

# Cibercultura y las nuevas nociones de privacidad

nomadas@ucentral.edu.co • PÁGS.: 44-50

María Belén Albornoz\*

*Este artículo pretende analizar las paradojas de las nuevas nociones de privacidad que la cibercultura parece estar configurando, desde una aproximación sociológica del ciberespacio. Mientras fuera de la red somos cada vez más celosos de nuestra privacidad y reclamamos nuestros derechos ante las nuevas políticas globales de prevención del terrorismo, en los mundos virtuales vamos perdiendo la capacidad de distinguir entre lo público y lo privado que tanto valoramos fuera de ellos.*

*Palabras clave: privacidad, internet, Second Life, Youtube, Hi5, sistemas culturales.*

*Este artigo pretende analisar as singularidades das novas noções de privacidade que a cibercultura parece estar configurando, desde a aproximação sociológica do ciberespaço. Enquanto fora da rede somos cada vez mais ciumentos de nossa privacidade e reclamamos de nossos direitos perante novas políticas globais de prevenção ao terrorismo, em todos os mundos virtuais vamos perdendo a capacidade de distinguir entre o público e privado que tanto valorizamos..*

*Palavras-chaves: privacidade, internet, Second Life, Youtube, Hi5, sistemas culturais.*

*In this article we analyze the paradoxes of the new notions of privacy that cyberculture seems to be configuring, from a sociological approach to cyberspace. While off line we are more jealously every day of our privacy and claim our rights when facing the new global policies against terrorism, in the virtual world we lose the capacity to differentiate between the public and the private, aspects that we value when off line.*

*Key words: privacy, Internet, Second Life, Youtube, Hi5, cultural systems.*

ORIGINAL RECIBIDO: 14-I-2008 – ACEPTADO: 11-II-2008

\* Magíster en Comunicación y Políticas Públicas de Internet. Profesora asociada de Flacso, Quito (Ecuador). E-mail: balbornoz@flacso.org.ec

La cibercultura, entendida como el conjunto de sistemas socio-técnico-culturales que tienen lugar en el ciberespacio (Lévy, 2007: XV), empieza a transformar los imaginarios y los discursos de los cibernautas a través de saltos e interacciones constantes entre la interfaz y el “mundo real”. Las prácticas *en línea* comienzan de este modo a desbordar la virtualidad y a irrumpir en la realidad de los sujetos más allá de lo imaginado.

Las transformaciones que estamos presenciando en estos estados de *zapping actitudinal* entre lo virtual y lo real, van configurando nuevas nociones del “ser” y novedosas expresiones y modos de representación del sujeto en línea.

Internet, más que una tecnología de comunicación, va constituyéndose en la tecnología de representación por excelencia del nuevo siglo. La inicial construcción ficcional del yo, que caminaba de la mano con el anonimato, está siendo sustituida allí por la reconstrucción y el reconocimiento del sujeto en sus prácticas virtuales.

Si bien el anonimato no ha desaparecido y más bien se ha constituido en una práctica apoyada por padres de familia, periodistas y otros actores sociales como un modo de proteger a personas que pueden correr riesgos si se exponen en la red; el surgimiento de la *web 2.0* está potenciando la exposición del sujeto y su entorno sin más mediaciones que la interfaz. Las prácticas de subir videos de la familia y de los amigos a Youtube, o de recrear los momentos y los encuentros

personales más importantes en Myspace, Hi5 o Facebook, tienen implicaciones que merecen ser analizadas.

Las nuevas formas de representación que estamos presenciando en Internet, están contándonos cómo los cibernautas están modificando nociones que fuera de ese espacio parecen no cambiar. Este punto de quiebre entre el mundo real y el virtual se hace evidente cuando analiza-

las ilusiones y los síntomas, las imágenes y los modelos” (Quéau, 1995: 79). Lo virtual no sustituye a lo real, lo representa, es un laboratorio de experimentación ontológica que nos obliga a renunciar al apoyo de las apariencias y nos vuelve cazadores de lo real en bosques de símbolos.

En segundo lugar, porque no es posible separar tecnología, cultura y sociedad como actores autónomos e independientes, puesto que esto significaría entender lo humano independientemente de su entorno material y de los signos e imágenes que dan sentido a su vida y a su mundo. “Por lo mismo, no se puede separar el mundo material –y aún menos su parte artificial– de las ideas a través de las que los objetos técnicos son concebidos y utilizados, ni de los humanos que los inventan, los producen y se sirven de ellos” (Lévy, 2007: 6). Por tanto, la línea que divide los mundos

reales de las realidades virtuales tiende a difuminarse con los avances de las capacidades de simulación que nos ofrece la tecnología y su respectiva apropiación por parte de los sujetos, provocando nuevos imaginarios y ofreciendo espacios a nuevas experiencias que no serían posibles sin los adelantos tecnológicos.

## Los primeros pasos hacia la construcción de mundos paralelos

Una forma de comprender las ideas que capturan la imaginación de la cultura es el estudio de la manipulación de ciertos objetos que las



Cultura Muisca. Figura votiva en oro de 9 cm de alto (detalle). 600 d. C. - 1800 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

mos las nociones de privacidad que circulan en el ciberespacio y su contraposición fuera de la interfaz.

## Consideración inicial

No caer en la tentación de considerar lo virtual y lo real como categorías opuestas.

En primer lugar, porque la cultura digital es en gran medida una extensión de la cultura fuera de la interfaz, donde lo virtual efectivamente propone “otra” experiencia de lo real que nos obliga a “una mejor comprensión de los lazos y nudos que enlazan las realidades y las apariencias,

acompañan. Entender cómo ciertas ideas se han naturalizado en la cultura popular implica explorar sus artefactos tecnológicos, no desde sus diseñadores y desarrolladores, sino desde las maneras en que son experimentados por los públicos: “Los ordenadores no se estarían convirtiendo en unos objetos culturalmente poderosos si la gente no se enamorara de sus máquinas y de las ideas que las máquinas comportan” (Turkle, 1997: 63).

Así se inicia el intercambio entre los condicionamientos del artefacto tecnológico y la construcción social del mismo. Los artefactos tienden entonces a reproducir o a reconstruir las ideas vigentes. Tal es el caso de la estética del computador que recoge, por ejemplo, algunas de las características de lo posmoderno señaladas por Jameson: la preferencia de la superficie por encima de la profundidad, de la simulación por encima de lo real y del juego por encima de lo serio (Jameson, 1995). El poder que el artefacto ejerce sobre los sujetos puede también ser explicado por la capacidad de juego, experimentación y evocación que contiene.

La simulación entonces parece ser una de las principales puertas de entrada para ocupar los espacios virtuales y llenarlos de contenidos. En un principio los chats públicos, las listas electrónicas, y más tarde las plataformas MUD<sup>1</sup>, Hi5, Myspace, Youtube, Facebook, entre otras, se configuraron como espacios de socialización, de construcción de identi-

dad, de juegos de rol y de desarrollo de redes sociales.

Por una parte, la simulación implica el aislamiento físico y la intensa interacción con otras personas (o artefactos, tal es el caso de los avatares de inteligencia artificial), y por otra, la vida en la pantalla no tiene referentes físicos simples, es decir, en el simulacro se trabaja con copias de cosas que ya no tienen originales en el

posibilidades de construir personalidades ficticias. El grado de anonimato puede variar en el uso de los espacios virtuales y en las intenciones que están detrás de los mismos. Y del mismo modo, el grado de anonimato tiene una influencia muy importante en nuestra conducta pues “conduce a la desinhibición o relajación de los límites normales que nos impone la sociedad” (Wallace, 1999: 25). De igual modo, el anonimato se vuelve vital en el momento de experimentar con nuestra personalidad en Internet; se pierde la sensación de falsedad y se adquiere la de aventura y exploración. Interesa, por ende, conocer qué se siente jugar con la identidad, experimentar roles distintos y ver cómo reaccionan los demás.

*Sin la mentira, la humanidad moriría de desesperación y fastidio*, escribió Anatole France en los años veinte. Si lo contrario también fuera cierto y las mentiras provocaran entusiasmo y alegría, habríamos encontrado una razón para el atractivo de Internet. Las

características del mundo de la red dan pie a una amplia gama de representaciones y juegos de rol, 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. Y aunque, en el fondo, en la red no somos tan anónimos, la distancia física y la poca presencia social hacen que nos sintamos menos inhibidos, más a salvo de ser descubiertos y un



Cultura Quimbaya. Recipiente para cal en oro de 27 cm de alto. 400 a. C. - 400 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

mundo real. Estas transformaciones funcionan como un anillo de Moebius donde los imaginarios sobre lo real y lo virtual se intercambian constantemente. Los juegos de simulación van configurando de este modo, mundos paralelos donde el anonimato, la privacidad, la credibilidad, la confianza tienen versiones diferentes a las del mundo fuera de la Red.

No todo en el ciberespacio es simulación, sin embargo, sus interfaces han provocado desde el inicio la adopción del anonimato y las

poco menos sometidos al dominio de nuestro superego. (Ibíd.: 25).

Goffman denomina juego de información al ciclo potencialmente infinito de ocultaciones, descubrimientos, falsas revelaciones y redescubrimientos a través de los cuales dedicamos inmensos esfuerzos a producir y sofisticar la imagen que queremos dar a los demás sin que ellos sepan lo mucho que nos requiere (Goffman, 1959). En Internet el juego de información es más flexible por la opacidad del medio y por la posibilidad de cambiar de interfaz si el juego no va bien. Los chats y foros ofrecieron las primeras ventanas de experimentación en los inicios de la Red. Actualmente, con el desarrollo de la web 2.0, los nuevos MUD como Second Life se han convertido en los referentes de los juegos de rol y, por ende, del anonimato en el ciberespacio.

usuarios aplican al juego. Sin embargo, este espacio virtual es mucho menos inocente de lo que parece y por ello ha sido analizado por el Electronic Privacy Information Center de Washington (EPIC) en el 2007, en los aspectos referentes a derechos a la privacidad.

La “existencia virtual” en Second Life toca verdaderos asuntos

parar terrenos sobre los que pueden construir estructuras. Y aunque los residentes no son “dueños” de la propiedad, pueden obtener derechos de propiedad intelectual sobre las estructuras que construyen y pueden venderlas en el mercado. Actualmente se manejan aproximadamente 241.000 dólares en transacciones diarias de moneda virtual “Linden dollars”.



Cultura Muisca. Máscara en oro de 5,3 cm de alto. 400 d. C. - 1800 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

La investigación sobre leyes de privacidad y desarrollo realizada por EPIC revela que en Second Life se ha incrementado la prostitución y el uso de drogas porque “en sus segundas vidas las personas se atreven a tomar riesgos que jamás imaginarían en sus vidas fuera de la Web. En particular, la gente puede desarrollar partes de su identidad que no se atreven a desarrollar en la vida real”. (EPIC, 2007: 819) Sin embargo, a pesar de la sensación de anonimato que tienen los residentes al actuar a través de sus avatares, sus acciones siempre están bajo el ojo de Linden Lab.

## El caso de Second Life

### ¿Es el anonimato realmente posible?

Second Life es un “mundo virtual” creado en el 2003 por Linden Lab, una corporación privada con sede en los Estados Unidos de Norteamérica. Tiene más de 7.7 millones de “residentes” o avatares<sup>2</sup> y más de diez mil personas ingresando como residentes al día desde todas partes del mundo.

Second Life es un caso de estudio desde su creación por la diversidad, sinceridad y pasión que sus

de privacidad de los avatares y sus usuarios dentro y fuera del juego, tal es el caso del anonimato y la reputación de los primeros y su habilidad para controlar quién y cuándo está mirando. Pero los avatares son sujetos de vigilancia de Linden Lab, de compañías de *marketing* e incluso de la policía, quienes vinculan las identidades (en línea y fuera de ella) y sus comportamientos sin que los residentes tengan ningún conocimiento de ello. Lo que vuelve a Second Life especial es que además de ser un juego, ofrece un aspecto económico significativo. Los usuarios de Second Life pueden com-

El interés por simular en Second Life es tan grande que compañías como IBM han abierto sus sedes en el mundo virtual, ciertos países como Suecia han inaugurado embajadas y se han trasladado las campañas políticas desde el mundo real hasta esta interfaz. Pero estos fenómenos se basan en el poder de la información que Linden Lab les suministra para que puedan posicionar sus productos y objetivos entre los residentes. Se permiten, en definitiva, enormes interferencias en lugares que son considerados íntimos por los usuarios.

Aunque existe un marco de privacidad de datos que el internauta de Second Life firma al volverse residente, Linden Lab puede realizar los cambios al compromiso legal a su entero arbitrio, sin consentimiento del usuario. Linden automáticamente utiliza *cookies*<sup>3</sup> durante el proceso registro de los nuevos usuarios para obtener información personal que incluye los datos entregados en el registro, el tipo de *downloads*<sup>4</sup> que el usuario realiza, los foros a los cuales pertenece, las listas de preferencia de correo electrónico; información que retiene incluso después de que el usuario abandona Second Life. Además, utiliza como jurisdicción el país en donde los datos son almacenados (USA), adquiriendo la autorización de sus usuarios para transportar los datos personales desde sus países hacia el lugar donde son almacenados, de este modo evade cualquier demanda sobre la privacidad de los usuarios que se inscriben en el resto del mundo.

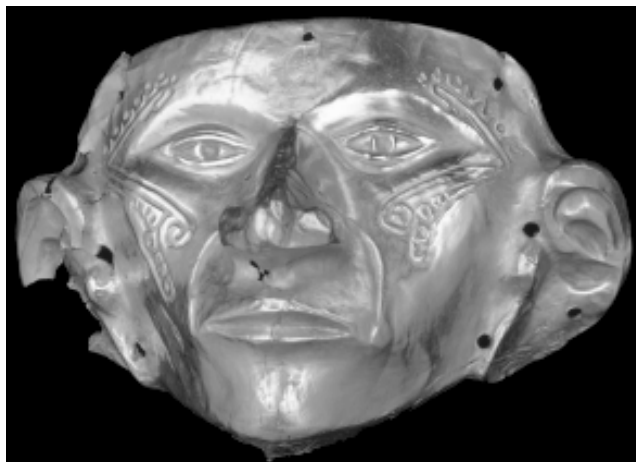
En el contrato de privacidad, Linden se compromete a no revelar los datos personales de sus usuarios a menos que se le solicite colaborar con un proceso legal; necesite proteger y defender los derechos de propiedad de Linden Lab; deba mantener con urgencia la seguridad del sitio electrónico del usuario, de los residentes de Second Life o del público en general.

### Las ilusiones de privacidad

Linden ofrece a sus residentes una serie de opciones para maximizar su privacidad: les permite optar por aparecer *offline* cuando algún otro resi-

dente los busca, ocultar su estatus en línea y su lugar de origen incluso a residentes que han sido añadidos como amigos por el usuario, crear islas privadas para no ser encontrados. Sin embargo, los residentes no tienen la opción de ocultar sus actividades del escrutinio de otros residentes que tienen el nivel de acceso de constructores.

Según la investigación realizada sobre leyes de privacidad y desarrollo realizada por EPIC en septiembre del 2007, Linden indicó a sus residentes que sus sistemas de seguridad fallaron y que fue víctima de



Cultura de Tierradentro. Máscara en oro de 13 cm de ancho. 150 d. C. - 900 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

acceso ilegal a la información de sus usuarios sin indicar qué tipo de información fue comprometida. Una investigación particular determinó que se había accedido a la base de datos de pagos, exponiéndose los nombres de sus residentes, sus direcciones, información de contacto e información de pago encriptada. Era posible se vincular los avatares con las identidades reales fuera de la red, lo que dejaba a los residentes como posibles víctimas de chantaje o de acoso en el ciberespacio entre otras consecuencias.

## ¿Cómo varían las nociones de privacidad en Internet?

Mientras Second Life está más enfocado hacia un público adulto, existen otros espacios que son más abiertos y utilizados por un rango de edades flexible como Hi5 o Facebook, y espacios dedicados exclusivamente a niños como el Club Penguin que consiste en un mundo virtual que hace parte de la compañía Walt Disney.

Tanto Second Life como Club Penguin utilizan avatares y basan la estructura del espacio en juegos de rol por parte de sus usuarios. Second Life no restringe los usos del mundo virtual, pero Club Penguin es moderado por jóvenes mayores de dieciocho años que viven en Canadá. En ambos mundos las nociones de privacidad están marcadas por el anonimato y la posibilidad de construir identidades a través del juego.

Sin embargo, Hi5 o Facebook son espacios destinados, en principio, a relacionarse con otros a los que se ha conocido fuera de la Red. Y este primer elemento de confianza en el sitio virtual y en los posibles visitantes de la página es el que desencadena los tipos de empleo del mismo.

El “juego de información” y la construcción de la imagen que queremos presentar a los demás empieza por el ofrecimiento de grandes cantidades de datos sobre el sujeto: su foto en el registro, los álbumes que se cuelgan en línea para compar-

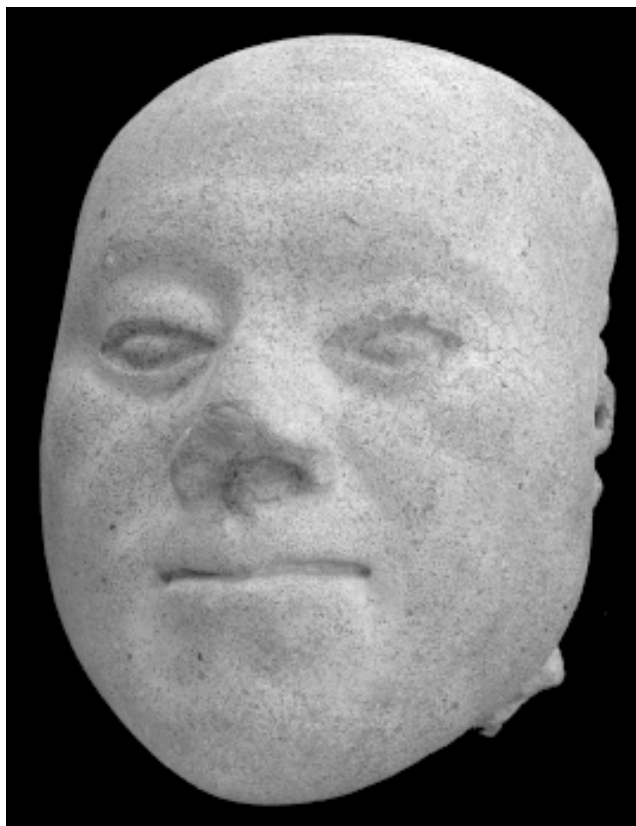
tirlos con otros, los comentarios que los interesados envían y permanecen en el perfil del usuario y que pueden, por ende, ser leídos por cualquier visitante. Sin ninguna percepción por parte del sujeto, los límites de su privacidad empiezan a desdibujarse. Cualquier usuario de Hi5 jamás entregaría a extraños en la calle fotos de su familia o fotos personales, por ejemplo. Pero en línea, lo hace constantemente sin mantener relación con sus conductas fuera de Internet.

La naturalización de la sobre exposición de los usuarios en la Red merece ser estudiada, incluso en los mundos virtuales de juegos de rol, pues en ninguno de los casos parecen importar demasiado los riesgos que se corren al entregar datos personales. Incluso no se han presentado demandas colectivas por invasión a la privacidad en el caso de Second Life, ni siquiera luego de que se hizo pública la falla en el sistema de seguridad con la consecuente exposición de los datos personales en línea.

De alguna manera, esto se explica a través de la cesión de la autoridad del sujeto a la simulación y a la aceptación de la opacidad del medio. Starr lo explica del siguiente modo: “Los juegos de simulación no son objetos para pensar sobre el mundo real sino para provocar nuestra reflexión sobre cómo el mundo real se ha convertido en sí mismo en un juego de simulación” (Starr, 1994: 19-29). Ningún usuario se pregunta por las reglas del juego, sim-

plemente se adhiere, del mismo modo que muchas veces se adhiere a las condiciones políticas y a las estructuras del mundo real.

En los mundos virtuales, incluso en aquellos como Facebook, los usuarios se someten al diseño del sitio, se configuran a sí mismos siguiendo las pautas que el sistema



Cultura Tumaco, Nariño. Cabeza en piedra de 10,5 cm de alto. 500 a. C. - 300 d. C. Colección Museo del Oro. Banco de la República.

les ofrece, en definitiva, participan de un papel determinado, sólo que más imperceptible. ¿Cómo entonces se sostiene la adhesión al rol? A través de lo que Holly Giffin denominó “regla de la conservación de la ilusión” que consiste en que los jugadores se mantienen dentro de sus personajes y olvidan que el contexto (en este caso, el espacio virtual) es una simple ficción (Giffin, 1984).

La facilidad con la que se aceptan los juegos de rol se vincula a las actividades infantiles y al uso de la metáfora en el ciberespacio. Desde temprana edad, el sujeto se inicia a través del juego personificando distintos caracteres; las posibilidades de simulación empiezan mucho antes de conocer la Red, y generan destrezas que luego son replicadas en línea. El éxito de Internet

es que ofrece espacios de simulación que apelan a las habilidades previas del usuario para adaptarse a escenarios ficcionales. Y es justamente en la aventura del desdoblamiento que se pierden, entre otras, las nociones de privacidad que tanto valoramos fuera del mundo virtual.

Por esta razón, en el momento de “jugar” firmamos los contratos que nos permiten ingresar al juego sin prestar mayor atención, sin leerlos siquiera, porque la atracción de obtener graficaciones inmediatas es mucho más poderosa que el celo por nuestra privacidad.

Estos son los antecedentes que nos han motivado a desarrollar una línea de investigación sobre el modo como las prácticas virtuales que aparentemente se inician en la interfaz, saltan al mundo fuera de la Red para reconfigurar los *juegos de información* de los sujetos, a partir de la idea, según la cual, *los juegos de simulación* no comienzan ni terminan en Internet, como bien lo anota Starr.

La investigación sobre ciberculturas y nociones de privacidad se inició en Flacso-Ecuador en noviembre del 2007 como un primer intento por

reconstruir los mapas mentales de los cibernautas frente a determinados espacios virtuales y ante la necesidad de empezar a distinguir “lo privado” más allá de su aspecto legal. Se trata de una apuesta poco común que espera contrastar el escaso interés con el que se ha trabajado este aspecto de las relaciones en línea a través de la etnografía virtual (Hine, 2005). Es, por otro lado, una respuesta a los cuestionamientos planteados sobre las prácticas en Internet de los usuarios más jóvenes, en la sesión final del Foro de Gobernanza de Internet desarrollado en Río de Janeiro en noviembre del 2007, denominada “Asuntos emergentes”, donde padres de familia, asociaciones de prensa y académicos se preguntaron sobre los efectos del anonimato y la sobre exposición de los sujetos en la Red.

Es nuestra intención transformar lo familiar en extraño, romper la dicotomía sujeto-tecnología y trabajar la ambivalencia realidad/virtualidad como producto humano (Bauman, 1990). No podemos continuar alimentando las visiones esencialistas de la tecnología y su autonomía de lo social y lo cultural (Feenberg, 1999), pues ello sólo conlleva a dejar fuera de nuestro alcance y conocimiento importantes dimensiones de nuestra existencia.

## Citas

- 1 MUD, abreviatura para Multiuser Dungeon (mazmorra multiusuario). Son entornos de realidad virtual que deben su nombre a los primeros entornos de este tipo que se basaban en el juego de aventuras *Dragones y mazmorras*.
- 2 Avatar es una representación virtual creada por el usuario, a través de la cual es conocido por los otros participantes en los mundos virtuales.
- 3 Cookies son pequeños textos de archivo que se colocan en el *browser* de las computadoras de los visitantes de un ciber sitio con el objeto de almacenar información sobre datos personales y preferencias del usuario.
- 4 *Download* señala la práctica de bajar información que está publicada en la Red, a través de archivos y carpetas.

## Bibliografía

- BAUMAN, Zygmunt, 1990, *Thinking Sociologically*, Oxford, Blackwell.
- ELECTRONIC Privacy Information Center, 2007, *Privacy and human rights 2006. A survey of privacy laws and developments*, Londres, Privacy International.
- FEENBERG, Andrew, 1999, *Questioning Technology*, Nueva York, Routledge.
- GIFFIN, Holly, 1984, “The coordination of meaning in the creation of shared make-believe reality”, en: Inge Bretherton (ed.), *Symbolic Play*, Nueva York, Academic Press.

GOFFMAN, Ervin, 1959, *The presentation of self in everyday life*, Garden City, Doubleday.

HINE, Christine, 2005, *Virtual Methods Issues in Social Research on the Internet*, Oxford, Berg Publishers.

JAMESON, Fredric, 1995, *El posmodernismo o la lógica cultural del modernismo avanzado*, Barcelona, Paidós.

LÉVY, Pierre, 2007, *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthropos.

QUÉAU, Philippe, 1995, *Lo virtual. Virtudes y vértigos*, Barcelona, Paidós.

STARR, Paul, 1994, “Seductions of Sim: Smart Machine”, en: *The American Prospect*, No. 17.

TURKLE, Sherry, 1997, *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Barcelona, Paidós.

WALLACE, Patricia, 1999, *La psicología de Internet*, Barcelona, Paidós.

Sitios electrónicos consultados:

Club de Fans Latinoamericano del Club Penguin: <<http://www.clubpenguinla.co.nr/>>, consultado el 10 de diciembre de 2007.

Club Penguin: <<http://www.clubpenguin.com/>>, consultado el 10 de diciembre de 2007.

Facebook: <[www.facebook.com](http://www.facebook.com)>, consultado el 12 de diciembre de 2007.

Hi5: <[www.hi5.com](http://www.hi5.com)>, consultado el 12 de diciembre de 2007.

Foro Gobernanza de Internet. Río de Janeiro noviembre 2007: <[http://www.intgovforum.org/Rio\\_Meeting/IGF2-EmergingIssues-15NOV07.txt](http://www.intgovforum.org/Rio_Meeting/IGF2-EmergingIssues-15NOV07.txt)>, consultado el 15 de noviembre de 2007.





Germán Londoño

## **2. Cibercultura: capitalismo cognitivo y cultura**