



Revista Latinoamericana de Bioética

ISSN: 1657-4702

revista.bioetica@unimilitar.edu.co

Universidad Militar Nueva Granada

Colombia

Bautista Luzardo, Dulce María  
Deep Web: aproximaciones a la ciber irresponsabilidad  
Revista Latinoamericana de Bioética, vol. 15, núm. 1, 2015, pp. 26-37  
Universidad Militar Nueva Granada  
Bogotá, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=127033012003>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica  
Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

DEEP WEB: APPROACHING TO  
CYBER IRRESPONSIBILITY

DEEP WEB: ABORDAGENS PARA A  
IRRESPONSABILIDADE CIBERNÉTICA

► **Dulce María Bautista Luzardo\***

# Deep web:

## aproximaciones a la ciber irresponsabilidad

► Fecha de recepción: julio 18 de 2014

► Fecha de evaluación: septiembre 22 de 2014

► Fecha de aceptación: octubre 14 de 2014

\* Doctora en Ciencias Sociales y Humanas de la Pontificia Universidad Javeriana. Posdoctora en Educación Comunicación y Cultura de las universidades Santo Tomás y Nacional de Córdoba (Bogotá-Argentina). Profesora de Modelos semióticos y Signos de la Cultura de la Pontificia Universidad Javeriana y premio Nacional de Literatura. Correo electrónico: bautistad@javeriana.edu.co Bogotá, Colombia.





## PREÁMBULO

Históricamente cada siglo tiene sus propias revoluciones: el XIX tuvo la máquina de vapor, el XX el petróleo, los avances de la electricidad y la electrónica y, como consecuencia, el desarrollo de las nuevas tecnologías; el siglo XXI parece ser la era de las redes sociales, las nuevas mercancías, la búsqueda del sentimiento de felicidad y la administración del ocio desde el punto de vista de la participación en las redes sociales. El tránsito provocado por esta revolución obliga a reflexionar acerca del papel de los factores sociales, de la búsqueda de bienestar, de las prácticas que no tienen en cuenta el rostro de las personas.

El cambio de los medios de comunicación que centraron su atención en la relación emisor-receptor en los años ochenta se agotó y se fue transformando en el posicionamiento monopólico de las industrias de consumo masivo en los años noventa. Hoy día, el mundo se mueve con redes sociales como Facebook y Tweeter, entre otras, pero se ha ido quedando corto para expresar la diversidad del comportamiento humano.

El surgimiento de industrias basadas en imaginarios en donde la sociedad de consumo empezó a privilegiar el cuerpo y la apariencia, como acota Paula Sibilia (2006), ha hecho que las personas quieran verse distintas y quieran intervenir su cuerpo con prótesis,

cambiar de apariencia o someterse a tratamientos que prometen conservar por muchos años la vida humana, en detrimento del desarrollo espiritual, todo esto debido al consumismo. Pero

más que eso, ya se mudaron a los sistemas de web profundas, las prácticas en donde el cuerpo humano es humillado, despreciado y se transforma en el objeto de prácticas violentas de alcances inimaginables que han causado trauma psicológico a quienes se atreven a entrar en sus dominios.

Según Castells (2001), el final del siglo XX "es un intervalo caracterizado por la transformación de nuestra cultura material por obra de un nuevo paradigma tecnológico organizado en torno a las tecnologías de la información" (p. 63). Estas tecnologías deberían ser edificantes y no irse transformando en lugares en donde el comportamiento está afectado por patrones que rayan en la patología. Adicionalmente, el comercio es uno de los objetivos principales de las empresas, que ven en el mundo virtual el lugar propicio para nuevas relaciones

económicas y sociales que cambian las concepciones del mundo y que transforman los conceptos de *interacción, tangible, intangible, concreto, abstracto*, porque con la aparición del ciberespacio hasta las monedas cambian. La moneda de la Deep web se llama *bit coin*.

Estas prácticas han llevado a que se hable de una e-economía (Castells, 2001), que involucra también a la información como la nueva manera de mover mercancías en Internet, con indicadores, agentes económicos y transacciones que son relativamente menos costosos que al principio del siglo XX. Esta dinámica llegó al mundo tecnológico en donde se acortaron las distancias y se hicieron más baratos los costos de información y transacción. Por tanto, la rápida evolución de las tecnologías de la información caracteriza la revolución que, según Castells (2001), tiene preocupantes repercusiones humanas. Pero la red y el ciberespacio indexados se han visto saturados y, de alguna manera, vigilados y controlados por acciones descubiertas como ilegales. Pronto se ha visto que los lugares considerados oficiales, en términos de acciones democráticas, no han permanecido intactos a la intervención de las autoridades.

En los años noventa, cuando se empezó a detectar la existencia de paraísos fiscales en Internet, las autoridades monetarias norteamericanas se pusieron alerta. Con el fenómeno de la caída de las bolsas, donde se vio la forma como las compañías inmobiliarias utilizaron con plena libertad los sitios de Internet en donde se vendían inmuebles de manera ficticia y se fue advirtiendo que las transacciones monetarias obligaban a una revisión exhaustiva para ver los orígenes de esos dineros. Adicionalmente, había casinos, *blog* de protesta contra acciones políticas, civiles, militares, grupos de acción neonazi, pederastas y cadenas vinculadas a las drogas y demás acciones ilícitas, ocultos en videojuegos y sitios de Internet que, mediante el anonimato de sus identidades, les permitían delinquir a sus anchas.

En Colombia hubo una fuerte campaña en contra de la pornografía infantil, la cual intervino los sitios de pornografía e impidió ver sus páginas que muy pronto desaparecieron del mundo visual, pero se fueron literalmente a otra parte. Esto significa que muchos de estos sitios se trasladaron a una web oscura desde donde aquellos autores perseguidos continuaron delinquiendo. Entonces, han surgido nuevas formas de ver el mundo y obviamente nuevos productos y deseos, pero las autoridades no pueden controlar lo que acontece en la red.

Así pues, de lo que se trata es de advertir la existencia de nuevos mundos comerciales en donde todo es negociable, sin que las autoridades puedan intervenirlos. Entonces, las nuevas dinámicas de mercado se producen porque Internet tiene una arquitectura diseñada para que, a partir de un *link*, funcionen unas actividades específicas que pueden estar controladas por sus creadores y que los flujos de información que maneja en la forma de “bits” se distribuyan y se aniden en diferentes rutas que, con base en la idea de red, se multipliquen y se vuelvan complejas. Esta complejidad facilita la incursión de múltiples productos y el posicionamiento de bienes y servicios a relativo bajo costo en comparación con el comercio del mundo físico. Este es un antecedente para que en una segunda red estos productos se modifiquen y dejen de pertenecer solamente a las empresas comercialmente conocidas, para convertirse en dominio de los consumidores que personalizan sus productos y se transforman en comerciantes capaces de montar sus propias empresas no siempre legales.

En Internet, según Castells (2001) “se pueden distinguir [...] dos agrupaciones: los que producen y a la vez utilizan internet y sus aplicaciones, retroalimentando el sistema, y quienes consumen y son usuarios de la red, que a la larga también terminan incidiendo de alguna manera en su evolución” (p. 63). Estos dos grupos conforman el cibermercado que es el mercado en Internet, incluidos metaversos y web profunda. Son objetivos de estos mercados los deseos de los usuarios, la idea de felicidad, la apariencia personal y los accesorios, entre otros, todo con fines altamente lucrativos.

La Deep web o web profunda es uno de esos espacios en donde distintos tipos de mercado están a la orden de los usuarios. No se puede afirmar que todos los sitios estén dedicados al cibercrimen, pero vale la pena analizar lo que acontece allí, teniendo en cuenta que existen repercusiones sociales, políticas, económicas y jurídicas del uso del ciberespacio en cuanto al impacto y a la continua reexploración de los ámbitos de incursión de los usuarios en lugares no apropiados que requieren extremas precauciones. A continuación, lo analizaremos ampliamente.

### DEFINICIÓN

La Deep web es el contenido secreto de Internet que no está visible para los usuarios y que requiere vías distintas a los servidores tradicionales para llegar a sus contenidos que no siempre son adecuados para las personas. Como se trata de una red, lo primero que hemos de considerar es su carácter expansivo y el riesgo de que tal expansión provoque consecuencias negativas, como por ejemplo el espionaje. Cuando aparecieron las bases de datos expuestas a la manipulación informática, comenzaron los países a advertir un potencial peligro de ser puestos públicamente aquellos secretos de Estado que forman parte de las políticas internas o que sus figuras pasaran a ser parte de las críticas mundiales.

La privacidad ha hecho que Deep web se convierta en una especie de clubes en donde los usuarios deben ser invitados o estar codificados en un sistema

029

El cambio de los medios de comunicación que centraron su atención en la relación emisor-receptor en los años ochenta se agotó y se fue transformando en el posicionamiento monopólico de las industrias de consumo masivo en los años noventa. Hoy día, el mundo se mueve con redes sociales, pero se ha ido quedando corto para expresar la diversidad del comportamiento humano.

La Deep web o web profunda es uno de esos espacios en donde distintos tipos de mercado están a la orden de los usuarios. No se puede afirmar que todos los sitios estén dedicados al cibercrimen, pero vale la pena analizar lo que acontece allí, teniendo en cuenta que existen repercusiones sociales, políticas, económicas y jurídicas del uso del ciberespacio.

de adhesión específico. Los lenguajes con los cuales viaja la información son de formatos que no pueden indexarse y los documentos que se encuentran son en general de carácter exclusivo.

### El cuerpo y el rostro en el ciberespacio

En el ciberespacio, el usuario debió crear un cuerpo que llamó avatar, para participar de distintas actividades como los juegos, vivir en islas artificiales y fabricarse vidas paralelas. Al principio resultó impactante el hecho de que las personas tuvieran que armar un cuerpo para poderse comunicar, comprar o vender dentro del mundo ciber. Con el tiempo, este hecho se fue transformando hasta convertirse en acciones que llevaron a ver el cuerpo en un escenario y, finalmente, en la Deep web, a borrarlo.

Los cuerpos que se ven en la Deep web son generalmente objetualizados, torturados y menoscabados en su dignidad. Este fenómeno que ha sido parte de las deformaciones de la posmodernidad ha surgido como una manera de explicar el silencio del ser humano o sus mismos interrogantes aún no resueltos. Sibilia (2006) afirma que en el mundo contemporáneo se han inventado nuevas necesidades, como por ejemplo la de crear cuerpos acordes con patrones inventados por el imaginario de una vida eterna y una juventud imperturbable. El hecho de la finitud ya no se contempla cuando en los videojuegos aparece el concepto de "otras vidas" para sustituir el momento en que el avatar pierde una.

En la *seep web* existen todo tipo de drogas sintéticas, formas de crear explosivos y comportamientos éticamente incorrectos; allí, el cuerpo es utilizado para causar impacto. Es como si en el momento fuera muy difícil asimilar la corporeidad humana de manera natural y se la tuviera que escenificar para resignificarla. Parece que en esta web profunda se mostrara una insatisfacción con el cuerpo y se tuviera que escenificarlo, manipularlo, desaparecerlo, negarlo, transformarlo, lastimarlo hasta tocar los límites de lo escóptico.

Latour (2007) dice que el hombre no se aviene totalmente con la modernidad y entonces necesita perpetuar las nostalgias por la perfección y la eternidad, sin comprender lo fragmentario del mundo en evolución.

Pareciera como si en los últimos tiempos el cuerpo fuese considerado apenas como una máquina biológica; Jeremy Bailenson (2010) es uno de los autores que estudian el tema de los avatares como maneras de representación del cuerpo. Para el autor, tanto en los mundos en línea como en los videojuegos, el avatar funciona como un segundo yo, como una representación real o imaginaria del usuario, pero sin ser un cuerpo verdadero, que no reproduce reales características humanas. Para la Deep web, parece necesario volver a escenificar el cuerpo real, solo que denigrándolo al punto de ponerlo en las formas de juegos macabros que llegan a revivir las formas *snuff* tan repudiadas en los años noventa. ¿Por qué se rechazó el cuerpo y luego se simbolizó desde un punto de vista negativo?

El *body art* es una forma de poner el cuerpo en escena, de exhibir la corporeidad o de maquillarla. Es una especie de *performance*, pero eventualmente tiene intervenciones quirúrgicas; por ejemplo, además de tatuajes y *peircing*, las personas se pueden instalar prótesis en distintas partes del cuerpo, e incluso lo pueden intervenir electrónicamente. Se trata de sacar a veces elementos que están dentro de la red y de instalarlos dentro del cuerpo. Alargar las orejas, afilar los caninos para parecer un vampiro, introducir siliconas en la frente o artefactos luminosos en las fosas nasales son algunos ejemplos que se han utilizado como formas artísticas de mostrar el cuerpo, hasta colgarse de cuerdas atadas mediante una especie de *pines* incrustados en el cuerpo, para ser vistos en exposición.

Kac (1997) es uno de esos artistas del *body art* que recurre al concepto personal del cuerpo como herramienta y como vehículo que comunica. El autor busca señalar la postura del yo en la cotidianeidad, influida culturalmente, y quiere enfatizar en los conceptos de telepresencia y bioarte; de ahí que cuando Kac propone implantar prótesis en cuerpos humanos, se podría decir que está sacando del mundo de la pantalla el hecho de hacerse a un cuerpo distinto.

Esta tendencia se ve por ejemplo en cantantes como Marilyn Manson, quien modificó su cuerpo y causó un gran revuelo mediático. Incluso las, en su momento, escandalosas apariciones de Marilyn Manson nos hicieron pensar que el deseo de cambiar la imagen de sí mismo y la fragmentariedad que hace al hombre sentir una profunda insatisfacción con la figura que lo representa son los pasos a un cambio de actitud frente al mundo real.

Illouz (2007) opina que “La tecnología de internet funde dos importantes lógicas culturales o formas de reclutamiento del yo: la de la psicología y la del consumismo. Al utilizar y basarse en la lógica del consumismo y la psicología, internet radicaliza la demanda de que se haga el mejor negocio (económico y psicológico)” (p. 184).

El arte que ha migrado también a Deep web utiliza el cuerpo como escenario para representar diferencias sexuales, situaciones políticas o tecnológicas, sociales o psicológicas o para criticar el uso de la medicina o de las nuevas estéticas consumistas e incluso la moda. Pero se olvida que tras esa piel existe eternamente un alma, un espíritu trascendente tan irreplicable como las huellas digitales.

La contemporaneidad, efectista por demás, insatisfecha de buscar en lo material la razón fundamental de la felicidad ha dado un paso en falso hacia la búsqueda de

un rostro *no-encontrable*, perdido quizás e irrecuperable: el rostro humano. ¿En dónde se encontrará una mirada amorosa, compasiva, desafiante, resignada, sino en un rostro humano encarnado, libre, propio?

Para el Internet, el cuerpo se hace etéreo, se vuelve información —no siempre verbal, como se ha dicho— y toma otras formas, es decir, como lo dice Aguilar (2008), se materializa. Según esto, “No tiene más sentido ver el cuerpo como un *locus* para lo psíquico y lo social, sino más bien como una estructura para ser monitorizada y modificada, el cuerpo no como sujeto sino como un objeto, no como un objeto de deseo sino como un objeto de diseño” (p. 28).

La insatisfacción del cuerpo puesto en escena en Internet llevó a escandalizar, a desafiar el ojo como en un juego perverso, y motivó así la actitud primaria de la curiosidad hasta convertirla en desafío de la manera más precaria, en el cibercrimen, en la preponderancia de la mente criminal, en la exacerbación de lo grotesco, de lo extremo, de lo que en el mundo de la web profunda se llamó lo bizarro. Desde entonces, las pasiones indecibles y las fantasías que pasaron por la web animada se hicieron realidad. Surgieron crímenes en vivo prácticas oscuras de ritos desconocidos, ofertas de drogas psicoactivas y simulaciones de ellas, credos y movimientos políticos divergentes, redes de espionaje, asociaciones *sicariales* y delincuenciales, espías por contrato, ladrones informáticos y toda suerte de maleantes que parecieran escapados de una prisión macabra para ir a refugiarse en la Deep web.

El mismo hecho de que sus sitios sean indetectables y que funcionen como clubes de elección restringida ha facilitado su pervivencia. Sin embargo, también la policía ha entrado en estos mundos y se encuentra al acecho. Las inteligencias de los países están atentas a cualquier intento de espionaje y por eso se advierte a los usuarios de esta red que deben acompañarse de “especialistas” que, a manera de baquianos, los conduzcan de modo aparentemente seguro por esta red. Hay incluso advertencias en YouTube sobre la inconveniencia de entrar a la Deep web, pues no solo daña los computadores, sino también toma los datos de los usuarios como números de cuentas bancarias, identificación y claves, para hacer de ellos y de sus identidades usos indebidos y criminales. Hay quienes, a pesar de ello, defienden la Deep web al decir que ha servido

para dismantlar redes de pederastas y todo tipo de criminales, y que han sido útiles a la hora de poner en evidencia los abusos de poder de algunos Gobiernos.

Según Aguilar (2008), "La sinergia humano-máquina desestabiliza e impele a resistirse (o no) a que la mente sea sustituida por un programa al tiempo que inutiliza parejas tradicionales como individuo-sociedad" (p. 31). Al observar la adhesión a las redes sociales y el crecimiento de opiniones y conocimientos nacidos de los intercambios del colectivo, el cuerpo evidentemente se transforma.

Stone (1993) explica el fenómeno analizándolo históricamente; afirma que "la economía social del cuerpo se acomodó de tal manera que interpuso varias capas entre el espacio individual y el público" (p. 100). Según esta autora, en la era industrial el individuo se volvió violento, solitario y produjo el texto; el cuerpo como consecuencia se hizo más físico y el individuo se hizo más textual. Stone insiste en que si la era de la información es una extensión de la era industrial entonces la brecha cuerpo-individuo se agranda.

Esos aspectos simbólicos son para Stone (1993) construcciones descriptivas de rasgos humanos que se "encarnan" porque los usuarios se "recrean" en un cuerpo, como si se tratara de ponerse en escena. En la web, "los cuerpos del ciberespacio también están constituidos por códigos descriptivos que encarnan las expectativas de apariencia" (p. 100).

Los cuerpos en Deep web actúan como si estuvieran en el espacio físico y los mundos donde se mueven estos cuerpos parecen moverse en un espacio parecido al físico. Stone (1993) observa que "Los cuerpos del espacio virtual tienen componentes eróticos complejos [...] Las posibilidades eróticas de un cuerpo virtual representan una parte significativa [...] de algunos grupos que diseñan sistemas ciberespaciales" (p. 100).

Adicionalmente, Stone (1993) anota que el ciberespacio desincorpora y reincorpora a los personajes. La reflexión de la autora va a reconocer que el cuerpo como unidad se cambia en una representación de él. Para Stone se debe a la modernidad burguesa y afirma que se encuentra en un proceso de traducción de las encarnaciones que se realizan en la comunidad espacial. Por su parte, Kuntsman (2004) cuestiona la interacción social en Internet; para demostrarlo flexibiliza las interacciones de las personas y a partir de juegos (en el mundo físico a la manera de role *playing*) logra llevar a los participantes

a estados de fascinación que les permiten incluso imaginar identidades metafísicas y libres de referencias corporales; en palabras de Kuntsman, (2004) "parecían flotar", incluso sin referentes corporales. Mediante estos experimentos, se pudo demostrar que existe un deseo de resignificar el cuerpo sin que, necesariamente, tenga que hacerse en el mundo virtual. Por otra parte, cuando el usuario puede "espiar a otro" oculto en una web, entonces se cambian las necesidades. Esto nos da pie para pensar en la siguiente hipótesis: ¿será que las vivencias, cuyo pretexto es el cuerpo, se facilitan desde la negación del rostro y la posibilitación del anonimato?

El cuerpo visto por Erwing Goffman (1968) tiene que ver con representaciones teatrales que el autor llama "presentación". La presentación es una teatralización del yo, que permite actuar la propia vida. El performance de Kac y el *body art* pueden ser también formas de actuar de las personas y de teatralizar el mundo contra el cual protestan. Entonces, según esto, también la presencia en la Deep web es una forma de hacerse presente sin estarlo, en mundos inventados por la patología o el tabú.

En cambio, Gregory Bateson (2006) y Ray Birdwhistell (1991) de la Escuela de Palo Alto, dan cuenta de que no se trata únicamente de teatralizar la vida cotidiana, sino que en el acto goffmaniano se va más allá, por cuanto se incorporan símbolos de las culturas y hasta se llegan a demostrar comportamientos estereotipados por ellas, cada vez que un ser humano quiere reconocerse con las características de una personalidad. Por esa razón, la necrofilia, el asesinato ritual y las prácticas que implican la degradación de la dignidad y el sufrimiento participan de esos símbolos oscuros de la psiquis que el ser humano no se puede explicar o que tampoco quisiera explicarse, sino que simplemente hacen parte de una descarga emocional patológica instigada por la necesidad de ver escenificado lo macabro, grotesco, lo bizarro.

Las prácticas oscuras de la Deep web desterritorializan los conceptos previos de los humanos respecto al espacio, al gesto y al concepto de sí mismo en cuanto a la conformación de una personalidad y establecen nuevas categorías de movimiento, de interpretación del cuerpo del otro, de escenificación, de fantasmagoría, de uso y adquisición de formas y también de bienes y accesorios para ponerse en escena y los hace temerarios, para atrapar a los curiosos. Hay quienes se confiesan traumatizados y han sufrido alteraciones al ver estas páginas explícitas en donde la dignidad humana ha desaparecido.



La insatisfacción del cuerpo puesto en escena en Internet llevó a escandalizar, a desafiar el ojo como en un juego perverso, y motivó así la actitud primaria de la curiosidad hasta convertirla en desafío de la manera más precaria, en el cibercrimen, en la preponderancia de la mente criminal, en la exacerbación de lo grotesco, de lo extremo, de lo que en el mundo de la web profunda se llamó lo bizarro. Desde entonces, las pasiones indecibles y las fantasías que pasaron por la web animada se hicieron realidad.

Sherry Turkle (1997) considera que el ciberespacio juega con etiquetas de identidad con las cuales construye tipos de sujetos que actúan como “identidades desmaterializadas y ubicuas que utilizan para su construcción categorías y estereotipos procedentes de su contexto social” (p. 24). Se refiere a las realidades virtuales sociales, que incentivan la comunicación entre personas de diferentes culturas; estudia la creación de personajes no necesariamente humanos, que cumplen funciones específicas. Pero la realidad actual de la web profunda va más allá; no se trata de juegos de simulación ni de teatralización de acciones humanas, ni de mezclas de videojuegos con fragmentos de realidad “real”, sino de la realidad directa, llevada a los espacios del escándalo. Es como si se quisiera asustar a los usuarios y retarlos para que demuestren si son capaces de pertenecer a un club macabro.

Turkle (1997) llama la atención acerca de la creación de seres cuyas características no son necesariamente terrestres, pues vendrán a funcionar a la manera de juegos en donde se permite cambiar de género o también crear otros géneros. Tienen un cierto parecido con los juegos del rol, pero hay momentos cuando el personaje se sale de esa “pararrealidad” y se confunde con el juego; pero estas prácticas resultaron insatisfactorias. Los usuarios querían más emociones y fueron poco a poco manifestando su deseo de encontrar experiencias más fuertes que la red formal. En este momento empezaron a mutar las prácticas conocidas hasta convertirse en el mundo pesado (*hard*) que hoy va creciendo prácticamente sin control.

Henry Jenkins (2003) dice que las tecnologías facilitan a los usuarios de comportarse en virtud de nuevos modelos económicos que favorecen el flujo de imaginarios colectivos y el nacimiento de nuevas corporidades que se pueden comprar. En la Deep web los negocios siguen creciendo y la gran mayoría de ellos no son legales. Se tiene aquí por ejemplo la economía subterránea que capta redes de comercio de sustancias alucinógenas que van mudando de lugar y se hacen todavía más indetectables.

Para Wallace (2001), “Las características del mundo de la red dan pie a una amplia gama de representaciones y juegos de rol, de engaños, medias verdades y exageraciones, sobre todo porque el anonimato y la ausencia de señales visuales y auditivas lo permiten y,

al mismo tiempo, nos aíslan de las consecuencias" (p. 62). Es un mundo poco claro, en el cual surgen cambios en la personalidad del usuario.

El hecho de conservar el anonimato permite al usuario mayor desinhibición o relajación de los límites que impone la sociedad. Según Wallace (2001) "Algunos de nuestros nuevos 'yoes', pueden ser muy vagos o pasajeros [...] Otros pueden llegar a constituir una personalidad muy rica [...] los peligros de este laboratorio aparecen cuando los marcos de referencia de la realidad y de la fantasía no tienen unos límites claros" (p. 62).

Lipovetzky (2009) opina que el narcisismo actual es una característica que refleja los procesos globales de la sociedad contemporánea, a la manera de una técnica de desregulación social que reacciona contra el autoritarismo. Siguiendo la idea de la utilización de la representación del cuerpo, Stone (citada por Sibilia, 2006) opina que se trata de una economía social en donde el cuerpo y el individuo sirven muy bien a los propósitos de acumulación del capital, y con esta opinión se identifica con Sibilia para quien, como se ha dicho, el cuerpo intervenido es producto del capitalismo contemporáneo.

Guy Debord (1998) se refirió a la mercantilización de la imagen en la sociedad del espectáculo. Eso significa que la idea de Goffman de que los seres humanos tendemos a *espectacularizar* la vida cotidiana pasó de ser una práctica sencilla de comunicación y representación del sujeto a un propósito del espacio de las mercancías; cuando el cuerpo se transformó en avatar, los gestos del avatar empezaron a costar dinero y los espacios de los mundos en los cuales el avatar se mueve también tienen relaciones comerciales entre los avatares. En la Deep web se apaga por ver cuerpos torturados y rebajados, ultrajados y negados, de acuerdo con una actitud de franco desprecio por la vida.

Erwing Goffman (1968), en su obra *Estigma: la identidad deteriorada*, da buenas pistas en relación con la forma de hacerse a un *performance* que permite observar de qué modo en Internet es preciso "Hacerse a un cuerpo". El autor cuestiona la forma como los cibermercados se van apoderando del comportamiento colectivo y evidencia que, desde el punto de vista social, pueden resultar peligrosas las acciones descontroladas en donde se involucre el ser humano.

Según Arlindo Machado (2006) los actuales ambientes virtuales "están promoviendo la ocurrencia de

un fenómeno nuevo, que podríamos definir como la hipóbole del sujeto, una especie de narcisismo radical [...] en donde la única identificación posible es la del sujeto consigo mismo, en la mayoría de los casos es imposible vivenciar las narrativas interactivas sino encarnando su personaje principal, aquel en función del cual los sucesos ocurren" (p. 172).

Illouz (2007) considera que "La tecnología de internet se basa en un uso intensivo de categorías psicológicas y de presunciones sobre cómo entender el yo y cómo construir una sociabilidad por medio de la compatibilidad emocional" (p.184). Estos son dos aspectos relacionados que implican las emociones, las reflexiones y las elecciones. Algunos se comportan de forma similar a como son en la vida real. Otros, en cambio, se comportan como habrían querido ser, como les impele su imaginario e incluso llegan a cambiarse de género.

El segundo aspecto se refiere a lo emocional del intercambio social, el cual está contenido en las redes sociales. Los usuarios deben cumplir con un grado de aceptación por parte de los otros usuarios para que puedan entrar en la red social de modo "popular", pues entendemos aquí que la popularidad es el grado de relaciones humanas con los otros, lo que les permite mantenerse en la red y sentirse acogidos.

## EL SER HUMANO BIO-PSICO-SOCIAL

Las tres dimensiones del ser humano como unidad informada biológicamente integran los comportamientos desde sus sencillas condiciones de vida hasta los procesos más complejos de pensamiento. Los aspectos biológicos se refieren a las cargas que, como seres encarnados, tenemos y que implican relaciones con el medio ambiente desde el punto de vista de nuestra inteligencia superior. El siguiente aspecto será la carga psíquica, determinada por las condiciones genéticas, medioambientales y de interacción con otros pares. Respecto a lo social, podemos observar las relaciones que, como seres sociales, tenemos con los diversos grupos a los cuales nos asociamos. Eventualmente, podría observarse que los desequilibrios de cualquiera de estas tres dimensiones pueden causar reacciones desfavorables en las personas. Una de las explicaciones de la conducta criminal se basa en cualquiera de estos desequilibrios o de los tres, los cuales vienen unidos a distintas causas de distinto orden.

A veces acostumbramos a pensar que el crimen es el producto de un desequilibrio social y, en muchas ocasiones, culpamos a la desigualdad o a la pobreza; sin embargo, esta consideración es discutible. El crimen, si bien se ha ido convirtiendo en un negocio, no necesariamente es producto de dicha desigualdad. Hay factores detonantes que justifican a la pobreza como punto de partida de acciones criminales, pero existen prácticas criminales provocadas por factores psicológicos y por influencia medioambiental, como puede verse en la escenificación de los cuerpos y las prácticas decadentes en la Deep web.

Es posible que las tensiones sociales que originan comportamientos distintos a los pautados por una conducta correcta se deban a que en el fondo, como seres humanos, no hemos podido asimilar los cambios vertiginosos de nuestra sociedad ciber. Cada día surgen de manera vertiginosa nuevas tendencias y nuevas prácticas, y los sistemas educativos no han podido orientar de forma completa a las distintas comunidades, no por insuficiencia de los maestros, sino porque la velocidad de la red parece haber superado nuestras capacidades de reacción. Pero no sería lícito culpar a la red de la responsabilidad de haber disparado un índice alto de cibercriminalidad, sino que deben existir factores más profundos y de diversa índole que pueden ser motivo de análisis.

La red es como un rizoma que se multiplica infinitamente, de manera a veces irresponsable. Al multiplicarse se vuelve inasible. No tiene direcciones ni límites definidos por ser un universo. Esta es una de las características de su naturaleza y adicionalmente es necesario considerar que la naturaleza humana, siempre inexplicable, ha aprovechado algunas falencias humanas y hasta infantiles para proveerse de buen material que, a la postre, se volvió negocio. La consecuencia no es el dinero como producto de la pobreza, sino que las grandes redes de pederastas, criminales, espías y manipuladores de los enfermos mentales descubrieron aquí un negocio lucrativo que se basa en el anonimato y la amenaza. A veces el mismo *bullying*, la persecución, el sectarismo y el misterio que constituyen distintas formas infantiles de asumir el mundo se han apoderado de estas mentes para usufructuar de ellas ganancias jugosas. Se trata del empobrecimiento humano más que de la pobreza. En ocasiones tendemos a culpar a los países pobres de practicar unas cuantas pillerías por causa de esta condición, pero la verdad es que no son

Las prácticas oscuras de la Deep web desterritorializan los conceptos previos de los humanos respecto al espacio, al gesto y al concepto de sí mismo en cuanto a la conformación de una personalidad y establecen nuevas categorías de movimiento, de interpretación del cuerpo del otro, de escenificación, de fantasmagoría, de uso y adquisición de formas y también de bienes y accesorios para ponerse en escena y los hace temerarios, para atrapar a los curiosos.

• O35

Es posible que las tensiones sociales que originan comportamientos distintos a los pautados por una conducta correcta se deban a que en el fondo, como seres humanos, no hemos podido asimilar los cambios vertiginosos de nuestra sociedad ciber. Cada día surgen de manera vertiginosa nuevas tendencias y nuevas prácticas, y los sistemas educativos no han podido orientar de forma completa a las distintas comunidades, no por insuficiencia de los maestros, sino porque la velocidad de la red parece haber superado nuestras capacidades de reacción.

las personas pobres las que entran a la Deep web, sino personas más bien cansadas, más bien restringidas, más bien resentidas. En este punto es bueno señalar que la Deep web no es un sitio mundo oscuro en su totalidad. Existen muchos secretos científicos confiados a grupos de investigadores que huyen de empresas que se quieren apoderar de sus investigaciones para lucrarse de ellas a la luz del día. Decimos más bien que es necesario andar con cautela y que no por ser un ciber mundo en profundidad sea en su totalidad perverso. Sin embargo, son muchas las prácticas que recurren al ocultamiento del rostro para interactuar en esta red y robar incluso la identidad del usuario.

### EL OCULTAMIENTO DEL ROSTRO

En general, cada día es más difícil conocer la identidad de las personas en la red. Para Turpo (2010) "Toda esta dinámica de interacciones gestadas en la Red propicia encuentros y desencuentros en torno a la identidad; tal que es difícil saber quién es quién [...] el anonimato, la sustracción y la anamorfosis, parecen ser las más comúnmente recurridas [...] generando espacios propicios para las dinámicas sociales" (p. 1).

Adicionalmente, se pone en riesgo no solo la identidad personal, sino también la del grupo completo que participa en los juegos endonde se oculta el ser por diferentes causas, ya sea por gusto, ya por temor, por preservación de la identidad porque no se quiere explicitar ante un grupo determinado o por simple curiosidad de saber qué pasa si yo juego a ser quien realmente no soy.

Comienzo por mencionar que en el ciber mundo existe una amplia relativización de tiempo y espacio que se puede proyectar hacia la relativización del concepto de yo.

De todos modos, la inmediatez y la fugacidad son elementos temporales que van unidos a la no prevalencia de los rostros. Con facilidad un día estamos y algunas horas después hemos desaparecido, nos hemos modificado, fusionado, transformado, subvertido. El sujeto de Internet está supeditado a la telepresencia y a la ubicuidad.

Turpo (2010) afirma que "El carácter subjetivo de las cualidades que constituyen la identidad y su naturaleza cambiante, se evidencian, a partir de lo que Tugendhat (1995) propone: que la identidad cualitativa responde a la pregunta sobre lo que cada cual le gustaría ser" (p. 5).



Turpo (2010) dice que puede deberse a que en el ciberespacio la condición identitaria es cambiante o mutable. De esta manera, en la aceptación de ese yo artificial, construido para significar en cada uno de los ambientes de manera diferente, depende la permanencia o desaparición de esa identidad que no está determinada por el rostro, sino por el nombre ficticio, el *nickname* con el cual se funge en el ciberespacio. Por eso, el rostro es lo menos indispensable; porque se trata de una red que busca lucrarse de cualquier persona que caiga prisionera de sus trampas y porque detrás de todo su entramado se encuentra una gran industria, un comercio que es cada vez menos fácil de detectar.

## CONCLUSIONES

Los seres humanos inventamos mundos y situaciones y nuestra creatividad nos sirve para avanzar, descubrir e ingresar en espacios cada vez más complejos. Pero la falta de un convencimiento de que las acciones de la red deben estar regidas por un comportamiento ético, hace que sobre los intereses de bien primen en la posmodernidad aquellos que contribuyen a fines lucrativos, en detrimento de la verdadera trascendencia.

Asistimos al deterioro de las relaciones de comunicación entre las personas y desafortunadamente por los efectos de la globalización nos volvemos cada vez menos capaces de controlar las extensiones de manifestaciones innecesarias que llegan incluso a menoscabar la dignidad humana. Así pues, el llamado a analizar la Deep web es para actuar de modo preventivo y cauteloso frente a las acciones criminales que están creciendo en algunos sitios que —por ser muy secretos— acaban por deprimir el desarrollo humano. En la actualidad, no se trata de asumir posturas reactivas de los avances de Internet, sino de ser críticos frente a aquellos sitios que buscan fines de lucro.

En la medida en que despertemos nuestra conciencia a las realidades que nos circundan en la red, nos sentiremos menos utilizados y más orgullosos de mostrar nuestro rostro, el verdadero, el auténtico, aquel que representa el honor de ser libres y continuarlo siendo a lo largo de la historia.

## REFERENCIAS

- Aguilar, T. (2008). *Ontología Cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Gedisa: Barcelona.
- Bailenson, J. N. y Blascovich, J. (2004). Avatars. En W. S. Bainbridge (ed.), *Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (pp. 64-68). Great Barrington, MA: Berkshire.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Barcelona: Areté.
- Debord, G. (2002). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- Goffman, E. (1968). *Estigma, la Identidad Deteriorada*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Illouz, E. (2007). *Intimidades congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Madrid: Katz.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Hax, A. (11 de septiembre de 2005). Artes en los abismos de la genética. *Clarín*. Recuperado de [www.ekac.org/clarin.2005.htm](http://www.ekac.org/clarin.2005.htm)
- Kuntsman, A. (2004). Cyberethnography as home-work. *Anthropology Matters*, 6(2), 1-10.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Lipovetzky, G. (2009). *La pantalla global*. Madrid: Anagrama.
- Machado, A. (2004). Modos de agenciamiento y regimens de imersão no ciberespaço. *Sesignis*. Recuperado de [www.designisfels.net/designis5.htm](http://www.designisfels.net/designis5.htm)
- Sibilia, P. (2006). *El hombre postorgánico: cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Stone, A. (1992). *Will the real body please stand up?: Boundary stories about virtual cultures*. En M. Benedickt (ed.), *Cyberspace: First steps*. México: Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología. E.U.A. MIT Press
- Turkle, S. (1984). *El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*. Buenos Aires:
- Wallace, P. (2001). *La psicología de internet*. Barcelona: Paidós.
- Turpo Gebera, O. (2010). *Razón y Palabra*, 73. Recuperado de [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx)