.com, www.eblogger.com, www.weblogs.com,
www.chilanguabanda.com, www.hi5.com, www.tagget.com,
www.wyn.com, www.travelblog.com,

❖ **LOGS**

En un principio se comenzó a utilizar la palabra "log" como sinónimo del "blog", incluso hay quienes aún lo utilizan de esta manera. Sin embargo, a últimas fechas este término se está asociando más a los foros en línea, en donde el log captura la información de solicitudes de usuarios, además de sus intereses, necesidades o rutas de información que los propios navegantes requieren; los logs contienen registros de las acciones que se realizan en la web, algunos de ellos son foros de debates, otros simplemente son de intercambio de ideas o productos (Martín, S/A).

Los logs más visitados son:

<http://www.forosdelweb.com/>, <http://www.foromania.com/>,
www.terra.es/foro, <http://www.foros.hispavista.com/>,
www.expansiondirecto.com/debates, [http://www. foros.iurislex.org/](http://www.foros.iurislex.org/),
www.todito.com/paginas/foros, <http://www.forosdelweb.com/>

❖ **CHAT**

La palabra Chat, proviene de una derivación inglesa, que significa “charla”. En Internet el chat es un sistema de comunicación para dos o más personas, conocidas o desconocidas, que pueden comunicarse a través de un texto escrito en la pantalla, un video transmitido por una cámara o por el sonido enviado a través de un micrófono (S/A, en: <http://www.ciberhabitat.gob.mx/cafec/chat/>, S/A).

Los chat´s pueden estar conformados por varias salas o canales, dependiendo de los intereses de cada usuario. Imaginemos un cuarto en el cual nos reunimos con gente desconocida o conocida, en este cuarto se dividen los intereses, de un lado podemos ver platicando a los músicos, de otro a los pintores, en otro salón podemos platicar con los filósofos y en algún otro podemos hablar de nuestras preferencias sexuales en completo anonimato. Para entrar a un “chat room” lo único que se necesita es un nickname (apodo) y una base de programas llamado JAVA o FLASH, dependiendo del chat al que se entre.

Estos son algunos de los chat´s más populares:

<http://www.chat.yahoo.com/>, www.elchat.com,
<http://www.mirc.com/>, <http://www.chat.msn.com/>,
<http://www.talkcity.com/>, <http://www.muyamigos.com/>,
www.latinchat.com, www.habbo.es.

Sin lugar a dudas, Internet, está al deleite y deseo de sus usuarios, con sus millones de portales y páginas web. Cabe destacar que la clasificación de las páginas no es del todo excluyente, podemos ejemplificar tal caso con el afamado youtube.com, que ahora puede ser clasificado como un buscador, un portal y un foro de opinión. Y no sólo millones de portales aporta el Internet, sino también millones de dólares, como lo ocurrido con la misma página youtube.com, que durante el 2006 fue adquirida por Google al precio de 1,650 millones de dólares, ya que los videos, por lo menos en la red, pasaron a ser una necesidad primaria para los cibernautas (Páez, 2007 a).

Una prueba irrefutable de la demanda que tiene la web la reportó a nivel global el buscador Google, quien durante el 2006, enumeró los 10 principales tópicos de consulta que fueron: Paris Hilton, Orlando Bloom, cáncer, podcasting, huracán Katrina, bancarrota, Martina Hingis, autismo, Draft NFL 2006 y Celebrity Big Brother 2006. Ahora bien, específicamente la población norteamericana, centró su búsqueda en cuatro categorías, que fueron: muertos famosos, entre los que destacaron el editor de CNET James Kim, el cantante James Brown, Augusto Pinochet, Monte Hood y el ex presidente Gerald Ford. La segunda categoría fue la de ubicación geográfica de ciertos países, como: China, Irán, India, Etiopía, y Burundi, pequeñísimo país africano. La tercera categoría fue la Copa Mundial de Fútbol, y finalmente el video de la ejecución de Sadam Husein, fue el cuarto tópico. Por otro lado, la población mexicana, tan sólo en el mes de diciembre de 2006, se dedicó a consultar acerca de: la Navidad, Valentín Elizalde, cantante grupero ejecutado en Reynosa; Britney Spears, Chivas, equipo de fútbol; Ares, Santa Claus, Telcel, Lindsay Lohan, Paris Hilton, Shakira, El Universal, periódico; Hilary Duff, la serie televisiva, y Dragon Ball Z, del animador japonés Akira (Páez, 2007 b).

Ahora bien, en miras al futuro, y ante las demandas del ciberusuario, no podemos pasar por alto lo que representará en algunos años el IPTV, transmisión de programas de televisión a través de Internet, que augura cambiar la manera en que concebimos la televisión, pues éste permite ver la transmisión en tiempo real, además de adjuntar la opción de almacenamiento y transferencia posterior de los programas. Decimos que representará, ya que es cierto que sólo Europa y Asia se han dejado seducir por este programa, mientras que en los Estados Unidos Americanos todavía no se conoce su importancia, y una de las razones de esto es que las compañías de cable se verán amenazadas y harán lo posible por suprimirlo, debido a que el usuario autogestionará sus gustos, ya que pagará directamente a los dueños de los canales, ahorrándose así el pago a los proveedores del servicio cable (Dvorak, 2006 b).

3.3. Autopista de Información: ventajas y desventajas del manejo de Internet.

"Carretera
Dos sentidos ¿dónde ir?
Uno es el sur
Y otro donde me esperas tú.
Si desconfío,
No es que no quiera ir mas me aterra tener que huir
Yo te creo
Y me tiro sin frenos (...)
Y no hay secuelas hoy
Creo es tiempo de parar
El mareo se hace insoportable
Estoy a una vuelta del desmayo...¡No!".

BENGALA.
Carretera. Bengala. 2006.

Puntos encontrados y un debate de manera candente se miran desde las ventanas del Internet. Por un lado, las ventajas del manejo de un sistema de redes como lo es el Internet, la banda ancha y el

infinitum, como es el subirse a una pantalla y llegar en dos minutos a Europa. Por otro lado, los guerreros accidentados que pelean por la no destrucción de las relaciones sociales y la reutilización del lápiz y el papel. Pesimistas y optimistas se miran frente a frente; esta no es una batalla, es la lucha de los ideales, de los pros y los contras con el fin último de crear una conciencia, de establecer límites o de formar nuevas oportunidades, a través del razonamiento de este momento histórico que vive la humanidad.

Corría el mes de abril de 2000, cuando Metallica, grupo norteamericano de metal, demandó a Napster por violación de los derechos de autor y crimen organizado, ya que dicha compañía permitía el intercambio de música en formato Mp3. Dos semanas después, Dr. Dre, cantante de hip-hop, se unió y demandó a Napster (S/A, en: http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=6487&tabla=espectaculos, 2000). Desde otra perspectiva, The Offspring, grupo californiano de punk; Limp Bizkit, grupo del recién nombrado nümetal; y Courtney Love, vocalista de Hole, agrupación de punk; además de un extenso número de usuarios, hablaron a favor de Napster y advirtieron sobre la oportunidad que significaba para consumidores y artistas dicha compañía (Cárdenas, 2001).

A pesar de eso, en junio de ese año Napster se vio obligado a remover todo el contenido perteneciente a las disqueras mayores, o las también conocidas como "mainstream", entre las que figuran las cuatro grandes casas discográficas, que son: Warner, Universal, Sony BMG y EMI (S/A, en: http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=19547&tabla=espectaculos, 2001). Finalmente, en el año 2001 Napster enfrentó un juicio largo y en el mes de julio un juez ordenó el cierre de los servidores Napster, para prevenir más violaciones de derechos de autor; tiempo después se empezó a

mencionar que el único pecado que había realizado Napster fue el adelantarse a su época, pues es en el 2007, que dicha empresa inició un programa de renta de música por línea. (Cárdenas, 2001; S/A, en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/37750.html>, 2007).

De espaldas a la cultura del mainstream en lo concerniente a la música, el movimiento indie (underground) ha encontrado patria en Internet, ya que una infinidad de grupos se publican e invitan a conocer su propuesta musical de manera gratuita; muchas de esas bandas, algunas que están empezando a tocar y que no cuentan con sello discográfico, pero sí con EP´s (Extended Play), no sólo permiten escuchar su música, sino que ponen a disposición videos dirigidos por directores desconocidos o que también se mueven a través de las ondas del indie. Del mismo modo hacen conocer los medios de contratación, maneras de adquirir su material y los próximos eventos en los que participarán (Feria, S/A b; Sánchez, S/A). Actualmente, el tan mentado término "indie" no se refiere tan sólo a la música, sino que se mezcla en nuestro lenguaje, muchas veces atinadamente y otras tantas indiscriminadamente. Lo que es cierto, es que este término es más un movimiento que una simple palabra, pues alude a una subcultura de independencia o autogestión de la música, cine y demás expresiones del pensamiento humano, en el momento que llega la oración ¡hazlo tú mismo!, confiriendo las condiciones de producción y circulación de la obra de modo autónomo.

Ahora bien, en julio del 2005, a 20 años de distancia del "Live Aid", evento realizado con el objetivo de recaudar fondos en beneficio de los países de África Oriental, se celebró el "Live 8" en una serie de 10 conciertos en distintos puntos del mundo. Algunos de los participantes de este magno evento fueron: Coldplay, Pink Floyd, Travis, Audioslave, The Cure, Muse y Placebo, entre otros. La demanda en esa ocasión no fue recaudar fondos monetarios, sino

crear una red de información, al divulgar los efectos de la pobreza y hacer partícipe a cada uno de los habitantes de este planeta en la lucha contra la miseria. Lo más relevante del Live 8, lo constituye que se estipula que 3 billones de personas vieron la serie de 10 conciertos, además de permitir reunir cerca de 30 millones de firmas vía Internet, entregadas a Tony Blair, intrigante y anfitrión de la Cumbre del G-8, en 2005 (Live8live, S/A).

Anotemos que el G-8, es el grupo conformado por los ocho países más industrializados del mundo, que son: Estados Unidos, Reino Unido, Canadá, Francia, Alemania, Italia, Japón y Rusia; aunque éste es únicamente invitado en calidad de observador. Dicho grupo se reúne anualmente y su finalidad es analizar y decidir las acciones en torno al sistema económico y político mundial, entre lo que destaca: la liberalización comercial y financiera, la privatización, la flexibilidad del mercado laboral, y las políticas macroeconómicas, que se disfrazan o traducen a la población mundial como la urgencia de desaparecer la pobreza, ofrecer educación y eliminar enfermedades como el SIDA y la malaria en los Países de Tercer Mundo o Subdesarrollados (King, 2007; Live8live, S/A). Es así que a partir del 2005, las demandas quedaron respaldadas por los 10 conciertos constituyentes del Live8, los 30 millones de firmas y la página Live8live.com, que periódicamente mantienen al tanto de las noticias más relevantes en torno a la celebración de las Cumbres del G-8 y las acciones realizadas por integrantes de las agrupaciones que le dieron voz a la lucha contra la pobreza, además de la creación de otra página en el famosísimo portal MySpace.com.

Uno de los obstáculos más notorios en cuanto al Internet, es el cómo dar legitimidad a una cultura que aboga por la autogestión y que a su vez carece de una ubicación socio-espacial concreta. Esa cultura es la Cibercultura, definida como una nueva concepción de la comunicación

y el flujo de la información, que a su vez se concibe, como lo señala Kerckhove (1995; en Feria, S/A b), como una etapa de tránsito entre la Edad de la Razón a la Edad de la Inteligencia. Dicho fenómeno alude a aquellos sumados en el grupo de conocedores y realizadores del arte de navegar en Internet; como lo denominan algunos científicos sociales, este arte tiene por estandarte tomar a la ciencia y dirigirla en vías de difusión masiva (Sánchez, S/A;).

El Internet muchas veces nos puede hacer concebir la idea de la descentralización repentina y extrema de la información. Pero resulta que no es tan determinante esa idea, ya que si fuese así los hackers no tendrían cabida en esta historia de vaqueros y alguaciles cibernéticos. A continuación referiremos algunas de las desventajas de manejar en la autopista de la información, mejor conocida como Internet.

En cuanto a los criminales virtuales, la taxonomía de crímenes en línea no respeta y se diversifica, ya que actualmente tendríamos que conocer la diferencia entre los hackers y los crackers, o ciberpunks. Aunque estos supuestamente son excluyentes, la alta tecnología, el retraimiento, su soledad y el vivir al margen de la sociedad los define a grandes rasgos (Sánchez, S/A).

Otro punto a tratar, punzante e incómodo, lo representa el calentamiento global del planeta, fenómeno en el que los humanos tenemos mucho que ver. Dejemos a un lado el tema del reciclaje, y centrémonos en la cantidad de electricidad consumida por un servidor de cómputo. Se considera que el número de estos equipos se ha duplicado en los últimos 5 años y se pronostica que incrementará otro 75% al llegar el año 2010. Ante tal problema, la empresa VIA Technologies trabaja para ofrecer productos que se caracterizan por

el bajo consumo de energía, además de ser la primera empresa en fabricar los productos de cómputo libres de carbono (Núñez, S/A).

Las actividades humanas están resignificando la propia existencia, tal es el caso del trabajo, el cual ha dejado atrás las limitaciones de tiempo y espacio, ya que se han flexibilizado los horarios de oficina, dado que aún fuera de ese contexto se puede seguir trabajando en línea.

Un ejemplo del impacto de la alta tecnología en el trabajo, es el estudio de Cisco Systems, realizado recientemente, denominado "Psicología de las comunicaciones empresariales efectivas en equipos de trabajo geográficamente dispersos". Éste arroja resultados alarmantes, entre los que destacan: la experimentación de "erosión de la confianza", problema presente en muchos grupos de trabajo virtual, mismos que basan la comunicación en el empleo de computadoras y minimizan las interacciones cara a cara, lo que acarrea nuevas reglas de comunicación, aunque no exitosas, ya que estos equipos de trabajo virtual rechazan la necesidad de socializar, mantener contacto visual y establecer normas de comunicación actualizadas. De este modo, la confianza que se construye es frágil y fácilmente vulnerable, lo que lleva al surgimiento de conflictos y ruptura en las relaciones. Además se menciona que los usuarios de comunicaciones electrónicas pueden tardar más de 4 veces en intercambiar el mismo número de mensajes que cuando se usan las comunicaciones cara a cara, especialmente en lo que se refiere a elementos no verbales (intención, sentido del mensaje, gestos, entonación, pausas, y más) que pueden ocupar más del 63 % de la interacción social. (S/A, en: <http://www.contenido.com.mx/contenido/chips/sicologiachat.htm>., 2007).

Del mismo modo, un estudio llevado a cabo por el Institute for Public Relations y WORLDCOM Public Relation Group, señala que el correo electrónico es el medio preferido de comunicación entre los profesionales de la información y otras tantas personas. También se menciona que existe un creciente interés por las noticias on-line, pero ambas manifestaciones dificultan verificar la veracidad de la fuente sea humana u ofrecida por el Internet, hijo pródigo de las Nuevas Tecnologías (S/A, 2002).

El deslumbramiento por la digitalización también está acarreado desigualdad, y así lo apuntó Federico Mayor, director de UNESCO, en 1998, quien respaldado por los cálculos apuntaba, en ese entonces, que existían 60 millones de usuarios del Internet; y no se dudaba que esta cifra aumentara en los años siguientes, y por otro lado, también se estipulaba que cerca de 6000 pueblos en el mundo carecían de electricidad (Feria, S/A c).

La descentralización resulta más un mito que un hecho. Demos algunos ejemplos de la centralización de la información, para ello nos basamos en las cifras que maneja Ford (1999; en Feria, S/A c) y la enciclopedia en línea Wikipedia (Wikipedia, S/A).

- ❖ El número de teléfonos en Suecia, Estados Unidos Americanos, México y Nepal son por cada mil personas: 681; 626; 96 y menos de 10, respectivamente.

- ❖ Se calcula que el 2.7% de la población mundial tiene acceso a Internet, de ella el 82.7% se concentra en Estados Unidos Americanos; el 6.22% lo representa toda Europa; el 3.7% está en Oceanía, y el 0.38% en Latinoamérica. Otra estadística

menciona que los usuarios por continente en el 2005, fue de: 34% en Asia; 29% en Europa, y 23% en América del Norte.

- ❖ Asimismo se reporta que el total mundial de usuarios de Internet es de 151 millones, distribuidos de este modo: 87 millones en Canadá y Estados Unidos; 32.3 millones en Europa; 25.5 millones en Asia y Pacífico; 4.5 millones en Sudamérica; 0.92 millones en África, y 0.78 millones en Medio Oriente.

- ❖ El idioma que manejan las páginas en Internet son: inglés, alemán, japonés, francés y español, con un porcentaje respectivo del 82.3%; 4%; 1.6%; 1.5%, y 1.1%. Aunque otra fuente señala que los idiomas más empleados en Internet son: inglés con 35.2%; chino con 13.7%; español con 9%; japonés con 8.4%; alemán con 6.9%, y francés con 4.2%.

Del mismo modo, la censura no se ha hecho esperar y se presenta en países como Irán y la República Popular de China, cuyos dirigentes restringen que sus compatriotas puedan ver ciertos contenidos de Internet, sobre todos los políticos y religiosos, considerados contrarios a sus criterios. La censura se realiza mediante filtros controlados por el gobierno, apoyados en leyes o motivos culturales. Estos embudos escapan muchas veces a las habilidades y los medios técnicos que algunos cibernautas tienen en lo referente a navegar, conectar, almacenar y transferir (Wikipedia, S/A).

Ante tantos ejemplos resulta difícil decidir una postura entre blanco y negro, o lo que es lo mismo, entre lo positivo y lo negativo al conducirnos por la autopista de la información que ahora encarna Internet, más bien estamos frente a una paleta de tonos grises. A pesar de eso, a continuación subiremos al banquillo de los acusados puntos a favor y en contra que pueden ayudar a tomar una postura al respecto.

No podemos pasar por alto que las ventajas de esta era digital incluyen: la accesibilidad, disponibilidad, inmediatez, versatilidad de consulta, actualidad, facilidad para la investigación, dinamismo, fluidez, interdisciplinariedad, colaboración, opciones multimediales y posibilidades de establecer vínculos e interactividad (Neal, 1998; en Feria, S/A a). Considerando lo anterior, Drucker (1999) camina hacia el estrado a favor del Internet, apreciando a esta tecnología como una fuente de progreso inagotable al llamado comercio electrónico. Dicho autor menciona como una de sus ventajas el hecho de contar con una base de comercio expandible fuera de las localidades de origen; este tipo de comercio cambia la manera de concebir las competencias laborales, dando a su vez la oportunidad de crecimiento para las microempresas.

Apelando a lo anterior, Garrido (2002) menciona que el impacto del comercio electrónico no es del todo rentable en la actualidad, pero acepta que es uno de los motivos por los que se considera ventajosa la entrada del Internet. Sin embargo, este hecho dejaría en el rezago a miles de trabajadores que utilizan como medio principal la mano de obra, y también se olvidaría de los llamados analfabetas funcionales. El comercio electrónico aplica para las grandes empresas y sólo para un sector reducido de la población; es así que una persona de estatus

bajo tendría pocas probabilidades de sobrevivir ante este panorama comercial.

Ahora bien, otra de las posturas que ponderan las ventajas de este sistema es la de Ruiz (2005), quien menciona que por medio de la WWW grupos minoritarios han tenido un espacio para expresarse abiertamente, en donde las legiones de solidarios y solidarias consiguen revoluciones reales en las trincheras virtuales; menciona también que el Internet consigue reestructurar la modalidad de lucha social. Tal es el caso reportado a mediados del 2004, cuando la fundación *Peruanos desaparecidos* dio a conocer el lanzamiento del portal "latinoamericanosdesaparecidos.org". Dicho portal se destaca por reunir información de los desaparecidos en 21 países de Latinoamérica. La organización reconoce lo punzante que resulta el tema de la explotación sexual y la pornografía entre los ya desaparecidos, niños en su mayoría; por lo tanto, el sitio ofrece información sobre los riesgos para los menores de edad, y entre ellos destaca el uso de Internet (S/A, 2004).

Otro testimonio que manifiesta abiertamente las ventajas de la WWW es el de Rodríguez (2007), quien reconoce un nuevo modelo pedagógico a través del Internet que se desarrolló como una opción para aquellas personas que deseaban continuar sus estudios pero que se veían impedidos por diversos factores, tales como la ubicación geográfica o la falta de tiempo. Este sistema de aprendizaje otorga la posibilidad de realizarse académicamente, teniendo acceso a cursos, diplomados, talleres, carreras y hasta maestrías "on line"; o lo que en la actualidad se conoce como e-learning (educación a distancia). Este sistema consta de una adaptación de los planes de estudio en donde los alumnos pueden tener acceso a videoconferencias y chat´s.

Este tipo de digitalización pedagógica también ha permitido el procesamiento de documentos y su posterior transformación en aplicaciones propias del CD-ROM y la red. Ejemplo de ello, es el proyecto iniciado en 1983 en la Universidad de Colima. Después de 6 años, el primer disco compacto Bancos Bibliográficos Mexicanos estaba terminado. Posteriormente la producción de CD-ROM´s aumentó en la Universidad de Colima, lo que facilitó que la UNESCO en 1995 nombrara a dicha universidad como el Centro Regional para la Producción de Discos Compactos y Tecnología de Información. Dicha investidura propone como siguiente paso desarrollar una Biblioteca Digital Latinoamericana, con el objetivo de crear un modelo que sirva para que cualquier biblioteca interesada disponga de las instrucciones para digitalizar, catalogar y clasificar la información, así como para ubicarla en Internet (Feria, S/A a).

Revisando ahora los puntos en contra relativos a la educación y el e-learning, es importante mencionar que una de sus dificultades más grandes se encuentra a la vista del mundo, pues para que ésta se lleve a cabo satisfactoriamente, se requiere de una computadora moderna con una conexión rápida a Internet, lo cual implica que las comunidades rurales y las personas de bajos recursos no tengan las mismas posibilidades de acceder a este tipo de educación; además en algunos casos los costos son excesivos. Otra de las desventajas es que no se cuenta con programas pedagógicos efectivos que estén adaptados a la educación a distancia, y se están trasladando modelos como los que se utilizan en las escuelas de tipo abierto. Aunado a esto existe la problemática de aquellos profesores que no están dispuestos a cambiar sus modelos y métodos de enseñanza de antaño (Méndez y Monge, 2006).

Asumir un rol del todo optimista o catastrófico en el caso del Internet sería demasiado tajante. Es claro que se conocen a la perfección las ventajas del Internet, pero las desventajas apenas están saliendo a flote, lo cual puede llevarnos a estrellarnos en infinitum si tomamos una curva mal construida. La autopista se encuentra en reparación y análisis, las personas comienzan a notar que este desarrollo tecnológico trae consigo un monstruo imparable, una pesadilla en cada hogar enchufado a la línea telefónica.

Actualmente se teme que ocurra lo que Baudrillard (1999; en Garrido, 2002) declaró en el IV Congreso Internacional de la Federación Iberoamericana de Semiótica: "Internet crea un nuevo mundo, invivible para el hombre, que es incapaz de soportar toda la responsabilidad de la información que recibe (...) La red es una catástrofe, ya que se ha convertido en un mundo sin origen ni final (...) El sistema hará que el hombre real se convierta en artificial (...)".

Artificial e inhumano, ¿será este el destino de la red? La telaraña entretejida en las manos de una computadora ciertamente se está utilizando como medio y fin para ejercer violencia, tanta, y de manera tan impensable que sorprenderán a cualquiera. Nos encontramos no al final, sino al principio del camino. Aquella Red que dormía apacible en el lecho de "todo está bien" se ha despertado para alzar por un momento su voz e intentar escapar de lo violento que matiza esta realidad virtual, que lejos de ser imaginaria lastima e invita algunas veces a tomar revancha y lastimar.

Es así que Internet hoy en día representa el medio que da vida, voz y existencia a miles de personas, ya sean con causa o sin ella, agrupados o desagrupados. Mucho se dice, se escribe y se navega en la gran red. De igual modo nosotros abordaremos la nave de la WWW

y en el siguiente capítulo concretaremos los más bizarros personajes que uno puede encontrar en el barquito de la web. Ya comprado el boleto no hay reembolso ante los posibles eventos violentos que tienen cabida en el Píxel político, social, económico y personal.

4. LA “RED” DE LA VIOLENCIA.

“Come as you are, as you were,
As I wait you to be
As a friend, as a friend, as an old enemy
(...)
And I swear that I don’t have a gun
No, I don’t have a gun”.

KURT COBAIN.

Come as you are. Nevermind. 1991.

Las horas corren ya no como agua, sino como bites de información. Ya han pasado 3 horas y parece que fueron tan sólo 15 minutos, el informe de navegación incluye: chatear, actualización de una página personal, escribir algo nuevo en el Blog, copiar y pegar información para alguna tarea, mirar un video gracioso, en el mejor de los casos, o grotesco; búsqueda de música para el IPOD y variados juegos “on line”. Y es que enchufados en la Web esta ciudad es enorme, los sitios más populares al igual que los menos visitados tienen sus banners (publicidad) en otras páginas, y se puede ir a curiosear a la chica (o) que aviva cualquier tipo de sentimiento siempre encubiertos en el sagrado anonimato; tan grandes son las posibilidades que se pueden decir groserías o declarar amor incondicional al mundo virtual.

Amarillismo, sensacionalismo o simplemente realidad “Saddam Hussein ahorcado en la televisión, o en Internet, filmado con un teléfono celular, es un espectáculo degradante en sí, pero más obsceno aún si es difundido en imágenes que le dan la vuelta al mundo” (Pereira, 2007; p. 22). Y es que no podemos apartar el dedo del renglón y dejar de presionar la herida gangrenada, hasta que ésta

desprenda la esencia medieval que ahora inunda todo el mundo, pues a partir de los cada vez más masivos y sofisticados medios de comunicación, es posible desmitificar la imagen de un dictador o aterrarnos con el simpático ratoncito pirateado, Mickey Mouse, que ahora anuncia el despertar a los niños del Medio Oriente, ya no a una infancia llena de juego, sino a una infancia de Guerra Santa contra el imperialismo del Norte.

Y es que Internet es el vehículo primario por donde se alcanza esta carretera virtual, la Web, misma que encierra en sus pistas las más increíbles hazañas, desde el contenido de un portal religioso hasta la página personal que muestra las perversidades de un alguien anónimo. A su vez, es posible realizar operaciones bancarias o comprar bienes, realizar el itinerario de un viaje, hacer solicitudes de empleo o vender tu mismísima alma.

De manera sorprendente los grupos están conectados por cables y encerrados en la inmensidad de la Web. Parece irrefutable que el comportamiento del ser humano “presenta una gran variedad de modalidades en cuanto a sus efectos en la sociedad; los hay desde aquellos que fomentan la cohesión del grupo hasta los que rompen con todos los lazos de unión de la colectividad” (Silva, 2003; p. 49). A pesar de que la conducta a través de su dimensión grupal es ampliamente manejada por las ciencias sociales, en estas ciencias ha sido necesaria la realización de una taxonomía de la conducta en sociedad, principalmente para fines legales.

Debido a lo anterior, mencionamos la taxonomía de la conducta humana en sociedad de Rodríguez (1989; en Silva, 2003); en esta clasificación se distinguen cuatro tipos de conductas que son: la social, la asocial, parasocial y la antisocial. La primera conducta, la social, se distingue por un ajuste adecuado a las normas de la

convivencia y no trastorna de forma alguna la colectividad. La conducta asocial se caracteriza por la falta de relación entre las normas de convivencia y el bien común, es decir, el contenido social no existe. En cuanto a la conducta parasocial, podríamos asemejarla a los choques generacionales, debido a que en ella se debaten las conductas seguidas por la mayoría de los individuos conformantes de un grupo social, pero ella no intenta una destrucción de la colectividad. Por último, en la taxonomía encontramos la conducta antisocial que "está dirigida contra el bien común y atenta contra la estructura básica de la sociedad, destruyendo sus valores fundamentales y lesionando las normas elementales de convivencia" (Silva, 2003; p. 75).

Cierto es que la taxonomía es detallada, engloba y descifra el comportamiento humano en sociedad. Pero, ¿hasta qué límites?, o más bien, ¿en qué tipo de sociedad? Pues al correr de los años infinidad de términos se han acuñado en nuestro lenguaje y más en nuestras prácticas de participación, y así resulta que la "Cibercultura" ha llegado para incrustar la triple "w" en nuestro ser.

El comunicólogo Derrick de Kerckhove (1995; en Feria, S/A b), señala que el desarrollo de las tecnologías han creado una transformación de las respuestas culturales, políticas y sociales. Los factores tecnológicos que han suscitado nuestras vidas han sido la televisión, las computadoras y las telecomunicaciones, los resultados han sido, respectivamente, la cultura de masas y el consumismo, la cultura de la velocidad y heterogeneidad, y finalmente, la cultura del acceso. Es así que la Cibercultura "está conectada, es instantánea, siempre está interactuando de alguna manera y su deseo básico no sólo es conectarse sino crear un enlace inteligente, de manera que crea nuevas posibilidades" (Kerckhove, 1995; en Feria, S/A b; p. 8).

Innegablemente la "Cibercultura" recién está siendo definida por los teóricos de diversas ciencias, es el pan de cada día, algunos de sus estudiosos se asquean, otros se saturan en felicidad. Y es que analizando la taxonomía del comportamiento social en el mundo virtual, se dificulta saber quién es el policía y quién el vil ladrón. La asimilación de esta nueva cultura va en ascenso, ya sea como contracultura, brecha generacional, info-pobres luchando contra info-ricos; por ser la generación y cultura del acceso.

Satirizando el juego de policías y ladrones cibernéticos, de lleno a la cibercultura, la conducta social señalaría a las personas que han asimilado la necesidad de navegar bajo normas de convivencia en la web, que bien podrían ser quienes reconocen los derechos de autor, la autenticidad de hardwares y softwares, y respetan y conocen las contadas y mínimas leyes vigentes en Internet. La conducta parasocial encerraría a los participantes de la contracultura, el principal grupo representante serían los llamados ciberpunks, en sus variantes también conocidos como hackers, quienes han extraído la información clasificada perteneciente a pequeños grupos (info-ricos) para dejarla a disposición de muchos (info-pobres). Este punto daría pauta a una discusión acalorada por definir si los hackers son un mal o un bien, lo cierto es que sus acciones no están en contra del bien común, al contrario, intentan la unidad informativa e informática.

Por otro lado, tanto la conducta asocial como la antisocial denotarían a aquellas personas por las que hemos nombrado este capítulo "LA RED DE LA VIOLENCIA", ya que por enajenamiento o rechazo de un mundo restringido geográficamente aspiran a la multifuncionalidad del mundo virtual, que a propulsión de GB (Gigabytes) va desenfrenado ya. Es así que frivolidades, experimentos, curiosidades, paradojas, entretenimientos, y más que nada maratones corridos en

lenguaje de programación o binario que entre ceros y unos, recorren, alcanzan y atrapan en la Web.

Es un hecho que las tradiciones se modifican en este espacio, la identidad personal se transforma y afloran los deseos más diversos o más perversos, dependiendo de la perspectiva de cada cual; la "red" de la violencia es una construcción que puede cimentar sus bases en la tendencia de los seres que la visitan; este pensamiento puede descansar en el sitio más hermoso o puede oscilar entre el racismo y la catástrofe, convirtiéndose en el medio perfecto para transmitir y contagiar a otros con ideas irradiadas de la parte posterior del ordenador, el gigante "Internet" escudado bajo el manto de la libertad de expresión, el cual es su guerrero predilecto, pues sale en su defensa cada que alguien ataca su yugular, defendiendo y argumentando las bondades de ese enorme invento que a veces no deja dormir a los padres.

Dentro de la red existen logias secretas que se mueven gracias al impacto que ha tenido esta tecnología, diríamos que el tiempo de los masones y los rosacruces ha culminado con la nueva proliferación de las sectas virtuales que se dedican a temas tan variados que van desde la piratería por medio de la red, hasta la prostitución por medio de cámaras web: hombres y mujeres que encuentran el refugio perfecto para sus filias, negocios, o simplemente para los vacíos de su realidad, construyendo la carretera de la imaginación.

Si Internet fuese un vampiro robando el jugo preciado de la vida, quizás proferiría las famosas palabras de Lestat (en el libro de la afamada Anne Rice "Entrevista con el Vampiro"), esas que casi nadie puede olvidar: "Te voy a dar la oportunidad que yo nunca tuve", y esa oportunidad se presenta ahora para la violencia en masa, el perfecto asesino y enganchador de las mentes humanas es un vampiro que no

se desangra y que vivirá hasta el fin de los tiempos, o como diría el Dr. Frankenstein: "¡Está vivo.....vivo!". El hecho de que el Internet se mantenga vivo y latente no sólo acarrea los pros y contras que hemos mencionado en capítulos anteriores, sino que abastece de innumerables formas al cáncer de la violencia que ya ha sido contagiado en este medio, y que ahora se esparce, vive, y subsiste de aquellas personas que se encantan al mirar, comprar, escuchar y más, mucho más.

¡Anda, detente! ¿Qué esperas? En este lugar todo puede suceder, es posible encontrar dragones, guerreros, almas perdidas, vampiros, intelectuales, nerds, payasos, artistas y más. Pues la diversidad de Internet nos aclara la visión de un mundo que a pesar de ser llamado "virtual" existe dentro de los cables de la humanidad, cables que suelen pasar horas conectados a los pensamientos del cerebro de Internet, quien ha regalado la oportunidad de convertir a los simples mortales en Dioses, en los mejores casos, o en burdos sirvientes de los Mesías de la información. Ya que en una realidad alterna, en este caso la virtual, se nos permite tener las alas cibernéticas para escapar, podemos tener un descanso, una fuga, una vida paralela si así lo deseamos, podemos entrar a una ciudad ya construida o construir la nuestra, con la facilidad de elegir a nuestra población.

Para comenzar de lleno en este último capítulo y describir así los matices de la "RED DE LA VIOLENCIA", nos gustaría aclarar la definición que de aquí en adelante daremos al Píxel. De esta manera, el píxel quedará comprendido como un pequeño elemento gráfico o punto de luz que construye una imagen en la pantalla de una computadora; por lo tanto, mientras mayor sea el número de píxeles mejor será la resolución de la imagen. Por ende, en este y en los siguientes apartados, abordaremos el lienzo de las imágenes cibernéticas, de tal manera que la información que conformemos

serán píxeles que construirán punto por punto una imagen más clara del tema de la violencia en Internet.

4.1. El píxel político.

“Doce voces gritaban enfurecidas, y eran todas iguales. No había duda de la transformación ocurrida en la cara de los cerdos. Los animales asombrados, pasaron su mirada del cerdo al hombre, y del hombre al cerdo; y, nuevamente, del cerdo al hombre; pero ya era imposible distinguir quién era uno y quién era otro”.

GEORGE ORWELL.

Rebelión en la granja, p. 181, 1945.

Toda forma de violencia política es entendida para Rodríguez (2002), como una crisis dentro de las instituciones, los valores y mecanismos de una sociedad determinada; es decir, los valores y mecanismos que en un momento funcionaban son de pronto cuestionados y fragmentados por diferentes grupos sociales. Para dicho autor, la violencia política se expresa de diferentes maneras en el contexto en el que se desenvuelve, aunque dentro de sus características se pueden encontrar por ejemplo los motines y linchamientos dentro y fuera de las cárceles, en diferentes regiones del país.

También pueden existir los llamados levantamientos armados, como el ocurrido en Chiapas (México), en el año de 1994, en el cual el manejo de la información por medios electrónicos favoreció el auge que aún sobrevive de las tal vez ahora añejas, demandas del EZLN (Fortune, 1994; en Reboloso, 2000), ya que dicho grupo difundió sus peticiones a todo el mundo gracias a la red (Web), y de ahí en adelante no fue muy raro ver por los medios de comunicación, la difusión de imágenes que bien fundían en un marco blanco y negro a

una comunidad de indígenas acompañados por visitantes franceses, canadienses o más bien, provenientes de todos los lugares del globo terráqueo.

Son diversos los factores que desencadenan la violencia en el contexto político, en general la violencia política sucede a una enorme inconformidad por parte de comunidades o regiones, en donde los ciudadanos exponen la negligencia de las autoridades gubernamentales en asuntos diversos, como lo son la corrupción (de jueces, policías, secretarios de estado, gobernadores, etcétera) y la distribución heterogénea de la riqueza (Rodríguez, 2002).

La violencia y el poder son cuestiones que se encuentran sumamente ligadas, el poder se constituye de grupos sociales y no se encuentra en posesión de un solo individuo. De este modo, Arendt (1997) menciona que cuando hablamos de que una persona está "en el poder" (políticamente hablando) nos referimos realmente a un individuo que tiene el poder de cierto número de personas para hablar en su nombre. Un ejemplo claro de lo anterior son los representantes de los partidos políticos, quienes cuando se acerca un período de elecciones, realizan una selección del candidato que deba hablar por los intereses del partido.

Violencia y poder se han constituido en la historia y la sociedad como los gemelos malvados, ya que se complementan, tienen múltiples raíces y se alimentan de un conjunto de relaciones sociales, económicas, políticas y culturales que se establecen entre grupos e instituciones.

Actores anónimos o en forma de instituciones nos bombardean con ideas políticas en Internet; el motín, la insurrección y rebelión se encuentran plasmadas en las páginas web por medio de invitaciones

masivas en donde la justicia ha dejado de jugar el papel de ordenador, pues en este medio la madre del orden es el caos, y los pocos espacios que se dedican a desacreditar y ordenar este tipo de páginas son insuficientes. Porque ya sea en presentaciones tipo PowerPoint, videos e imágenes, y otros medios que organizan la redada con TNT explotando en las pantallas sentimientos de indignación, formando una perspectiva de un candidato electoral, o mandando a juicio la veracidad de alguna institución, estos forwards (reenvíos masivos en correo electrónico) nutren las pantallas del computador con un alto contenido emocional, con sed de venganza o pequeñas rencillas, desatando anónimamente la inconformidad de los lectores por medio de correos electrónicos, avisando de marchas o luchas sociales interminables.

4.1.1 Campañas políticas.

"You can make a difference by your actions. You may think you are powerless, but together you can be the generation that sees every child get the education that is their right.

World leaders have promised this and you must make sure they keep to it by joining together to speak with one voice. Promises to children should never be broken.

You are the future of this world and can change it for the better.

You can make leaders make their promises happen."

NELSON MANDELA.

En: <http://www.live8live.com/makepromiseshappen/#>.

La lucha social representada en la carretera del Internet se modifica, no es la misma que se representa en las calles del Zócalo de la ciudad de México, las acciones colectivas se provocan por prácticas incorrectas de los representantes públicos o privados. Basta recordar

las famosas “ligas” de Bejarano, político mexicano (que amarraban modestamente los billetes con denominación de dólar), pues éste fue filmado mientras se le sobornaba. Posteriormente, este representante público fue la comidilla de todo el país, se convirtió en el chiste de moda y puso en duda la veracidad de su partido electoral. Son esas autoridades las que aplastan la ética de sus funciones, quienes provocan el agravio y activan la memoria popular para dar paso a las reacciones en cadena (Rodríguez, 2002). Reacciones que ahora se representan por medio de campañas de desprestigio, la guerra de los pasteles, los dimes y diretes o el chisme del barrio circulando por la Red.

Tal es el caso, que hasta se llegó a decir que cierto candidato en México (representado por el partido del solecito negro en un fondo amarillo), en las elecciones del 2006, había asesinado a su hermano, la noticia se daba a través de una presentación en PowerPoint que anunciaba al supuesto asesino e incluía la leyenda *“si asesinó a su hermano, qué le espera al pueblo”*, y finalmente el estallido de este tipo de propaganda engañaba, frustraba y reprimía “la esperanza del mañana”, para algunos.

Muchas muestras de la lucha social existen en Internet, el rey de la cibernética; éste, el gran avance tecnológico es la ventana ideal para aventar la bomba de la difamación o de la acusación. Por ejemplo, los colonos de Tlalnepantla de Baz en el Estado de México (Satélite, Valle Dorado, Santa Mónica, Viveros, entre otras), denuncian las corruptelas de los políticos por medio de la siguiente página web: http://es.geocities.com/colonos_unidos. En dicha página, los vecinitos de Tlalnepantla suben fotografías y denuncias escritas, culpan además a TLALNETEL (teléfono de denuncias ciudadanas) de su nula respuesta ante la denuncia de hechos, el principal interés de los demandantes es el hecho de que se remuevan los bares, table

dances, taquerías y tienditas que operan sin los requisitos mínimos, siendo el argumento principal de las anteriores denuncias que todos estos comercios afectan seriamente la *vialidad y la imagen urbana* de dicho municipio (Gómez, 2007).

Puede sonar sarcástico el término de “grupitos” de denuncia ciudadana, pero cada vez es mayor el número de personas que elaboran páginas web con el fin de denunciar y exigir, a tal grado que las acusaciones se transforman en el circo denominado “campañas psicosociales vía Internet”.

Un ejemplo de este tipo de campañas, fueron las llevadas a cabo por el gobierno peruano del señor Fujimori, quien por medio de una página llamada “Aprodev” (Asociación Pro-Defensa de la Verdad) publicaba difamaciones contra diferentes personajes considerados enemigos del régimen, incluso en esta página se difamaba a los candidatos opositores de Fujimori. Los simpatizantes del régimen peruano en ese entonces, utilizaban también el correo electrónico con cuentas anónimas para regalar insultos y amenazas a aquellos que expresaran sus discrepancias políticas, las listas de correos a los que se debía mandar el insulto eran publicadas en “Aprodev” (Stucchi y Ladd, 2000).

Regresando al caso mexicano, varias notas en Internet sugieren que el PRI (Partido Revolucionario Institucional) acusó al PAN (Partido Acción Nacional) de haber iniciado una campaña política vía Internet, denominada “Manzana Azul” con el fin de comprar votos electrónicos, y operar una maniobra anónima de desprestigio para los candidatos de los 14 estados que se encuentran en contienda electoral este 2007. Resulta así que “Manzana Azul” está organizada, según los candidatos de otros partidos, por la Presidencia de la República, y dentro de sus objetivos se encuentran tratar de inducir, captar y

comprar el voto a favor del PAN, por medio de la utilización de los recursos monetarios en las diferentes entidades que actualmente son regidas por el mismo partido (Sánchez, 2007).

Con respecto a las campañas de desprestigio de PRI vs PAN, proliferan como el cáncer los blogs en donde se aborda este tema, llamando al PAN el "Ave Azul"; en estos blogs se acusa al partido de ilegal, perverso y sucio, además de chantajista. Como ejemplo de este tipo de blogs, está el www.ave-azul.blogspot.com/ (S/A, 2006), en este se afirma la existencia de manuales con tácticas y estrategias de desprestigio; asimismo anuncia que el PAN se está conformando como una especie de logia secreta y que "lo más probable es que cada manual sea diferente de todos los demás manuales con algún tipo de diferencia indetectable (un acento ausente, una coma en lugar de un punto y coma, un error ortográfico ligero, etc.)". En la misma página, se dan señales de diferentes mañas que son obra del mismo movimiento taciturno y clandestino, haciendo hincapié en los spots televisivos, en la investigación de las cuentas bancarias del candidato Arturo Montiel (PRI) y en la campaña de desprestigio del candidato López Obrador, por medio de mails que lo tachan de asesino y lo vinculan con el presidente venezolano Hugo Chávez.

Como si esto no fuera poco, el circo continúa y no, no es una emisión del "Cirque du Soleil". El PAN se defiende de las acusaciones de los otros partidos, aludiendo las mismas mañas y mencionando una guerra sucia en contra de sus candidatos (Higuera, 2006). Desde otro punto, el PRI hace lo propio y la susodicha guerra queda en un mar de controversia, mientras unos atacan, otros defienden sus posiciones en las trincheras.

Lo que de cualquier manera resulta impactante es que el Internet representa el medio ideal para ventanear las campañas de

desprestigio, las tribus políticas de México y otros países, que se agitan cada período electoral; realizando sus mejores poses, poniendo la cara bonita del póster, mandando la propaganda por Internet, culpándose unos a otros de tales atentados, que como dirían los cibernautas en sus blogs políticos “resulta que nadie fue”.

Para Higuera (2006), pocos países en el mundo logran el nivel de complejidad político que tiene México, ya que en él se conjunta la más bella pieza de “collage” en todo el mundo, pues subsiste el ídolo precolombino de los indígenas, lo mismo que existe la diversidad de la ciberciudad. Y es que para este autor, la red fue utilizada por partidos y grupos de civiles que con una bandera que defender (PAN, PRI, PRD, etcétera), recurrieron a la creación de blogs con fines propagandísticos, utilizando las listas de correos de los diferentes servidores para enviar vídeos y presentaciones de PowerPoint, como parte del lado oscuro de la contienda electoral, aprovechando así los vacíos legales de esta tecnología, de tal manera que la campaña política virtual fue etiquetada por muchos analistas como “guerra sucia”.

Es así que los procesos electorales de este y muchos otros países, se han visto tatuados con el lema del Internet, baste mencionar una página que fue retirada de circulación en el 2006 por tener contenido “ofensivo”, en contra del presidente de los Estados Unidos de América. En dicha página (S/A, en: <http://www.informalisimo.com/anterior/modules.php?name=News&file=article&sid=2578>, 2006), se detallaba cómo el presidente hacía lo que su gana le diera pasándose a los congresistas por su reverenda madre patria. Además de contener un listado de los gastos que servirían para adornar su imagen y campañas políticas.

En el siguiente apartado abarcaremos un poco más el proceso de las elecciones en México y continuaremos detallando esos pastelazos a la cara que sufrieron los diferentes contendientes políticos, incluyendo las instituciones electorales.

4.1.2 Procesos electorales.

"You said you were going to conquer new frontiers,
Go stick your bloody head in the jaws of the beast"

BLOC PARTY.

Pionners. Silent Alarm. 2005.

Llamémosle la ciber-muchedumbre electoral mexicana, que no sólo recibía los correos electrónicos que contenían lemas diversos y remitían imágenes incluyentes o excluyentes de los candidatos, como el "saqueo del país", "endeudamiento de las futuras generaciones", "manos limpias/ sucias", según el partido y el candidato; el usuario de Internet se veía a sí mismo hipnotizado por la propaganda política que confirmaba los discursos electorales, y al mismo tiempo tomaba una postura dentro de su bandeja de correo, oprimía el botón send (enviar) o mandaba la propaganda directo a la basura (Higuera,2006).

La gota que derramó el vaso en la ciberciudad Mexicana, sucedió después del 2 de julio del 2006, tras el tsunami propagandístico que inundó las ciber-carreteras con correos masivos que buscaban motivar a la ciberciudad a la acción real; se convocaba en ellos a plantones, mítines y marchas por las calles de la verdadera ciudad, se realizaron llamados para convocar al verdadero "presidente legítimo", se animó a tomar por asalto los diferentes módulos del IFE (Instituto

Federal Electoral) y por último, los diferentes blogs de la ciberciudad se han atestado de ideas tan radicales que para muchos usuarios de la red, no existe uno sino tres presidentes (Higuera, 2006).

El proceso electoral en México había culminado atropelladamente, la gente que fue convocada por todos los medios posibles se dio cita en el Zócalo de la ciudad de México; el "presidente legítimo" (Andrés Manuel López Obrador) tachaba el proceso electoral de Fraude. Desde ese momento, Internet volvió a ser sacudido con vídeos, fotografías y presentaciones de PowerPoint, encabezadas con el lema "voto por voto, casilla por casilla"; también se publicaron en páginas correos electrónicos a favor del presidente "legítimo". Ejemplificando lo anterior, la página <http://www.hybrido.com.mx/pildorapolitica/pildorapolitica.htm>, publicó las imágenes de algunos correos electrónicos, dotados de interés para el público que seguía la revuelta, además de imágenes paso a paso, del programa de cómputo que dio fe del fraude electoral y de cómo el gobierno panista se sumó puntos con el fin de no perder el poder (Martínez, 2006).

La convocatoria, como ya lo hemos mencionado, fue masiva, y en muchos casos se utilizó el Internet como un medio de información acerca del fraude electoral que había impactado a México. Meses después, la ciudad y la red se encuentran en calma aunque por sus calles circula aún la estela de inconformidad que dejó tal proceso electoral.

Pero una vez más vuelve a la carga la lucha social, Internet se agita de nuevo y ahora es el turno de los trabajadores del ISSSTE (Instituto de Seguridad y Servicios Sociales de los Trabajadores del Estado) en México. Estos se encuentran en una encrucijada por la lucha de sus derechos e Internet ha sido el principal espectador de los amparos, de los chismes de lavadero y el agua que corre como el

teléfono descompuesto. Algunos sitios webs anunciaban el vencimiento de la entrada de los amparos, otros se clamaban como los profetas, aquellos que habían predicho este tipo de estrategias del gobierno de la República, mientras que otros sitios denunciaban la avalancha de injusticias que se derivarían de esta ley. Volaban a velocidad de Infinitum por la red los supuestos amparos y las leyendas en donde se exigía que se cumplieran los mandatos constitucionales; otros más que abogan por el fraude electoral y unos menos que hablan del voto y el arrepentimiento, y no faltó un sólo espacio web de grilla política en donde este tipo de notas periodísticas fuesen la página central de la Red (Gómez, 2007).

Desde otro punto de vista, el caso de El Salvador resulta diferente a los mencionados anteriormente, si bien en ese país se reconoce al Internet como un medio de publicidad masiva, no se menciona casi nada de esta herramienta con el fin de agravar a los opositores de lo que se denomina la izquierda. Autores como Guzmán, Peraza y Rivera (2006), mencionan que en El Salvador las páginas de Internet fueron diseñadas exclusivamente para proporcionar información acerca de las campañas proselitistas, además de proporcionar una inmensa base de datos histórica de las elecciones anteriores. Por otro lado, cabe resaltar que en los cibernautas salvadoreños la inconformidad residió en el tiempo excesivo que dedicaron los personajes políticos en sus campañas, olvidando por ratos la razón de su cargo; es decir, que debían dedicar al supuesto máximo del "bienestar para el pueblo", convirtiéndose así en meros modelos de revistas que realizaban diferentes acciones con el fin último de ser la Miss simpatía de las elecciones electorales.

Es claro que en ningún lugar del mundo las contiendas electorales son del todo limpias ya que en algunos lugares ni existen; y ahora la magia del Internet está rebasando ya esos supuestos, pues es el

anonimato dispuesto en este medio el que auxilia a que exista lo denominado como “procesos electorales sucios”, además de la telefonía móvil que ahora encierra los mensajes MMS (multimedia), dando como resultado que ambas tecnologías se quieran y puedan convertir en la próxima estrategia de carácter político.

Dos fuentes tecnológicas, Internet y teléfono celular, han sido utilizadas ya en otros países con el fin de influir en el resultado de las elecciones por medio de publicidad. Tal es el caso representado en España con el partido PP (Partido Popular), quien utilizó los mensajes vía celular e Internet para mantener comunicación instantánea con sus simpatizantes; dicho partido acusó a la oposición de fomentar una campaña nocturna de protestas, mientras que el líder de la Izquierda Unida en ese mismo país, aceptó haber mandado SMS (mensajes de celular) y difundir a través de la Red las protestas ciudadanas (Hernández, 2003).

Ya sea invitando o atentando, en contra o a favor, difamando, o haciendo fraudes, gritando la injusticia en los blogs, abriendo foros de debate con puntos encontrados. El hecho es que la denominada “guerra sucia” no ha terminado, pues apenas comienza, ya que las nuevas formas de concebir la política a través de nuevas tecnologías, específicamente del Internet empañan la visión del futuro; la violencia está ahí, refugiada, a veces con un nickname y muchas más sin nada más que las palabras plasmadas en la computadora, palabras impunes. Las tribus políticas se reparten el pastel del poder, ya no se trata sólo de chismes, el Internet emerge de las sombras y rebasa lo virtual para estallar y para secuestrar sueños y fantasías, es el terrorista más experto y sin embargo el más nuevo en esto.

4.2. El píxel social.

“Llevamos unas vidas insignificantes en la periferia; somos unos marginados y hay muchas cosas en las que decidimos no participar. Queríamos silencio y ahora tenemos ese silencio. (...) Nuestro metabolismo había dejado de funcionar, atascado por el olor de las fotocopiadoras, los ambientadores, el papel continuo y por la tensión constante de unos trabajos sin interés realizados a regañadientes y sin el menor reconocimiento. Teníamos impulsos invencibles que nos llevaban a confundir el comprar cosas con la creatividad, o tomar tranquilizantes y a convencernos de que bastaba con alquilar un vídeo los sábados por la noche. Pero ahora que vivimos aquí, en el desierto, las cosas marchan mucho, muchísimo mejor”.

DOUGLAS COUPLAND.
Generación X, p.28. 1995.

Anteriormente se hablaba de brechas económicas, que daban por resultado la deprivación cultural. Hoy en día las brechas han dado un giro de 180° y podemos señalar la brecha informática, aquella que nos permite mencionar la discriminación y asimetría de los equipamientos y proyecciones de medios de comunicación como lo son el teléfono, la televisión y muy recientemente el Internet.

La brecha ahora apunta a los info-ricos por encima de los info-pobres. Y es que “hay un discurso hegemónico que habla como si todo el mundo tuviera Internet y computadora, cuando la realidad es que muchos países no acceden todavía a una democracia de los medios convencionales o simplemente a una escolaridad regular, o a la

alfabetización" (Ford, 1999; en Feria, S/A c; p. 3). El caso es que la preponderancia del desarrollo tecnológico crea una brecha informática y también cultural, pues los nuevos sistemas de información global irradian desigualdad, ya que favorecen la información de ciertas culturas, además de exigir el aumento de habilidades computacionales.

En lo concerniente a las habilidades computacionales y en concreto con los inexpertos del Internet, Hiltz y Turoff (1977; en Feria, S/A b), señalan que el aprendiz de esta tecnología pasa por cuatro etapas antes de asimilar las bondades de la herramienta llamada Internet. La incertidumbre, constituye la primera etapa, y se distingue porque el usuario desconoce muchas funciones y ante tantas incógnitas prefiere mantenerse al margen; la siguiente etapa ¡Ah...sí!, es el momento en que el usuario ya ha tenido que acceder a la información por redes y comienza a reconocer el potencial de la herramienta, así como la facilidad de utilizarla. La rutina y expectación creciente, son la tercera y cuarta etapa, respectivamente. En la tercera, la herramienta Internet va cobrando importancia en muchas actividades cotidianas, y finalmente, en la cuarta, reluce la actitud de aceptación y se caracteriza por reconocer los beneficios técnicos, entre ellos, la capacidad de almacenamiento, la existencia de software de recuperación, la transmisión de datos y el despliegue de información; los económicos, que son la producción, envío y recepción de publicaciones; y los sociales, en donde se destaca la sensación de libertad y la posibilidad de nuevas formas de trabajo en equipo.

Ahora bien, es cada vez más sorprendente la manera en cómo se difunde la opinión pública por medio del Internet, y una cualidad que resalta a ojos de todos es el racismo "aunque Internet es potencialmente multicultural todavía hay una mayoría de usuarios

blancos, norteamericanos y varones, por lo tanto, no son raras las manifestaciones racistas" (Ford, 1999; en Feria, S/A c; p. 1).

Partiendo de la perspectiva anterior, es posible mencionar que desde las últimas décadas del siglo XX la historia de la humanidad se ha escrito de muchos colores que van siendo matizados por los avances en la tecnología; y es así que serpientes gigantes se han apoderado de algunos avances, siendo el ejemplo más reluciente la serpiente del racismo y la xenofobia que comienza a mostrar sus colmillos criminales adheridos a la tecnología más moderna de la comunicación, el Internet, dejando a su paso víctimas inocentes (inmigrantes, extranjeros, religiosos; entes iguales y a la vez diferentes) que en la corta o larga historia de vida del Internet se convierten en el blanco perfecto.

Algunos podrán considerar al Internet como el Hitler de la época moderna, o el mismísimo caballero negro que absorbe las fuerzas vitales de los jóvenes, aquél que invita a las masas a pecar bajo sus líneas, que les instiga a crear páginas en donde se exhiba el racismo y la creación de una bomba paso a paso. El caso es que ya no se necesitan navajazos, ni armas de alto calibre; este es el espacio para las nuevas generaciones, es el refugio para las viejas generaciones y para sellar con sangre y dolor los pensamientos más oscuros que pueden alojarse en las páginas web menos imaginadas.

Los cibernazis o cyberneonazis españoles son tan sólo una pequeña pieza del racismo que detona en la pantalla; ellos que, a partir del año de 1998 asaltaron la computadora y en nueve meses crearon un frente de lucha con una dirección electrónica denominada "NuevOrden", página que en la actualidad parece haber sido retirada del servidor. Dicha página se convierte en la primera revista electrónica fascista, su lema principal para enganchar se comprimía

en las siguientes líneas: "Es hora que los neofascistas españoles reclamemos nuestro lugar en el NET, y en la historia. (...) Es hora de empezar la reconquista. Hay que renacionalizar los servicios públicos, quitar a los ladrones lo robado, saquear a los saqueadores, perseguir a los corruptos, matar a los asesinos... Es hora de devolver su grandeza a España y de reintegrarla a su lugar dentro de la Europa Blanca". Estos cyberneonazis opinan que el Internet es el medio ideal para levantar el movimiento muerto, en su última línea discriminatoria apuntan que la página está dedicada "A todos los hombres y mujeres valientes que tratan de preservar la cultura blanca occidental, sus ideas y su libertad de expresión" (Sánchez, 2002).

Así como se describe la existencia de páginas a favor del racismo, también se dan pautas para otros grupos que deseen crearse en la Red con el objetivo de integrar "células" de doce personas, y es que cada integrante nuevo debe conformar un nuevo grupo vía Internet; en el mismo país de residencia, cada grupo debe proporcionar consejos (online) organizativos y proponer medidas de seguridad en caso de que algún miembro sea detenido durante la realización de un acto callejero o vandálico (Sánchez, 2002).

Otros grupos raciales no se han quedado atrás. En su artículo, Sánchez (2002) menciona que el denominado KKK (Ku Klux Klan, del que poco se sabe en la actualidad), es explícito cuando menciona que no sólo se deben escribir por Internet las ideas de la dominación aria, sino que se debe llevar a cabo esa campaña de purificación a través de una guerra para sabotear a sus enemigos los antirracistas, gays, comunistas, anarquistas y otros.

Más de ochenta organizaciones raciales, de diversos países, hacen y deshacen a su antojo en la carretera de Internet, se unen y

multiplican para contactarse unos a otros, incluso se habla de un servidor que aloja y protege este tipo de páginas, el afamado "Cyberhate" (ciber-odio); el fantasma del odio que circula por las avenidas, se atestigua a través de banners con la imagen de los famosos martillos copiados de la película "El muro", la música de Pink Floyd y la foto de la chica skinhead que se contacta asegurando ser "100% blanca".

Este es el fenómeno del Internet, la violencia social se refugia tras las siglas de un partido, asociación, sindicato, o publicación pseudocultural. Militantes, activistas de la extrema derecha o de la izquierda, fascistas, racistas, comunistas, los neo (y no Neo, porque no son el salvador de "The Matrix") y los no tan neo, abordan el ciberespacio, riegan sus propagandas, se nutren unos a otros, están presentes y ausentes, se organizan, desaparecen y aparecen, se cancelan sus dominios y construyen uno más fuerte, más difícil de detectar, exclusivo e infinito.

Cierto es que el odio y el racismo se revelan por medio de diversas páginas, por ejemplo, en Zaragoza (España) se obtuvo información de una página web vinculada a un extinto grupo llamado KRIPPO (Denominación de la policía Hitleriana). En dicha página se mostraban sin enfados consejos de cómo dar palizas a inmigrantes, homosexuales, judíos, comunistas, y otros a los que denominaron "objetivos a considerar". Este tipo de páginas difunden el racismo y la xenofobia impunemente, animan a la violencia y aplauden a aquellos que la lleven a cabo; los enlaces de estas páginas pueden conducir fácilmente al cibernauta a otras páginas de tipo racial, algunas de ellas con grupos de música nazi, hooligans deportivos o cualquier actividad que se puede considerar antidemocrática (Ibarra, 2004).

El racismo es parte de una moda online, es una tendencia que avanza y destruye a su paso la dignidad de los seres humanos, algunos blogs hablan de la violencia y de cómo violentar. Ejemplo de ellos, es el espacio exclusivo titulado "Manifiesto por una violencia mejor" (S/A, en: http://me-teneis-contento.blogspot.com/2006/11/manifies_topor_unaviol_encia_mejor.html, 2006); que se ha ganado fama entre los jóvenes y los no tan jóvenes, pues el autor predica que la sociedad necesita para la violencia para subsistir, así que promociona imágenes violentas en su blog, y en un apartado menciona el lema ¡Alí Bombaye!; el cual según él significa "ETA Máталos".

"Odio" es el lema de la guerra, una guerra sin cuartel en la cibercidad, el terrorismo se ha apoderado de miles de vidas, está acabando con los inocentes, "la ciudad web" es el mundo. Un mundo de almas perdidas y mensajería instantánea que esconde las bombas, y es llamado terrorismo cibernético, es el aclamado grito de las mafias, es el anonimato, la falsedad y el llanto de los impotentes, en una cibercidad sin ley.

4.2.1. A un “click” del ¡boom!: terrorismo en Internet.

“Feast your eyes, I’m the only one
Control me, console me
Cause that’s just how it should be done
Oh, all your history’s like fire from a busted gun
Now show some love and respect
Don’t wanna get a life of regret”

INTERPOL.

Narc. Antics. 2004.

La historia no empieza con el típico “Erase una vez...”, pues en esa ocasión la historia comenzó con una extraña y extraordinaria narración, Japón; nación del Sol naciente, fue expuesta a la marca de la bestia llamada terrorismo, pues el 20 de Marzo de 1995, el mundo entero se horrorizó cuando las noticias apuntaban que un hombre llamado Aum Shinriko lanzó un ataque con Gas Sarín en el metro de Tokio; las investigaciones finales dieron a conocer algo aún más aterrador, los terroristas japoneses intentaban desarrollar armas biológicas con ántrax. Años después del suceso, se dijo que la amenaza del ántrax y las armas biológicas eran una realidad, y el mundo entero tembló de nuevo ante tal confesión (Adams, 2000).

Tiempo después, en el continente Americano y de manera más precisa, el 11 de Septiembre del año 2001, las televisoras a nivel mundial relataban el suceso que marcaría para siempre la historia de los Estados Unidos de Norteamérica, ya que dos aviones comerciales se estrellaban en las Torres Gemelas, justo en el corazón de Nueva York y la bolsa mundial. De este modo, el mundo se encontraba pasmado frente a radios, televisiones y el mismísimo Internet.

Muchas conjeturas se hicieron a raíz de esos atentados, pero el argumento más impresionante fue el que dio a conocer que los terroristas habían utilizado Internet, específicamente los correos electrónicos, para mantenerse comunicados y realizar una operación perfecta.

Hasta la fecha y aún con los hechos ya expuestos, se considera que generalmente los ataques terroristas han sido "convencionales". Opuesto al supuesto convencionalismo del terrorismo, Adams (2000), señala que el terrorismo cibernético es la nueva amenaza del mundo, ya que las computadoras serán las mejores armas y el frente de batalla estará en todas partes. Además menciona una aterradora realidad y apunta al caso hipotético de que algún ciberterrorista, en cualquier parte del mundo, puede ingresar en el sistema de control de un fabricante de cereales sumamente conocido, de tal manera que modifique los niveles de complemento de hierro en el cereal, dando como resultado la intoxicación de miles de consumidores durante la degustación del producto. De este modo, la clave del ciberterrorismo se encuentra en que el terrorista no necesita ingresar o estar físicamente en las compañías a las que desea atentar.

Así, resulta que un ciberterrorista podrá en un futuro atacar los sistemas de control de tráfico aéreo, provocando el choque de aviones comerciales. La esencia del miedo en el caso de ciberterrorismo se encuentra encerrada en una computadora, es cierto que para ingresar a un sistema enorme de seguridad se necesitan enormes capacidades; si reconocemos que con tan sólo un módem y una computadora es posible infiltrarse en un sistema como el del FBI (Oficina Federal de Investigaciones), ¿por qué no reconocer que un ciberterrorista podría alterar las formulas de laboratorios medicinales (que se rijan por un sistema computacional), llevando a

cabo una matanza descomunal?, todo esto gracias a un click del mouse (Adams, 2000).

Sin lugar a dudas, la operación del 11 de Septiembre en los Estados Unidos de Norteamérica, fue el estallido más impactante de la serie de atentados que sufría aquella nación y los resistidos por otras naciones, pues a partir de ello sobresale el lanzamiento de atentados terroristas, ya no sólo bacteriológicos, sino tecnológicos. A continuación señalaremos algunos otros países que han sido testigos de los atentados terroristas amparados por la tecnología y que los ha teñidos de negro por el humo, de rojo por la sangre y de gris por la incertidumbre.

Siguiendo la tonalidad y al puro estilo de directores de cine como Francis Ford Coppola o Martin Scorsese, a finales del año 2006 el continente Europeo escenificó un hecho de impacto mayúsculo en lo referente a seguridad nacional. Pues fue el 23 de noviembre de ese año, cuando el ex espía ruso Alexander Litvinenko falleció en Londres a causa de una alta dosis de Polonio 210. Posteriormente, con la muerte del ex espía a cuestas, ante la recién caída en enfermedad del ex ministro Yegor Gaida y la hospitalización del profesor italiano Mario Scaramella, además de la intoxicación de más de 7 empleados de un hotel del centro de Londres y la advertencia de contaminación radioactiva por Polonio 210 a más de 33 mil pasajeros que viajaron en aviones de la compañía British Airlines entre el mes de noviembre y diciembre del mismo año, se desencadenaron las averiguaciones necesarias para poner fin a especulaciones de terrorismo, o la caza de brujas de la que Litvinenko responsabilizó en su lecho de muerte a Vladimir Putin (Molinero, 2006 a; Molinero, 2006 b; Sullivan y Finn, 2006).

Lo sorprendente y realmente inverosímil del caso es que la sustancia responsable de la contaminación de todos estos personajes fue el Polonio 210, mismo elemento que se sospechó fue comprado en Internet, y se respaldó por el anuncio de la Comisión Francesa de Investigación e Información Independiente sobre Radioactividad (Criirad) quien afirmó que el Polonio 210 está a la venta libre en Internet para residentes en los Estados Unidos de Norteamérica y que la dosis tiene un costo de 69 dólares. Por otro lado, la Sociedad United Nuclear Scientific Supplies, con el objetivo de apaciguar la tormenta, afirmó que una cantidad tóxica de este elemento costaría más de un millón de dólares, porque serían necesarias 15 mil dosis (Cowell y Lee, 2006).

Peor que una broma para niños resulta recordar que Madame Curie descubrió el Polonio 210 (Po-210), hecho que le llevó a ganar dos Premios Nobel, uno en Física y otro en Química (Alponte, 2006). Y lo absurdo es que el descubrimiento celebrado en el siglo XIX, en pleno siglo XXI infunde miedo y psicosis, pues acceder a él es infinitamente sencillo, sólo hace falta escribir polonio 210 en un servidor y podemos acceder al protagonista de una de las más escalofriantes películas de la vida, llamada "Realidad en la Red de la Violencia". Finalmente, en el caso de la muerte del ex-espía, tras las numerosas advertencias y contaminaciones, poco importó el perpetrador y mucho menos la vía de contaminación; el hecho es que una arma letal está al alcance de todos, y no lo es el Polonio 210, sino la computadora y su conexión a Internet.

Basta con dar unos cuantos teclazos en un ordenador y parece posible todo, y si queda duda de ello, qué decir de la amenaza del grupo terrorista Al-Qaeda a México. Y es que esto más que película parece una farsa teatral. El ultimátum se dio a conocer el 14 de febrero de 2007, a través del sitio de Al-Qaeda en Internet, captado

en Arabia Saudita, llamado "Voz de la Guerra Santa" (Sawt al-Jihad). Dicha advertencia señala como blancos de ataques a Venezuela, Canadá y México, por ser los principales suministradores de petróleo para los Estados Unidos de Norteamérica. Tal comunicado a los mexicanos nos hace recordar que el crudo fue una de las principales razones por las que el ejército mexicano se enlistó a la Segunda Guerra Mundial en el año de 1942; y que el riesgo de un ataque es un hecho, no sólo por compartir 3 mil kilómetros de frontera con un país en guerra, sino por la política exterior que se comulga en el territorio mexicano, ya que México ha optado por los derechos internacionales, la autodeterminación de los pueblos, la no intervención, la solución pacífica de controversias, la igualdad jurídica de los estados, la cooperación para el desarrollo y la lucha por la paz (S/A, en: <http://www.eluniversal.com.mx/editoriales/36774.html>, 2007; Salazar, 2007).

Esto no es ciencia ficción, ya hemos rebasado esos días, el ciberterrorismo es una amenaza real, una guerra sin reglas y sin un fin del todo claro. Los elementos esenciales del terrorismo como el miedo, y la violencia y la muerte, no han cambiado del todo; sin embargo, los métodos para ejercer el terrorismo se están transformando. Países como China y Rusia reconocen en la actualidad el impacto de la próxima ola de operaciones militares, en los que el principal actor será el Internet. Se dice que en China se han publicado diferentes libros online en donde la propuesta central se basa en mandar virus a la mayor potencia del mundo, es decir, Estados Unidos, con el fin de volcar en su contra toda la tecnología que representa el Internet (Rodgers, 2004).

También se habla ahora de guerrillas en la Web, vínculos terroristas que se relacionan con más de 22 páginas de los conflictos armados en diferentes lugares del mundo. Araya (2002), menciona que la

principal página encontrada fue "Kolectivo Lientur" (S/A, en: www.nodo50.org/kolectivolineutur/frame, 2002), la cual se encontraba alojada en el servidor Español Nodo 50; esta página estaba al servicio de organizaciones de carácter anarquista y terrorista de todo el mundo. Dentro de los links se hallaron manuales de guerrilleros urbanos, así como de inteligencia de combate, manejos de fuentes de inteligencia, de interrogatorios y diversas metodologías para la fabricación y exportación de armamento.

Las páginas principales de las guerrillas web contienen vínculos con los movimientos armados de todo el mundo, entre ellos el FARC (Fuerzas Armadas de Colombia), el EZLN (Ejercito Zapatista de Liberación Nacional) en México, y organizaciones terroristas como el IRA (Irish Republican Army) en Irlanda y la ETA (Euzcadi Ta Azkatana, que en español significa Patria Vasca y Libertad) en España. Lo anterior resalta que Internet es el medio anónimo y seguro para los terroristas, ya que la cadena de información y población que llegan a crear a través de la Red es inmensa (Araya, 2002).

Y es que no se puede ignorar que Internet es un enorme hormiguero, donde nacen y mueren millones de páginas web al día, es un nido de arañas que ordenadamente marchan según su contenido y se devoran entre ellas, dando paso a otras. Cada segundo millones de personas se dirigen al gran arquitecto de la tecnología, ningún rincón está a salvo, las mentes traviesas de los niños, jóvenes y adultos sonríen, este es un rincón soleado, pero también es el rincón macabro en donde se alojan los sitios menos deseados, se enseña y se aprende a su vez, por medio de sus conexiones, cómo hacer una o miles de bombas al mismo tiempo que se reclutan soldados kamikazes.

Páginas especializadas que dedican todo su tiempo a crear pequeños terroristas amateurs, y en potencia, enseñan cómo realizar bombas caseras. Tal es el caso de la página denominada "Rinkon Maldito", la cual en letras mayúsculas y color rojo anuncia en la entrada: *"EL HABER PUESTO ESTO AKI NO ES NESESARIAMENTE PARA INCITAR A LA VIOLENCIA"*. Sin embargo, dicha web detalla cómo hacer bombas de diferentes clases; la bomba de tubo, la de carburo, una Oklahoma bomb (bomba fertilizante), la de humo, la llamada bomba cocacola, una que le denominan "mezcla fulminante" (hecha de cianuro y anhídrido carbónico), un Koctail molotov, la llamada Napalm (jabón y gasolina), algodón en pólvora, y una muy interesante llamada la "bomba disquete" se encuentran en su catálogo.

El cinismo es tanto que el creador de la página ya mencionada, anuncia que la "bomba disquete" es la más efectiva para las venganzas personales. Con el fin de dañar una computadora, esta bomba se puede realizar mezclando un removedor de cochambre y unas cuantas cabezas de cerillos; la bomba estalla cuando el disquete es introducido en la computadora, al girar las cabezas del drive (disquetera) contra el disquete bomba (S/A, en: <http://mochada.iespana.es/radikal.htm>, 2006). Lo anterior incita y excita a algunos, pues eso de jugar con la disquetera del que peor nos cae no suena nada mal; cuando el diablillo de la venganza nos comienza a hablar, el ángel lo para en seco y dice: ¡busquemos algo más, una bomba de tubo, mejor que incendiar es lastimar y sangrar!

Otras páginas más "moderadas" realizan descripciones de las bombas caseras o incendiarias que son fáciles de construir; por ejemplo, la llamada "cajetilla incendiaria", que se construye fácilmente con un paquete de cigarrillos, ácido sulfúrico, clorato de potasio, azúcar y un par de condones (por increíble que parezca); la gracia de esta bomba reside en que el ácido sulfúrico tarda 30 minutos (tiempo suficiente

para el escape) en penetrar el primer condón, cuando el ácido entra en contacto con los otros ingredientes provoca una combustión espontánea, para mejores resultados se sugiere colocar la cajetilla cerca de material inflamable. Con el título "Escuela de las Américas: Manual de Terrorismo" (S/A, en: <http://www.derechos.org/nizkor/la/libros/soaGU/cap2.html>, 2007), esta página proporciona muchas más descripciones, además de tener un apartado especial para las armas de alto poder, como la ametralladora "Berreta Modelo 12"; de ella se enuncia su peso, tipo de cartuchos que utiliza, velocidad de disparo, longitud del arma y alcance de disparo efectivo.

Los artefactos del horror tienen dentro de la web un espacio muy especial, los terroristas amateurs ingresan a ella con el fin de obtener nuevas ideas, existen catálogos online que le facilitan el trabajo a muchos ociosos, lo difícil según el caso de la bomba que se desee realizar es conseguir los materiales. Páginas como "Valshk" (S/A, en: <http://valshk.metropoliglobal.com/animaciones/ver.php?id=3>, 2007), traspasan los límites de la imaginación, ya que se han dado a la tarea de crear una animación paso a pasito de cómo realizar una bomba incendiaria. La voz en castellano explica al auditorio virtual cada uno de los materiales, el método de enseñanza podría compararse con el de "Plaza Sésamo", ya que el video se encuentra disponible para cualquier persona, e incluso le añaden los gritos de las víctimas una vez terminada la bomba.

Así, resulta que como el ciberespacio no es un lugar físico, el crimen cibernético no puede extraerse físicamente, los daños que un atentado cibernético deja a su paso son enormes si se le compara con el mundo físico. Las apuestas cibernéticas, acechar, perseguir, amenazar, calumniar, filtrar información privada o realizar fraudes comerciales, son formas que adquiere el ciberterrorismo. Sin

embargo, existen otras maneras de volverse loco en Internet, una de ellas es cuando el cable de la mafia ahoga las gargantas de los cibernautas, y este ahogamiento es real, persigue y secuestra afuera de la realidad virtual.

4.2.2. El cable de la mafia: ciber-secuestros.

"I'll be your ether
You'll breathe me in
You won't release
I've seen you suffer
I've seen you cry the whole night through (...)
I'll be your father
I'll be your mother
I'll be you lover
I'll be yours".

PLACEBO.

I'll be yours. Sleeping with ghosts. 2003.

El miedo a sufrir un secuestro por las calles de las grandes metrópolis no es suficiente. Ahora el Internet se consolida como parte de ese terror que inhalamos y exhalamos a diario, entonces resulta que uno debe cuidar sus pasos en este espacio, o puede ser víctima de los llamados cibersecuestros o secuestros virtuales. Las cadenas de delincuentes que circulan por la web respiran la información "confidencial" que se ingresa a las páginas en donde uno puede comprar, vender o realizar un número extraordinario de transacciones financieras. Este novedoso tipo de delincuencia, puede llegar a secuestrar la propia computadora del usuario sin que él lo note, llevando a cabo una estrategia de Hacking (pirata del

ciberespacio) sin necesidad de que el delincuente se autodenomine Hacker.

Los cibercriminales expertos en las áreas de cibersecuestros (aunque suene a mucho ciber), obtienen la información de sus víctimas de diferentes maneras, y entre sus tácticas se encuentran: el ingresar a un Chat Room con el fin de obtener información. Otra manera que se convierte en un aspecto muy común en la Web, es ingresar a las listas de correo y agregarse al llamado Messenger (mensajería instantánea, que otorga un servidor), algunas personas que han sido víctimas de los cibercriminales, han dado de manera voluntaria información personal, y en los casos más extremos, el delincuente cita a la víctima para luego secuestrarla. Algunos de estos casos ya han ocurrido en el país colombiano, por lo tanto, algunas páginas alertan de los riesgos que las personas corren al realizar las llamadas "citas a ciegas" con los que podrían ser delincuentes en potencia (Yarce, 2006).

Otra modalidad de los cibersecuestros, se presenta por el plagio de la información en las grandes empresas, a ésta se le ha denominado "Secuestrar la información"; generalmente, el plagiario pide un rescate dependiendo de la importancia de la información retenida, el secuestrador suele dejar una nota en el correo electrónico de la víctima demandándole un pago a cambio de la liberación de la información. Tal ha sido la gravedad, que la empresa de seguridad Websense ha recibido ya varias denuncias de este tipo de secuestradores que terminan encriptándose en el disco duro del usuario (Medina, 2007).

México por supuesto no ha sido la excepción (en el caso de este tipo de cibersecuestros), ya que para el año 2003 la PFP (Policía Federal Preventiva) alertaba a la población del riesgo que se corría frente a

estos delincuentes. Este delito es el más frecuente de las ciberextorsiones, llegando a cobrar millones de dólares por liberar una o varias páginas de información, atacando empresas de casinos virtuales y a algunas otras relacionadas con el tráfico aéreo; los cibersecuestros de información han ido aumentando a través de los años, así que las empresas deben tomar precauciones para no llevarse grandes sustos (Medellín, 2003).

El ejemplo anterior puede resultar un tanto cómico, el pensar encontrarse en la bandeja de entrada de su correo un mensaje que imaginamos, diría: “¡Tenemos secuestrada su información, pague en la siguiente cuenta bancaria o la perderá!”, si, puede resultar incluso una mofa. Pero imaginemos una empresa que manda su información por medio del correo electrónico (supondríamos que tienen un respaldo), sin embargo, este tipo de secuestradores podrían utilizar sus habilidades para ventanear a más de un político que en su bandeja de correo recibe los mensajes de los últimos sobornos.

La sonrisa se pierde cuando se habla de una amenaza de secuestro que sonaría más real, en el caso de que tuviésemos un familiar que vive en otro estado o país, y de pronto un mensaje de ese tipo nos aborda. La verdad es que los cibersecuestradores generalmente no se encuentran en el lugar del crimen, y el sitio en donde se debe depositar el dinero se establece por medio de Internet en cuentas bancarias de otro país. Atestiguando lo anterior, presentamos el caso de un muchacho de 15 años secuestrado en Bogotá (Colombia), en donde los cibersecuestradores enviaban mensajes a través de diferentes cuentas de correo electrónico, con el fin de evadir a las autoridades; el gobierno de Colombia ha dado ya la alerta de estas nuevas modalidades de crimen que salen de las pantallas para secuestrar la felicidad de las personas (Iguarán y Barrios, 2007).

Hasta el momento hemos señalado la posibilidad de intimidación que el desarrollo tecnológico aporta a muchos criminales, y otro ejemplo de ello, es la tecnología RFID (Radio Frequency IDentification), que con pequeños chips de computadoras y a través de tecnología de localización por radio y la energía electromagnética en forma de ondas de radio, posibilita el almacenamiento y transmisión de información a distancia, que debido a su diminuto tamaño limita las garantías básicas de privacidad. Hasta el día de hoy, este tipo de tecnología RFID ha sido utilizada por la empresa Applied Digital Solution, que con el VeriChip encapsulado en vidrio, e implantado en miles de perros y gatos, ha creado una base de datos de estas escurridizas mascotas. En otros casos y lugares, existen empresarios de renombradas organizaciones que se han dejado implantar este dispositivo con información clasificada de sus compañías. Otro de los usos del RFID, es el dado por los Estados Unidos de Norteamérica en Irak para rastrear prisioneros, enemigos, refugiados y soldados, además de que dicho país planea colocar estos chips en un futuro no muy lejano, en pasaportes, licencias de manejo, sellos postales y dinero (S/A, en: <http://www.eluniversal.com.mx/finanzas/55305.html>, 2006).

En el caso del teléfono celular, el peligro no es menor que el mencionado por la tecnología RFID, pues son estos pequeñísimos aparatos los que en su momento fueron símbolo de estatus social alto, los que hoy en día se han vuelto un accesorio de imagen personal y hasta de dependencia emocional, pues a través de ellos es posible realizar y recibir llamadas, correos y noticias, además de divertirnos con nuestro centro de entretenimiento personalizado y en miniatura (Serrano, 2006 a).

A últimas fechas y gracias al desarrollo de la tecnología, la mayoría de los celulares contienen el sistema WAP (conexión inalámbrica para Internet); este detalle ha llegado a alarmar a la población, ya que el tráfico de armas, drogas y celulares se encuentra presente dentro de los centros de readaptación social, mejor conocidos como Reclusorios, sobre todo en los países latinoamericanos. A grado tal que en el año 2005, el gobierno de la ciudad de México decidió bloquear la señal de los celulares dentro de las cárceles, debido a que los presos utilizaban estos medios para extorsionar o amenazar con secuestrar (secuestros virtuales) a conocidos y desconocidos; entre ellos familiares de presos o testigos de sus actos criminales. El hecho es que dichos criminales aún reclusos, realizaban estas acciones pidiendo rescates por una persona o bien fingiendo ser abogados que requerían dinero para liberar a algún recluso (Encinas, 2005).

La situación actual señala que el mercado de la telefonía celular, y sobre todo de la tecnología de masas, está funcionando a más del 100%; los celulares cuentan con los modelos más favorecedores para el perfil niño, adolescente, universitario, profesional, urbano o casa; y no dudaríamos en que se planea sacar al mercado el modelo secuestrador-presos, cada uno de ellos con funciones tan variadas como el usuario lo requiera. Sucede que las ganancias son exorbitantes, día a día se pierden, roban y compran un sin número de celulares; eso significa que consumimos y dejamos a disposición de tanto niños como adultos mayores, un dispositivo de supuesta seguridad, pero que implica un peligro latente y a veces letal. Felices somos mientras estemos comunicados, pero ¿qué sucede si recibimos una llamada que nos notifica el secuestro de un conocido?, reaccionamos ante la incertidumbre y muchas veces ignoramos que ese ser tan sólo está siguiendo con actividades características de su vida diaria.

Así, parece que la tecnología se vuelve en contra del hombre, los mismos seres que la crearon no pueden ahora detener el cibercrimen, las ciberamenazas, las ciberextorsiones; las víctimas favoritas de estos nuevos delincuentes se encuentran conectadas en Internet. La ansiedad del dinero, las ventajas de la nueva tecnología y el terror, están sembrando el pánico en el mundo entero, una vez más Internet se alza como el Titán que es y manejado por diferentes dioses aplasta a los pobres mortales, quienes impotentes observan el crimen virtual, desangrando sus computadoras y vaciando sus cuentas.

4.3. El píxel económico.

“Entonces tu amigo explota, te llama imbécil, y dice: “¿Por qué coño eres siempre tan negativo? ¿Por qué tienes que ver algo deprimente en todo? Tu respondes: “¿Negativo? ¿Yo? Creo que realista es una palabra más adecuada. ¿Cómo puede ser que vengamos en coche desde Los Ángeles, que hayamos visto veinte kilómetros cuadrados de centros comerciales y que no tengas ni la más mínima sospecha de que algo, en alguna parte esta yendo muy, pero muy mal?”

DOUGLAS COUPLAND.
Generación X, p.93. 1995.

Viviendo cibernéticamente el mundo es otro, la economía del mundo virtual suele manejarse de una forma distinta cuando se habla de dinero o inversiones monetarias. El dinero cibernético de las cuentas mundiales es inmenso, no existe en el plano del papel, no está etiquetado, y sin embargo, una persona se puede convertir en multimillonaria con una cuenta de banco en las Islas Caimán, estas características denotan lo que algunos autores han denominado “El

Mercado negro del Internet". Relacionado con el apartado anterior, en este mercado el acceso a las drogas, los rifles de asalto y las armas ilegales, representan al crimen en los cables conectados al módem, no son las imágenes típicas de la película palomera de Hollywood, los fraudes cibernéticos son la orden del día, sin pasar por alto que de postre se encuentran los Hackers, Crackers y demás personajes.

El píxel económico es uno de los sectores más propensos a adoptar y explotar al máximo la era computacional, y con ello suplementos como el Internet, debido a que la importancia de la velocidad en que se transmita la información financiera es una prioridad, por ello no serán muchos los límites en costos y mucho menos en disponibilidad, para adquirir la mayor cantidad y diversidad de equipos de la era de la información y acceso. Y es que el píxel económico funciona por medio de la información, ésta es útil, es dinero inmediato en las manos, debido a ello los primeros minutos después de su generación es necesario ponerla a disposición de pocos y en restricción de las masas (Reboloso, 2000). Lo anterior aludiría claramente a lo mencionado por Ford (1999; en Feria, S/A c) acerca de los info-ricos e info-pobres.

Asimismo, la era de la Informática, mucho más impactante de lo que ha sido la revolución industrial, comienza a llevar a la humanidad al siglo de la evolución en todos sus aspectos; la reducción de los costos, los tiempos y los beneficios que obtienen las industrias en sus empresas, nos hacen imaginar un desarrollo muy al estilo "Futurama" (serie animada creada por Matt Groening). Incluso puede en un futuro la humanidad llegar a ser como aquellos personajes, o tal vez nos conectemos al Internet por la nuca, y nuestra base de datos nos llevará a pagar nuestras deudas con materia encefálica; por si acaso, es mejor estar prevenidos, no sea que la "nueva economía" nos compre la idea.

Por ahí ya se hacía escuchar que “las redes constituyen la nueva morfología de nuestra sociedad” (Castell, 1994; en Reboloso, 2000; p. 63), por ello las estructuras abiertas se caracterizan por expandirse sin límites dependiendo simplemente de sus necesidades. Dicho de otro modo, el término “nueva economía” hace referencia a la relación bidireccional entre las instituciones financieras o mercantiles, y las tecnologías de la comunicación. Además está centrada en el conocimiento y en la información como una base de la propia productividad (generación de riqueza); productividad que se modifica a medida que la nueva forma de concebir la economía avanza (Castells, 2000).

Debido a lo anterior, no es rara la adopción frenética que se ha dado de esta nueva economía global, ya que ésta es la mismísima reencarnación del monopolio y la economía capital, que rebautizada ya, se basaba en la innovación, globalización y concentración supuestamente descentralizada.

Es decir, que esta nueva manera de concebir la economía se relaciona con un medio global; sin embargo, el término global podría poner a temblar a más de un globalifóbico, ya que las actividades económicas que propone la web son universales y aplican para la mayor parte del mundo. En sí, el término hace referencia a transacciones económicas enunciadas que funcionan como una unidad, un ente con vida que abre paso al comercio internacional, a los mercados financieros, conectados en todas partes como si se tratase de un sistema celular para la producción y mejora de los bienes y servicios en el mundo entero.

Castells (2000) supone como base de esta economía no sólo al Internet, sino a todas las empresas que trabajan con y a favor de la Web a manera de una organización, como las empresas antiguas; el

libre comercio de la Web implica también un enorme riesgo para las nuevas generaciones de accionistas que están dispuestos a poner la otra mejilla.

Es un hecho que el impacto del Internet en la economía productiva ha cambiado el modo en el que se construye la misma y ha impactado en campos tan diversos como lo son: la aeronáutica, con mejoras en las aplicaciones de la fluidez del tráfico aéreo; los transportes terrestres, con el aumento de la seguridad en la conducción de carreteras en países de primer mundo; en la educación, con la creación de las cámaras Web y las escuelas a distancia; y en muchos ámbitos económicos donde el tiempo es verdadera y literalmente oro (Pardos, 2001).

¿Será que Internet, se está convirtiendo en el rey Midas de las nuevas tecnologías?, en tal caso, convertir todo en oro llama la atención de los más o menos necesitados, o de los necesitados de más. Tal vez los defraudadores virtuales lo puedan contestar, o quizás los Hackers lo puedan piratear, en Internet nunca se sabe, todo puede pasar.

4.3.1. Fraudes virtuales.

"She says it helps with the lights out
Her rabid glow is like Braille to the night.
She swears I'm a slave to the details
But if your life is such a big joke, why should I care?"

INTERPOL.

Leif Erikson. Turn on the bright lights. 2002.

Virtual no necesariamente significa imaginario, simplemente es un plano de la realidad que se construye a la par, está dentro de los nanochips, de los cables y de la mayoría de cosas que implican la palabra Internet. Dinero virtual significa que se encuentra en denominaciones de ceros por medio de la computadora; es decir, en las cuentas bancarias de Carlos Salinas (ex Presidente de México), ya sea en Holanda o Suiza. Hoy en día, el lavado de dinero no se hace con una "Mabe"; antes se utilizaban diversas maneras que servían a los ladrones de cuello blanco para ocultar sus fraudes, ahora, con la entrada del Internet y las facilidades que otorga, los fraudes se convierten en una cosa sencilla y cada vez más recurrente entre el crimen desorganizado; y está desorganizado, porque muy bien una sola persona puede dejar en blanco la cuenta bancaria de algún pobre incauto que caiga en el camino.

En una nota que circula por e-bay (sitio de compras por Internet), se dice que un hombre vendió a su amigo imaginario en 25 000 pesos; una compra que resulta inverosímil sin lugar a dudas, pero que se dio cuando dicho hombre metió las características de su amiguito en la red de subastas de dicho sitio y consiguió su venta. Para algunos, esto puede resultar una leyenda urbana, pero en los sitios de compra

y venta de artículos, el chicle masticado de algún artista resulta por demás atractivo. Sin embargo, la compra del susodicho chicle no tiene el certificado de autenticidad del masticante, fraude o no, la venta en Internet es legal.

Hasta el momento no hemos negado que las capacidades particulares del Internet han comenzado a transformar muchas de las actividades legítimas del comercio. Es más, éstas aumentan la rapidez y la facilidad con las que se pueden realizar las transacciones e inversiones bancarias, reduciendo el costo de las mismas y otorgando a los clientes mejor calidad en el servicio. Sin embargo, la "nueva delincuencia organizada" posee las mismas ventajas y facilidades para realizar negocios ilícitos; por tal motivo Internet es un géminis, que en su cara maligna no sólo oculta a los fraudes virtuales, sino también apunta al narcotráfico y a otro tipo de actividades encaminadas al daño físico y moral (Williams, 2006).

En el ámbito mundial el fraude se presenta con diversos antifaces y altísimas resoluciones, el caso es que fraude alude a un negocio ilegal de variados artículos. Es así que Adam Graycar (S/A; en Urbanell, 2001), director del Australian Institute of Criminology anunció que el mercado del arte fraudulento es el tercer negocio ilegal que más beneficios produce; tan sólo detrás de la venta ilegal de armas y el tráfico de drogas. El engaño en el mercado del arte ha aumentado justamente al facilitarse las subastas en Internet, ya que frecuentemente cuando un propietario descubre la falsificación de una obra, éste calla el delito y apresura la venta de dicha "obra" para poder recuperar la inversión.

Ante el panorama no queda otra opción que crear ciertas medidas de precaución para las compras en Internet; estas medidas serían básicamente: aprender cómo funcionan las subastas en línea,

corroborar información del vendedor; si es una compañía verificar su existencia y si es una persona privada aumentar las referencias físicas como nombre, domicilio y número telefónico, además de conocer lo relacionado con garantías, servicios postventa, devoluciones, precios y periodo de entrega; asimismo, notificar cualquier problema al sitio de Internet ya que éstos cuentan con un historial de quejas y pueden prohibir más ventas de vendedores notificados como problemáticos (Urbanell, 2001).

Ahora bien, otra consideración en las ventas por Internet es la modalidad de pago. Algunos recomiendan pagar con tarjeta de crédito porque su uso facilita reclamos y devoluciones del producto si este no llega, está defectuoso o no coincide con la descripción. De este modo, la tecnología de clave única (OTP por sus siglas en inglés), está a punto de ser introducida por diversos bancos, con el propósito de terminar con el fraude de tarjetas de crédito a través de Internet. Básicamente, el funcionamiento de esta tecnología consiste en que cada vez que la tarjeta sea utilizada un microchip en ésta genera una clave única que autentifica al poseedor de la misma, al mismo tiempo que almacena transacciones y balances en un chip inteligente (Sipix, 2006). En oposición al uso deliberado de las tarjetas de crédito y ante la tecnología de chips inteligentes, o de la tecnología RFID, se encuentra CASPIAN (Consumidores en contra de la Invasión a la Privacidad y Enumeración por los Supermercados, por sus siglas en inglés), quienes abogan por las garantías básicas de privacidad, intimidad e individualidad (S/A, en: <http://www.eluniversal.com.mx/finanzas/55305.html>, 2006).

Recientemente, ante el aumento de criminalidad y fraudes en Internet, la empresa Norteamericana de seguridad Symantec (2005) realizó un análisis en el que englobó a las comunidades criminales que utilizaban la red de conversaciones interactivas, comúnmente

conocidas como chat´s, foros, etcétera, para interceptar la compra y venta de artículos online. Revelando que cuando uno ingresa a un panel de subastas es necesario estar registrado, pero como suele ocurrir en la mayoría de los casos, es posible registrarse con una dirección de correo falsa o anónima, y explorar así todos los mensajes (siempre y cuando se conozca el dominio web), además de destacar que los cazadores de este tipo de páginas son por lo general herméticos y ponen gran cuidado en esconderse de la ley.

Los autores de los fraudes virtuales no son los típicos delincuentes de los que hemos venido hablando, se trata de hombres que tienen habilidades cibernéticas y computacionales excepcionales, no arman tiroteos en las calles, no amenazan a nadie y no toman rehenes, no son ciberterroristas, en algunos casos no son piratas del espacio (hackers) y sus actividades son menos visibles que las del hombre sin sombra. Estos son seres sofisticados y elegantes cuando entran a un sistema para clonar los números de una tarjeta de crédito, pues la escena del crimen es limpia; es decir, no dejan huella alguna, lo cual dificulta la labor ciberpolicíaca.

La cacería comienza cuando se realizan transacciones económicas o compras online; en un principio, los cazadores de incautos utilizaron las listas de correos para mandar invitaciones de diversas instituciones bancarias (phising), con el fin de obtener la información necesaria como para vaciar una cuenta. Dichos correos mandados por los falaces delincuentes contenían logotipos reales de los bancos, el realismo evitaba que la víctima detectara el engaño, y así se conseguían las contraseñas de casi cualquier persona. Después de que los bancos se aseguraron de correr la voz acerca de este delito, los delincuentes comenzaron a idear nuevas formas de fraude (López, S/A)

Una de las evolucionadas formas del fraude bancario (Phising) es el ahora denominado "Pharming", el cual, según los expertos, resulta sumamente difícil de detectar o identificar, ya que consiste en modificar la dirección o Dominio Web al que se asocia un usuario común; mientras el ordenador intenta ingresar la señal es interceptada por el malévolo delincuente fraudulento, los datos que se ingresen en la página interceptada irán a parar en las arcas del delincuente, sin dificultad alguna y sin que el inocente usuario lo note (López, S/A).

En esencia, en la mayoría de los fraudes cibernéticos o virtuales, se utilizan códigos computacionales macabros, que se envían de diferente manera, ya sea por el famoso spam (envío masivo de comunicaciones electrónicas) por las direcciones o dominios Web, por correos electrónicos, por entradas a casinos cibernéticos o páginas de juegos online.

Dentro de las páginas de Internet se encubren comunidades de delincuentes que utilizan los foros comunes y corrientes para mantener conversaciones privadas, algunos de ellos acogen delincuentes principiantes a los que les explican detalladamente en dónde y cómo encontrar la información que desean, la mayor parte de los novatos utilizan los paneles de mensaje como un medio de obtener información; en cambio, los expertos ofrecen sus servicios a diferentes personas que deseen realizar fraudes. Symantec (2005) ofrece en su página de seguridad la siguiente conversación de un panel de mensaje en donde estos distribuidores de fraudes se hacen promoción:

Sonríe y compra números Cvv2 a buen precio, y consigue muchos regalos

¡Hola a todos los "carders"!

Les ofrezco con gusto mis servicios, amigos.

vendo cvv2 de los EE. UU. SIN LÍMITE (cvv2 del Reino Unido, Canadá e internacionales muy pronto disponibles)

*** Los Cvv2 incluyen la siguiente información:**

- Número de tarjeta**
- Fecha de caducidad**
- CVV2**
- Nombre y apellidos**
- Dirección y ciudad**
- Estado y código postal**
- País (EE. UU.)**
- Teléfono #**

El club del Internet ha creado el andamiaje de la época financiera online, la sociedades del futuro comprarán y vivirán del aire que emana Internet; los criminales se posesionarán de las computadoras sembrando el terror y la incertidumbre; el panorama es un tanto desagradable para la policía, sin embargo, puede que la plaga de los fraudes virtuales evolucione a la par de la ciberpoblación, mientras más usuarios se atiborren en las redes, mayor será el número de los criminales que intenten sabotearla.

En lo concerniente a los círculos sociales del Internet, resulta que los mundos sintéticos de la nueva economía excitan la curiosidad de los navegantes por la red; el ejemplo más claro de ello es el llamado "Second life" (segunda vida). En este sitio las transacciones bancarias son reales, ya que el dinero virtual ganado aquí se puede cambiar

fácilmente por dólares reales; es una especie de Monopoly virtual, una comunidad que lejos de encontrarse en la alucinación, vive y subsiste por medio de este juego, una mezcla entre el juego de roles y los web chat´s (Dillion, 2007).

Finalmente, podemos señalar que la digitalización y el llamado “E-Marketing” (mercadotecnia online) impactan la psicología del consumidor; el mundo consumista en la Web es inferior con respecto a los medios de comunicación masiva que tienen años de existencia. Ejemplo de ello son la radio y el televisor; sin embargo, Internet se colocará en los próximos años como el gigante del consumismo; una de las principales razones para ello, es que no se necesitará salir de casa para comprar lo indispensable, la mayoría de las actividades serán como los nuevos fraudes, es decir, sumamente virtuales (Mayans, 2001).

4.3.2. Vacinando bolsas mundiales: Hackers.

“Fue sólo un parpadeo en la pantalla del monitor, anunciando la puesta automática en funcionamiento del control de seguridad ante una intromisión exterior. Después, las letras HK aparecieron en un ángulo de la pantalla, y el funcionario de guardia. Un jesuita (...) descolgó el teléfono para avisar al jefe del servicio.

-Tenemos un hacker- anunció.

(...) A un pirata informático-hacker en jerga técnica- le gustaba que los demás supieran que había estado allí. Por lo general se trataba de chicos muy jóvenes, aficionados a viajar a través de las líneas telefónicas explorando los sistemas ajenos en busca del más difícil todavía. Para los yonquis del chip, adictos de la alta tecnología, probar suerte con el Chase Manhattan Bank, el Pentágono o el Vaticano, suponía siempre una excitante aventura”.

ARTURO PÉREZ-REVERTE.
La piel del tambor, p. 13-14, 1995.

La película "101 Dálmatas" nos presentó a dos tiernos personajes cuadrúpedos, Pongo y Perdita. Alejados de la ficción de Walt Disney se encuentra "Pongo" (ignoramos si con su Perdita), uno de los más renombrados hackers. Posteriormente a ese episodio de la animación, una cancioncita con melodía pegajosa suena en las pantallas del cine y se convierte en el himno de los piratas, que bien podría ser coreada por los piratas del ciberespacio, diciendo: *"¡YO HO, YO HO, la vida del pirata es para mí. Nosotros pillamos, amenazamos, robamos y más, alzamos las copas, bebemos y festejamos el botín que asaltamos.....YO HO, YO HO!"*. Esta canción fue creada para el soundtrack de la película "Piratas del Caribe", misma que hace recordar al espectador los tiempos del Barbaroja y los grandes piratas que surcaban la mar en sus grandes buques con la bandera negra y el símbolo de la calavera.

Lo cierto es que esos tiempos se extinguieron, ahora los piratas del ciberespacio no surcan el mar con sus buques, navegan en los cables del módem, viajan en códigos, montados en los troyanos (programas que facilitan el control de un ordenador). Sin duda alguna, este es el momento en el que uno se pregunta ¿pero qué demonios es un hacker y por qué tanto escándalo?

Para algunos autores, los hackers son usuarios hiperactivos que llevan sus prácticas mucho más allá de los negocios comunes, siendo sus logros perseguidos y aplaudidos al mismo tiempo, lo que suele confundir a la cibersociedad. Mientras unos los tachan de perversos y ladrones, otros más los toman por guerreros en pedestales que a veces luchan contra los grandes consorcios, dándoles un sentido de Robin Hoods de la informática, mientras que en su lado macabro muchos de estos piratas han ido a parar a la cárcel, dado su gusto por vaciar bolsas mundiales (Trejo, S/A).

Pues así resulta que el término "Hacker" se utiliza para designar a una persona con una aptitud extraordinaria para el manejo de las computadoras, y que generalmente se relaciona con diferentes sistemas de seguridad; suelen ser programadores expertos. Para algunos un hacker es tan sólo una persona que se entromete para tratar de descubrir diferentes clases de información, misma que suele ser clasificada como confidencial (Trejo, S/A).

A partir de un análisis más profundo, se argumenta que los hackers son guerrilleros de las pantallas, que con computador y módems como prótesis, en la era comunicativa, encabezan un movimiento contracultural (Sánchez, S/A). A lo anterior, es necesario mencionar que las nombradas manifestaciones contraculturales tuvieron su inicio en los años sesenta, época en que la escena hippie hizo conocer la inquietud de caminar en un sendero ajeno al dispuesto por la cultura tradicional y oficial, de aquel entonces (Maffi, 1972; en Sánchez, S/A; Savater y Villena, 1982; en Sánchez, S/A).

En un principio los hackers eran considerados personas honorables e indispensables en el ámbito de la programación dirigida al desarrollo computacional, en su fase experimental. Posteriormente, cuando estos personajes, ilustres en el lenguaje computacional, iniciaron actividades de investigación paralela al crecimiento y desarrollo de la industria, entre ellas el surgimiento de IBM, Hewlett Packard y Apple, y las escasas leyes computacionales, fueron dispuestos a la estigmatización de ladrones y delincuentes. El hecho es que un hacker busca socializar la información, trabajando bajo la lógica de que si la información es el producto máspreciado de la época, esta debe estar al alcance de todos (Sánchez, S/A). Gubert (2000; en Aceros, 2006), menciona que con esta mala fama y la intención de combatir a los diferentes hackers, gobiernos y diferentes entidades han comenzado a crear conjuntos de disposiciones legales, que a su

vez han entrenando cuerpos especiales de policías que cuenten con las mismas habilidades de los hackers, considerando que el otorgar este tipo de entrenamiento para los cuerpos policiales es el primer paso para intentar controlar el desastre que causan estos jóvenes y adultos en la Red.

Resulta difícil pasar por alto que el poder de los Hackers a ingresar a cualquier sitio de la ciberciudad, otorga a estos singulares personajes la etiqueta de seres omnipresentes o semidioses; mientras la cibernsiedad se encuentra desnuda por los ojos de los espías, ellos juegan a ser los grandes maestros de la realidad virtual, lo privado no es un término en sus diccionarios; de igual manera y dependiendo de sus conocimientos pueden ingresar al correo de un simple mortal o en su defecto al de uno que siendo mortal tiene un estatus económico elevado y que tal vez entre sus correos se encuentra uno para la amante; ellos traspasan lo privado para convertirlo en público (Trejo, S/A).

Recientemente se ha empezado a diferenciar que existen delincuentes con "causa" y "sin causa", y es que en el en el ámbito del ciberespacio, al margen de la computación y sus sabios sucede lo mismo. Así, resulta que el efecto no es semejante si distinguimos a un hacker o un cracker, de un ciberpunk. Pues los amigos invisibles unidos por comunidades virtuales mutan, se transforman y trasgiversan como las quimeras. El número de comunidades en la Red es infinito y sería difícil calcular cuántos de estos ciberpiratas navegan en la Web.

Lo anterior nos permite apuntar que "Hacker" ha terminado siendo ya no un término, sino más una palabra tan prostituida que se utiliza como sinónimo de "criminal", cosa que no es del todo cierta; no sólo los hackers son criminales. Porque también pueden ser criminales

aquellos que conocen las funciones básicas de la programación, sin ser del todo expertos o estudiados en la materia. El término correcto para este tipo de criminales es Lamer, y así como en los mitos de los piratas cualquiera podía ser pirata, pero no cualquiera podía ser su capitán, el Lamer en la clasificación podría resultar algo así como un contraamaestre.

De este modo, es posible mencionar que los Hackers son investigadores con postura comunitaria, pues anhelan socializar la información; ellos detectan los puntos débiles de soporte lógico y los perfeccionan, generalmente el combate que ponen en marcha está cargado de una gran capacidad de burlar al eje de poder, por eso su soberbia y afán de notoriedad los lleva a respetar la información y burlar el programa a través de virus cibernéticos (Sánchez, S/A).

Por otro lado, encontramos a los crackers quienes al igual que los hackers fisgonean, detectan y perfeccionan puntos débiles de soporte lógico, pero en ellos falta la postura social, pues sus habilidades tienen precio y generalmente proporcionan sus servicios a las compañías de soporte lógico, y asegurados con un sueldo disparan en la guerra de paquetes y creación de virus (Sánchez, S/A). A su vez, los crackers también pueden ser considerados como los pequeños esclavos del Internet, son los hijos del mundo virtual que rompen los seguros de los programas que tienen licencias de usuarios, se congregan en grupos pequeños y son discretos en cuanto a muchas de sus acciones. Algunos de ellos, se asocian con la piratería de CD´s, consiguiendo quitar los candados de programas autorizados por medio de virus denominados "gusanos" (Machado, S/A).

En conclusión, lo que distingue a un hacker de un cracker son sus labores extracomputacionales, además de su postura comunitaria; los hackers prefieren la instalación de sus equipos de manera fija, bien

puede ser en un garaje, visten de manera formal y pulcra, además de frecuentar bares y discos. Por otro lado, los crackers son nómadas que cargan con computadora y modems a cualquier lado que vayan, como si fueran lanzas y piedras, frecuentan los raves y su vestimenta es desalineada, a comparación de los hackers, hasta caer en el estilo punk (Sánchez, S/A).

Para Aceros (2006), el "hacktivismo" o actividad hacker combinada con el activismo social es un ejemplo de aglomeración colectiva, un espacio en donde se reconstruye la realidad y la identidad. De manera no personal, se puede entender como una forma de manifestación política o como una tendencia social, que no necesariamente implica insurrecciones sociales. Sin embargo, las acciones sociales de estos personajes se ven reflejadas en la cristalización y solidaridad que tienen entre sus grupos. Además de lo atractivo que puede resultar convertirse en hacker, estos actores de la cibersociedad cuentan con el reconocimiento mutuo, afirmación que se refuerza socialmente; a veces estos seres son territoriales, y pueden llegar a atacarse los unos a los otros con el fin de descubrir quién de ellos es el mejor.

Dentro del hacktivismo existen diferentes clasificaciones, ya hemos hablado de los propios hackers, los crackers y los lamers. Pero también existen las tribus de los Phreakers que, emparentados con los crackers, utilizan las líneas telefónicas, más específicamente el módem, para atacar y dañar sistemas de telefonía con el fin de utilizarlos de manera gratuita. De igual modo, otra de las tribus pintorescas de este ciberecosistema son los trashers (asociados con la palabra trash que significa "basura"), este tipo de hacktivistas revisan la basura de los cajeros automáticos consiguiendo así claves de tarjetas, que posteriormente descifran con un computador el número secreto. Por último, están los Insiders (Internos),

considerados crackers con caché, distinguidos y elegantes, porque sólo atacan a los grandes corporativos (pudiendo o no, estar dentro de la misma empresa), y su móvil generalmente está asociado a la venganza (Rodríguez, 2003).

El movimiento hacker ha sido desprestigiado y cazado por la ciberpolicía, es un movimiento amplio e importante, controvertido y polémico, pues presenta en sí mismo aspectos positivos y criticables. En su sentido original, carga un importante carácter de tipo social provocado más por los crackers que violan los sistemas y distribuyen virus altamente contaminantes y destructivos, roban información, derriban servidores, y pueden llegar a realizar toda clase de actos delictivos; el Internet y el movimiento a favor del código libre es una de las motivaciones de estos actores Web. De tal manera, el movimiento Linux (software libre), junto a las propuestas en favor de la libertad de expresión y la comunicación, son el escudo perfecto para estos ciberpiratas, ya que se nutren de la lucha constante entre las patentes y leyes restrictivas. El ideal que persiguen es un escenario, que plantean es anárquico, y a la vez regido por la ética; en este contorno se dibuja su relación con los otros y la identidad de sí mismos (Alcoberro, 2004).

A todas las especies anteriormente mencionadas, ya sea hacker, lamer, o cracker, recientemente se les considera ciberpunks; este término fue rescatado de un género literario en donde los personajes de dichas obras debatían entre la vida y la muerte, en un mundo enfermo de poder aportado por la información puesta en mano de reducidos grupos de poder (Sánchez, S/A). Pues estos, los ciberpunks son los protagonistas de una era que muy al estilo "The Matrix", husmean en la información dispuesta en el ciberespacio, empleando tan sólo la alta tecnología, pero embarcados en un bajo nivel de vida,

ya que son seres marginados, solitarios y muchas veces retraídos del mundo existente en el exterior del teclado, pantalla y módem.

Pues así resulta que ha quedado atrás el sabotaje de los grandes gangsters de los años veinte, vestidos con costosos trajes de corte italiano, ya que ahora los criminales hackers, crackers o ciberpunks buscan sus ganancias por Internet. El punto débil de cualquier negocio llega cuando un defraudador en línea ataca las computadoras de una compañía. El hecho es que a un delincuente informático poco le preocupan las computadoras caseras, porque el número es reducido; lo que le interesa es el servidor web de una compañía, pues ello implica controlar y tomar datos, enviar correos basura y atacar otras redes (Lemos, 2006).

Todos los personajes de la era cyberpunk, ya sean considerados justicieros, vampiros sedientos de sangre virtual, cerebritos, nerds o malos bromistas, terminan siendo contratados la mayoría de los casos por las empresas que atacaron. Los hackers son creadores de arte, son artistas curiosos que invaden y se multiplican en la web, con sus diferentes etiquetas y clasificaciones realizan uno de los espectáculos más pintorescos de la ciudad virtual; sin embargo, no son los únicos seres estafalarios que circulan por aquí, sigamos nuestro recorrido por esta galería para encontrar en su momento a los demás habitantes de este indiscreto ecosistema virtual.

4.4. Sucumbiendo a una realidad alterna: en pacto con el ciberespacio.

"I'm so happy because today I have found my friends
They're in my head
I'm so ugly, but that's okay, cause so are you..."

KURT COBAIN.

Lithium. Nevermind. 1991.

El lado oscuro de la fuerza, o como le hubiera dicho el pequeño ser verde (Yoda) de las pantallas, al Jedi mayor "el miedo es el primer paso hacia el lado oscuro". Internet, la gran tecnología, no tiene miedo, por él transitan los más oscuros pensamientos, las más perversas fantasías y los pactos más sanguinarios de todo el mundo, la pantalla es testigo de los actos que acontecen por la Web, las teclas son el rostro y la personalidad de las almas perdidas en el pacto; en este sitio Hades encamina a sus víctimas al infierno virtual, las pesadillas son frecuentes, y los soldados que se adhieren a las filas del terror se multiplican, una vez firmado este contrato el sueño es pesadilla virtual y el alma deja escapar un gemido real.

Bien dice un personaje de la película Avalon, dirigida por Mamura Oshii en el 2001, "*¡La realidad es una obsesión que se apropia de nosotros! ¿Por qué no debería hacer esto en mi realidad?*". Sin argumentos, no nos queda más que abrir el telón y gritar: ¡Bienvenido, en este lugar no importa quién seas!, construye tu space (espacio) lo mejor que puedas, aquí puedes ser barbie, superman, la mujer maravilla, quien tú quieras, eso depende de ti y de lo que estés buscando, como dice un banner (publicidad virtual) que circula por la red "Dale un click y te quedarás enganchado".

Y es que todos conviven en este sitio, sin molestarse de la presencia de los otros. Los idealistas resuelven el conflicto con el máximo de la tolerancia y la simpatía. Los antipáticos, antisociales y cazadores de absolutos también se reúnen en la tertulia de los chat´s, los blogs y los spaces, todos son un engranaje de esta realidad, unos más facinerosos que otros, pero todos han firmado ya ese pacto y aún con todo y el lado oscuro, uno que otro día soleado es anhelado en algunos de los rincones más tenebrosos de este lugar.

Del mismo modo los delincuentes transitan por estas avenidas, los espectaculares invitan a los jóvenes a los puntos de encuentro en donde el cibersexo es un placer singular; la piratería musical y visual no se hace esperar, los esclavos y adoradores prefieren estar en el "Second life" que en la vida real, se encierran en sus mundos contruidos como en el juego de los SIMS (juego de realidad virtual). Cada piedra que uno pone ahí, cada construcción y trabajo es como vivir, suena adictivo y llamativo obtener dinero por sentarse a diario y encender la computadora, cambiarse la imagen corporal por la de la artista de moda, utilizar un nickname con el nombre que siempre hubiéramos deseado; este es el paraíso de los desposeídos, de los intelectuales, de los suicidas, de los artistas, de los pederastas, los sadistas y los masoquistas.

Parece arriesgado y triste pero cierto, y lo estamos viviendo, "la era de la postinformación tiene que ver con la relación a través del tiempo: máquinas que comprenden al individuo con la misma sutileza que esperamos de otro ser humano, incluyendo manías y hechos en todo aleatorios, buenos y malos, en el relato que constituye nuestras vidas" (Negroporte, 1994; en Reboloso, 2000; p. 75). La información de la nueva era está al alcance a través del ciberespacio, y es éste, al que el novelista William Gibson (S/A; en Sánchez, S/A) define como una zona virtual que se extiende a través de las redes; espacio, área

y zona que no tiene fin y ello permite entrar a países y lugares tan lejanos en una fracción mínima de minutos.

La sociedad del conocimiento ha permitido aprender a entender las capacidades y limitaciones, ya no de un individuo sino de un grupo (Reboloso, 2000), puesto que el conocimiento, el material más apreciado, es cuantificable por los requerimientos de un equipo, organización o conglomeración de gente, que han adoptado algunos de manera consciente y otros tantos de manera pasiva a la computadora y sus suplementos, para la realización de actividades diarias, que tan sólo imaginarnos el hecho de privarnos de su uso nos haría caer en un episodio de ansiedad.

Y es en las limitaciones de esta cultura informática, en las que Gibson (S/A; en Sánchez, S/A) señala que la vocación a lo virtual es resultado de una inexistencia de alternativas, ya que la máquina ha llegado a representar una extensión natural de la corporeidad del ser, de hecho señala una simbiosis máquina-individuo que se hace mayor a medida que la tecnología tiene pasaporte de eternidad y por eso no nos queda otra salida que lidiar con ella.

Es así que grupos como el "FreeCyberhack", que en sus mayores esfuerzos porque la música, el cine y los libros lleguen a cada rincón de Colombia, los prostituyen online, son sus delitos más comunes. Ésta, una célula que intentan cazar los ciberpolicías (Djín o grupo en contra de delitos informáticos en Colombia, por sus siglas en inglés), ven en su intento el fallo; mientras desmantelan sus páginas web, fácilmente esas células crean otras con el mismo fin, "la libertad de cultura es para todos", las bellas artes no deberían tener precio. Este grupo lo mismo consigue el concierto de los niños de Viena, que las fantasías perversas y correos electrónicos que divulgan contenidos "indebidos por la web"; encontrarlos es difícil, pero su existencia

fantasmal está presente en algún link de páginas, consideradas como el fruto prohibido, envenenadas por la serpiente de la pederastia o la violencia explícita (Jaramillo, 2006).

Suplantar la identidad de una persona nada tiene que ver con el Voodoo; no se necesita un muñequito al que clavarle alfileres, lo único que se requiere en este lugar es una computadora con conexión a Internet y fácilmente el software de una página pornográfica puede convertir al computador en un "zombie" (literalmente). La ociosidad y la curiosidad conllevan al espectador, que busca inocentemente las letritas XXX, a encontrarse con una desagradable sorpresa; los banners de estas páginas son casi imposibles de cerrar, si se cierra una de estas ventanas aparecen diez más con la misma propaganda, "chic@s calientes", "colegialas ardientes", "el orgasmeitor 2007", etcétera, y por si esto no fuera poco, el riesgo de ingresar a ellas termina con el famoso pharmer o fraude (Jaramillo, 2006).

Las amenazas virtuales son cosa diaria en el Internet, en ciertas páginas los entes malignos promocionan golpizas masivas o insultan y difaman a aquellos que les caigan mal; éste es el medio perfecto de las venganzas anónimas y de los golosos de los chocolates envenenados. Son chismes de barrio, dudas en el cielo, peligro latente que puede acabar con la vida de cualquier inocente. Los diversos ataques que puede uno recibir se manifiestan a través de correos electrónicos y spams (correos basura), de páginas con apartaditos especiales para mandar amenazas a la integridad física a modo de bromitas, que sólo a ellos les causan gracia (Jaramillo, 2006).

No es un chiste, es una realidad; las sombras se apoderan de las pequeñas y grandes mentes que viajan en Internet, el contagio en estos momentos no es masivo, sólo unos cuantos tienen acceso a

esta herramienta tecnológica maravillosa y terrible a la vez. Internet es la única tecnología con personalidad múltiple, si se le toma la cara buena y bien empleado es una herramienta bondadosa y ventajosa; si se le encuentra la cara mala es una pesadilla que salta de la pantalla, y que como se ha mencionado no es buena ni mala, tan solo depende de ¿quién y para qué? se utilice.

4.4.1. www. enganchado al Internet. adicción.

"The world is a drought when out of love
Please come back to us, you're all of the above.
"I'm making a choice to be out of touch.
Leave me be". He said, he said, he said,
"Leave me here in my stark, raving, sick,
sad little world"

INCUBUS.

Sick, sad, little world. A crow left murder. 2003.

"¡Queridos mamá y papá: me encuentro tan bien en este lugar que cuando estoy dentro me olvido del tiempo, de sus absurdas peleas y de lo solo que me siento, tengo muchos amigos en Habbo [Chat por medio de muñequitos], me he teñido el cabello de azul y soy un master dentro del Hotel, perdonen si no asisto a las reuniones de la familia, si no visito a los abuelos, si no me interesa el clima, si no les llamo por teléfono, espero esta tarjeta virtual de cowco [sitio de postales por Internet] llene el vacío de mi presencia, en estos momentos estoy tan enganchado a mi computadora que he decidido conectarme un USB a modo de sonda para evitar levantarme de mi asiento, no puedo abandonar ni un segundo el monitor, el miedo de

perder lo que he conseguido me embarga, yo lo necesito y el me necesita a mi, nos vemos si así lo desean en el Messenger [emotionicon de un beso]! (En: <http://vashistapage.blogspot.com>).

Esa sería un tanto la narración de un adicto, es difícil imaginar a un “hikikaru” en Japón escribiendo tales palabras por medio del Internet; es más inverosímil que una persona se rehúse a salir de casa por el miedo a perder su otra realidad. Las adicciones se han convertido en un tema concurrido en los últimos años, la adicción al alcohol produce cirrosis, el tabaquismo produce enfisema, las drogas, como la cocaína y la heroína, destruyen el sistema nervioso central; un adicto a Internet construye una realidad alterna destruyendo la verdadera, es una adicción poco conocida pero que se considerara una plaga masiva en los hijos de la tecnología.

La psicóloga Liliana Muñoz considera que “el uso excesivo de la tecnología para la vida social es un mecanismo de defensa como muchos otros que tienen las personas, y habría que analizar la seguridad y autoestima de quienes dependen de la red” (S/A; en Arredondo, 2006). Se habla ahora de las nuevas adicciones o de las adicciones tecnológicas, ya que diferentes estudios arrojan que el 10% de la población es adicta a diferentes sustancias, y que las adicciones sin sustancias han aumentado el 30%; siendo el género masculino el más atraído por las adicciones, a la pornografía, el uso de videojuegos y los juegos en red. Mientras que el género femenino muestra mayor tendencia por los chat´s, las páginas de encuentro y el teléfono celular (Moreno y Vázquez, 2006).

La utilización del Internet por parte de jóvenes y adultos ha modificado los tiempos que dedicaban a otras actividades de la vida cotidiana; éstos se han minimizado debido a que los usuarios de la red necesitan pasar mucho más tiempo conectados a ella. Según el estudio realizado por la *"Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación"* (De Gracia, Vigo, Marcó y Fernández, 2002) informan que el 25% de las personas encuestadas han disminuido su tiempo de sueño por pasar mucho más tiempo en el computador; 13.8% del dedicado al estudio, 10.1 % a salir con sus amigos y un 6.1% de las personas encuestadas en este estudio mencionó haber disminuido su tiempo de trabajo. De los encuestados, el 65% reconoció que había disminuido su tiempo de ver televisión y lo más impresionante es que un 58.3% mencionó que la red había "llenado" un espacio vacío que dedicaban al ocio.

La palabra "llenar" en conjunto con el "vacío" crea una diada poderosa; es alarmante reconocer que sólo un mínimo de la población que tiene acceso a Internet lo utilice con fines educativos o laborales, mientras que la mayoría de los usuarios lo utilizan con fines personales o de ocio, creando así un significado lúdico de la utilización de este medio.

Autores como Shotton (1991; en De Gracia y cols, 2002), han intentado definir el perfil de los usuarios que son dependientes de los ordenadores, para él este tipo de usuarios emplean un número excesivo de horas sentados frente a la computadora ya que la controlan más fácilmente que aquellos que no se conectan tanto tiempo, son seres menos sociables y, según el autor, prefieren estar en soledad, siendo su pasatiempo la relación que construyen con aparatos tecnológicos.

El concepto de Desorden por Adicción al Internet está basado en los criterios del DSM-IV, el cual lo define como dependencia de sustancias y el juego patológico. Sin embargo, el término causó polémicas y controversias para diferentes estudiosos de la materia, llevando así a Young (1994; en De Gracia y cols, 2002), a sustituir el término sustancia y juego patológico, tan sólo, por el nombre de Internet, y adaptando los síntomas característicos del juego patológico a la adicción del Internet, entre los que se distinguen: la tolerancia, en donde el adicto necesita pasar más tiempo conectado para obtener un nivel mayor de satisfacción; la abstinencia de la conexión, que produce en el adicto pensamientos obsesivos y ansiedad por el desconocimiento de lo que ocurre en Internet sin él. De tal manera que el adicto desea acceder más tiempo y con mayor frecuencia; asimismo comienza a presentar dificultades en las diversas áreas de su vida (trabajo, familia, dinero, etcétera).

Otros autores como Mesa y Pérez (S/A), entienden la adicción a Internet como la manifestación de diferentes síntomas conductuales, cognitivos y fisiológicos, que generan en la persona adicta la pérdida de sus objetivos profesionales, personales o familiares, dándole un sentido existencialista al Internet; incluso el adicto comienza a tener sentimientos parecidos a la dependencia de la pareja, pensando que sin la conexión no se puede vivir.

Los seres humanos somos por lo general un poco adictos a algo, ya sea a la música, literatura, religión, televisión, el cigarro, alcohol, etcétera, y como tal, tenemos diferentes clasificaciones. En el caso de la adicción a Internet, quedarse enganchado suele ser un sueño, en donde lo real se desvanece y está permeado por la virtualidad; virtualidad que se alimenta de la imaginación de cada cual.

A lo anterior, Young (1996; en De Gracia y cols, 2002) realizó una categorización de los diferentes adictos que viajan por la red. La primera categoría se refiere a los internautas, entendiéndolos como aquellos adictos que se conectan con la finalidad de establecer relaciones de tipo social, ya que en algunos casos estos adictos tienen dificultades para establecerlas cara a cara; es así que el anonimato facilita que este tipo de personas se desinhiban, cosa que ocurre con algunas drogas como el alcohol; en segunda instancia se encuentran los cibernautas que son llamados por la virtualidad del cibersexo, mencionando como sus principales satisfacciones las pláticas de contenido sexual, intercambio de fotografías y vídeos, además de que el cibersexo no representa ningún riesgo para la salud; por último, la autora menciona a los cibernautas en los MUDS (parecidos a los juegos de roles), creadores de una personalidad que no pueden revelar en la vida cotidiana, por temor a burlas o al fracaso social.

Existen diferentes evidencias de personas que aceptan las consecuencias negativas del uso de Internet en su vida cotidiana, al que se le llama uso patológico; este uso se extiende a diversas tecnologías como lo es el aportado por la telefonía móvil o celulares, que han transformado el modo en el que se relacionan las personas, gracias a la inmediatez de comunicación que otorga (De Gracia y cols, 2002).

La discusión del tema de la adicción a Internet es por demás vasta, extensa y polémica; se podría construir un rascacielos con ella. El uso patológico del Internet ha sido relacionado a un trastorno en el control de los impulsos, o a su utilización en relación al disturbo compulsivo del juego patológico, ya que ambos se caracterizan por la incapacidad de resistir la manzana tentadora de llevar a cabo acciones que traen consecuencias negativas, pero que al adicto le

resultan sumamente reforzadoras y agradables (De Gracia y cols, 2002).

La mayoría de las investigaciones han apuntado que los usuarios dependientes del Internet tienen una pérdida general en el control del tiempo que invierten conectados; además de que existe una comorbilidad asociada a factores psiquiátricos de tipo compulsivo. Y aunque la adicción a Internet no es reconocida como una categoría diagnóstica, estas mismas investigaciones encienden la alarma colectiva de los especialistas en salud, tratando de prevenir este tipo de conductas sobre todo en el periodo de la adolescencia (De Gracia y cols, 2002).

En la actualidad no es raro escuchar acerca de las adicciones que sin sustancias químicas, se basan en factores psicológicos o conductuales; este tipo de adicciones se manifiestan en el juego, el sexo, la comida, las compras, el ejercicio físico, el trabajo y otros. En tiempos presentes, como lo hemos venido apuntando, las tecnologías comienzan a convertirse en factores de riesgo para las adicciones psicológicas, ya que los casos de individuos que creen en el fin del mundo por no tener celular están aumentando en la población de jóvenes y adultos. El ser humano requiere de un cierto grado de satisfacción para poder existir, el caso de los discípulos del Internet no es la excepción, y su adicción se ha llegado a relacionar con otro tipo de adicciones o filias, que por lo regular se encuentran en la red. Ejemplo de ello, es el vouyerista que se engancha a la red en función de su filia; es decir, buscándola en las calles de Internet hasta encontrarla, lo cual alimenta su necesidad de permanecer mayor tiempo conectado (Alario, 2006).

Alario (2006) considera que no se disponen de datos consistentes en cuanto al tratamiento que se debe llevar a cabo con pacientes que padecen adicción a Internet. Sin embargo, diversos tratamientos psicológicos como el cognitivo-conductual, actúan de manera efectiva en estos casos, ya que si se realiza de manera adecuada, el adicto puede superar su compulsión de conexión y disminuir las horas que pasa frente a la computadora.

El Internet no es por sí mismo adictivo, más bien la adicción comienza al presentarse cierta satisfacción interactiva de los servicios que proporciona al consumidor que lo usa, ya que permite acceder a cualquier cosa disponible en ella, desde casinos virtuales hasta rooms de cibersexo, lo cual crea satisfacción en muchos de los usuarios; la primera bocanada de humo puede no causar adicción, mientras que las subsecuentes crean una enorme satisfacción en algunos.

El hecho es que permanecer enganchado bajo situaciones virtuales resulta sumamente hechicero, la magia de la virtualidad pierde a los individuos en un mar de posibilidades infinitas, los nuevos discípulos, esclavos fervientes, le rezan a la red como al Dios supremo, en algunos foros circulan sus plegarias que seguramente llegan al olimpo virtual pasando antes por el scanner del antivirus:

“Oración de Adictos a Internet

*Satélite nuestro que estás en el cielo,
acelerado sea tu link.*

Venga a nosotros tu hipertexto.

*Hágase tu conexión,
en lo real como en lo virtual.*

Dáanos hoy nuestro download de cada día.

Perdona el café sobre el teclado,

así como nosotros perdonamos a nuestros proveedores.

*No nos dejes caer la conexión,
y líbranos de todo virus.*

AMEN"

(S/A, en: <http://www.soychicano.com/forums/archive/index.php/t-27199.htm>, 2006).

Dejemos por el momento a los fanáticos del Internet, de ellos depende seguir hincados y persignándose en sus templos virtuales, para pasear en el Hades con los moribundos de la red, con los incomprensidos y suicidas de este harem.

4.4.2. La muerte es un sueño: monitoreando tu suicidio.

“Hablando como el estúpido con gran experiencia que preferiría ser un charlatán infantil castrado. (...) Me siento increíblemente culpable. (...) Debo ser uno de aquellos narcisistas que sólo aprecian las cosas cuando ya han ocurrido. Soy demasiado sencillo. Necesito estar un poco anestesiado para recuperar el entusiasmo que tenía cuando era un niño. (...) no puedo superar la frustración, la culpa y la hipersensibilidad hacia la gente. (...) ¡Dios mío! ¿Por qué no puedo disfrutar? ¡No lo sé! Tengo una mujer divina, llena de ambición y comprensión, y una hija que me recuerda mucho a como había sido yo. Llena de amor y alegría, confía en todo el mundo porque para ella todo el mundo es bueno y cree que no le harán daño. Eso me asusta tanto que casi me inmoviliza. No puedo soportar la idea de que Frances acabe siendo la clase de miserable, autodestructivo, macabro rocker en que me he convertido. (...) Gracias a todos desde lo más profundo de mi nauseabundo estómago por sus cartas e interés durante los últimos años. Soy un tipo demasiado errático y depresivo. Ya no siento la pasión. Así que recuerden es mejor quemarse que desvanecerse.

Paz, amor y comprensión. Kurt Cobain.

Por favor Courtney, sigue adelante, por Frances, por su vida que será mucho más feliz sin mí. Los quiero. ¡Los quiero!”

KURT COBAIN.

Carta suicida. Abril de 1994.

En: http://webs.uolsinectis.com.ar/apa/carta_espanol.htm.

“Si pudiese vivir aparte de las vicisitudes y los golpes duros, viviría una vida digna, con mi espíritu ocioso en la estratosfera, navegando

en el lugar mas adecuado donde mi alma renacería, si el fénix muere y resurge de las cenizas qué no daría yo por abandonar esta vida, por encontrar refugio y consuelo para las desilusiones de la existencia mortal, no tengo ya el valor de sonreír, lo único que deseo ahora es morir". (En: <http://vashistapage.blogspot.com>).

La muerte es un sueño que muchos persiguen, al fin y al cabo es lo único seguro que tiene el ser humano; el suicidio ha sido considerado como la puerta falsa o el deseo anhelado de que las cosas estén mejor, sin embargo, nadie lo sabe, nadie asegura qué existe del otro lado de la puerta de la muerte, el miedo no detiene a estos cazadores de sueños que con las ilusiones inertes prefieren abandonar la existencia mortal, para convertirse en los entes errantes del ciberespacio.

Envenenarse, cortarse las venas, colgarse, tirarse de un edificio, aventarse al metro, y el sumo legado de los Japoneses con su muerte digna y con honor el "Harakiri", todo esto bajo la tutela de algún ser que se pone a escribir cómo será su muerte; si lo hace en su imaginación suicida, es el nervio de los lectores, y más allá de no hacerlo en ella revive las ilusiones de los cinco minutos de fama, mientras sus fotografías recorren la autopista de la red como los banners de compras.

Algunos autores mencionan que el término ciber-suicidio, se refiere a la influencia negativa de la información que circula por Internet. Para Pérez (2005), el ciber-suicida se manifiesta en las influencias de los navegantes de la red por medio de juegos suicidas, chistes suicidas, música suicida (rock metálico) o en los propios spaces, en donde pueden aparecer notas suicidas o anuncios que inciten al suicidio.

En un blog titulado ¿cómo suicidarse y no morir en el intento? (S/A, en: <http://www.rie.cl/?a=4333>, 2007), el autor se pregunta a sí mismo si el suicidio es el firme propósito de arruinarle la vida a sus familiares, o el atajo para llegar a una muerte digna, o simplemente el hecho de facilitarle a la muerte el trabajo sucio. Este personaje se cataloga como un pesimista al que la vida ha tratado de demostrar lo contrario; para él la terquedad del suicidio es el deseo de exponerle a la vida lo equivocada que está. Menciona también que el sospechoso principal en el suicidio es el amor; el amor por uno mismo o el desamor de otros hacia uno. Cuando él habla de envenenamiento por píldoras, sugiere al lector tome precaución del tiempo en el que tarda en hacer efecto una sobredosis, ya que los parientes podrían socorrer al suicida llevándolo al hospital y arruinar su gran sueño.

En cuanto al corte de venas, dicho actor de la web se encuentra en desacuerdo por considerarlo un método doloroso y sucio; en forma de burla menciona el no colgarse con cuerdas elásticas. Al final de este blog se menciona que la muerte soñada de cualquier mortal es la vejez.

Este no es el caso de algunos suicidios colectivos que están ocurriendo en Japón, en donde los jóvenes se ponen de acuerdo para dejar esta existencia mortal en manos del divino suicidio. Internet suele ser el medio perfecto para extender invitaciones para los jóvenes y adultos que deseen cometer actos suicidas con frasecitas como "Necesito alguien que muera conmigo", "Deseo suicidarme acompañado", "Si estás convencido de morir nosotros te llevaremos a la muerte". Algunos de estos spaces suicidas promocionan la fecha y la hora del suicidio colectivo vía online (Pérez, 2005).

Los profesionales del área de la salud se enfrentan a un nuevo tipo de suicidios de manera colectiva que se difunde por Internet, en los que

los participantes no tienen en común lazos de tipo sentimental, apenas se conocen y en la mayoría de los casos se encuentran a kilómetros de distancia los unos de los otros; los pactos suicidas se están revolucionando con esta nueva tecnología.

En el blog spot "Suicida de mi" (S/A, en: <http://suicidademi.blogspot.com/2006/05/mi-suicidio.html>, 2006), el autor o autora, comienza narrando lo que sería su suicidio. Este blog es visitado a diario por alrededor de 100 personas de todo el globo terráqueo y en él habla de las inquietudes que encierra su alma autodestructiva, en donde el primer pensamiento de la muerte le llegó a los 9 años, cuando se preguntó ¿qué haría cuando sus padres murieran? El mismo autor se refiere a sí mismo como un suicida poco común, pues no es alguien que escribe y se ufana de hacerlo, se etiqueta como depresivo y confiesa su intento de suicidio fallido, despertando dos días después para terminar lo que había fallado; menciona que en ese preciso momento quería salir a una ferretería y comprar algún raticida, que en sus propias palabras lo expresa así "No sabía que ya habían transcurrido dos días en que una sobredosis de ansiolíticos me habían dejado inconsciente. ¿Me arrepiento de aquello? no."

Fuera de lo morboso que pudiese resultar este tipo de escritos en el Internet y los blogs que por allí circulan, resulta que las respuestas no se hacen esperar; los cibernautas que visitan esos espacios aprueban o desaprueban los actos de este cibersuicida confeso, algunos se confiesan de la misma manera que él y otros le alientan a perseverar en sus intentos fallidos. Algunas otras personas piensan que el suicidio forma parte de la fantasía del Internet, bajo la lógica de que el hecho de ventilarlo en los medios masivos, más todavía en la red, sugiere que la persona que lo escribe está llamando la atención de una manera un tanto absurda.

Otros tantos casos se plasman en las notas rojas de la Web, ejemplo de ello, fue un joven italiano de 26 años de edad, su nombre era Ciro Eugenio Milani. Éste estuvo durante varios meses narrando cómo sería su suicidio online con un nombre anónimo, terminando con su vida y revelando así en su última publicación su identidad; en su weblog titulado "Antes de Partir" anunció que moriría saltando al vacío, la principal causa de su suicidio era el no estar satisfecho con su vida y ver tristemente que no podía realizar ninguna acción para cambiarla; en su último mensaje afirmó sentirse feliz por tal decisión, este weblog se convirtió en uno de los más populares de Italia, porque era visitado tanto por aquellos cibernautas que lo apoyaban e incitaban como por aquellos que lo insultaban (EFE, 2006).

Lo peor es que no faltan en este ecosistema aquellas células sectarias que intentan ganar adeptos tratando de atraer a niños, jóvenes y adultos a sus filas cibersuicidas. Los matices que cobra el cibersuicidio en esta ciudad son diversos, ya que existen desde las personas que "intentan acabar con todo", hasta aquellos que dicen "no poder soportar más"; aunado al bombardeo de la publicidad, su estado de depresión o abandono, la llamativa idea de convertirse en el personaje que lo hizo en Internet y muchos factores más se asocian para desenlazar la historia con un blog que ya tenía la crónica de la muerte anunciada en su título principal (Cabañas, 2007).

El suicidio ciberasistido ha sido considerado como uno de los nuevos peligros que se enfrentan en Internet, ya que en los lugares en donde se promociona también es posible obtener una descripción y guía completa de los métodos de suicidio; entre ellos se incluyen las dosis exactas para hacer medicamentos fatales. Esta nueva manera de adherirse a un club suicida es alarmante, tal y como sucedió en Gales Inglaterra, cuando dos jovencitas (de 13 y 14 años respectivamente) se conocieron por medio de un Chat y acordaron suicidarse juntas.

Una de ellas sobrevivió a una sobredosis de píldoras mientras la otra falleció por envenenamiento. Lo cierto es que el Internet no puede considerarse como el autor intelectual de esta clase de conductas suicidas, ya que es una herramienta que emplean cualquier tipo de manos y para cualquier finalidad (Salas, 2007).

Sea como sea el mundo sigue girando y el "show debe continuar". Los entes perdidos hablan al oído de los "otros", aquellos que se construyen un mundo aparte de todos, en donde el regalo máspreciado que les otorga este espacio es el de ser lo que deseen ser. Observemos por la mirilla de la puerta a estos personajes que, dejando atrás el suicidio, prefieren que la "belleza" duela y se acompañan de una muerte lenta.

4.4.3. Donde puedo ser quien yo quiera.

"I was never faithful
And I was never one to trust
Borderlining schizo (...)
I was never faithful
And I was never one to trust
Borderline bipolar
Forever biting on your nuts
I was never grateful
That's why I spend my days alone
I'm forever black-eyed
A product of a broken home".

PLACEBO.

Black-eyed. Black market music. 2000.

“Hoy me mire al espejo, no me mire a mí misma, vi una vaca en mi ropa, pero el espejo es como el de la bruja de blancanieves, siempre dice la verdad, estoy gorda, todos me aplauden mi delgadez extrema, y aun cuando mi talla es cero, yo no la veo, quizás el cero significa su redondez en toda la extensión de la palabra y eso soy: un globo a punto de estallar, ¿mi percepción no puede estar equivocada o si?”.
(En: <http://vashistapage.blogspot.com>).

Todos los días miles de niños, adolescentes, jóvenes y no tan jóvenes acceden a Internet por medio de una computadora, como si ésta se tratase de un arenero que dispuesto en el parque de la colonia invita a todos a jugar y socializar. Muchos de los cibernautas encuentran refugio en la diversidad que proporciona Internet, algunos de ellos hallan consuelo en libros, blogs, música y más, pues su mayor dificultad es socializar con la gente cara a cara, y es que Internet oculta tu figura corpórea, y así te permite reconstruir una imagen que no repugne como lo hace a tí mismo. Tu nombre puede ser Ana o Mia, es más, puedes ser hombre o mujer, no importan en sí los datos verdaderos, más que nada interesa ¿qué deseas ser en el mundo virtual?

Las princesitas tristes, las muñecas de porcelana, las damiselas Anas (anoréxicas) o Mias (bulímicas), las frágiles muñequitas que lejos de construirse como barbies o bratz se construyen como fantasmas que vagan en huesos. El caso una vez más se repite e Internet es uno de los espacios favoritos de estas mujeres y hombres, que se recluyen en sus spaces y blogs personales, negando y alimentando sus enfermedades.

Dentro de los trastornos de la conducta alimentaria se distinguen los de la anorexia nerviosa, la bulimia y la ortorexia (selección de alimentos por contenidos calóricos), además de las compulsiones por

comer (atracones de comida), que se puedan dar en los individuos. Ya sea como trastorno de la conducta alimentaria o desórdenes de alimentación, éstos generan una cantidad enorme de alteraciones en la salud, además de conflictos en la autoimagen y en las relaciones interpersonales (Alcántara, 1996 y Pick, 1996; en Gómez, 2003).

La denominación de consumación nerviosa (anorexia y bulimia en términos psiquiátricos), fue descrita por primera vez en el año de 1964 y con base en el DSM-IV (1994; en Moral 2002); la anorexia nerviosa se caracteriza por una negativa del individuo a mantener un peso y talla adecuado a su edad, una preocupación excesiva u obsesiva por aumentar de peso y la posibilidad de engordar, una distorsión de la imagen corporal en la que el individuo se visualiza como una persona obesa a pesar de estar delgado; alteraciones endocrinas como la amenorrea son características en algunos casos de anorexia así como también la pérdida del deseo sexual.

De manera más detallada, la anorexia ha sido definida como la actividad de autolimitar la ingesta de alimentos y líquidos. La Organización Mundial de la Salud (OMS), señala que se caracteriza por una pérdida deliberada de peso, inducida y/o mantenida por el propio enfermo, con el riesgo latente de adquirir desnutrición o malnutrición. Cabe señalar que algunas conductas características son: la preparación de los alimentos únicamente por cocción o a la plancha, disminución notoria de ingesta de líquidos, conductas alimentarias extrañas, cortar trozos muy pequeños de los alimentos, estrujarlos, lavarlos, esconderlos o tirarlos, disminución de las horas de sueño, irritabilidad, aislamiento social y admiración excesiva de las figuras esbeltas. Emocionalmente los indicios de anorexia son: negación de la sensación de hambre, sed, fatiga y sueño, calificación reprobatoria de la autoimagen corporal, autoexamen compulsivo de la imagen y peso corporal, ausencia de reconocer la enfermedad,

dificultad para concentrarse y desinterés en actividades lúdicas (y sexuales). Con respecto a los síntomas físicos, se pueden mencionar: pérdida notable de peso, fatiga, piel reseca y descamada, cabello quebradizo, neuralgias frecuentes, deshidratación, arritmias y bradicardias, hipotermia en pies y manos, osteoporosis, insomnio, infertilidad, alteraciones dentales, caries y caída de piezas dentales, estreñimiento recurrente, retención de líquidos, daños renales y hepáticos y en casos de gravedad mayor, infartos y muerte (Gómez, 2003).

Por su parte, el término bulimia o bulimia nerviosa fue introducido por primera vez en los años 80 por el médico Russell (1979; en Moral, 2002), el cual la clasificó en tres síntomas. El primero se refería a los deseos irrefrenables de comer en exceso, el segundo de ellos, a pensamientos negativos acerca de la comida y sus efectos de engorda, lo cual llevaba al individuo a inducirse el vómito o a ingerir laxantes y diuréticos; por último, el miedo irracional de la engorda.

La primera descripción hecha de la bulimia resultaba ambigua. Por lo tanto, después de un tiempo, el Manual DSM-IV (1994; en Moral 2002), caracterizó a la bulimia como la conducta compulsiva por comer; es decir, el individuo realiza ingestiones exageradas de calorías, lo cual desarrolla una sensación de pérdida de control, y el individuo piensa que no puede parar de comer; este tipo de conductas aparecen por lo menos dos veces a la semana durante tres meses seguidos, y pueden incluir el vómito provocado, ayunos largos o exceso de ejercicio.

A pesar de que resulta característica la autoprovocación del vómito en la bulimia inmediatamente después de comer, su razón más fuerte para practicarlo es la errónea idea de que ésta es una manera efectiva para comer lo que se desee sin aumentar de peso. El perfil

de un bulímico conjuga algunas de estas conductas : chupar y escupir la comida, almacenamiento de alimentos y vómitos, consumo compulsivo de chicles sin azúcar además de cigarrillos, consumo excesivo de agua, café, leche y bebidas light, uso indiscriminado de laxantes, enemas y diuréticos, irritabilidad extrema y vida social acelerada con intervalos de aislamiento. Mientras que los síntomas emocionales pueden ser: compulsión por perder peso, negación de los síntomas y la incapacidad para asimilarlos como una enfermedad, sensación persistente de hambre, sueños recurrentes de comilonas, dificultad de concentración, sensación de culpa constante, baja autoestima, egocentrismo acentuado y variaciones rápidas de estado de ánimo. En cuanto a los indicadores físicos, se pueden presentar: fatiga y pérdida tanto de energía física como de cabello, neuralgias recurrentes, deshidratación, ciclos de diarrea-estreñimiento, arritmias, depresión, erosión del esmalte dental, lesiones renales y hepáticas, cara hinchada e hipertrofia de las glándulas parótidas, hipotensión, dolor de pecho, úlcera péptica y pancreatitis, dilatación y rupturas gástricas, anemia, calambres y mareos; además de que en casos crónicos es posible padecer infartos y llegar a la propia muerte (Gómez, 2003).

Del otro lado del espejo también se deja ver la obesidad, que se caracteriza por la excesiva ingesta de alimentos, o la alimentación basada en comida de buen sabor y color, pero con bajo contenido nutricional, principalmente grasas, azúcares y harinas, además de incorporar la escasa o nula actividad física. Los efectos adversos de la obesidad son: la hipertensión, los infartos, la propensión a la diabetes, las várices, arritmias, el agotamiento y el sofocamiento (Gómez, 2003).

Este tipo de trastornos no discriminan el género del individuo. Si bien es cierto que es más frecuente en las mujeres, los varones también lo

padecen; en las mujeres este tipo de enfermedades es 10 veces más frecuente que en los varones y se inicia a edades tempranas. El estilo de vida y la alimentación han llevado a que la población tenga considerables problemas de sobrepeso y obesidad; los jóvenes y adultos son bombardeados constantemente con imágenes de “estética” y delgadez extrema, lo cual conlleva a la humanidad y a los países desarrollados a engordar o padecer un trastorno de la conducta alimentaria (Moral, 2002).

A la par de los trastornos alimenticios también se habla de los trastornos de imagen corporal (TIC), que se hacen presentes cuando la autoimagen, es decir, la creencia o conocimiento que tenemos de nuestro ser, cuerpo, acciones y valores, al igual que la autoestima, juicio de valor que poseemos de nosotros mismos, que engloba la capacidad de sentirnos hábiles e importantes, colapsan con los modelos estéticos en boga.

Por si el hecho de padecer algún trastorno de imagen corporal o de conducta en la alimentación no fuera suficiente, diferentes actores promocionan la enfermedad como un “estilo de vida”; podría ser el caso de actrices como Lindsay Lohan, Hilary Duff, Paris Hilton y la propia Angelina Jolie, quien se tatuó en el estómago las palabras “todo lo que me alimenta me destruye”, la intención del tatuaje se desconoce, el hecho es que esa frase se ha convertido en el lema de muchas mujeres adolescentes y adultas que padecen anorexia y bulimia.

El caso de las afamadas gemelas Olsen en Estados Unidos, o en México el de la actriz y cantante Anahí, y así sumando en muchos países que tienen como las galletitas Gamesa un surtido rico en personajes enfermos de alguna clase de trastorno alimenticio. Lo que queda claro es que el detonante de cualquiera de los trastornos ya

mencionados son los criterios estéticos idealizados que influyen en querer ser iguales en imágenes y figura de personajes públicos, artistas, modelos, cantantes y más.

Las páginas Pro ANA (a favor de la Anorexia) o las páginas Pro MIA (a favor de la Bulimia) abundan en Internet, ellas y ellos son los refugiados que no desean que nadie señale, son los mejores actores y los mitómanos casi perfectos. Concretamente, la página http://foro.galeon.com/salud_y_medicina/5/744564/m/pRo-AnA-Y-MiA/1 (S/A, 2007), representa un foro que aloja comentarios a favor de estos trastornos; incluye también una encuesta en donde las preguntas principales son : ¿Me convierto en Mia? y ¿no hago nada?, el día en que se llevó a cabo la encuesta habían votado 166 personas, de las que el 76.36% estaba a favor de convertirse en MIA y el 24.44% prefirió no hacer nada; dentro de esta misma página, las ANAS y las MIAS intercambian correos para realizar grupos de encuentro en donde el tema principal es la anorexia y la bulimia.

Por otro lado, la página <http://youngconfession.galeon.com/enlaces1590835.html>; del mismo servidor que la anterior (galeón), aloja un directorio de páginas a las que este tipo de chicas y chicos pueden acceder, además de contener las fotografías de los miembros y organizar concursos de “a ver a quién se le marcan más las costillas”. Contiene tests tipo revistas juveniles con los títulos ¿eres más ANA o MIA?, además contiene tips de cómo ocultarse, poesías, confesiones, sugerencias de por qué convertirse en ANAS o MIAS, y un pequeño espacio al que han denominado ayuda y tratamiento, advirtiendo de las desventajas de dejar de ser princesitas anoréxicas o bulímicas.

Y hablando de princesas, el blogspot de la “Princesita Triste” se ha colocado como uno de los más solicitados por los ciberusuarios que buscan contacto con ANAS y MIAS, en sus links se encuentran tips para esconder la anorexia y la bulimia, opciones de restaurantes y un

apartado de sus oraciones y de sus creencias. Lo que más llama la atención es el hecho de que no conciben su enfermedad como tal, ya que la autora de este blog menciona en sus fragmentos más oscuros y secretos que no concibe la anorexia como una enfermedad, y así queda confirmado a continuación:

“...llegue a las paginas proana o pro anorexicas a traves de un libro que estaba en contra de ellas, la verdad nunca imagine que existieran, a raiz de ese libro comence a investigar en el magico mundo del internet, descubri que hay todo un mundo de personas que opinan eso, (...) no puedo olvidar mi pagina madre que asi le llamo fue la primera que vi descubri muchas cosas y secretos (...) he dejado de comer se siente genial, como en las mañanas que te levantas y toda la ropa te queda...” (S/A, en: <http://laprincesatriste.blogspot.com/2004/08/la-anorexia-no-es-una-enfermedad.html>, 2007).

En este tipo de páginas el escudo principal se convierte en la libertad de expresión, se incita o se reprime el hecho de demostrar que hay una enfermedad de por medio, y triste como la princesita muchas y muchos jóvenes mueren raquíuticos.

Se han cancelado algunas de estas páginas, por incitar a las y los jóvenes a unirse a los ejércitos de ANAS y MIAS, con lemas como: “Nadie dijo que fuera fácil ser unas princesas”, “somos princesitas bonitas”, “maripositas Mias”, y “buscando la perfección”; ese complejo de estar o no estar puede llevar a los y las jóvenes a no despertar jamás. El sueño de las bellas durmientes se ha convertido en pesadillas vivientes, pesadillas que caminan fuera del Internet. ¡Ser o no Ser! Esa no es la cuestión, las princesitas, como se autodenominan, asaltan la red, incitan, dan consejos y vagan, pero no son las únicas asaltantes de ilusiones, también están los

adoradores de bellezas prohibidas, que nada tienen que ver con la muerte lenta por la inanición; sin embargo, están unidos y forman grupos, grupos en donde la mente sucumbe al deseo, en donde la manzana prohibida no es un sueño, es una realidad virtual.

4.4.4 ¡Aviso! adoradores y poseedores de la belleza prohibida.

"See the people sitting over there
I want to kiss and touch them everywhere
Oh no, not because I really care
Oh god, no, no, I wouldn't dare".

KATIE SKETCH.

Love, love, love. Grab that gun. 2004.

Desde tiempos ancestrales el ser humano se ha fascinado por lo prohibido, aquello que parece no estar en nuestras manos, o que mamá y papá dijeron que no era posible, quizás no sólo por ser malo o demasiado bueno, sino también por la falta de recursos que a veces rompen el curso de los sueños. Lo prohibido es la tentación, es la manzana que Dios prohibió comer, es la causa de que los hijos de Eva caminen en el valle de lágrimas y la miseria. En el barrio prohibido del Internet circulan las mafias, los pederastas, los cibersexoadictos, la pornografía y en el peor de los casos la trata de personas.

Un banner de Internet decía: "¿Quieres ser modelo? Solicitamos muchachas simpáticas, cabello rubio o castaño entre 15 y 18 años". La puerta de los adoradores de la belleza se abre por links como ése, la trata de blancas es un juego peligroso para los delincuentes. Sin embargo, es el juego que muchos de ellos deciden jugar online, los tratantes de personas se suelen publicitar en periódicos, pero el

Internet los ha llevado a modernizarse y dadas sus ventajas nadie tuvo que obligarles a utilizarlo como un medio de propaganda, en donde las mentiras son lo único real que ofrecen; ya que una vez que se presentan a las entrevistas son sacadas del país y vendidas a burdeles de todo el mundo obligándolas a prostituirse; el riesgo de que estas jovencitas caigan en manos de algunas de estas mafias está presente siempre en Internet (S/A, en: <http://www.ehui.com/?c=1&a=51540>, S/A).

Uno podría pensar que en pleno siglo XXI es ilógico que exista la esclavitud cuando ésta se abolió hace ya muchos años. Sin embargo, en México ha servido como fuente a muchos delincuentes como el paso de tránsito y destino para la trata de personas que son explotadas sexual y laboralmente; en general, niños y mujeres son los más solicitados en los negocios de los delincuentes de trata de personas. Existen diversos cálculos que indican que alrededor de 16,000 a 20,000 niños mexicanos y centroamericanos, han sido víctimas de la trata de personas con la finalidad de ser introducidos en los Estados Unidos para forzarlos a trabajar en la mayoría de los casos como esclavos sexuales, este es un delito silencioso en el que sólo se pueden tener aproximados. Se estima que la unidad mexicana de crímenes cibernéticos desmanteló en el año 2004 doscientos sitios Web dedicados a la pornografía infantil, en donde se explotaban a niños víctimas de la trata; sin embargo, las unidades ciberpoliciacas de México no se dan abasto con los sitios que desmantelan (S/A, en: <http://www.usembassy-mexico.gov/textos/st040614trata.html>, 2004).

En Colombia, por ejemplo, se ha dado una situación muy peculiar acerca de la trata de personas. En el año 1999 se publicó una nota en la que se reclutaban jóvenes para luego subastarlas por Internet, los precios variaban desde los 30 a los 100 dólares por tener la dirección

de alguna de ellas, y de los 300 a los 2000 dólares por un contacto personalizado. Las jóvenes eran engañadas por medio de anuncios clasificados, en donde les ofrecían trabajos en empresas extranjeras, en dicha página eran subastadas, ésta se llamaba www.amor-latino.com y ha sido retirada de los servidores; al parecer esta página tenía su sede en Los Ángeles (Mairena, 1999).

El rumor y la mentira se maximizan en Internet ya que cualquier individuo puede omitir su identidad y cualquier empresa fantasma puede darse a conocer por este medio con el fin de pescar jóvenes necesitados de empleo; el hecho es que los delitos de esta índole acaban por traspasar las pantallas de la computadora, son las pesadillas de la era moderna que no tienen fin, la prostitución obligada y la pederastia son los nombres más concurridos en los pasillos de la ciberpolicía.

Para Muller (2006) el proxenetismo y la trata de personas, es el negocio ilegítimo más rentable en la actualidad, ya que estos delitos son manejados por grandes redes de delincuentes que se han visto beneficiados con la intromisión del Internet. Este tipo de tratantes contactan a sus víctimas por medio de chat´s o correos electrónicos en donde a las víctimas potenciales se le ofrece trabajar como "damas de compañía" o el término que ahora se introduce como "scorts".

El tema de la pornografía infantil es también recurrente en la Web, México se ha convertido en el paraíso de los pederastas gracias a los vacíos legales que encierran las leyes mexicanas; las legislaciones estatales consideran a la pederastia como un "delito menor", a pesar de que la explotación sexual de los niños es un crimen con alarmante crecimiento (Zúñiga, 2001).

El caso del estadounidense Robert Deker conmocionó a la población mexicana, este norteamericano era dirigente de la organización de pedofilia más importante que operaba desde Acapulco (México); después de varios meses de ardua investigación diferentes agentes encubiertos y ciberpolicias lograron reunir muchas clases de pruebas que lo inculpaban, entre ellas se encontraban documentales, fotografías, cartas, correos electrónicos y promocionales en la Red; este mafioso daba hospedaje y organizaba tours ofreciendo en el Internet como atractivo principal los servicios de lo que el denominó “abejitas con una miel muy especial” (Zúñiga, 2001).

Afortunadamente, este torturador de sueños infantiles fue detenido en flagrancia y puesto a la disposición de las autoridades mexicanas, pero como si se tratara de una broma macabra, el detenido quedó en libertad con una fianza de 500 mil pesos; las autoridades mencionaron que el norteamericano presentaba irregularidades en sus documentos migratorios e inocentemente fue expulsado del país (Zúñiga, 2001).

Lo anterior sólo sucede en países como México; la cuestión es que al llegar a nuestro país estos delincuentes encuentran el oasis perfecto en donde residir, la policía cibernética de la PFP (Policía Federal Preventiva) acepta que la pedofilia tiene una nueva cara, en donde no es necesario que el portador de esta filia salga a la calle, pues atrapa a sus víctimas por Internet, desarrollando sus fantasías en los sitios “prohibidos”. Es el cibercrimen más silencioso que existe ya que muy poca gente lo denuncia y porque el fílico supone que la víctima no lo denunciará dada su condición, lo cual adhiere otra etiqueta horrorosa al Internet (Zúñiga, 2001).

En el año 2000, el Centro Nacional de Niños Desaparecidos y Explotados de EUA descubrió a través de un estudio que uno de cada cinco niños que usaban Internet había recibido alguna propuesta sexual a través del servicio de Internet (Cohen, 2006). Y es que para los acosadores sexuales Internet representa un ambiente repleto de posibles víctimas fáciles de atacar, ya que los jóvenes no conceptualizan al Internet como algo al alcance de muchos, y esto facilita que confíen totalmente y digan cosas que jamás diría a sus padres. El verdadero problema no es lo que digan, sino el medio y ante todo quién prestará atención a esa información, misma que está a disposición de acechadores que suelen atacar a los chicos más vulnerables.

Una de las maneras en las que puede llegar a operar un acosador sexual es la siguiente, señala Frey (S/A; en Cohen, 2006), asistente del fiscal de distrito de State Island, Nueva York; la información puesta en cualquier sitio de la Web es utilizada para conocer los intereses del joven, lo que facilita dar inicio a una relación de "amistad". Generalmente las presiones y temas sexuales no aparecen, después los acechadores los insinúan, luego retroceden y finalmente presionan, hasta el grado de enviar pornografía gráfica a la aún posible víctima, para desensibilizar la actividad sexual, mencionando que es una acción normal y que todo mundo la practica. Además, cabe señalar que los acechadores no son el único peligro inminente que hay para los niños en línea, pues también tendríamos que hacer mención que la banda ancha facilita el acceso de éstos a la pornografía, videos e imágenes negativas.

Internet es la punta del Iceberg, el último sistema utilizado por los pederastas, y la policía se convierte en un ente impotente ante los fantasmas de las filias. Estos seres del bajo mundo (pederastas) se escabullen mañosamente en los chat´s, en los foros, en los blogs; se

hacen pasar por “niños” que buscan nuevos amiguitos, obtienen información por medio de preguntas filosas como cuchillos, los gustos y las aficiones de los pequeños inocentes forman parte de la bitácora del mal de estos seres del inframundo; escogen a los pequeños más alejados de los padres, aquellos que se encuentran la mayor parte del tiempo solos y cuando llega el momento de concretar una cita con sus “favoritos” atacan y destruyen su infancia.

El año 2006 se marcó con el símbolo de la pedofilia en Cádiz (España), en donde la Brigada de Investigación Tecnológica de la Policía Judicial detuvo a 33 usuarios de la Red involucrados en sitios de pornografía infantil de varias provincias españolas; los detenidos fueron acusados de corrupción de menores y favorecimiento de distribución de pornografía infantil vía Internet, ya que realizaban pagos electrónicos financiando la creación y administración de este tipo de páginas (S/A, en: <http://www.diariobahiadecadiz.com/noticias/426notnuevaoperacionpederastiaeninternet.htm>, 2006).

Los pedofílicos consiguen este tipo de materiales (pornografía infantil) más rápido, más barato y mucho más fácil que antes, por tal motivo países como Holanda penalizan con seis años de cárcel (muy poco tiempo para el grado del crimen) la distribución y el consumo (que se cometa en un ambiente virtual) de este tipo de pornografía; no importando si existen o no indicios de que el menor haya sido abusado físicamente (Koller y Riba, S/A).

La tarea de los padres es cada vez mayor, y sin lugar a dudas el acecho por Internet muchas veces escapa de las manos y más que nada del conocimiento de los jefes de familia. Ya que la mayoría de los niños y jóvenes conocen más de computación que sus padres, y estos aprovechan ese conocimiento para ganar tiempo, pues una

encuesta realizada en 2005, por Cox Communication y el Centro Americanos de Niños Desaparecidos y Explotados de EUA, señala que el 30% de los padres permiten a sus hijos la utilización de computadoras en un área privada, error que los expertos en seguridad en línea reprueban y piden a los padres corrijan a través de sacar el computador de la habitación de los hijos y la ubiquen en un área común del hogar (Cohen, 2006).

Generalmente la seguridad en línea puede iniciar por parte de los padres o jefes de familia a través de poner en acción soluciones de sentido común, de este modo la regla de oro para los padres sería educarse en aquello que los hijos los superan y transmitir este conocimiento, previniendo de los riesgos a sus hijos. Además se recomienda a los padres o jefes de familia no prohibir el uso de Internet, utilizar un software de filtrado y al mismo tiempo acompañar en la navegación a sus hijos, la mayor cantidad de veces que sea posible (Cohen, 2006).

La pornografía en sus distintas tonalidades es fácil de obtener en Internet, miles de sitios abusan de la propaganda que un consumidor promedio desearía, las páginas pornográficas saltan por todos lados, existen veces en las que el ciberusuario no puede deshacerse de ellas por más que lo intente, ya que tal y como lo menciona Jiménez (S/A), las ventanas de Internet con este tipo de promociones se pueden llegar a abrir tan rápido que ocasionan vértigo; cuando esto ocurre, la respuesta es sencilla, un programa diabólico se ha instalado en nuestra computadora.

Las empresas que se dedican a la pornografía y otro tipo de promocionales de índole sexual son las más frecuentadas por jóvenes y adultos, y son los servidores que contienen este tipo de imágenes los más productivos en toda la cibercidad; la mayoría de los

ciberusuarios no duda en justificar a las multinacionales del porno, las estrellitas del conejito negro no son la excepción, las visitas a esta página y los paguitos con las cibertarjetas se van a las nubes, las fotografías de las Venus se pagan caras en estos lugares y terminan siendo el fondo de escritorio de alguna persona que después de buscar a la conejita Febrero (por aquello de San Valentín) ingresa a los rooms de los chat´s en busca de algo que le llene más: “El cibersexo”.

Y es el cibersexo la última tendencia de los enchufados en la Red, de los que están en el umbral a punto de permanecer inyectados en los puertos USB; en un principio la erotización del cibersexo sólo era conseguida por aquellas personas que explotaban al máximo su imaginación y plasmaban sus fantasías en palabras. En la actualidad, la llegada de algunos programas más avanzados, como el Windows live Messenger o el Messenger Yahoo, permiten la conexión instantánea entre usuarios, así como la posibilidad de acceder a una videoconferencia, lo que resulta ser uno de los puntos más novedosos para la práctica del cibersexo (Gómez, 2002).

Las maneras discursivas que se mezclan en un apareamiento virtual son extensas e inverosímiles, lo cual les permite a los cibersexuales recrear situaciones físicas con referencia a la vida real, conduciendo al individuo que lleva a cabo estas prácticas a sumergirse en un estado de éxtasis adictivo y total. Branwyn (2000; en Gómez, 2002), menciona que existen tres tipos de sexo virtual; el primero de ellos se refiere a la manera bidireccional de comunicación, en donde los dos individuos están interactuando en un espacio, en el que nadie más puede acceder; el segundo de ellos, se refiere a la descripción explícita de la relación sexual; y el tercero, y más importante es la fantasía (componente principal del cibersexo).

Fantasía o no, la mercadotecnia y las nuevas tecnologías han observado que el mercado del cibersexo puede llegar a remunerar muchas ganancias económicas que nada tendrían que ver con el dinero virtual; por tales motivos y gracias a la demanda de este tipo de prácticas online, algunas compañías de juguetes sexuales asociadas a algún corporativo electrónico han decidido lanzar a la venta penes y vaginas con conexiones lógicas, que captan los movimientos de los internautas que practican cibersexo, el "kit para cibersexo" comienza a venderse ya en diferentes partes del mundo, y a través de diferentes páginas se proporcionan diagramas del mismo (S/A, en: <http://www.marqueze.net/novedades/noticias/cibersexo.html>, 2007).

"El mundo virtual es un gran buffette", en este lugar existen platillos de todo, incluso el más asqueroso y enfermo puede ser de una degustación exquisita para el filico, o puede ser el sabor más horrible para aquel que practica el cibersexo como un deporte; la pornografía infantil y la trata de personas no saben nada dulces. La alarma ha sonado, los ciberpolicías detectan movimientos desconocidos, estos movimientos provienen de la realidad virtual pero estallan afuera, unos chicos graban golpizas y las suben al youtube.com. Este video predica un ejemplo violento, que pronto muchos seguirán y así enchufados, como efecto de contagio, salen estos jóvenes disparados para grabar sus "heroicas hazañas", la única diferencia es que esta vez nada es virtual.

4.4.5. Hiperenlace: mutilando tu realidad. ¡Me cuesta trabajo

recordar quién era, pues mi identidad ya es perversa!

“Te encontré entre cientos de animales
Y pensé en llamarte Abril Oneil
Repetí tu nombre
Una, dos y cien mil veces Abril Oneil.
Pudiera ser tu violador
¿Por qué confías si no sabes quién soy?
Mientras descansas estoy mirándote.
Soy un espía
Yo soy tu espía”.

BENGALA.

Abril Oneil. Bengala. 2006.

Inscríbete a sitios de redes sociales, ya sea MySpace.com o Hi5.com, de todos modos tu vida virtual parece mejor que la real, ya que ahí no se te limita y se te permite ser una persona popular. Si nadie contesta a tu llamado en la Web no te preocupes, que tu habilidad computacional te puede permitir encontrar nuevos “amigos” que te acepten por lo que has imaginado ser. Es un hecho que nuestro mundo se diversifica segundo a segundo cuando utilizamos la tecnología de Internet, y es que es posible conocer a personas de todo el mundo a través de múltiples sitios dispuestos en la Web. De este modo, los grupos de usuarios permiten la creación de comunidades de tan variados temas de interés como personas dispuestas a utilizar la tecnología (Arredondo, 2006).

Es así que emerge el ciberespacio y ha conseguido manifestarse más allá de las capacidades del cuerpo humano e individual, a tal grado que ha adquirido la posibilidad de representar diferentes planos de la realidad del ser humano (Jameson, 1991; en Figueroa, 2001), sean

estas reales o no. La imitación y falsificación son las características del hoy, ya que jugamos entre el espejo de lo real y lo imaginario (Wolley, 1996; en Figueroa, 2001).

Así resulta que buscamos restos de la realidad, o por lo menos de una realidad, pero el trabajo es arduo, ya que el proceso de creación de mundos artificiales y virtuales es cada vez más tenue entre la percepción cultural o las preocupaciones intelectuales (Figueroa, 2001). Y es que en el ciberespacio “podemos hablar, intercambiar ideas y asumir personalidades de nuestra propia creación”, además tenemos oportunidad de construir nuevos tipos de comunidades, comunidades virtuales en las que participamos con gente de todo el mundo, gente con la que podemos intimar nuestras relaciones, pero con la que quizá nunca nos reunamos físicamente (Turkle, 1995; en Figueroa, 2001).

Es un hecho que los sitios de redes sociales como MySpace.com, Facebook y Xanga, se hacen cada vez más populares, situación que como lo señala David Frey (S/A; en Cohen, 2006), ha cambiado la ubicación de los diarios personales de miles de adolescentes. El escondite ya no es debajo de la cama, pues ahora los secretos circulan por la amplitud de la Web, dejándolos a disposición de cualquiera en cualquier lugar del mundo. En el caso concreto de MySpace.com, el número de usuarios hasta finales del año 2006 era de 75 millones, cuestión que provoca el deseo de muchos de encabezar las listas de este popular sitio (Cohen, 2006). Asimismo, se calcula que en la actualidad más de 25 millones de personas alrededor del mundo, participan en algún tipo de grupo de discusión vía Internet (Figueroa, 2001).

Resulta punzante ser posibles víctimas de acosadores sexuales, pero no debemos pasar por alto el riesgo del robo de identidad. Lo anterior

es factible, tal como lo explica McBride (S/A; Cohen, 2006), generalmente los niños y adolescentes dan por hecho que interactúan por medio del Internet con sus iguales, pero la verdad es que nada les puede asegurar que así sea. Además, muchos ciber-usuarios publican fotos de conductas ilegales o inapropiadas que pueden costarles en un futuro el acceso a educación institucional o a un empleo.

Ahora bien, la identidad como elemento central en la comunicación que se da en grupos de discusión, chats y MUDs, es segregada, enigmática y toda una incógnita, pues es el mundo virtual en donde se pone en argumentación los roles sociales a los que estamos acostumbrados en nuestro mundo físico, pero por ser virtual estos pueden ausentarse. "El universo virtual es diferente. Está compuesto de información, en vez de materia. (...) Uno puede tener tantas identidades digitales, como tiempo y energía para crearlas" (Figueroa, 2001).

A lo anterior, cabe señalar que un estudio realizado por el psicólogo Adam Joinson, de la British Psychological Society, reveló que la gente en línea reporta un comportamiento más desinhibido, lo que los lleva a dar más información personal a gente totalmente extraña. Lo anterior no omite de tajo las mentiras que la gente llega a decir, pero a su vez señala que existe más honestidad en la entrevista en línea, pues la combinación de anonimato y la tendencia de enfocarse en uno mismo, facilitan la desinhibición (Arredondo, 2006). Las relaciones en el ciberespacio se dan entre máscaras y revelaciones de la personalidad, el ciberespacio permite que el yo físico varíe de acuerdo a los diversos ambientes en línea (Figueroa, 2001).

Por otro lado, el bullying ya se representa en la web a través del cyberbullying, situación que se comprende como el acoso que

experimenta un niño, preadolescente o adolescente para ser humillado, amenazado o ridiculizado. Éste se ha vuelto el pan de cada día en la ardua tarea de recorrer el desarrollo humano en cientos de individuos que ahora han adoptado a la Red como medio para vivir ridiculizando o atemorizando a cientos de conocidos y desconocidos a través de sus amenazas (Cohen, 2006).

En términos psicológicos, el acoso se ha definido como cualquier acto de violencia sistemática ya sea psicológica, física o sexual, que realiza una persona o un grupo de personas con el objetivo de dañar o amedrentar (a partir de un momento determinado), a una o varias personas que no se encuentran en posibilidades de defenderse; el ciberacoso o ciberacercamiento (cyberstalking o cyberbullying) ha sido definido basado en la conducta repetitiva de acercarse para amenazar a una persona por medio de las herramientas de Internet; es decir, mail, chats, tableros de foros, blogs, mensajes instantáneos, etcétera, u otros instrumentos electrónicos de comunicación. En algunos casos este tipo de acoso rebasa los limitantes de la vida real, ya que la utilización del lenguaje es mucho más fuerte en los espacios virtuales; las comunidades virtuales permiten que el lema "unión hace la fuerza" adquiera su ideal de significado (Chacón, 2003).

En cuanto a la unión y desunión de comunidades, por parte de los ciberusuarios existen variados temas de interés, apuntando al cyberbullying o cyberstalkig podemos anotar el caso específico del sitio "La Jaula" (www.jaula.net), ya que en éste es posible distribuir rumores que pueden llegar a ser muy dañinos y que pocas veces son desmentidos o asegurados, acerca de alumnos y/o profesores pertenecientes al amplio catálogo de este sitio (Arredondo, 2006).

Otro ejemplo más del cyberbullying lo representa la página web www.dontdatehimgirl.com, que en español es algo como “no quedes con él, chica”. A su fundadora Tasha Joseph se le ocurrió iniciar el sitio mientras hablaba con sus amigas acerca de sus historias con ex novios mentirosos y de dudosa moral. El hecho es que la ya mencionada página inició en los primeros meses del 2006, y después de 10 meses ya contaba con 720.000 miembros que pueden participar en foros y chats en vivo. 18.000 perfiles de presuntos hombres indeseables, algunos con fotografías y narraciones detalladas de la tortuosa relación que muchas veces puede ser argumentada por el acusado pero pocas veces lo es. Y es que a finales del 2006, se calculaba que esta página recibía al día entre 600.000 y un millón de visitantes, según datos de la empresa, además se trabaja actualmente para lanzar la versión en español. Así resulta que el portal ha sido demandado en los Estados Unidos, ya que dicho país deja dudas de los límites jurídicos en Internet y el derecho a la intimidad; además se creó por parte de los hombres que encabezan algunos de los 18.000 perfiles, la página www.classaction-dontdatehimgirl.com, quienes desde su zona “web” dan su versión de los hechos y planean la manera de iniciar acciones legales por difamación (Aguayo, 2006).

Con respecto a la demanda legal que enfrenta el sitio Lida Rodríguez Taseff (2006; en Aguayo, 2006, p. 34), abogada del bufete Duane Morris LLP, que representa a [dontdatehimgirl.com](http://www.dontdatehimgirl.com), comenta que el sitio “es una manera de dar una oportunidad a las mujeres para que ventilen sus malas experiencias y para evitar que otras chicas tropiecen con la misma piedra”, del mismo modo declara que su cliente, Tasha Joseph, ganará la demanda, pues ésta será amparada por las leyes estadounidenses, ya que protegen a los foros de Internet porque el autor es el único responsable de lo publicado.

Por otro lado, los efectos secundarios de este tipo de páginas han sido en la mayoría de los casos: estrés, humillación, ansiedad, ira, impotencia, fatiga, y aunque en pocos casos se han presentado enfermedades físicas, en gran parte de estas situaciones el individuo que está siendo acosado tiene una enorme pérdida de confianza en sí mismo. Para la creación de este ambiente tétrico (efecto de música de Alfred Hitchcock), los acosadores utilizan diversos medios con el fin de crear una especie de delirio de persecución en sus víctimas. Esos medios van desde la saturación del buzón de correo electrónico gracias a los llamados "mail bombing" (envío masivo de correos con la misma dirección), o la manipulación de fotografías (retoques fotográficos) del acosado con el objetivo de herir y asustar a la víctima. La estrategia del acosador comprende hacer publicación de la información adquirida e inventada en páginas como los portales, que permiten adjuntar en ellos materiales ofensivos, pornográficos o personales que dañan la integridad psicológica de la víctima. Otra forma de inducir miedo es a través del envío de mensajes cortos (SMS), los que el acosador puede expedir por medio de una página Web a un celular (Chacón, 2003).

A continuación ofrecemos ciertas estadísticas que vislumbran el panorama de riesgo dispuesto en Internet. En el año 2004 Pew Internet y American Life Project informaron que un 79% de los adolescentes en línea dijeron que sus amigos no tienen ningún cuidado al compartir información personal en línea; un 87% de los adolescentes entre 12 y 17 años usaban Internet para algún aspecto de sus vidas; un 64% de los adolescentes declaró que hacen cosas en línea de las que no quisieran que sus padres tuvieran conocimiento; igualmente, un 64% de los adolescentes reportó que sus padres han marcado reglas con respecto a horarios y duración en el uso de Internet (Cohen, 2006).

Por otro lado, en el 2006 MySpace reportó haber eliminado más de un millón de perfiles que consideraba eran de niños menores de 14 años; igualmente se comprometió a revisar las imágenes de su sitio a pesar de que recibe más de 2 millones al día. Ese mismo año, el Centro Nacional de Niños Desaparecidos y Explotados de EUA y Cox Communications reportaron que el 71% de los adolescentes habían recibido mensajes en línea de personas que no conocen; uno de cada cinco adolescentes señaló que era seguro compartir información personal en un blog público o en un sitio web de redes sociales; el 14% de los adolescentes se habían reunido con una persona que conocieron a través de Internet, y un 45% de los adolescentes había otorgado información personal a personas desconocidas (Cohen, 2006).

La peculiaridad de la identidad en el ciberespacio está constituida principalmente por el anonimato, que en muchas ocasiones encarna la oportunidad de expresar aspectos múltiples y frecuentemente inexplorados del yo, por ejemplo el género; éste resulta dispuesto a la experimentación, por lo tanto es maleable y hasta favorecedor para practicar el travestismo (Figuroa, 2001). Así, resulta que a pesar de la inteligencia artificial, es decir, la manipulación del computador y sus innumerables funciones, nuestra vida ahora más artificial que nunca, y sobre todo en Internet, no ha erradicado la dependencia emocional o nuestra necesidad de aceptación, la cual nos lleva a experimentar, simular y transmutar nuestro ser.

Mucho más allá de los acosos que levanta el polvo de las leyendas urbanas, trae entre las manos una cámara, unas tijeras, una máscara y una víctima, que por lo general se ha dicho, fue secuestrada, raptada, comprada en el mercado negro de la trata de personas o simplemente escogida como ese objeto extraño del deseo. A ese mito sombrío se le ha denominado "Snuff" y se dice que por Internet

vian estas películas en formato .mpg o .mov (formatos de películas que corre un DVD).

Pero asomémonos sólo un poco al inframundo de la violencia extrema, es decir, el "Snuff", también denominado "white heat" o "the real thing", películas en donde la víctima es filmada mientras se le tortura, viola o asesina, con el único fin de registrar los hechos como si se tratase de un hobby (Quinteros, 2006).

El "Snuff" ha sido el protagonista de diferentes historias que intentan encontrar la verdad oculta en las líneas del Internet; pese a los debates de su existencia o no, pareciera extraño que con una sociedad tan diversa no se pueda encontrar a algún individuo al que le haya cruzado por la cabeza el gozo intelectual o comercial de la producción y distribución de este tipo de materiales. El debate de su existencia se ha vinculado a redes pedófilas y a ritos satánicos o heréticos; este movimiento fantasmal ha sido considerado a su vez como una excentricidad de algún millonario cansado de las mismas historias pornográficas (Quinteros, 2006).

Los lugares en donde se dice que se filman estas películas varían dependiendo de quién sea el que cuenta la leyenda urbana; se habla por ejemplo de que algunos de los escenarios de estas películas macabras han sido las selvas Sudamericanas, las playas desiertas de Tailandia, los jardines y mansiones de empresarios en Alemania y el paso de la frontera entre México y Estados Unidos, como las posibles nominadas a escenarios testigos de espantosos crímenes que se llevarían el Oscar del terror.

Yaron Svoray, un ex-militar israelí, publicó un libro sobre las posibles existencias de estos films: "Dioses de la muerte". Este ex-militar confirmaba la existencia de videos que registraron las atrocidades

cometidas por los soldados en la ex-Yugoslavia. Por otro lado, algunos de los videos considerados lo más cercano al "Snuff" de distribuidores como Charles Balun (representante de Ginea pig, películas de violencia extrema por medio de efectos visuales), recorren el Internet gracias a páginas como youtube.com, con los nombres de "Faces of death" y en algunos casos, estos videos muestran diferentes asesinatos, autopsias y suicidios. Aunque a esto no se le pueda considerar en sí mismo "Snuff", los expertos afirman que puede ser una versión no coreografiada de este género (Quinteros, 2006).

El mito de las películas "Snuff", ver muertes genuinas o no y la posibilidad de su existencia hace importante la creencia de la gente acerca de las fantasías malignas, perversas y enfermas, lo cual termina por enriquecer la fábula y le da continuación, para que las subsecuentes generaciones lo reciten como si se tratase del "coco" (Boogie-man).

Aquellos afiliados a las fantasías perversas han encontrado su membresía en el Internet, el Marqués de Sade se ha convertido en el objetivo mundial de muchos sadomasoquistas, en Internet existen guías personalizadas casi para cualquier tipo de filia.

Por ejemplo, la página <http://www.lycos.es/dir/Adultos/Amateurs/Voyeurs/> (S/A, 2007) aloja al club de los voyeuristas con membresía, otorgando una guía completa de páginas que no sólo son para observar. El Adultfriendfinder (www.adultfriendfinder.com), buscador amistoso para adultos (alojado en el mismo servidor), se publicita como aquel que ayuda a encontrar la relación sádica y masoquista con fetichismos especiales (coprofilia, zoofilia, fobofilia, etcétera) y sexo en grupo, es una especie de página del cupido oscuro de las fantasías.

Es así que por estos lugares circulan videos de aficionados que captan secuencias de personajes anónimos (que pierden el anonimato al ser subidos a la red), practicando sexo en lugares públicos, tal es el caso de la página www.pillados.com (S/A, 2007). Lycos y otros servidores alojan millones de páginas de fácil acceso para los buscadores de fantasías, el erotismo y las múltiples maneras de la flagelación son el pan nuestro de cada día, las prácticas de dominación y sumisión son los circuitos exclusivos del Internet que se manifiestan con el color negro, los látigos, martillos, y todo aquello que provoque dolor y un placer para estos practicantes que las palabras más violentas no pueden describir (Vergara, 2003).

El caso de "Mistress" (apodo común para los sadomasoquistas) fue uno de los más sonados en Latinoamérica, una mujer Chilena cansada de la monotonía y el estrés de su vida decidió publicar un aviso en un diario electrónico (www.geocities.com/susanmistress; en Vergara, 2003), en el que desinhibía sus fantasías, el masoquismo, sadismo y la suma de ellos. Es evidente pues, que estos reducen al Internet al medio exacto para la obtención y publicación de toda clase de materiales de industria sexual.

Los esclavos del dolor o del placer por inflingirlo, se comprimen en direcciones Web, los niños, jóvenes y adultos, pueden fácilmente entrar a alguna de estas páginas y verse de repente atados al látigo de Gatúbela, porque las opciones de las fantasías se mezclan con la realidad, tiñendo de rojo sangre la dualidad del Internet.

Páginas como youtube.com y killsometime.com, favorecen la industria violenta, la ciudad del pecado va más allá de las pantallas. Esta nueva era tecnológica cambia el modo de construir la realidad y aloja a los personajes más increíbles en su vientre, mientras que

alimenta a la creación de nuevos mutantes cibernéticos. Los estudiosos de la materia, en específico la psicología, la sociología, la antropología y la psiquiatría analizan las opciones. ¿Deberán adaptar nuevas maneras "virtuales" de abordar las dificultades de la era tecnológica, o morirán en el intento?, ¿será hora de contemplar el término ciber, para integrarlo a todas las palabras cotidianas (cibersuper, ciberpsicólogo, cibercasa, ciberescuela, cibervida, etcétera), y hacer de lo virtual lo más real posible, para juzgar a vivos y virtuales?. La realidad...virtual no sólo nos ha alcanzado, más bien nos rebasó.

REFLEXIONES FINALES Y PROPUESTAS.

"Todo ha pasado como no debería haber pasado, decimos para consolarnos. Pero somos nosotros los equivocados, no la historia. Tenemos que aprender a mirar cara a cara la realidad. Inventar, si es preciso, palabras nuevas e ideas nuevas para estas nuevas y extrañas realidades que nos han salido al paso. Pensar es el primer deber de la "inteligencia". Y en ciertos casos, el único."

OCTAVIO PAZ.

El laberinto de la soledad, p. 207, 1993.

Hoy en día, hay centenares de instituciones, programas educativos y más luchando en contra de la violencia. Pero, ¿su finalidad es únicamente hacer público lo vivido por largas épocas?, ¿o en la actualidad figuran nuevos retos? La respuesta a lo anterior parece ser la siguiente: retos son los que sobran y acciones son las que faltan. La violencia manifestada en contra de las mujeres está en proceso de divulgación, la de los varones victimizados es escasa en datos estadísticos, pero ¿qué hay de aquella violencia ya sea en el ámbito físico, psicológico, sexual, económico, objetal y social que se manifiesta en un abanico de posibilidades cada vez mayor (Trujano, Martínez y Benítez, 2002), y que nos atañe por medio de un enraizado fervor de actualización y adornado con la fragancia de la postmodernidad?

España, Argentina, Brasil, Chile, Ecuador y Colombia, entre otros países, festejan el Día del Internet, dichas naciones se regocijaron al ser aceptadas en la Cumbre de la Sociedad de la Información en el 2005. México, país recientemente añadido al club de Toby, celebra el impacto de este medio en el territorio nacional, y para convencernos del festejo, la AMIPCI (Asociación Mexicana de Internet) nos ofrece cifras del territorio nacional que esperan sorprender, pero hacen algo más que eso, pues atemorizan también. Ya las cifras reflejan la existencia de 20 millones de usuarios, de los cuales 7.5 millones

cuentan con computadoras con conexión a Internet. De este modo, se calcula que la penetración urbana a Internet es del 35%, y que el comercio electrónico creció, en tan sólo 12 meses, un 59%; siendo el promedio de conexión 1 hora 47 minutos de lunes a viernes. Así que el 23% de los usuarios utilizan diariamente los ciber-cafes (AMIPCI, 2007). Qué lindo parece lo anterior, pero impertinente es ignorar: ¿qué fin persiguen esos 20 millones de usuarios conectados a esos 7.5 millones de computadoras?; por otro lado, si se presume de un 35% de penetración "urbana", interesante sería conocer qué sucede con la población "rural"; también sería pertinente saber qué porcentaje del comercio ha terminado en fraudes, y qué tantos ciber-usuarios son adictos ya al Internet, ¿o no? No sabemos a ciencia cierta cuántos ciber-adictos existen a nivel nacional. Pero lo que nos ha quedado claro a través de esta revisión teórica, es que los tipos de violencia son muy variados, así como sus contextos.

Para recalcar la diversidad de los tipos cabe destacar el caso de los grupos ProANAs y ProMIAs, que a través de sus guías de "supervivencia" se amenazan, insultan, humillan, desprecian y desvalorizan, todo con tal de llegar a su meta, una talla cero, y después morir. Asimismo, la manipulación y el sentimiento de adhesión a un grupo, por lo menos virtual, es tan grande y poderoso, que el silencio parece salvar y matar a la vez, mientras el autoreproche por comer de más o no vomitar alcanza dimensiones de automutilaciones, quemaduras o laceraciones autosuministradas. Además, la violencia sexual se despierta con el Snuff, que a través de actos atroces mutila y filma violaciones sexuales, con más frecuencia en personas con alto grado de vulnerabilidad y del género femenino; es decir, menores de edad y mujeres en cualquier etapa del desarrollo humano.

En cuanto a los contextos, algunos más reconocidos que otros, la violencia de género se presenta en el escenario de la vida virtual a través de videos e imágenes en donde se resaltan las diferencias entre hombres y mujeres, supuestamente con humor, dando como resultando la desigualdad, en donde es posible comparar las actitudes de hombres y mujeres con animales infrahumanos, hecho que termina favoreciendo sólo a uno de los géneros y permitiendo que el control esté con el poderoso y la humillación con el menospreciado.

En otro contexto de participación no podemos pasar por alto que la violencia política en Internet ha despertado la realización de actos vandálicos y de difamación con el fin de obtener o mantener poder político en comunidades o regiones de diferentes estatus. Es así que en el engranaje político, se maneja una supuesta democracia representativa, amparada por la massmediatización; es decir, la supuesta adecuación de la política a la lógica de los medios de comunicación. Nos resulta evidente que esta democracia cibernética es todo menos representativa, pues se distingue por la reducción de imagen e información. Cabe resaltar que el actual impulso y la confianza dada a la democracia electrónica no reconoce el acceso asimétrico a estas tecnologías; así, resulta que la condición social, los recursos tecnológicos y la cultura son requisitos para formar parte de esta élite ciber-política, pues se ha creado la esencia de una autonomía que a su vez aniquila las referencias de colectividad y solidaridad.

Por otro lado, observamos que en el contexto social la violencia en la Red altera y maneja factores que van desde lo social o cultural, y abarca lo afectivo, emocional y económico, ya que este tipo de violencia está representada por medio del ciber-terrorismo o la asimetría cultural y tecnológica. Y es que el gigantesco globo terráqueo termina resumido en una aldea de pocos instruidos. Esto

nos muestra un fenómeno de implosión, pues pocos o los también nombrados info-ricos cuentan con todo y no están dispuestos a otorgar nada. Es así que grupos radicales han asaltado la Web argumentando y enalteciendo su distinción; humillan y así pretenden terminar con culturas o grupos minoritarios. De igual modo, las cifras no engañan y la desculturización de ciertas etnias se fomenta porque la mayoría de los buscadores en Internet son manejados en el idioma Inglés. De tal manera el abuso de la Red la realizan los aparatos y organizaciones políticas, los Hackers y muchas personas que sustentados por el estatus económico y/o educacional que pocos poseen y muchos carecen; es decir, grupos minoritarios como comunidades indígenas, homosexuales, inmigrantes, analfabetas, pobres, ancianos y más, pueden ser difamados, defraudados y ver arruinada su vida en segundos.

A su vez, la violencia en el escenario económico o financiero en la Web se atestigua por medio de los ciber-secuestros de información, ya que la información es dinero, o dinero físico y no tan físico, pues es virtual y a través de números secretos de cuentas bancarias se pueden retener objetos y bienes monetarios o físicos, pues estos funcionan como sinónimo de poder, dominio, jerarquía y estatus social para el agresor. De manera sorprendente, el delincuente, el ciber-defraudador, puede controlar el acceso del dinero de su víctima, impidiéndole trabajar u obligándolo a trabajar más para entregarle sus ingresos, todo esto sin conocer la cara de ese asaltante que habilidosamente se ha escondido en los códigos de programación.

Ahora bien, resulta un poco más difícil ejemplificar la violencia que atañe a nivel individual, pero aun así es posible en la vida virtual. Qué decir de la información, fotos y datos personales que miles de jóvenes, y no tan jóvenes, ponen a disposición de conocidos y desconocidos en spaces, blogs y chats, entre otros. Más

específicamente, este tipo de violencia la refiere Cohen (2006), cuando explica cómo los jóvenes ponen información personal en páginas de encuentro o de redes sociales, proporcionando su nombre, gustos, preferencia sexual, fotos, diarios y más, mismos que han sido manejados en su contra por extraños; cuestión que ha llegado a obstaculizar el ingreso de las víctimas a centros educativos, laborales y hasta religiosos.

Está claro que nos encontramos con una espada de dos filos, en donde los jóvenes que son la generación más cercana al mundo virtual, están cada vez más distraídos en lo que se refiere a las relaciones humanas, distracción que llega de los estereotipos, la moda, y el ocio del ciber-espacio; si a ello le añadimos la creciente libertad que se puede absorber de la Red, nos encontramos ante una contradicción absoluta; pues por un lado, se busca generar leyes que controlen Internet, y por el otro, los jóvenes y adultos pelean para que la Red no se legisle, ya que argumentan que se perdería la "libertad de expresión". Este es el mundo invertido, y se presenta en una infinidad de ejemplos; tal es el caso de que mientras más enfermedades de transmisión sexual (ETS) existen, más son las campañas publicitarias que comercializan con la sexualidad. Del mismo modo, mientras más presumimos de comunicación instantánea, olvidamos qué tanto conocemos del lenguaje verbal y corporal, nos importa menos demostrar nuestros sentimientos o ya de plano se nos olvida alimentar la capacidad de analizar, criticar y crear, o peor aún, la de relacionarnos afectivamente con las personas de nuestro entorno.

El nexo de las diferentes situaciones expuestas en esta tesis, conllevan inevitablemente a pensar en el impacto que tiene la violencia por medio del Internet en las diferentes disciplinas que giran en torno al ser humano; la violencia en Internet requiere con

urgencia un trabajo multidisciplinario, en donde se reúnan aquellas habilidades que adquiere cada profesional en su campo. Por ejemplo, para el Derecho es necesario que esta disciplina trabaje en el ámbito legal del Internet y por supuesto en la legalización de las futuras tecnologías antes de ser lanzadas al mercado; se necesita con urgencia la creación de leyes que provean de seguridad y de un marco ético al usuario de Internet, de tal manera que no sea violentado ni pisoteado en sus derechos.

De lo anterior tenemos que subrayar que resulta utópico e ilusorio el tratar de legalizar cada uno de los aspectos de Internet, si bien es cierto que organizaciones y dependencias de distintas clases han intentado frenar el bólido violento que se ha impactado sobre los usuarios de esta nueva tecnología, presenciando la complicadísima tarea de llenar los vacíos legales que arrastra el primogénito de la postmodernidad. Algunas organizaciones, como el Observatorio Contra la NO violencia en Internet, intenta conjugar elementos que señalen las carencias de ley que existen; sin embargo, estos intentos se ven reducidos e invalidados por el avance de las tecnologías que crecen a la par de las organizaciones criminales, otorgándoles a estos últimos todas las comodidades para llevar a cabo sus actos ilícitos (APC, 2006).

Con respecto a lo anterior, países de todo el mundo se encuentran en un foro para la gobernanza de Internet, lo cual resulta sumamente significativo. México, por ejemplo, cuenta con ciberpolicías anexados a la AFI (Agencia Federal de Investigaciones) y a la PFP (Procuraduría Federal Preventiva) entrenados específicamente para combatir a los criminales cibernéticos, pero las dificultades se presentan cuando la policía cibernética carece de los elementos instruccionales para combatir este tipo de crímenes; es decir, los criminales cibernéticos cuentan en la mayoría de los casos con mucho más conocimientos e

infraestructura que los representantes del poder judicial. Otra de las dificultades a las que se enfrentan los ciberpolicías es la rapidez con la que proliferan las páginas que incurren en una conducta ilegal (Medellín, 2003).

Por otro lado, en lo que respecta a la disciplina médica, esta se enfrenta a obstáculos como los efectos que la utilización de las computadoras a largo plazo están provocando en sus usuarios. Dado que la computadora se ha convertido en una parte vital del trabajo en diferentes esferas laborales, esta utilización excesiva ha traído como consecuencia el llamado Síndrome de la Visión de Computadora (CVS), caracterizado por espasmos en el sistema de enfoque o irritabilidad de la visión, dolores de cabeza agudos, ojos secos, fotosensibilidad y visión doble, entre otros. Tras la presencia de estos casos, los profesionales de la medicina han avanzado un paso para aminorar las consecuencias del CVS dando consejos preventivos para evitar este síndrome; como ejemplo de ellos, está el hecho de situar el monitor de manera perpendicular hacia las ventanas, cambiar la configuración de la pantalla para colores no brillantes que pudiesen causar migrañas, realizarse un examen de la vista cada dos años como mínimo, y reportarle al especialista las horas que pasa el usuario frente a la computadora, entre otros (Anshel, 2000).

De igual manera, existen otros tipos de lesiones ocasionadas por la utilización excesiva de la computadora, éstas se presentan por fatiga o esfuerzos repetidos por acoplarse al teclado; entre las lesiones más comunes que pueden dar como resultado una enfermedad degenerativa están: el síndrome del túnel carpiano, lesión en los músculos de la muñeca, la tendinitis, que se desarrolla por uso excesivo e intenso del teclado y el mouse, y que afecta principalmente los dedos; y finalmente la epicondilitis, afección caracterizada por la rigidez del codo. Otras dificultades que se pueden

presentar son el desgaste del aparato óseo-muscular, cervicales y lumbares, debidos a una mala postura o asientos inadecuados (Pérez, 2007).

A lo anterior, Arreguín (2007) agrega que la repetición crónica de una tarea en la cual no existe reposo desencadena una lesión de stress muscular, ya que la realización continua de movimientos pequeños y rápidos (el click del mouse, o la utilización del teclado) ocasionan desgarres microscópicos en los tendones. Estos reducen el flujo de sangre al mantener por mucho tiempo este tipo de tareas, además de generar una reacción inflamatoria, sumada a las malas posturas y el sedentarismo frente a la computadora, lo que puede favorecer la obesidad, y el entumecimiento y rigidez de los músculos.

Con el fin de preservar la salud, la ergonomía física dedicada al estudio de posturas más adecuadas para la realización de diferentes tareas tanto en el hogar como en el trabajo, en conjunto con diseñadores comerciales y profesionales de la salud, han desarrollado asientos más acordes para que el usuario repose la columna, teclados de computadora que posibilitan la correcta posición de las muñecas y los dedos, y monitores planos en vez de convexos, de tal manera que estos productos proporcionen la prevención necesaria (Pérez, 2007).

Ahora bien, en la psicología y a través de esta revisión teórica, encontramos señales alarmantes de lo que acontece en el Internet; por ejemplo, la adicción a la web, la ausencia de habilidades para insertarse en el mundo real, lo que a su vez genera en la vida virtual una mayor satisfacción, el refugio de los trastornos de imagen corporal (TIC), el primer paso a los suicidios ciber-asistidos, la invitación para convertirse en terrorista, y todas aquellas páginas que de un modo u otro incitan a practicar los diferentes tipos de violencia encerrados en diferentes contextos.

Y es que aparecen síntomas alarmantes y para los cuales parece que la Psicología no está preparada, puesto que las nuevas generaciones visuales son atraídas como abejas a la miel sin mediar ninguna reflexión por el impacto lúdico y hedónico del Internet (Salinas, 2006).

Por todo lo anterior, es necesario señalar los retos, obstáculos y trabajo que la Psicología enfrentará a partir de ahora. Urgente resulta la reinterpretación e intención de describir y analizar aquellos factores que anteceden a la actual modalidad de interacción social, y ante todo personal, incorporando uno de los máximos avances tecnológicos del siglo XXI que es el Internet. ¿Medio virtual?, sí, pero con todo y eso existente a través de sus grandes oportunidades; sin duda alguna, matizado con innumerables controversias y sin pasar por alto las incesantes desilusiones de una relación que ya no sólo se limita a dos personas o a un grupo de personas, sino que se extiende a distancias sorprendentes e inimaginables. Nos referimos más que nada a la indispensable renovación teórica respecto de las nuevas manifestaciones de la violencia desde la perspectiva psicológica, ya que las interacciones virtuales y on-line pueden transgredir aquellos esquemas que suponen como campos de investigación la cercanía física con el lenguaje verbal y no verbal; es decir, el corporal, la intencionalidad del discurso y la realidad socio-espacial.

En cuanto a la renovación teórica cabría incorporar un proceso de identidad que concuerde con la realidad. En su momento, Dreier (1999) mencionó que dicho proceso no es lineal y se adapta con los recursos disponibles en los contextos de práctica social, mismos que determinan en cada persona una postura o apropiación de los significados sociales e individuales que se conjugan con la ubicación y posición, delimitada en un lugar y espacio particular. Y es que debemos enfrentar y reconocer que ahora se valoran más los

recursos tecnológicos y científicos que los vivenciales; nuestra postura y posición no van para la derecha ni la izquierda, pues nuestros significados, ya sean culturales, sociales o económicos, han sido globalizados. De este modo, nuestra participación social parece tan distante de hacer una diferencia, que mejor acudimos al Internet para por lo menos no vernos limitados por la ubicación, esto a su vez nos exige ser únicos pero globales, ¡que gran contradicción!

Otra dificultad son los servicios online que conjugan la disciplina psicológica, ya que existen algunos sitios Web formales, sin pasar por alto los informales, que proporcionan terapias vía online. Olvidando por completo que una de las características de la entrevista psicológica es precisamente el encuentro cara a cara, y la creación de un ambiente empático entre el terapeuta y el cliente. Algunos psicólogos abogan que la ventaja de no ser visto por un Messenger podría desinhibir al cliente "elevando así la veracidad". Sin embargo, sería poco ético pedir una remuneración económica, como en ciertos sitios Web se realiza, siendo que no se ha comprobado la efectividad de las terapias psicológicas online ni qué beneficios a corto y largo plazo pudiesen tener. Otro punto de igual importancia es la cuestión de cómo diferenciar a los clientes que necesitan con urgencia el servicio de aquéllos que ingresan a estas páginas por simple curiosidad o entretenimiento.

Definitivamente queda en duda si en lo concerniente a las terapias online será necesario adaptar asignaturas especiales para la enseñanza clínica de este tipo de terapia. También resultaría importante conocer qué tan viable sería esta renovación y no sólo en lo curricular, pues esto implicaría la modificación teórica y conceptual, exigiendo una adaptación de aulas y recursos con sus implementos tecnológicos. ¿A quién se le asignaría esta ardua tarea?, hay para escoger: psicólogos, médicos, ingenieros informáticos o pedagogos

¿Qué tan viable y pertinente sería esto? Tal vez para dar respuesta a estas incógnitas sería pertinente investigar qué tanta validez le ofrece el mercado laboral a los ya egresados de cursos o licenciaturas online.

Algunas otras preguntas que llegan a quedar en el tintero como posibles temas de futuras investigaciones serían, por ejemplo, el impacto que representa para los niños verse expuestos a material pornográfico y de violencia explícita, a través de una realidad virtual siendo que los niños se mueven en un mundo del aquí y ahora. Qué beneficios y desventajas les reditúan la relación cibernética versus personales, etcétera.

En cuanto a las relaciones de pareja, surgen preguntas en torno a cómo se conceptualizan y viven nociones como el cortejar y seducir; si es que en el Internet existe un lenguaje codificado que de cuenta de si los fines de establecer una relación son a largo plazo o pasajeros, en cuanto a la fidelidad; cuáles son los estándares para considerar una relación como estable y duradera. En el caso de la amistad y el compañerismo, qué criterios interfieren para reconocer al otro como un igual y para otorgar confianza. En el sexo, cuáles son las razones que desinhiben a una persona para exponerse desnuda ante una cámara, desconociendo cuántos observadores la acechan en la Web. Del mismo modo resultaría importante conocer si este tipo de prácticas sexuales podrían desencadenar en una adicción al Internet.

Finalmente, y lo que más atañe a la psicología y a nuestro campo de interés serían, sin lugar a dudas, aspectos relacionados con cómo tratar a una víctima de la violencia en Internet, cómo hacerlo reflexionar acerca de que Internet es una tendencia del presente y a futuro, cómo enseñarle en lo inmediato a canalizar asertivamente sentimientos o resentimientos que iniciaron en el mundo virtual y que

en muchas ocasiones tienen sus consecuencias en el mundo real, a través de la agorafobia, la sociopatía y la adicción, entre otras.

Nosotras consideramos que estos y otros temas encabezarán las investigaciones venideras. Debido a que el surgimiento e impacto de las nuevas tecnologías es un tren difícil de detener y esperaríamos, por consiguiente, que este tipo de temáticas se trabajaran con un pensamiento más crítico y divulgativo pues nos resulta evidente la urgencia de realizar trabajos en las diferentes disciplinas que involucran la cotidianidad humana. Por el momento, no nos queda más que ofrecer este cuadro, muy al estilo Dalí, en donde se escenificó el acto oscuro de la violencia en Internet, e insistiríamos a llamar a otros artistas para seguir descubriendo sus matices.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Aguayo, A. (2006). Despechadas.com. *El País. Sociedad*. 30 de octubre de 2006, 34.
- Anshel, J. (2000). CVS: Computer Vision Syndrome. *Magazine Office Technology*, 6, 17-19.
- Arendt, H. (1997). *¿Qué es la Política?*, México: Paidós.
- Bauman, Z. (2003). *La globalización: Consecuencias Humanas*. Argentina: FCE.
- Cheng, C. (2006). Primera vista. *PC Magazine en Español*, 17, 10, 26.
- Cohen, A. (2006). ¿Sabes en dónde hacen clic tus hijos? *PC Magazine en Español*, 17, 10, 80-87.
- Cuevas, M. (2003). Los factores de riesgo y la prevención de la conducta antisocial. En: Silva, A. (Comp.). *Conducta antisocial: un enfoque psicológico*. México: Pax.
- De Grieff, E; Gavira, P y Restrepo, S. (2003). La conducta agresiva y su relación con la conducta antisocial. En: Silva, A. (Comp.). *Conducta antisocial: un enfoque psicológico*. México: Pax.
- Dreier, O. (1999). Trayectorias personales de participación a través de contextos de práctica social. *Revista de Psicología Social*, 3, 1, 28 – 50.
- Dvorak, J. (2006 a). Breves. *PC Magazine en Español*, 17, 10, 16.

- Dvorak, J. (2006 b). ¡Ya quiero ver IPTV! *PC Magazine en Español*, 17, 10, 66-67.
- Espinar, E. (2003). *Violencia de Género y Procesos de Empobrecimiento: Estudio de la Violencia contra las Mujeres por parte de su Pareja o Ex Pareja Sentimental*. Tesis de doctorado. España: Universidad de Alicante.
- Estañol, B. (2002). *La violencia*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Fott, G. (2006). Primera Vista. *PC Magazine en Español*, 17, 10, 36.
- Fukuyama, F. (2000). Las mujeres y la evolución de la política mundial. *Letras Libres. Mujeres por un cuerpo propio*. 2, 16, 26-31.
- Gómez, J. (2003). El adolescente en la familia y la escuela. En: Eguiluz, L. (Comp.). *Dinámica de la familia. Un enfoque psicológico sistémico*. México: Pax.
- Gómez, P. (2007). Se Pinta Solo el Edil de Tlalnepantla. *Periódico ECOS* 2983.
- Jiménez, A. (2002). *La dimensión Demográfica en la Causalidad de la Violencia Social*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Kent, G. (1992). *Genios y Figuras*. México: Selecciones Readers Digest.
- Kindersley, D. (1998). *Multimedia: Guía Completa*. Ediciones B: España.

- King, D. (2007). El clima de la Esperanza. *Revista Día Siete*, 339, 22-24.
- Lemos, R. (2006). Ataques mafiosos. *PC Magazine en Español*, 17, 10, 48.
- Mayans, J. (2001). E-Márketing. *Revista iWorld*. 34, 60-68.
- McDowell, L. (1999). *Género, identidad y lugar. Un estudio de las geografías feministas*. Madrid: Cátedra.
- Oseguera, J. (2006). Del Chocolate al Ambiente Acústico. *Revista Día Siete*, 302, 6.
- Oseguera, J. (2007). Que suene la música. *Revista Día Siete*, 338, 8.
- Páez, A. (2007 a). Casa de sitios. *Revista Día Siete*, 339, 10.
- Páez, A. (2007 b). ¿Qué es noticia? *Revista Día Siete*, 341, 10.
- Pereira, M. (2007). Cuarto de Estudio. El mundo es un escenario. *Revista Día Siete*, 338, 22-24.
- Peterson, R. (2006). Futuretech. *PC Magazine en Español*, 17, 10, 76.
- Ramírez, F. (2000). *Violencia Masculina*. México: Pax.
- Reboloso, R. (2000). *La globalización y las nuevas tecnologías de la información*. México: Trillas.

- Rodríguez, A. (2007). Educación sin Fronteras. *Revista Día siete* .346, 58-71.
- Rodríguez, G. (2002). *Violencia Social*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rodríguez, J. y Paíno, S. (1994). Violencia y Desviación Social: Bases y Análisis para la Intervención. *Picothema*. 6, 22, 229-244.
- Ruiz, Y. (2005). Operación Internet. *Revista Tentación*, 17,16-20.
- S/A. (2002). La red, ¿Mejora la información? *Paisajes desde el tren*. 135, 10.
- S/A. (2004). Entorno. *Sky View*, 43, 6.
- Serrano, A. (2006 a). Estilo Móvil. *PC Magazine en Español*. 17, 10, 52-65.
- Serrano, A. (2006 b). Seducción Digital. *PC Magazine en Español*, 17, 10, 10-12.
- Silva, A. (2003). La acción humana: sus modalidades y su configuración en antisocial. En: Silva, A. (Comp.). *Criminología y conducta antisocial*. México: Pax.
- Sipix. (2006). Tarjetas de crédito más seguras. *Revista Día Siete*, 321, 8.

- Tamayo, M. (1999). *La Edad Media. Historia Universal Daimon*. México: Daimon.
- Trujano, P. (2003). Tradiciones y transiciones de la violencia sexual contra las mujeres. En: Silva, A. (Comp.). *Conducta antisocial: un enfoque psicológico*. México: Pax.
- Trujano, P. (2005). *Violencia conyugal: ¿Cambio de roles en sus protagonistas? Una mirada desde la perspectiva de género*. Ciclo de conferencias (periodo inter-semestral 2005–1): 30 años de la carrera de Psicología en la F. E. S. Iztacala. UNAM. Formación Profesional e Investigación. México.
- Trujano, R. P; Martínez, Q, K y Benítez, M. J. C (2002). Violencia hacia el varón. *Psiquis. Revista de Psiquiatría, Psicología Médica y Psicosomática*. 23, 4, 133-147.
- Urbanell, R. (2001). Negocios y "bytes". *Nexos*. Enero-Marzo 2001.
- Yanes J. y González, M. (2000). Correlatos Cognitivos Asociados a la Violencia Interparental. *Psicothema*. 12, 41-48.
- Zarza, M. y Froján, M. (2005). Estudio de la Violencia Doméstica en una Muestra de Mujeres Latinas Residentes en Estados Unidos. *Anales de la Psicología*. 21, 18-26.
- Zubizarreta, I; Sarasua, B; Echeburúa, E; Corral, P; Saucá, D y Emparanza, I. (1997). Consecuencias psicológicas del maltrato doméstico. En Echeburúa, E (Comp.). *Personalidades violentas*. Madrid: Pirámide.

REFERENCIAS EN INTERNET.

- Aceros, J. (2006). Jóvenes Hacktivismismo y sociedad de la información. En: http://metabolik.hacklabs.org/alephandria/txt/AcerosJuventudhacktivismismo_y_sociedad_de_la_informacion.pdf. Recuperado 2007.
- Adams, J. (2000). Nuevas Amenazas Terrorismo Cibernético. En: <http://www.3puntos.com/seccion.php3?numero=222&seccion=cibercultura>. Recuperado 2007.
- Alario, S. (2006). Tratamiento de un Caso Crónico de Adicción a Internet. Medicina psicosomática y Psiquiatría de Enlace. 79, 80 En: http://www.editorialmedica.com/Cuad%20N%C2%BA%2079_80-trab-7.pdf. Recuperado 2007.
- Alcoberro, R. (2004). Ética Aplicada en Internet. Estudio de la Ética Hacker En: <http://www.alcoberro.info/V1/eticainternet.htm>. Recuperado 2007.
- Alponte, J. (2006). México y el Mundo. En: <http://www.eluniversal.com.mx/columnas/62233.html>. Recuperado 2007.
- AMIPCI (Asociación Mexicana de Internet). Boletín de Prensa Día Internet 2007. En: http://diadeinternet.es/2007/IMG/pdf/Boletin_de_prensa_Dia_Internet20071.pdf. Recuperado 2007.

APC (Asociación para el Progreso de las Comunicaciones) América Latina
Hace ruido en el Foro de Gobernanza de la Internet. En:
<http://www.apc.org/espanol/news/index.shtml?x=5041826>.

Recuperado 2006.

Araya, J. (2002). Terrorismo Cibernético. En: <http://www.mapuche-nation.org/espanol/html/nosotros/ntcs-02.htm>. Recuperado 2007.

Arredondo, J. (2006). ¡Fuera máscaras en Internet! En:
<http://www.eluniversal.com.mx/articulos/36098.html>. Recuperado
2007.

Arreguín, E. (2007). Lesión por Esfuerzo (stress) Repetido. Revista
Electrónica Impulso. En:
[http://www.pulsoslp.com.mx/Impulso/VerArticulo.asp?Id=659&S
=Salud&NP=8&rsu=](http://www.pulsoslp.com.mx/Impulso/VerArticulo.asp?Id=659&S=Salud&NP=8&rsu=). Recuperado 2007.

Arruga, A. (2003). La mutilación deliberada de los ojos. Arch Soc Esp
Oftalmol. [online]. June 2003, vol.78, no.6, p.339-340. En:
[http://wwwscielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0365-
66912003000600011&lng=en&nrm=iso>.ISSN03](http://wwwscielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0365-66912003000600011&lng=en&nrm=iso>.ISSN03). Recuperado
2007.

Barquet, F. (S/A). Los Discursos de la Violencia en el Mundo Antiguo.
En: [http://www.psicologiaonline.com/colaboradores/vacaflor/viole
ncia.html](http://www.psicologiaonline.com/colaboradores/vacaflor/violencia.html). Recuperado 2007.

Cabañas, A. (2007). El Suicidio e Internet. En: [http://microasist.com.
mx/noticias/tp/achtp280105.shtml](http://microasist.com.mx/noticias/tp/achtp280105.shtml). Recuperado 2007.

Cañedo, R. (2004). Aproximación para una historia en Internet En: www.bvs.sld.cu/revistas/aci/vol12_1_04/aci05104.html.

Recuperado 2007.

Cárdenas, A. (2001). Lucha Napster por sobrevivir. En: http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=19737&tabla=espectaculos.

Recuperado 2007.

Castells, M. (2000). "La Ciudad: Políticas Proyectos y Gestión". Ciclo de Conferencias: La Ciudad de la Nueva Economía. Universidad de Berkeley (California). En: <http://www.lafactoriaweb.com/articulos/castells12.htm>. Recuperado 2007.

Cazés M. (2002). El tiempo en masculino. En <http://www.elcotidianoenlinea.com.mx/pdf/11307.pdf>. Recuperado 2005.

Chacón, A. (2003). Una Nueva Cara de Internet: "El Acoso". En: http://www.ugr.es/~achaconm/Biblioteca/Art_NUEVA_CARA_INTERNET_ACOSO_ETIC@NET_2003.pdf. Recuperado 2007.

Cowell, A. y Lee, S. (2006). GB: siete contaminados más con Polonio. En: <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/52459.html>. Recuperado 2007.

De Gracia, M; Vigo, M; Marcó, M y Fernández, M. (2002). Problemas Conductuales Relacionados con el Uso de Internet: Un estudio Exploratorio. Anales de la Psicología, 118, 2. En:

http://www.um.es/analesps/v18/v18_2/06-18_2.pdf. Recuperado 2006.

Dillon, A. (2007). Una Economía Virtual. En: <http://www.myriades1.com/vernotas.php?id=553&lang=es>. Recuperado 2007.

Drucker, P. (1999). Beyond the Information Revolution. The Atlantic Monthly Company. En: <http://www.theatlantic.com/cgi-bin/o/issues/99oct/9910drucker.htm>. Recuperado 2006.

EFE. (2006). BLOG: Antes de Partir Suicidio narrado en Internet. En: <http://www.elmundo.es/navegante/2005/07/18/esociedad/1121702605.html>. Recuperado 2007.

Encinas, E. (2005). El Gobierno Capitalino Bloqueará Celulares en las Cárces. En: <http://www.skyscrapercity.com/showthreaded.php?t=287604>. Recuperado 2007.

Feria, L. (S/A a). Edición digital: cómo trabajar con la nueva cultura y no morir en el intento. En: http://www.uco.mx/acerca/coordinaciones/CGSTI/publi_pdf/28_feria.pdf. Recuperado 2007.

Feria, L. (S/A b). Redes telemáticas y cultura digital. En: http://www.uco.mx/acerca/coordinaciones/CGSTI/publi_pdf/27_feria.pdf. Recuperado 2007.

Feria, L. (S/A c). Reflexiones sobre tecnologías y desigualdades infocomunicacionales: una mirada a la marca de la Bestia. En: http://www.ucol.mx/acerca/coordinaciones/CGSTI/publi_pdf/37_feria.pdf. Recuperado 2007.

Ferres, G. (2006). Tipología de sitios web. Revista Electrónica Mosaic 53. En: <http://mosaic.uoc.edu/articulos/gferrerres1106.html>. Recuperado 2007.

Figuroa, H. (2001). Juego de Identidades en el Ciberespacio. Vol.2. No. 4. En: <http://www.revista.unam.mx./vol.2/num4/art3/index.html>. Recuperado 2007.

Garrido, E. (2002). Ensayo: Relevancia de una Perspectiva Histórica para Estudiar el Impacto de las Nuevas Tecnologías de Información, 5. En: http://hiper-textos.mty.itesm.mx/garrido_num5.htm Recuperado 2007.

Geisinger, D. (2005). Electrodo Implantables en el Cerebro en Aplicaciones de Prótesis Neuronales. XIV Seminario de Ingeniería Biomédica En: <http://www.nib.fmed.edu.uy/Seminario2005/monografias2005/Geisinger.pdf>. Recuperado 2007.

González, L. (1997). Las Nuevas Tecnologías de Comunicación como una Nueva Expresión de las ideologías de exclusión: el Caso del Sistema Educativo Mexicano a Nivel Superior. *RELIEVE*, vol. 16, n. 2. En: http://www.uv.es/RELIEVE/v16n2/RELIEVEv16n2_4.htm. Recuperado 2007.

González, M. Espinar, E. y Frau, C. (2006). El Impacto de las Nuevas Tecnologías en la Vida Cotidiana de los Jóvenes. En: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/gt.php?id=55>. Recuperado 2007.

Gómez, C. (2007). Se Ampararon más de 500 mil Contra Ley del ISSSTE. En: <http://www.lagrilla.com.mx/nota3.html>. Recuperado 2007.

Gómez, E. (2002). Género y Sexualidad en las Comunidades Virtuales. Publicación UNAM. En: <http://www.enterate.unam.mx/Articulos/2002/julio/cibsexo.htm>. Recuperado 2007.

Gómez, M. Gallego, M. Castro, C. y Maignan, A. (2006). La Brecha Digital y las TIC´S. En: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/gt.php?llengua=es&id=991>. Recuperado 2007.

Gutiérrez, G. (2003). Delitos Cibernéticos. En: <http://www.enterateunam.mx/Articulos/2003/octubre/delitos.htm>. Recuperado 2007.

Guzmán, N; Peraza, X y Rivera, I. (2006). Estudio de Campañas Políticas: Los Medios de Comunicación y las Elecciones del 2006 en el Salvador. Centro de Competencia y Comunicación para América Latina En: <http://www.c3fes.net/docs/medioscampanasalvador.pdf>. Recuperado 2007.

Hernández, A. (2003). Los Políticos piden SOS ante los SMS: Las nuevas tecnologías de la comunicación revolucionan las formas de la

movilización social. Revista Electrónica Café de las Ciudades, 11. En: <http://www.cafedelasciudades.com.ar/politica19.htm>. Recuperado 2007.

Hernández, C. (S/A). Violencia de Género. En: [http://www.psicoterapeutas.com/paginaspersonales/concha/violencia degenero.htm](http://www.psicoterapeutas.com/paginaspersonales/concha/violenciadegenero.htm). Recuperado 2006.

Higuera, E. (2006). La herramienta de dos Filos: La Red y las campañas políticas por la presidencia de México 2006 En: <http://www.cibersociedad.net/congres2006/gts/comunicacio.php?id=1075&llengua=es>. Recuperado 2007.

Hortolano, J. (1999). El impacto social de las nuevas tecnologías. Revista Latina de Comunicación Social, Vol.24. En: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999adi/06hortolano.html>. Recuperado 2007.

Ibarra, E. (2004). Racismo en Internet. En: <http://www.movimientocontralaintolerancia.com/download/raxen/especial2004/1.pdf>. Recuperado 2007.

Iguarán, A. y Barrios, B. (2007). Las Voces del Secuestro. El Heraldo. En: <http://www.lasvocesdelsecuestro.com/secuestradosview.asp?id=2410>. Recuperado 2007.

INMUJERES (Instituto Nacional de las Mujeres); FNUAP; POS/OMS; PNUD; UNICEF; UNIFEM; INEGI. (2003). El enfoque de género en la producción de las estadísticas sobre familia, hogares y vivienda en México. Una guía para el uso y una referencia para productores de información. México: Sestante. En: http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100665.pdf. Recuperado 2005.

Jaramillo, M. (2006). El lado Oscuro de Internet. En: http://www.enter.com.co/enter2/ente2_inte/ente_inte/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_2-3076757.html. Recuperado 2007.

Jiménez, F. (S/A). El laberinto Sexual de Internet: Luces educativas. En: <http://www.ateiamerica.com/doc/elbaberinto.pdf>. Recuperado 2007.

Johnson, P. (2002). El impacto social de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación en perspectiva. En: <http://www.gobernabilidad.cl/modules.php?name=News&file=article&sid=817>. Recuperado 2007.

Koller, G. y Riba, J. (S/A). La prostitución infantil En: http://www.portalplanetasedna.com.ar/prostitucion_infantil.htm. Recuperado 2007.

Leiner, M; Vinton, G; Cerf, D; Clark, R; Kahn, E; Kleinrock, L; Lynch, C; Postel, J; Lawrence, G y Stephen, W. (1999). Una breve Historia de Internet. En: <http://www.ati.es/DOCS/internet/histint/histint1.html> Recuperado 2007.

Live8live. (S/A). En: <http://www.live8live.com/>, <http://www.live8live.com/whathappened/#>, <http://www.live8live.com/makepromiseshappen/#>, <http://www.live8live.com/travis/>. Recuperado 2007.

López, I (S/A). El Pharming, otro nuevo Fraude Cibernético. En: <http://www.microsoft.com/spain/empresas/legal/pharming.msp>. Recuperado 2007.

Machado, J. (S/A). Hackers, crackers, piratas, phreakers y delincuentes informáticos. En: <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/historia-cultura-hacker.html>. Recuperado 2007.

Macías, H. (S/A). La cultura contemporánea, la economía y los mismos profesores podrían ser obstáculo para la educación. Retos actuales que cuestionan la profesión del profesor universitario. En: <http://www.tij.uia.mx/~humberto/academia/retoprofes.htm>. Recuperado 2005.

Mairena, M. (1999). Ofertan Jóvenes Nicas Vía Internet. Periódico El Diario Nuevo. En: <http://archivo.elnuevodiario.com.ni/1999/octubre/19-octubre-1999/nacional/nacional13.html>. Recuperado 2007.

Marí, R. (2000). Laboratorio Multimedia de Diagnóstico Educativo. *RELIEVE*, vol. 6, n. 2. En: http://www.uv.es/RELIEVE/v6n2/RELIEVEv6n2_4.htm. Recuperado 2007.

Marín, Á. (S/A). El análisis de la educación superior en México mediante la teoría del caos. En: <http://fuentes.csh.udg.mx/CUCSH/Sincronia/caos.htm>. Recuperado 2005.

Martín, C. (S/A). El Log de Ayuda para Conocer a los Usuarios. En: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/760.php>. Recuperado 2007.

Martínez, J. (2006). Tres de Julio Inicia el Fraude Electoral. En <http://www.hybrido.com.mx/pildorapolitica/pildorapolitica.htm>. Recuperado 2007.

Medellín, J. (2003). Alerta la PFP sobre Cibersecuestros. El Universal. En: http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=105124&tabla=nacion. Recuperado 2007.

Medina, J. (2007). El Secuestro Llega a Internet. En: <http://www.tiemposdelmundo.com/edicionimpresa1/Nuevos.html>. Recuperado 2007.

Méndez, V. y Monge, J. (2006). Las TIC en un entorno latinoamericano de educación a distancia: la experiencia de la UNED de Costa Rica. RED. Revista de Educación a Distancia, 15. En: <http://www.um.es/ead/red/15/>. Recuperado 2007.

Mesa, M. y Pérez, N. (S/A). Adicción @ Internet. En: <http://fcmfajardo.sld.cu/cev2002/trabajos/fajardo/11mireisy/desarrollo.htm>. Recuperado 2007.

- Millán, J. (2006). El Español y los Buscadores. *Revista de Prensa*. En: <http://www.almendron.com/tribuna/?p=11714>. Recuperado 2007.
- Moliner, E. (2006 a). El ex espía que vino del frío. En: <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/52508.html>. Recuperado 2007.
- Moliner, E. (2006 b). Hamburgo: hallan rastros de Polonio. En: <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/52501.html>. Recuperado 2007.
- Montesinos, R. (2002). La masculinidad ante una nueva era. En: <http://www.elcotidianoenlinea.com.mx/pdf/11305.pdf>. 2002. Recuperado 2005.
- Moral, J (2002). Trastornos de la Conducta Alimentaria, Un Complejo Fenómeno Biosicosocial. *Revista de Salud Pública y Nutrición*, 3, 3. En: <http://www.respyn.uanl.mx/iii/3/ensayos/trastornos.html>. Recuperado 2007.
- Moreno, M. y Vázquez, M. (2006). Proyecto ALUESA: Prevención de la Adicción a las Nuevas Tecnologías en Jóvenes. Hojas informativas de los Psicólogos en Palmas, 88. En: <http://www.coplaspalmas.org/07biblio/drogod/drogo13.pdf>. Recuperado 2007.
- Muller, H. (2006). Proxenetismo, Rufianismo y Trata de Blancas Vulneran los Derechos fundamentales. En: <http://www.efiro.com/revistas/articulos/EEVVAEZyEFyOGkdiXh.php>. Recuperado 2007.

Núñez, S. (S/A). Contra el calentamiento global, VIA propone cómputo verde. En: <http://www.contenido.com.mx/contenido/chips/VIA-Verde.htm>. Recuperado 2007.

Pardos, J. (2001). El Impacto del Internet en la Economía Productiva. En: <http://www.docuweb.ca/~pardos/speeches/IMPACTODEINTE RNET.pdf>. Recuperado 2007.

Pérez, A. (2005). Internet: Posibilidades, Problemas y Desafíos en la Prevención del Suicidio. Revista Electrónica Futuros, 9. En: http://www.revistafuturos.info/futuros_9/cibersuicidio_1.htm. Recuperado 2007.

Pérez, S. (2007). Tecno Salud: Proteja su Salud de las Computadoras. En: <http://www.diariodigital.com.do/articulo,10701,html>. Recuperado 2007.

Quinteros, N. (2006). Apuntes sobre un Mito Oscuro: "Snuff". En: <http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/article006.html>. Recuperado 2007.

Rodgers, P. (2004). Proteger a Norteamérica del Terrorismo Cibernético. En: <http://usinfo.state.gov/journals/itps/1101/ijps/pj63fbi.htm>. Recuperado 2007.

Rodríguez, J. (2003). Hackers: El Terrorismo Virtual. En: <http://hosting.udlap.mx/profesores/miguela.mendez/alephzero/archivo/historico/az23/hackers.html>. Recuperado 2007.

- Rodríguez, R. (2002). Crisis de Legitimidad y Violencia Política. Revista Casa del Tiempo. En: www.difusioncultural.uam.mx/revista/mar2000/rodriguez.html. Recuperado 2007.
- Rossi, C. (2004). El Multiculturalismo. En: http://www.aulaintercultural.org/article.php3?id_article/147.html. Recuperado 2007.
- S/A. (S/A). Alertan de Trata de Blancas para Mundial de Fútbol. En: <http://www.ehui.com/?c=1&a=51540>. Recuperado 2007.
- S/A. (S/A). ¿Qué es un Chat? En: <http://www.ciberhabitat.gob.mx/cafe/chat/>. Recuperado 2007.
- S/A. (2000). Defiende Metallica la propiedad intelectual. En: http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=6487&tabla=espectaculos. Recuperado 2007.
- S/A. (2001). Amenaza un juez con eliminar a Napster. En: http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=19547&tabla=espectaculos. Recuperado 2007.
- S/A. (2002). Nodo 50 "Kolektivo Linteur". En: www.nodo50.org/kolektivolineatur/frame. Recuperado 2007.
- S/A. (2004). Cuarto Reporte Anual del Departamento de Estado sobre la Trata de Personas. En: <http://www.usembassy-mexico.gov/textos/st040614trata.html>. Recuperado 2007.

S/A. (2004). Existen Vacíos Legales contra el "Phishing": Condusef. En: http://www.emexico.gob.mx/wb2/eMex/eMex_7a22_not736_existen_vacio. Recuperado 2007.

S/A. (2004) ¿Qué es un weblog? En: <http://www.blogsmexico.com/weblogs/>. Recuperado: 2007.

S/A. (2006). Blogspot: "Me tenéis contento". En: <http://me-teneis-contento.blogspot.com/2006/11/manifiesto-por-una-violencia-mejor.html>. Recuperado 2006.

S/A. (2006). Cuidado con los "chips" invasores. En: <http://www.eluniversal.com.mx/finanzas/55305.html>. Recuperado 2007.

S/A. (2006). El Ave Azul. En: <http://www.ave-azul.blogspot.com/>. Recuperado 2007.

S/A. (2006). El Celular del Futuro. En: http://www.euroresidentes.com/Blogs/avances_tecnologicos/2004/07/el-telfono-movil-del-futuro.htm. Recuperado 2007.

S/A. (2006). La última gran Operación contra la Distribución de Pornografía Infantil en Internet también Salpica a Cádiz. En: <http://www.diariobahiadecadiz.com/noticias/426notnuevaoperacionpederastiaeninternet.htm>. Recuperado 2007.

S/A. (2006). Mi Suicidio. En: <http://suicidademi.blogspot.com/2006/05/mi-suicidio.html>. Recuperado 2007.

S/A. (2006). Nuevos Avances Tecnológicos. En: http://www.euroresidentes.com/Blogs/avances_tecnologicos.htm. Recuperado 2007.

S/A. (2006). Oración de los Adictos a Internet. En: <http://www.soychicano.com/forums/archive/index.php/t27199.htm>. Recuperado 2007.

S/A. (2006). Rinkon Maldito. En: <http://mochada.iespana.es/radikal.htm>. Recuperado 2007.

S/A. (2006). Todos contra Bush. En: <http://www.informalisimo.com/anterior/modules.php?name=News&file=article&sid=2578>. Recuperado 2005.

S/A. (2007). Al-Qaueda nos amenaza. Editorial de El Universal. En: <http://www.eluniversal.com.mx/editoriales/36774.html>. Recuperado 2007.

S/A. (2007). Buscador de contenido para Adultos. En: www.adultfriend.finder.com. Recuperado 2007.

S/A. (2007). Directorio de Páginas Vouyeristas y Sadomasoquistas. En: <http://www.lycos.es/dir/Adultos/Amateurs/Voyeurs/>. Recuperado 2007.

S/A. (2007). El chip Wibree revoluciona el mercado. En: <http://www.pc-actual.com/Servicios/imprimir/200701290211>. Recuperado 2007.

S/A. (2007). El uso indiscriminado de medios impersonales para comunicarse puede causar problemas en equipos de trabajo. En: <http://www.contenido.com.mx/contenido/chips/sicologiachat.htm>. Recuperado 2007.

S/A. (2007). Escuela de las Américas: "Manual de Terrorismo". En: <http://www.derechos.org/nizkor/la/libros/soaGU/cap2.html>. Recuperado 2007.

S/A. (2007). Hacer el Amor con tu Amor distante ahora es una Realidad. En: <http://www.marqueze.net/novedades/noticias/cibersexo.html>. Recuperado 2007.

S/A. (2007). Napster alquilará música en línea. En: <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/37750.html>. Recuperado 2007.

S/A. (2007). Páginas Pro Ana y Mia. En: http://foro.galeon.com/salud_y_medicina/5/744564/m/pRo-AnA-Y-MiA/1. Recuperado 2007.

S/A. (2007). Videos de Vouyeristas y Aficionados. En: www.pillados.com. Recuperado 2007.

S/A. (2007). ¿Cómo Realizar una bomba incendiaria? En: <http://valshk.metropoliglobal.com/animaciones/ver.php?id=32006>. Recuperado 2007.

S/A. (2007). ¿Cómo Suicidarse y no morir en el Intento? En: <http://www.rie.cl/?a=4333>. Recuperado 2007.

S/A. (2007). ¿Quiero saber por qué? En: <http://laprincesatriste.blogspot.com/2004/08/la-anorexia-no-es-una-enfermedad.html>. Recuperado 2007.

Salas, E. (2007). El Síndrome del Cibersuicidio. En: www.seguridadydefensa.com/editorialcompleta2.asp?id=957&tn=nota. Recuperado 2007.

Salazar, A. (2007). Pozos petroleros en riesgo. En: <http://www.eluniversal.com.mx/editoriales/36788.html>. Recuperado 2007.

Salinas, J. (2006). Satélites, cable, redes: El nuevo panorama para la producción de nuevas generaciones. Revista de Tecnología Educativa *Online*. En: <http://www.uib.es/depart/dceweb/revele.html>. Recuperado 2007.

Sánchez, A. (S/A). La contracultura de los hackers. El Cotidiano. Revista de la realidad mexicana actual. En: <http://www.azc.uam.mx/publicaciones/cotidiano/68/doc4.html>. Recuperado 2007.

Sánchez, C. (2007). Condena PRI Campaña de Agresiones del PAN. El Siglo de Durango En: <http://www.elsiglodedurango.com.mx/archivo/129470.condena-pri-campana-de-agresiones-del-pan.siglo>. Recuperado 2007.

Sánchez, M. (2002). Simplemente Fascistas: Artículos y ensayos sobre la violencia skinhead neonazi en España. En: http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/12037295417824839654213/p0000001.htm#I_5. Recuperado 2007.

Sarker, P. (2006). Gobernanza en Red y Gobernanza Electrónica. En: <http://www.gobernabilidad.cl/modules.php?name=News&file=article&sid=1257>. Recuperado 2007.

SDS (Secretaría de Desarrollo Social. Dirección General de Equidad y Desarrollo Social). (S/A). Ley de Asistencia y Prevención de la Violencia Familiar para el Distrito Federal. En: http://www.equidad.df.gob.mx/violencia/ley_asistencia.html. Recuperado 2005.

Stucchi, S. y Ladd, G. (2000). Las Campañas Psico-sociales en el Gobierno de Alberto Fujimori. En: <http://stucchi.tripod.com/politica/psico.htm>. Recuperado 2007.

Sullivan, K. y Finn, P. (2006). Ex premier ruso sufre envenenamiento. En: <http://www.eluniversal.com.mx/internacional/52389.html>. Recuperado 2007.

Symantec. (2005). El mercado Negro del Crimen Cibernético En: http://www.symantec.com/region/mx/avcenter/cybercrime/index_page5. Recuperado 2007.

Trejo, R. (S/A). Capítulo III "Nuevos retos". Polémica y Delito en el Espejo Digital del Mundo. En: <http://www.etcetera.com.mx/LIBRO/tres/tres6.htm>. Recuperado 2007.

- Trujano, P. (1994). Violencia y Mujer. Violencia y Derechos Humanos.
En: <http://www.elcotidianoenlinea.com.mx/doc/6308.doc>.
Recuperado 2006.
- Vergara, C. (2003). Sadomasoquismo en Chile: Emoción Clandestina.
Periódico La Nación. En: http://www.lanacion.cl/p4_lanacion/site/artic/20030206/pags/20030206203536.html. Recuperado 2007.
- Wikipedia. (S/A). Internet. En: <http://es.wikipedia.org/wiki/Internet>.
Recuperado 2007.
- Williams, P. (2006). Crimen Organizado y Crimen Cibernético: Sinergias,
Tendencias y Respuestas. En: <http://usinfo.state.gov/journal/itgic/0801/ijgs/gj-7.htm>. Recuperado 2007.
- Yarce, E. (2006). Ilegales Plagian por citas en la Internet. En:
http://www.elcolombiano.com.co/BancoConocimiento/I/ilegales_plagian_con_citas_por_la_internet/ilegales_plagian_con_citas_por_la_internet.asp. Recuperado 2007.
- Zúñiga, A. (2001). México el Paraíso de los Pederastas. Periódico la
Jornada. En: <http://www.w3c.org/TR/1999/REC-html401-19991224/loose.dtd>. Recuperado 2007.