



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

FACULTAD DE PSICOLOGÍA  
SISTEMA DE UNIVERSIDAD ABIERTA

ESTRATEGIAS DE *ANONYMOUS* DESDE LA TEORÍA DE  
LOS JUEGOS

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN  
PSICOLOGÍA

PRESENTA:  
ALFA SIRIO ZARAGOZA ALVAREZ

DIRECTORA:  
DRA. MARÍA EMILY REIKO ITO SUGIYAMA



Facultad  
de Psicología

México, D.F.

2014



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**

A quien me apoyó, me enseñó y elaboró junto conmigo la tesis:

Emily Ito Sugiyama

A quienes hicieron aportaciones a la tesis:

Carlos Rojas, Blanca Reguero, Issac Molina y Patricia de Buen.

A la UNAM y en particular a la Facultad de Psicología.

A mi familia, que me apoya incondicionalmente:

Mis padres, Alfonso Zaragoza e Inés Alvarez.

Mis hermanos, Rigel, Cygni, Antulio y Selene.

A quienes me acompañaron en el transcurso de la licenciatura:

Rosa María y su hijo Arturo.

A mi novia Aleny.

Mis amigos, María Dolores, Cristina Jazmín, Viridiana, Luis Ricardo, Julia, Kelda, Carlos Daniel, Luis Alberto, Edmundo, Magaly, Ana Belem, Claudia Estefany y Patricia.

A los desarrolladores del software libre:

LibreOffice, Linux Mint, Xfce y el editor de imágenes GIMP.

## Índice

Introducción.....	1
1. Teoría de juegos.....	2
1.1 Jugador.....	2
1.2 Estrategia.....	3
1.3 Tipos de juego.....	7
2. <i>Anonymous</i> como jugador.....	10
2.1 Terreno.....	10
2.2 Habilidades.....	14
2.3 La máscara de Guy Fawkes.....	16
3. Método.....	24
3.1 Planteamiento del problema.....	24
3.2 Objetivos.....	24
3.3 Análisis de contenido como estrategia metodológica.....	24
3.4 Corpus.....	25
3.5 Consideraciones éticas.....	26
3.6 Procedimiento.....	26
4. Resultados.....	28
4.1 Situaciones.....	29
4.2 Estados deseados y no deseados de <i>Anonymous</i> .....	51
4.3 Causas del ataque de <i>Anonymous</i> .....	52
5. Interpretación del juego.....	55
6. Discusión.....	59
Conclusiones.....	62
Bibliografía.....	63

## Resumen

En este trabajo se tiene como objetivo describir la estrategia de *Anonymous* utilizando la teoría de juegos como perspectiva teórica. En este caso, se omitió el uso de las matemáticas y de las consideraciones normativas. Se mantuvo la relación entre un conjunto de estados, es decir, el árbol de decisiones partiendo del supuesto de que *Anonymous* está inmerso en un juego. Para elaborar el árbol de decisiones se utilizó el análisis de contenido de sesenta noticias relacionadas con *Anonymous* del periódico digital *Vanguardia*. Las categorías que se emplearon para el análisis de contenido fueron los diferentes estados del árbol de decisiones: estado inicial, punto de decisión y estado terminal. El procedimiento que se siguió fue agrupar las noticias de la misma temática para obtener las diferentes ramificaciones. Como resultado, se obtuvo un total de treinta dos ramificaciones interpretadas. Se concluyó que la estrategia de *Anonymous* se desarrolla en internet y en un juego unipersonal en donde no hay comunicación entre los jugadores y el adversario es la naturaleza. A partir de estas características, el grupo tiene la ventaja del primer ataque y puede emplear un estilo de juego ofensivo. Este ataque puede ser de seis tipos diferentes pero que no se combinan, en otras palabras, la estrategia es espontánea. Los ataques son ocasionados con dos habilidades básicas: mantenerse en el anonimato e ingresar al sistema sin autorización. Finalmente, el objetivo de estos ataques en cada situación, es castigar al quien *Anonymous* identifica como el causante o representante de un acto incorrecto. Este comportamiento es la imitación de las acciones del personaje ficticio de la historia de *V de Vendetta* de Moore y Lloyd.

Palabras clave: Teoría de juegos, estrategia, jugador anónimo, internet, comportamiento social.

## Introducción

El objetivo de este trabajo es describir desde la teoría de juegos, la estrategia que utiliza *Anonymous*. Para cumplir con este propósito el documento contiene en los seis capítulos el desarrollo de esta meta. En el primer capítulo se explica la teoría de juegos. Regularmente la teoría de juegos se expone desde las matemáticas y la parte normativa; no obstante, se modificó para utilizarla sin matemáticas y con la intención de poder describir la estrategias. Para lograr esto, se partió de diferentes autores relacionados con esta teoría para precisar qué es un jugador, qué es una estrategia y los diferentes tipos de juegos.

En el segundo capítulo se describen características necesarias de *Anonymous* como jugador para conocer posteriormente su estrategia. Para cada jugador en teoría de juegos requiere que se que indique su objetivo, interpretación de resultado justo y si es una institución, país, individuo, etcétera. Igualmente, en este capítulo se indica el terreno donde juega *Anonymous* y sus habilidades que son importantes pero que la teoría de juegos no considera de manera explícita.

En el tercer capítulo corresponde al método. En él se señala cómo se va obtener la estrategia de *Anonymous*. Para identificar la estrategia de *Anonymous*, se utilizó el análisis de contenido a partir de categorías que en su mayoría, provienen de la teoría de juegos.

En el cuarto capítulo, se encuentran los resultados. Ahí se presentan los diferentes “estados” de las situaciones en las que *Anonymous* estuvo involucrado. De estos, se señalan los estados deseados y no deseados, y los acontecimientos que *Anonymous* considera como corruptos y los causantes o representantes de los mismos. Posteriormente, se elaboró el capítulo cinco para interpretación del juego basándose en los capítulos anteriores en el que se incluye el tipo y estilo de juego, el adversario y lo más importante la estrategia utilizada.

En el capítulo que corresponde a la discusión, se incluye las dificultades que surgieron al elaborar el árbol de decisiones y las modificaciones a la teoría de juegos. Asimismo, se mencionan las noticias que no se consideran para el corpus y que se relacionan con quienes simpatizan con *Anonymous*. Finalmente, en las conclusiones se presentan la resolución del trabajo.

## 1. Teoría de juegos

La teoría de juegos establece una analogía entre una situación real y un juego. En esta analogía se considera que las soluciones estratégicas de los juegos, por ejemplo ajedrez o póquer, son aplicables a las situaciones en las que se tienen que tomar decisiones. Dicho de otro modo, en una situación determinada, se utiliza una estrategia para mejorar el desempeño de un individuo o grupo en contra de la incertidumbre.

La disciplina que inicialmente empleó esta analogía con base en las matemáticas fue la economía. Sin embargo, con el paso del tiempo, la economía dejó de ser la única disciplina que emplea la teoría de juegos; existen aplicaciones en biología, ciencias políticas, psicología social, sociología, antropología, entre otras. En psicología social, la teoría de juegos, por lo general, se utiliza como modelo experimental para entender la cooperación, el conflicto, la comunicación y la negociación. La utilización de las matemáticas en estos modelos experimentales es mínima comparada con la teoría original o en otras disciplinas. Por ejemplo, en el dilema del prisionero se utiliza lo que se conoce como matriz de pagos, donde se colocan las cantidades que se tienen como consecuencia de las decisiones de los participantes; no obstante, con esas cantidades no se utiliza la programación lineal. En esta investigación al igual que la psicología social experimental, no se le dará tanta carga a la parte técnica sino a la idea de que se está inmerso en un juego en el que se toman decisiones como jugador.

### *1.1 Jugador*

Para Davis (1979), en un juego hay jugadores y éstos deben actuar o tomar ciertas decisiones. Como resultado del comportamiento de los jugadores y en algunos casos del azar, hay un resultado determinado: una recompensa o un castigo para cada uno de los jugadores participantes. Como se observa, uno de los elementos más importantes de un juego es el jugador el cual tiene tres características. La primera es: “No es necesario que un jugador sea una persona; puede ser un equipo, una corporación, una nación. Es útil considerar como un solo jugador a un grupo de individuos que tienen interés idénticos con respecto al juego” (p. 20). Davis menciona una segunda característica y esta es que cada jugador tiene un objetivo e interpretación de “resultado justo” debido a su personalidad, preferencias subjetivas y costumbres de la sociedad.

La tercera característica es que el jugador es considerado como “hombre racional” y tiene las siguientes rasgos de acuerdo con Singleton y Tyndall (1977):

- 1) Puede prever los estados futuros posibles que dependen de la acción que ha tomado en el presente.
- 2) Tiene “metas” o “valores” por medio de los cuales puede evaluar el interés de tales estados futuros.
- 3) Toma la acción que le conduce al estado con mayor interés.

Se deben aclarar dos rasgos más sobre el hombre racional. El primero es que el jugador tiene libertad de decisión. Para Singleton y Tyndall (1977): “La libertad de elección se pone en evidencia cuando un individuo se enfrenta a una situación en la que presentaron como posibles varias acciones alternativas y debe emprender una sola de ellas sin ser forzado por el historial de la situación” (p. 25). Binmore (1996) indica el segundo: “Daremos por supuesto que ningún jugador está motivado por un deseo perverso de perder. El objetivo de los dos jugadores es ganar el juego, si pueden” (p. 27).

Hay una posible cuarta característica de la cual la teoría de juegos no hace mención y se considera que es importante debido a que puede dar indicios del por qué de las decisiones y de cómo debe comportarse: la personalidad del jugador. En el ajedrez, la personalidad es equivalente al estilo de juego. Al respecto, el ajedrecista Eingorn (2007) menciona: “El estilo del jugador no es más que una política para emprender acciones, con cuya ayuda soluciona este tipo de problemas. Todo empieza ya en las primeras jugadas de la partida, cuando se escoge no tanto un sistema específico como la orientación general del juego” (p. 7).

En ajedrez, desde que inicia el juego, el jugador puede elegir su estrategia en atacar o defender. El jugador que basa su estilo en el ataque tiene iniciativa, es ofensivo, busca la movilidad y hace amenazas constantes. El jugador que prefiere defender espera el ataque del adversario para rechazarlo y no cuenta con planes activos, pero en un futuro posiblemente realizará un contraataque. El atacar o defender indica cómo debe comportarse, por ejemplo, si un jugador atacó desde el principio y pierde piezas, una de las posibles consecuencias es tener una desventaja numérica que ya no le permitirá defenderse. En este caso, uno de los probables comportamientos que le pueden permitir ganar es continuar con el ataque y beneficiarse de lo que logró con el ataque que le dejó en desventaja numérica.

## ***1.2 Estrategia***

En las situaciones donde se tiene que tomar decisiones en la incertidumbre porque no se puede controlar las decisiones del adversario o existen diferentes factores que se desconocen, se elabora la estrategia; es decir, tomar una decisión adecuada describiendo un conjunto de estados que pueden suceder. Esta estrategia se elabora desde una de las partes que están en disputa, construyendo un

modelo para describir el conjunto de estados. Shubik (1996) nos dice que “Un modelo se define por sus límites. Su adaptabilidad depende tanto de los que se omite como de los que se incluye. Son de especial importancia las “condiciones de frontera” que ligan la estructura modelada, a su ambiente no modelado. Las condiciones de frontera con frecuencia ocultan suposiciones tácticas que influyen en el comportamiento del sistema” (p. 20). Sobre los límites del modelo en la teoría de juegos, Davis (1979) advierte que sería esperar demasiado que un juego como modelo de la realidad pudiese reflejar exactamente tan diversos tipos de actividad.

Davis (1979) también refiere que: “El concepto de estrategia es básico en la teoría juegos. Una estrategia es una descripción completa de cómo uno se comportará bajo cada una de las posibles circunstancias; no tiene connotación de inteligencia” (p. 29). En las posibles circunstancias, la teoría de juegos no se centra en un único resultado deseado, sino por el contrario, en un conjunto de posibles resultados viables sin esperar que el adversario cometa un error. Davis (1979) además hace dos aclaraciones con respecto del uso de estrategias. La primera es: “Mientras que es conveniente conocer las posibles, o al menos las probables consecuencias de las acciones de uno, es desgraciadamente un hecho el que las decisiones a menudo deben tomarse dentro de la ignorancia” (p. 25). Segunda, “En la mayoría de los juegos de cualquier complicación, no hay solución universalmente aceptada; es decir no hay una sola estrategia que sea claramente preferible a las otras ni hay un resultado único, definido y previsible” (p. 83).

La estructura de la estratégica en la teoría de los juegos se manifiesta con el “árbol de decisiones”. En general, el árbol es un grafo con un conjunto de vértices y aristas organizadas en conexo y sin ciclos (véase figuras 1 y 2). Singleton y Tyndall (1977) mencionan que el árbol es: “Una mera gráfica de representar el modelo estructural de una situación de decisión” (p. 46).

Figura 1. Ejemplos de grafos conexo y sin ciclo

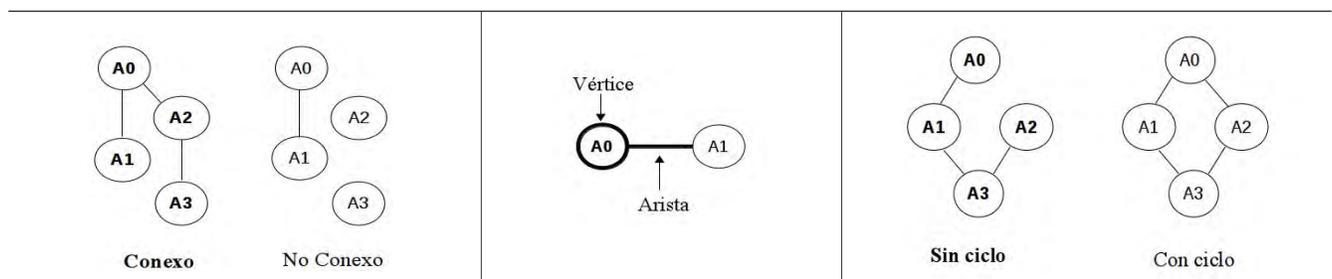
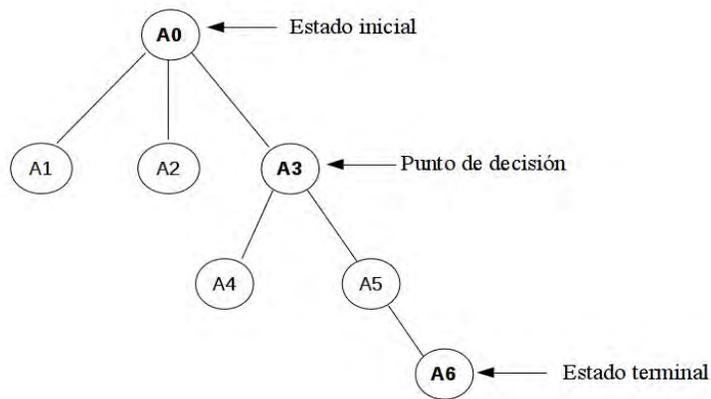


Figura 2. Ejemplo de árbol de decisiones



Singleton y Tyndall (1997) de los diferentes estados del árbol de decisiones describen (p. 46):

*Descripción*

Estado inicial:	El único estado que no tiene antecedentes, representado por tanto el punto de partida.
Punto de decisión:	Un estado en el que alguno de los que toman decisiones debe elegir entre una o varias acciones posibles o alternativas.
Estado terminal:	Cada uno de aquellos estados que no lleva a estados subsiguientes, representando, por tanto, punto final en la situación de decisión.

Sobre la definición de “estado” Maravall (1982) alude: “En los sistemas de control que evolucionan en el tiempo ( $t$ ) las variables de estado son las que permiten explicar las razones de los cambios, conocidos sus valores de entrada en el instante  $t_0$  quedan determinados, para ellas, valores únicos de salida en cualquier instante  $t$  posterior a  $t_0$ . Las entradas determinan unívocamente las salidas posteriores, pero no influyen para nada en las salidas anteriores a ella”(p. 141).

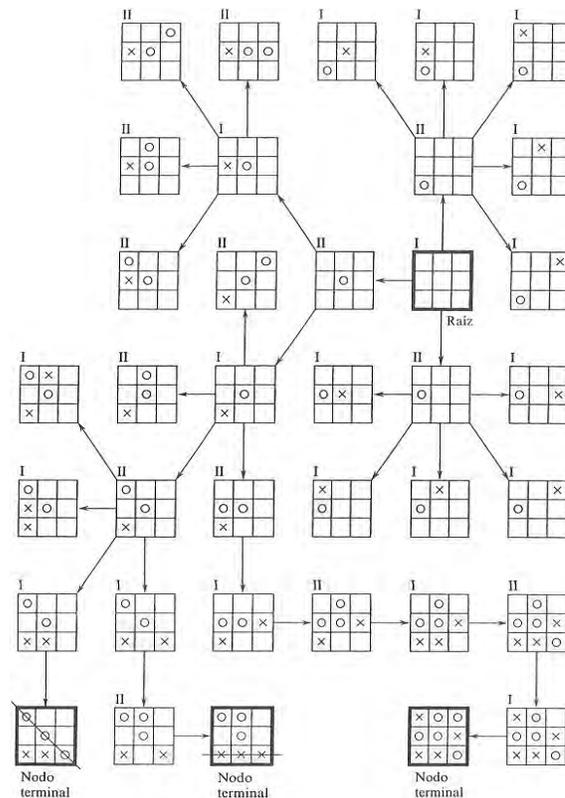
Singleton y Tyndall (1977) también mencionan que la estructura del árbol puede ser muy extensa, por lo tanto, para hacerla finita y manejable se dependerá de la situación y del interés del observador para elaborarlo. Al elaborarlo, el observador debe indicar los estados y las preferencias o estados deseados en el árbol para poder establecer lo que se quiere que ocurra. Sin embargo, aunque se tenga determinado el objetivo, no está garantizado el estado deseado por diferentes motivos: no se tiene información suficiente, la elección de una acción puede conducir hacia varios estados posibles, puede acontecer un suceso aleatorio o no se conocen las decisiones de compañeros o del contrincante.

Las condiciones para la elaboración de un árbol de decisiones o modelo estructural de una situación de decisión, para Singleton y Tyndall (1977, p. 47) son:

- 1) Los “estados del mundo” apropiados deben identificarse y describirse.
- 2) Deben clasificarse sus interrelaciones, es decir, deben conocerse todas las alternativas asequibles.
- 3) Debe determinarse una preferencia o utilidad por los resultados.
- 4) En presencia de sucesos aleatorios, deben determinarse las posibles salidas y sus respectivas probabilidades.

Un ejemplo de juego completo es el de Binmore (1996, p. 28) con el juego “gato”. Visualmente este ejemplo no aparenta un árbol convencional, no obstante, cumple con los requisitos como grafo de ser conexo y sin ciclos. Como juego tiene estado inicial o raíz, puntos de decisión y un estado terminal o nodo terminal (véase figura 3).

Figura 3. Ejemplo de Binmore con el juego "gato".



Tomada de Binmore, 1996, p. 28.

### ***1.3 Tipos de juego***

Los juegos son divididos de diferente forma, no obstante, la clasificación más común y la que se utilizará en este trabajo es la que clasifica a los juegos por la cantidad de jugadores: unipersonal, bipersonal y de  $n$ -personas. Sobre las tres categorías, Davis (1979) refiere:

#### **1) Juego unipersonal:**

En este juego, no hay comunicación entre los jugadores, su duración tiende a ser escasa y el adversario es la “naturaleza” que no tiene como prioridad hacerle daño. Davis (1979) menciona: “La naturaleza difiere del hombre en que no se puede anticipar su acción adivinando sus intenciones ya que es completamente desinteresada”(p. 23). Por naturaleza, no solo se entienden los aspectos ambientales, sino también las situaciones donde interactúan las personas. Las personas consideradas como naturaleza tienen esta categoría por dos motivos. Primero, no son consistentes de la interacción y segundo, no tienen interés en el otro jugador ni en el resultado. De cualquier modo, en ambos casos continua siendo un juego por la existencia de la interacción y porque el jugador que está interesado en el resultado, tiene que tomar decisiones.

Los juegos unipersonales se dividen en tres tipos. En el primero, la naturaleza no tiene ningún papel activo; en el segundo, las leyes del azar intervienen y en el tercero, el jugador toma su decisión sin información previa sobre cómo actuará la naturaleza.

#### **2) Juego bipersonal:**

Los juegos bipersonales se dividen en tres tipos y se vinculan, como su nombre lo indica, por la interacción de dos jugadores. Sin embargo, los diferencia el tipo de comunicación e intereses de los jugadores: los intereses pueden ser compartidos o antagónicos.

a) Suma cero de información perfecta. Este juego es el que tiene más resultados teóricos desde las matemáticas; sin embargo, en la vida real es muy difícil que se encuentren las singularidades de este juego, regularmente se localiza en juegos de mesa. Se nombra de “suma cero” a causa del desarrollo y resultado final del juego: uno gana (equivale al número uno) y el otro pierde (equivale al número cero), en otras palabras, los intereses de los jugadores son opuestos con respecto al resultado. También este juego es finito, completamente competitivo y no hay incertidumbre. No hay incertidumbre por dos razones. Primera, en cuanto a la comunicación, ambos jugadores están completamente informados, por esta propiedad también se le nombra al juego “información perfecta”. Segunda razón, los jugadores deben escoger su estrategia por turnos de tal modo que el ganador puede anticiparse antes de que

termine el juego independientemente de lo que haga su oponente. En otras palabras, en el juego de suma cero de información perfecta está determinado el resultado antes de que termine el juego.

b) General, finito, de suma cero. El juego es finito y en el resultado final de juego: uno gana (equivale al número uno) y el otro pierde (equivale al número cero). Hay incertidumbre debido a que los jugadores tienen que escoger su estrategia simultáneamente sin saber ninguno de ellos lo que va a hacer el otro. La simultaneidad dificulta la toma de decisiones debido a la ignorancia de las múltiples alternativas que pueden perjudicar o beneficiar a cada uno de los jugadores, es decir, el azar impedirá al jugador conocer con precisión lo que ocurrirá. La comunicación que se tiene en este juego es diferente de aquella en la de información perfecta porque ningún jugador está completamente informado: los jugadores deben ocultar sus acciones y recurrir al engaño para que su rival no se pueda anticipar para provocar una equivocación.

c) Suma no nula. Se nombra de “suma no nula” porque el interés común de los dos jugadores es evitar que el resultado final sea cero. Concretamente, en este juego los jugadores continúan teniendo intereses opuestos con respecto al resultado del juego; sin embargo, se puede llegar a una negociación. Hay incertidumbre por dos motivos. Primera, los jugadores pueden escoger sus estrategias simultáneamente sin saber ninguno de ellos lo que va a hacer el otro, es decir, no se tiene información perfecta. Segunda, los jugadores deben recurrir al engaño o esconder su acción para que su rival no se pueda anticipar, pero deben cuidar de que el resultado no sea cero. Mientras más libre y directa sea la comunicación, disminuirá en menor medida la probabilidad de tener como consecuencia final cero. No obstante, la comunicación también produce otros factores que dificultan el juego: amenazas, mentiras, alardes, etcétera.

### 3) Juego de $n$ -personas:

Los juegos de  $n$ -personas son en los que hay más de dos jugadores que influyen en el desarrollo y resultado del juego. Otra característica propia de este juego son las coaliciones entre jugadores para influir en un resultado final favorable. En el juego bipersonal de suma no nula, se hacen alianzas para que el resultado no sea cero; en los juegos de  $n$ -personas si los jugadores no colaboran, no se tienen recursos; es decir, la cooperación basada en el poder del grupo hace la diferencia al final del juego.

En este juego debido a su dificultad, existen dos propuestas de explicación. La primera es de Aumann y Maschler (1964, en Davis, 1979) la cual pretende predecir el resultado del juego. En general, para predecir el juego se considerará qué obtendrá el jugador si entrar en la coalición y desprecia otros

aspectos. Los jugadores en este juego son competitivos, pueden comunicarse libremente y tienen acceso simultáneo e instantáneo entre sí. Davis (1979) menciona: “En aquellas situaciones en las que sus proposiciones están justificadas, la teoría es convincente, y para cada estructura de coalición puede usarse para predecir cuál será el orden de los pagos” (p. 199).

La segunda propuesta es la de Von Neumann y Morgenstern (1959, en Davis, 1979), su intención no es predecir cuál será el resultado del juego sino tratar de entender todos los rasgos sobresalientes del juego en un solo modelo en el que se pueda abarcar una solución, en otras palabras, precisar múltiples resultados satisfactorios. Neumann y Morgenstern, explican: “Esto consiste en no fijar un sistema rígido de distribución, es decir, imputación; sino más bien una variedad de alternativas, que probablemente expresarán todos algunos principios generales, pero que no obstante difieren entre ellas en muchos aspectos particulares. Este sistema de imputaciones describe el ‘orden establecido de la sociedad’ o ‘un estándar aceptable de comportamiento’” (en Davis, 1979, p. 162).

Recapitulando, la teoría de juegos es una teoría formal que considera la analogía entre una situación real y la de un juego. Los elementos esenciales de la teoría son: el jugador, tipo de juego y estrategia. El jugador se considera que tiene cuatro características. Las primeras tres las mencionan los teóricos de juegos (Davis, Singleton & Tyndall y Binmore) y la cuarta característica que corresponde al estilo de juego se propone porque da indicios de cómo debe comportarse y del porqué de las decisiones. Igualmente, en esta teoría se identifican diversos tipos de juegos con diferentes características a partir del número de jugadores; no obstante, lo que comparten estos diferentes tipos de juegos es que sus jugadores toman decisiones. Finalmente, la estrategia es la decisión óptima que se toma de un modelo de la realidad representado en el árbol de decisiones.

## **2. *Anonymous* como jugador**

Para emplear la teoría de juegos y conocer la estrategia de *Anonymous*, éste debe ser considerado como jugador, en otras palabras, se tiene que indicar de *Anonymous* su objetivo, interpretación de resultado justo y si es un individuo, corporación, nación, etcétera. Estos rasgos como jugador se obtendrán del cómic *V de Vendetta* debido a que *Anonymous* adopta la máscara de su personaje principal. Este cómic es de Moore y Lloyd, fue publicado en el año de 1988. Posteriormente, se proyectó como película en el 2005 y se publicó como novela gráfica en el 2006. Se eligió el cómic por dos razones. Primera, la película recorta y modifica la historia original y segunda, el cómic se localiza fácilmente en internet que es donde se desenvuelve *Anonymous*. No obstante, la película probablemente sea el primer acercamiento que tiene un integrante de *Anonymous* con la historia de *V de Vendetta*.

Otros dos aspectos importantes de *Anonymous* como jugador, pero que la teoría de juegos no considera de manera explícita, son el terreno y las habilidades. El terreno sería equivalente al tablero de diferentes juegos, como el de ajedrez. El tablero es importante porque las decisiones no solo involucran al adversario sino a su entorno. Por otro lado, las habilidades son relevantes como jugador porque de ellas también dependen las decisiones. Las habilidades asimismo, se relacionan directamente con el terreno del jugador porque lo incita el juego.

### **2.1 Terreno**

El terreno o tablero en el que *Anonymous* toma decisiones, es internet el cual está compuesto por máquinas y usuarios que lo utilizan diariamente. La descripción técnica de ésta es: "Internet es básicamente una red de redes. Es una gigantesca red formada por cientos de miles de ordenadores conectados permanente por todo el mundo. A estos ordenadores se conectan millones de usuarios, normalmente mediante ordenadores. Los ordenadores pueden ser de dos tipos: servidores o clientes. En la arquitectura cliente-servidor, un servidor es un ordenador que contiene información que puede ser consultada por usuarios, y un cliente es un ordenador que no está presentando información, sino que sirve para acceder a ella. Los ordenadores cliente se conectan a los servicios para obtener información. Si se desea que una información esté disponible de forma constante en internet, los servidores han de estar conectados y operativos permanentemente a internet" (Escobar, 2009, p. 312). Escobar describe seis servidores de internet:

1) Servidor de correo. Un ordenador donde se guardan todos los mensajes de correo, en espera de que se conecte el usuario al que van dirigidos para recibirlos.

- 2) Servidor de noticias. Un ordenador que contiene los mensajes de los grupos de noticias, para que los usuarios esperen acceder a ellas.
- 3) Servidor de red. Un ordenador que presenta información cuando se conectan a un servidor de red y lee su contenido en forma de páginas con colores, textos, fotografías, etcétera.
- 4) Servidor *File Transfer Procol (FTP)*. “Un ordenador que contiene fichas disponibles para ser recogida por los usuarios” (p. 313).
- 5) Servidor de charla. Un ordenador encargado de permitir a los usuarios mantener conversaciones en tiempo real.
- 6) Servidor *Domain Name System (DNS)*. “Un servidor de nombres de dominio. Es un servidor que traduce la dirección correspondiente de internet del servidor a acceder desde un formato de nombre a un formato numérico, el cual sirve para alcanzar la dirección buscada. Mediante esta dirección, la información se va encaminando a través de rutas hasta llegar a la dirección final o lo que es lo mismo, hasta alcanzar el servidor cuyo nombre y dirección coincida con el nombre y la dirección del dominio buscado” (p. 313).

Escobar (2009) alude que la sociedad que utiliza los avances tecnológicos, como el internet, son la sociedad de la información y está compuesta por tres elementos básicos: 1) la sociedad, las personas protagonistas, 2) la información, materia prima para las personas y las organizaciones y, 3) las tecnologías de la información y las telecomunicaciones. Básicamente, la sociedad de la información en sus actividades cotidianas se beneficia de la gran cantidad de datos transmitidos en tiempo real. Escobar alude algunas de esas actividades:

- 1) Telecomercio. Consiste en comprar y vender, realizar operaciones mercantiles sin moverse del lugar físico donde se accede a la red. Esta actividad modifica el proceso de los negocios.
- 2) Teletrabajo. El trabajo se puede realizar en centros de teletrabajo conocidos como telecentros, cafeterías, restaurantes, oficinas, etcétera.
- 3) Tele-entretenimiento. Existen aplicaciones de juegos en red donde los usuarios interactúan estando distantes y en redes fijas o inalámbricas.
- 4) Teleaprendizaje. Internet permite aprender a distancia con o sin profesor. Una de las ventajas de este tipo de educación es el costo en comparación con la formación presencial. Otro beneficio es que el

alumno, además de no tener que trasladarse, puede acceder a contenidos de aprendizaje elaborados didácticamente.

5) Telebanca. Se utiliza para hacer operaciones, ingresos, transferencias, operaciones bursátiles en el momento con asesoramiento y predicción automatizada, etcétera. Con la telebanca, los bancos se ahorran costos y los usuarios pagan menos comisiones por el uso de esos servicios.

Wallace (2001) indica otra descripción de internet: "Internet no es sólo un entorno, sino varios. Aunque existe gran suposición entre distintos entornos y una gran variación dentro de los mismos, todos difieren entre sí en determinadas características esenciales que parecen influir en la manera en que nos comportamos cuando los experimentamos" (p. 19). También distingue seis entornos muy parecidos a los "servicios de internet" de Escobar antes mencionados:

1) Correo electrónico. "Sus usuarios lo emplean para comunicarse con amigos, familiares y colegas, y está muy extendido en universidades, organismos oficiales, empresas y hogares" (p. 20).

2) Foros de discusión asíncronos. "Se trata de conferencias continuas en las que los participantes empiezan temas de discusión (también conocidos como líneas o hebras), se envían mensaje unos a otros y leen lo que han enviado los demás. [...] La discusión de un solo tema puede seguir durante días o semanas. Estos foros pueden estar discutiendo varios temas a la vez y, al mismo tiempo, ignorarse otros por completo" (p. 20).

3) Grupos de noticias. "Otra variedad de los foros de discusión asíncronos son los llamados Grupos de noticia que se encuentran por decenas de miles y forman un sistema parecido a un tablón de anuncios distribuido que recibe el nombre global de '*Usenet*'. Es uno de los nichos de internet más antiguos y sus foros abarcan cualquier interés concebible, desde el más erudito hasta el más lujurioso" (p. 21).

4) Charlas síncronas. "Cuando varias personas están conectadas a la red al mismo tiempo, pueden entrar en una o más 'salas' virtuales y participar en una especie de conversación en tiempo real con otros usuarios en la misma sala. Los usuarios teclean breves mensajes y leen los de los demás a medida que van apareciendo en la pantalla. Las salas de charla han aparecido en formas muy diversas y en plataformas muy distintas, y se emplean para innumerables fines" (p. 22).

5) Entorno *MUD*. "MUD, abreviatura de *multiuser dungeon* (mazmorras multiusuarios) porque los primeros entornos de este tipo se basaban en el popular juego de aventuras 'Dragones y mazmorras'. Los MUD son entornos de 'realidad virtual' basados en texto que combinan diversos ingredientes para

crear una fuerte sensación de comunidad en sus usuarios, que suelen recibir el nombre de jugadores debido a los orígenes del entorno" (p. 23). Otros aspectos del MUD es que los usuarios pueden crear su propio personaje, pueden tener comunicación síncrona en la que pueden expresar sus opiniones o emociones. Los avances de la tecnología cambiaron este entorno "los adelantos tecnológicos hicieron posible la aparición en internet de unos MUD multiusuario basado en gráficos; considerando que estos MUD gráficos constituyen otro tipo de entorno de la red y los llamados metamundos, a falta de un acuerdo general sobre la terminología" (p. 24).

6) Video y voz interactivos en tiempo real. En los contextos donde se necesite la sincronía quita los límites de los entornos que se basan en texto: "los grupos de trabajo basados en la red tiene algunas desventajas a causa de las actuales limitaciones del medio, pero la adición de imágenes y sonido podrían reducir alguna de ellas" (p. 24).

En general, para Wallace (2001) las características psicológicas de los usuarios internet pueden ser: sentirse protegidos debido a la distancia física, desinhibidos, con menor responsabilidad y van mucho más allá de lo que serían capaces de hacer en la vida real. Pueden tener estas particularidades por la falta de comunicación no verbal, ausencia de autoridad, alejamiento físico entre personas, facilidad de falsificar datos personales, el anonimato y número creciente de usuarios en internet.

Un usuario puede obtener de internet información, ayuda emocional o económica, mercancías, etcétera. No obstante, para Wallace (2001) la atención es uno de los aspectos psicológicos más relevantes: "Una de las principales recompensas es la simple atención. Vivimos en una época en la que la atención es un bien escaso y con mucha demanda" (p. 317). Completa con: "La atención es una recompensa tan poderosa que puede encontrar gratificadores incluso los comentarios negativos y sañudos" (p. 318).

En estos seis entornos, se tiene una relación con otras personas y normalmente también con grupos. Sobre los grupos, Wallace (2001) menciona: "De la misma manera que los grupos de la vida real varían mucho, los grupos virtuales pueden ser de muchos tipos diferentes. Muchos constan principalmente de personas que ya conocen entre sí y se limitan a emplear la red como medio para mantenerse contacto y compartir ideas entre una reunión y otra" (p. 85). Más adelante agrega: "Es indudable que los usuarios de internet interaccionan entre sí y se pueden influir mutuamente, a veces con gran intensidad. No obstante, estos procesos no se despliegan de la misma manera que la vida real, por lo que no es sorprendente que los usuarios tengan sentimientos encontrados sobre el significado de pertenecer a un "grupo de la red"(p. 85).

Grupos en internet integrados por usuarios que no se conocen en la vida real es difícil que se construyan y se tenga confianza debido a la incertidumbre de la información; sin embargo, el conflicto dado por posturas extremas y la indignación puede unificar a los usuarios. Sobre posturas extremas la autora describe: “en la red nadie nos asignó unos grupos al azar ni nos indica una tarea concreta en la que trabajar. Podemos elegir de antemano a qué grupo nos vamos a unir y encontrar gente que piense como nosotros y que, con toda seguridad, reforzará nuestro punto de vista y harán que nos acerquemos un poco más hacia una postura extrema” (p. 110). Añade: “En internet, las personas que comparten nuestros intereses y se inclinan en una misma dirección están al otro lado de la pantalla, independientemente de la obscuridad del tema, de su convivencia social o de su carácter extravagante. Cuando alguien participa en la discusión de grupo en la red con otras personas de cualquier lugar del mundo que comparte sus opiniones, estas discusiones pueden ser muy partidistas y caer bajo la influencia de la polarización haciendo que adopten posturas más y más extremas” (p. 111). Para Myers (2005) esta característica es nombrada “polarización de grupo” la cual la define: “Acentuación de las tendencias preexistentes de los miembros, producida por el grupo; fortalecimiento de la tendencia promedio de los individuos, y no una división dentro del conjunto”(p. 306).

La otra posible causa de conflicto y unificación es la indignación: “Aunque los usuarios de internet no formen un intragrupo unido, de vez en cuando surge algo que les provoca indignación y hace que se unan formando los grupos sorprendentemente grandes, sobre todo cuando el objetivo es enfrentarse a un extragrupo amenazador con el fin de alcanzar una meta de orden superior que tiene valor para la mayoría” (Wallace, 2001, p. 142).

## **2.2 Habilidades**

*Anonymous* posee dos habilidades básicas que le permiten jugar. La primera es permanecer en el anonimato para no ser identificado y la segunda es saber ingresar a los sistemas sin autorización. Wallace (2001) refiere que el anonimato es una de las características representativa en los entornos de internet, dado que no existe una institución que regule la información que ahí circula, es factible falsificar información.

No se tienen señales físicas que permitan detectar y discriminar la raza, sexo, edad, etcétera. El uso que le dan los usuarios de internet al anonimato depende del entorno. Sin embargo, en general se emplea para infringir daño, poder comunicar problemas personales, no ser discriminados, opinar con libertad sobre problemas políticos, expresar quejas. Además Wallace (2001) agrega: “La investigación indica

que el grado de anonimato tienen influencia muy importante en nuestra conducta y conduce a la desinhibición o relajación de los límites normales que nos impone la sociedad. No se trata de una variable del tipo 'todo o nada', sobre todo en internet, pero nos sentimos más o menos anónimos en distintos sitios de la red y estos influyen en nuestra manera de actuar” (p. 25).

El anonimato es diferente entre un “usuario común” y un “usuario experto”. El anonimato del usuario común varía en función del entorno, es menos sofisticado y se basa en la confianza de las autoridades de que pueden tener información necesaria para vincular su apodo con algo más concreto e identificable, como la dirección real de correo electrónico o el nombre verdadero. El anonimato del experto es en el que se encuentra *Anonymous* y es más sofisticado porque emplea *hardware* o *software* que dificulta su rastreo. La importancia del anonimato de *Anonymous* como jugador está en que ofrece protección sobre represalias cuando causa molestia a una institución o usuario que tenga los recursos tecnológicos para identificarlo.

La otra habilidad importante de *Anonymous* es que accede a los sistemas sin autorización. Escobar (2009) describe que los usuarios y sus sistemas de información y redes se enfrentan con amenazas a la seguridad de una amplia gama de fuentes como el fraude computarizado, espionaje, sabotaje, vandalismo, etcétera. Las causas de los daños son el *software* malicioso, la piratería informática y los ataques de denegación de servicio o *Denial of Service* (DOS). Estos métodos se han vuelto más comunes, ambiciosos y sofisticados. Las partes por donde puede ingresar *Anonymous* son el canal, el acceso y la información:

- 1) Canal. El canal es el medio en que los ordenadores se conectan. Se puede acceder sin automatización al canal con *software* o *hardware* o una conjunto de ambas. Para evitar el ingreso, se utilizan los *firewalls* para supervisar cada unidad de información transmitida a través de internet o de cualquier red.
- 2) Acceso. El acceso se utiliza para restringir el ingreso mediante la utilización de usuario y contraseña, es decir, es la parte que autoriza el ingreso del usuario. Se accede sin autorización cuando se obtiene usuario y contraseña a través de *software* especializado.
- 3) Información. La información se refiere a imágenes, audios, videos, texto, etcétera. Cuando se ingresa al sistema a través del canal o el acceso quedan expuestos los archivos almacenados o transmitidos. Para evitar el ingreso al contenido de estos archivos, se utiliza *software* de encriptación que restringe el acceso. Se puede ingresar a estos documentos sin autorización por dos razones. Primera es cuando el

propietario del documento no utiliza *software* de encriptación. El segundo motivo es la utilización de *software* especializado para tener acceso el archivo encriptado.

Una de las causas que facilitan el ingreso a los sistemas sin autorización proviene de los mismos proveedores de computadoras: "Muchos sistemas información no han sido diseñados para ser seguros, sino para ser ante todo operativos. La seguridad que puede lograrse a través de medios técnicos es limitada, y debe obtenerse apoyo de la gestión y de los procedimientos" (p. 341). Otra causa que facilita el ingreso es la falsificación de la identidad de un familiar, amigo o compañero de trabajo para que abra con engaño un archivo malicioso. La identidad se puede falsificar porque la datos personales de algunos usuarios es ambigua o falsa, no se comprueba la autorización de la persona que ha generado información, la información se modifica constantemente, o no hay una coordinación de tiempos entre usuarios para el envío de información.

### **2.3 La máscara de Guy Fawkes**

La máscara de Guy Fawkes es el símbolo distintivo de *Anonymous* el cual da indicios de su objetivo, interpretación de resultado justo y además si se debe considerar como individuo, grupo, institución, etcétera. Guy Fawkes fue un conspirador inglés que deseaba la restauración de la religión católica en Inglaterra y planeó la conspiración de la pólvora que consistía en destruir el parlamento inglés con explosivos el día 5 de noviembre de 1605. No obstante, la máscara de Guy Fawkes que utiliza *Anonymous* no hace referencia directa a este personaje de la historia sino al personaje ficticio del cómic de *V de Vendetta* (véase figura 4).

En el cómic de *V de Vendetta* (1988), el nombre del personaje principal es V y su enemigo es un grupo llamado *Norsefire*. Los *Norsefire* son una agrupación fascista que toma el control del poder dada la ausencia de un gobierno como resultado de la guerra nuclear internacional a raíz del cual África desaparece por un bombardeo y Londres se ve inundada por el río Támesis. Cuando este grupo fascista toma el control, reina el miedo, se determinan claramente las jerarquías, se eliminan diferentes culturas, desaparecen a los "diferentes": pakistaníes, homosexuales, afroamericanos, revolucionarios, quienes son sometidos a experimentos. El líder de los fascistas se describe como: "Soy el líder. Líder de los perdidos entre las ruinas. Soy un hombre, uno más. Dirijo el país que amo lejos de la crueldad del siglo XX. Creo en la supervivencia. En el destino de la raza nórdica. En el fascismo. Creo en la fuerza. En la unidad. Y si esta fuerza y unidad necesitan la uniformidad de ideas, palabras y hechos... que así sea. No me habléis de libertad. Ni de individualidad. Son lujos. No creo en los lujos. La guerra acabó con

el lujo. La guerra acabó con la libertad. Sólo persiste la libertad de morir de hambre. Morir o vivir en un mundo caótico” (v. 2-10, pp. 5-6).

Figura 4. La máscara de Guy Fawkes



York Museums Trust (2009)



Cómic V de Vendetta (1988)



Película V de Vendetta (2005)



Anonymous (2012)

Tomadas de: [www.historyofyork.org.uk/themes/tudor-stuart/guy-fawkes](http://www.historyofyork.org.uk/themes/tudor-stuart/guy-fawkes), *V de Vendetta* de Moore & Lloyd, <http://www.warnerbros.es/vforvendetta/> y <http://www.vanguardia.com/actualidad/mundo/79003-anonymous-revela-el-nombre-del-acosador-de-amanda-todd>

El personaje aludido como V, en el que se basa *Anonymous*, busca *vendetta* de los *Norsefire*. Es decir, como menciona Gutiérrez (2009), una “muerte jurada” debido a una grave ofensa entre familias o clanes. Este personaje se describe a sí mismo como: “el rey del siglo XX, el coco, el villano, la oveja negra de la familia” (Moore & Lloyd, 1988, v. 1-10, p. 8). V tiene semejanzas con otros “super héroes” occidentales al tener un sentimiento de poder invencible, mantenerse en el anonimato, poseer menor poder que su enemigo, ser víctima de su enemigo y rescatar a diferentes personas con menor poder que su adversario. Lo que hace diferente a V de otros personajes son sus “poderes sobrehumanos”, quién

puede ser su enemigo, que asesina a quien se interpone en su camino y se expresa citando diferentes autores de la literatura. Los poderes sobrehumanos de V son inexistentes, no obstante, se tiene esta percepción porque emplea tecnología, entrena a otra persona para ocupar su lugar en caso de que muera, utiliza los micrófonos y cámaras que los *Norsefire* instalaron para espiar a la población y en cada aparición pública tiene puesta la máscara de Guy Fawkes lo que permite al discípulo tomar su lugar y dar la sensación de inmortalidad. Sobre el enemigo, se menciona que es diferente porque es la autoridad. Es distinto porque regularmente en otros cómics el enemigo, por ejemplo un enfermo mental, es quien viola las normas establecidas por las autoridades y por lo que el super héroe ayuda a los gobernantes a detener las acciones del enemigo y posteriormente, capturarlo. En el cómic de *V de Vendetta*, el personaje principal no ayuda a la autoridad sino que busca su aniquilación y viola sus normas establecidas como los enemigos de otros cómics. En relación con esto último, el desprecio por la justicia de quien es víctima se observa cuando V se encuentra solo frente a una estatua de la justicia y deja un explosivo envuelto como regalo (v. 2-10, pp. 7-9):

Hola, bella dama. Bonita noche ¿Verdad?

Perdone mi intromisión, quizás deseaba pasear o solo disfrutar de la vista. No importa, es hora de que tengamos una charla.

Ahh, olvidaba que no nos hemos presentado. No tengo nombre, llámeme “V”.

Sra. Justicia... aquí “V”. Hola Sra. Justicia. “V” aquí la Sra. Justicia. Buenas noches “V”.

Ya está, ya nos conocemos, soy admirador suyo desde hace tiempo, oh sé lo que piensa...

“El pobre chico está loco por mí...” Lo siento madame, no es así en lo absoluto.

La admiraba..., aunque a distancia la miraba desde la calle cuando era chico. Le decía a mi padre “¿Quién es esa dama?” Y me contestaba “Es la señora Justicia. Y le decía “¿No es bonita?”

No era sólo algo físico, sé de que no es de ésas, no la amaba como persona, como ideal. Eso fue hace mucho. Ahora hay alguien más.

“¿Qué? ¡V! ¿Me has traicionado por una ramera vanidosa de labios pintados y una sonrisa incidente?”

¿Yo? ¡Disiento! ¡Fue tu infidelidad la que me echó en sus brazos!

¡Ah–Ha! Te sorprendí ¿Pesabas que no sabía lo tuyo? Pues lo sé. ¡Lo sé todo! No me sorprendió, siempre te gustaron los uniformes.

“¿Uniformes? No sé de qué me hablas. Tú siempre fuiste el único, V...”  
¡Mentirosa! ¡Zorra! ¡Ramera! ¿Niegas que te lanzaste a sus brazos y sus botas?

¿Te comió la lengua el gato? Eso parece.

Te has mostrado por fin. Ya no eres mi justicia. Ahora eres su justicia. Te acostaste con otro. ¡Dos pueden jugar ese juego!

“!Sniff! ¿Q-Quién es ella V? ¿Cómo se llama”? Se llama anarquía ¡ Y me ha enseñado más que tú como mujer!

Me ha enseñado que la justicia es inútil sin libertad. Es honesta. No hace promesas. Ni las rompe como tú, Jezabel. Me preguntaba por qué no me mirabas a los ojos, ahora lo sé.

Adiós querida, me entristece por nuestra separación, pero ya no eres la mujer que amaba. Aquí tienes un regalo final.

En la historia, V es víctima de los experimentos de los *Norsefire* y en un principio aparenta buscar venganza de los implicados en dichos experimentos. No obstante, el cómic no termina cuando concluye su venganza porque la venganza en la narración es una distracción de V para provocar un cambio social a través de la anarquía. Sobre la anarquía, el personaje menciona: “La anarquía tiene dos caras: creadora y destructora. La destructora derriba imperios y la creadora construye un mundo mejor con los escombros” (v. 9-10, p. 16 ). Es decir, lo que V busca es liberar a la sociedad que pertenece de una vida corrupta provocada por los ideales fascistas. Esto también se identifica en el cómic cuando el discípulo de V observado el cuerpo fallecido de su mentor comenta (v. 10-10 p. 28):

Escapaste de un matadero, sin daño pero no sin cambio, y viste la necesidad de la libertad: no solo para ti sino para todos...

Viste y, tras ver, te atreviste a hacer.

Cuán decidida fue tu vendetta, cuán benigna, casi como la cirugía...

Tus enemigos creyeron que sólo querías vengarte de ellos, pero fuiste más allá...

También acuchillaste su ideología.

V provoca el caos invadiendo la única televisora existente para emitir un comunicado de reprimenda a los ciudadanos por someterse a los fascistas y atacando con explosivos a las instituciones de los *Norsefire* para inutilizar micrófonos y cámaras con los que se vigilaba a los habitantes.

Otro aspecto igualmente relevante que se relaciona con *Anonymous*, es que V no es una persona sino un “símbolo”. Esta característica se menciona en la parte del cómic donde los ciudadanos esperando que V aparezca después del rumor de su muerte y dos detractores de V observando a la multitud comentan (Moore & Lloyd, 1988, v. 10-10, p. 19):

Dominic: Siguen ahí aunque no hacen nada, están quietos, esperando. Y en realidad no son partidarios del terrorista, sino simples alborotadores.

Obispo: ...pero V se ha convertido en una especie de símbolo universal. La gente necesita símbolos, Dominic, V lo comprendió, nosotros lo hemos olvidado.

Por último, otra característica de este personaje principal es que utiliza la máscara de Guy Fawkes y la letra V para que lo identifiquen. La máscara de Guy Fawkes, como se mencionó, hace referencia al conspirador inglés de 1605. La letra V hace alusión a la primera letra de las palabras *Vendetta* y Victoria. Esta letra también indica el número romano cinco. El número cinco corresponde al número de la celda que ocupó el personaje durante su cautiverio y también corresponde al día en que decide atacar el parlamento inglés y que coincide con el propuesto por Guy Fawkes en la conspiración de la pólvora.

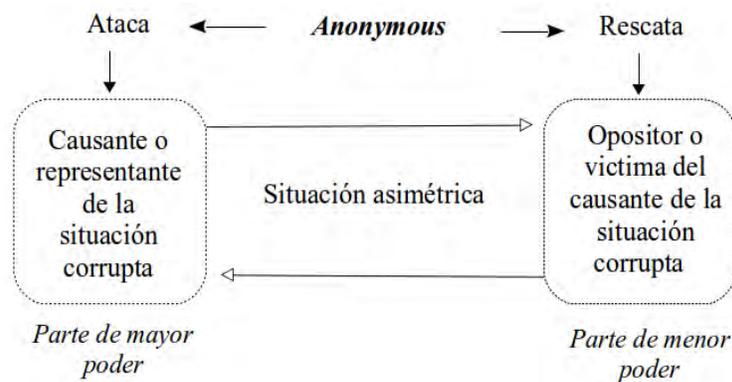
Wallace (2001) menciona que internet es un laboratorio de identidad que ofrece abundantes accesorios y medios de apoyo, en el que da la oportunidad de experimentar identidades alternativas, sobre todo las que sería prácticamente imposible de experimentar en la vida real: "Jugamos con nuestras identidades y experimentamos con distintos roles para ver qué se siente y cómo reaccionan los demás" (p. 72). Con esta característica de internet, se deduce que el comportamiento de *Anonymous* imita al personaje principal de *V de Vendetta*, porque los integrantes de *Anonymous* si quisieran, no dejarían ningún rastro de sus acciones por las particularidades de internet; sin embargo, publican videos con la máscara de Guy Fawkes con lo que se arriesgan a dejar rastros con los que los pueden localizar.

Considerando los rasgos del personaje principal del cómic de *V de Vendetta* descrito anteriormente se establecen las tres características básicas de *Anonymous* como jugador: objetivo, interpretación de resultado justo y cómo está integrado como jugador.

1) El objetivo *Anonymous* como jugador puede ser el de un desafío intelectual como el de un *hacker* o con fin de lucro como el de un *cracker* pues sus integrantes son usuarios expertos. No obstante, considerando que su símbolo representativo es la máscara de Guy Fawkes, el objetivo de *Anonymous* podría entenderse como diferente en tanto que busca implementar un castigo en una situación

asimétrica, a la parte de mayor poder que usualmente es considerada como corrupta para liberar a la de menor poder. El castigo lo ocasiona, al igual que V, fuera de las instituciones y violando las normas establecidas (véase figura 5). Lo que facilita este castigo es el anonimato y la distancia física. Wallace (2001) menciona: “siempre es más fácil atacar a alguien que no vemos y que se encuentra lejos porque no podemos ver su expresión de agravio o de disgusto y nos sentimos más a salvo de una posible represalia” (p. 167).

Figura 5. Comportamiento de Anonymous como jugador



2) La interpretación de resultado justo de *Anonymous* se relaciona directamente con el objetivo. Esta interpretación, de acuerdo con el cómic, debe ser que la parte de mayor poder sea castigada.

3) *Anonymous* se considera como un grupo por su acción colectiva y porque los identifica su comportamiento imitativo de *V de Vendetta*: implementar un castigo y utilizar la máscara de Guy Fawkes como insignia. No obstante, los integrantes de *Anonymous* trabajan por separado puesto que no necesitan de los recursos de los otros usuarios para lograr su objetivo. Además, Gallupe (1994, en Myers, 2005), menciona “los investigadores han encontrado que los individuos que trabajan sin compañía generan más ideas buenas que cuando están con otros” (p. 321). Asimismo, como grupo el anonimato tiene relevancia porque es bidireccional; es decir, el anonimato está operando entre los integrantes del grupo y quienes están fuera del grupo. En otras palabras, los usuarios que integran *Anonymous* no conocen su identidad en la vida real y a quienes atacan o están observando, tampoco saben quiénes son aunque exista la posibilidad de que estén interactuando constantemente en la vida fuera de internet. Esta característica la debe de tener el grupo porque el anonimato ofrece protección contra las reacciones de quienes ha sido dirigido el ataque.

Finalmente, *Anonymous* para controlar la impresión de quien lo ve, para convertirse en un “símbolo” y que sus integrantes experimenten otra identidad, utiliza la máscara de Guy Fawkes, emplea el nombre de “*Anonymous*” en lugar del de V, utiliza la frase “Somos *Anonymous*. Somos legión. No olvidamos. No perdonamos. Espéranos.” y usan el logotipo que asemeja al símbolo ONU pero con modificaciones para resaltar el anonimato (véase figuras 4 y 6). Wallace (2001) menciona sobre la impresión: “El deseo de formar impresiones en otras personas y de controlar la imagen que damos en distintos contextos sociales es una característica esencial del ser humano que no va a desaparecer simplemente porque ahora queremos hacer lo mismo en internet” (p. 59). La autora también indica que en entornos donde es difícil conocer el número de usuarios que están observando, se piensa en un público imaginario. La poca claridad de esa cantidad del público imaginario puede hacer que se exagere la idea de tamaño de ese público potencial. Cuanto más sea la cantidad de usuarios potenciales que pueden estar observando, se buscará un enorme control de la impresión que se desea con un mayor esfuerzo y cantidad de tiempo.

*Figura 6. Comparación entre el símbolo de la ONU y el de Anonymous*



*ONU*



*Anonymous*

Tomadas de: <http://www.un.org/es/aboutun/flag/> y <http://www.vanguardia.com.mx/anonymousatacolawebdelapoliciaisperu-1233199.html>

En resumen, la teoría de juegos que se está considerando tiene tres elementos clave: jugador, estrategia y tipos de juego. El jugador tiene un objetivo e interpretación de resultado justo, puede estar compuesto de más de una persona siempre que tengan intereses idénticos, puede prever estados futuros, tiene libertad de elección, desea ganar y tiene un estilo de juego. La estrategia se elabora desde una de las partes que están en disputa para tomar la decisión más adecuada a partir de la relación de un conjunto

de estados. La relación de estados se observan en el grafo nombrado “árbol de decisiones”. Este grafo tiene la característica de ser conexo y sin ciclo. Asimismo, tiene tres estados básicos: estado inicial, punto de decisión y estado terminal. Finalmente, existen diferentes clasificaciones acerca de los tipos de juego. En este trabajo, se eligió la división de Davis (1979): unipersonal, bipersonal y  $n$ -personas. Lo que diferencia a estos juegos, como su nombre lo indica, es la cantidad de jugadores y la relación que tienen entre ellos.

Finalmente, para emplear la teoría de juegos en *Anonymous* se requiere que sea considerado jugador. Como jugador, tiene como objetivo intervenir en situaciones que considera injustas y asimétricas, implementando un castigo a la parte de mayor poder y que considera como corrupta. Estas acciones pueden ser ocasionadas ya que, este jugador posee las habilidades para mantenerse en el anonimato e ingresar a los sistemas sin autorización. Estas habilidades se requieren cuando el contexto en donde se desenvuelve el juego es internet.

### 3. Método

#### 3.1 Planteamiento del problema

Las decisiones de *Anonymous* y de los diferentes grupos que están surgiendo en internet, están tomando gran relevancia por la consolidación de las tecnologías de la información y la comunicación. Los grupos como *Anonymous*, en general, se distinguen por un comportamiento fuera de las instituciones y causados por una inconformidad. Por estas características, estos grupos pueden percibirse como un estado patológico para el que se debe establecer un tratamiento o como un acontecimiento natural de la sociedad.

Considerando a *Anonymous* como una manifestación de la sociedad, una de las teorías que se considera adecuada para investigar su comportamiento es la teoría de juegos. El objetivo principal de la teoría de juegos es ser normativa, es decir, su propósito es indicar cuál debería de ser el comportamiento. No obstante, esta teoría se puede modificar para describir el comportamiento. Utilizar la teoría de juegos como teoría descriptiva tiene como ventaja poder analizar situaciones pasadas en las que se obtienen pérdidas, ganancias, objetivos, adversarios, decisiones, etcétera.

#### 3.2 Objetivos

Objetivo general; describir desde la teoría de juegos, la estrategia que utiliza *Anonymous*.

Objetivos específicos:

- 1) Identificar los diferentes “estados del mundo” en los que actúa *Anonymous*.
- 2) Localizar al o los adversarios con los que interactúa.
- 3) Determinar los estados deseados y no deseados por *Anonymous*.

#### 3.3 Análisis de contenido como estrategia metodológica

Dado que la información disponible acerca de las acciones de *Anonymous* consiste en notas periodísticas, se considera que el análisis de contenido es una técnica apropiada para obtener la información necesaria para elaborar un árbol de decisiones a partir de un conjunto de noticias que se relacionen con la misma situación. Krippendorff (1990) define al análisis de contenido como: “El análisis de contenido es una técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a su contexto” (p. 28). También describe que los datos son lo único disponible para el investigador que utiliza análisis de contenido. Sobre los datos

indica: “Los datos exhiben su propia sintaxis y estructura, y se describen en función de unidades, categorías y variables, o son codificados de acuerdo con un esquema multidimensional” (p. 37).

Para alcanzar el objetivo general de la tesis, se debe elaborar el árbol de decisiones a partir de las acciones de *Anonymous*. Por la dependencia del árbol, las noticias fueron consideradas la fuente de información adecuada para elaborarlo, debido a que describen situaciones que están determinadas en un espacio y tiempo específico. Las características generales de las noticias son: de carácter público, abundante, pueden ser reflejo de tendencias y no son documentos oficiales. Para Grawitz (1975), las noticias serían documentos no establecidos por el investigador y de los cuales menciona: “Una característica importante de esta documentación escrita es que el investigador no ejerce control alguno sobre la forma en que los documentos han sido creados y debe seleccionar lo que le interesa, interpretar o comparar unos materiales para hacerlos utilizables” (p. 116).

### **3.4 Corpus**

Seleccionado el tipo de fuente, se inició la búsqueda del periódico con dos criterios para acceder a las noticias. Primero, que sus filtros de búsqueda faciliten el acceso a las notas relacionadas con *Anonymous* o cualquier otro tema deseado. El segundo criterio fue que las noticias continuasen activas debido a que existen periódicos en internet cuya información después de un tiempo deja de ser accesible porque es borrada o se tiene problemas técnicos para mantenerlas. El periódico que cumple con estos requisitos es *Vanguardia* puesto que sus filtros de búsqueda dividen las noticias por meses y años. Además, no se tiene dificultad para ingresar a noticias de años anteriores. Este periódico se localiza en el oriente de Colombia y existe en su versión impresa y digital. La versión digital, que es la que se utilizó en el presente estudio. La publicación es gratuita en su acceso, participación y uso. Su dirección URL: [www.vanguardia.com](http://www.vanguardia.com)

Las noticias del periódico digital *Vanguardia* registran las acciones de *Anonymous* desde el 8 de diciembre del 2010 y han proseguido hasta el 2013. Dentro de este lapso, se seleccionará un periodo de dos años a partir de la primera noticia. En otras palabras, el periodo que se considera para la investigación será de diciembre del 2010 a diciembre del 2012. Por último, en este periodo se obtuvieron y se analizaron un total de sesenta noticias.

### 3.5 Consideraciones éticas

En esta investigación no se trabajó con sujetos, no obstante, como menciona Myers (2005), en cualquier investigación no existe la objetividad pura, puesto siempre existen valores inmersos. Por esta razón se menciona que los valores que se consideraron como relevantes para esta investigación fueron dos: tener lógica y respeto. La lógica se empleó al ser coherente, organizado e imparcial. Sobre el respeto, se considera a quienes contribuyeron en la elaboración de la tesis, los diferentes autores citados y los involucrados en el capítulo de resultados.

### 3.6 Procedimiento

Se empleó análisis de contenido para obtener los “estados del mundo” y producir el árbol de decisiones a partir de categorías. Ruiz (2003) menciona: “La categorización no es otra cosa que el hecho de simplificar reduciendo el número de unidades de registro a un número menor de clases o categorías. Diferentes registros se incluyen en una misma categoría en el supuesto de que, según un criterio determinado estos registros tienen algo en común” (p. 204). La categorización consiste en: “Aplicar a una unidad de registro un criterio de variabilidad sistematizándolo (subdividiéndolo) en una serie de categorías y clasificándolo cada unidad en una de esas categorías” (p. 204).

1) Para obtener la estructura de la situación se agruparon las noticias acerca del mismo acontecimiento y a partir de ellas, se obtuvieron las diferentes categorías (estados) de las cuales se estableció su cronología (véase en tabla 1) para elaborar el grafo de las diferentes situaciones. Los distintos estados (inicial, punto de decisión y terminal) fueron explicadas con anterioridad en el capítulo 2 "Teoría de juegos" (véase figura 2).

*Tabla 1. Categorización con base en el árbol de decisiones*

---

Unidad de registro	Estado del mundo
Criterio de variabilidad	Tiempo
Categorías	1. Estado inicial 3. Puntos de decisión 4. Estado terminal

---

2) Concluida la elaboración del árbol de decisiones, se identificaron los estados deseados y estados no deseados (véase en Tabla 2).

Tabla 2. Categorización de estado deseado y no deseado

---

Unidad de registro	Estado del mundo
Criterio de variabilidad	Estado
Categorías	1. Estado deseado: <i>Anonymous</i> se beneficia de este estado 2. Estados no deseado: <i>Anonymous</i> se perjudica con este estado

---

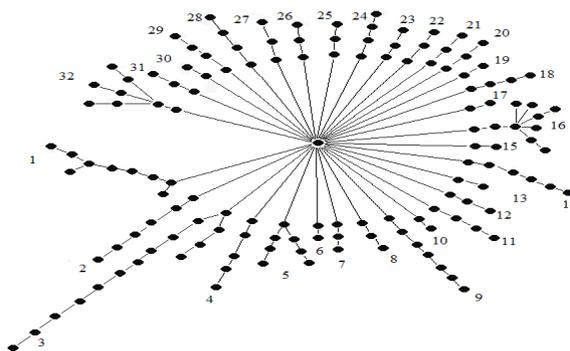
3) Posteriormente, se registra lo que causó el ataque y su causante o representante.

4) Por último, se elaboró la interpretación del juego.

## 4. Resultados

Los resultados que se muestran a continuación derivan del análisis de un conjunto de noticias acerca de una misma temática (actuación de *Anonymous*) nombrados situación o ramificación. El árbol general posee diversas ramificaciones. Cada una corresponde a una acción distinta, pero que forman parte del mismo juego. Es decir, así como una guerra tiene diferentes batallas, este juego tiene diferentes situaciones. Para ilustrar la agrupación de las diferentes situaciones se presenta el siguiente grafo (véase figura 7):

Figura 7. Árbol general



Las diferentes ramificaciones del árbol que están enumeradas representan las distintas situaciones numeradas por orden cronológico. Así, la “situación 1” incluye el conjunto de noticias del tema que aparece primero, dentro del periodo de estudio, en el periódico *Vanguardia*. No obstante, este inicio es relativo porque la verdadera primera situación en la que el grupo se originó no está contenida ni en los titulares del periódico *Vanguardia* ni dentro del periodo considerado. Sin embargo, en la nota que tiene como título “‘Hackers’ atacan la web de Master Card en apoyo a Wikileaks” da indicios de la página de internet 4chan.org (portal gratuito basado en compartir imágenes de animación japonesa, videojuegos, música, etcétera.). Esta “situación cero” en la que se originó *Anonymous* se representa en el grafo en la parte del centro y es donde surgen las ramificaciones.

Las ramificaciones restantes comparten con la “situación 1” los mismos criterios: estar ordenadas por un conjunto de noticias acerca del mismo tema y por orden cronológico. Por último, la “ramificación 32” en este árbol corresponde al final del juego que se identificó dentro del periodo analizado. No obstante, al igual que la “situación 1” es relativa porque el juego continúa y se prosiguen generando nuevas situaciones, pero fuera del periodo de análisis establecido.

## 4.1 Situaciones

### Situación 1

	Fecha	Encabezados
	08 /12/ 2010	'Hackers' atacan la web de Master Card en apoyo a <i>Wikileaks</i>
	09 /12/ 2010	Atacan portales de empresas que cerraron contratos con <i>Wikileaks</i>
	12 /12/ 2010	<i>Wikileaks</i> recupera su dominio en Internet
	28 /01/ 2011	FBI realiza registros por ciberataques relacionados con <i>Wikileaks</i>
	19 /07/ 2011	EU detiene a 14 personas en una extensa operación contra <i>Anonymous</i>

(1.0) El fundador del portal <i>Wikileaks</i> , difundió información clasificada de EE.UU.	
(1.1) El fundador de <i>Wikileaks</i> , Julian Assange, está en prisión preventiva en el Reino Unido.	(1.2) Cierre de los medios de financiación de <i>Wikileaks</i> .
	(1.3) <i>Anonymous</i> convoca a la operación “ <i>Payback</i> ” y menciona: "Los intentos de silenciar a <i>Wikileaks</i> constituyen grandes pasos hacia un mundo en el que no podemos decir lo que pensamos [...] No podemos permitir que eso ocurra".
	(1.4) El " <i>Sunday Times</i> " señala que 35.000 personas han descargado la herramienta que permite participar en los ataques orquestados por <i>Anonymous</i> en la llamada operación <i>Payback</i> , de las cuales unas 3.000 viven en el Reino Unido.
	(1.5) <i>Postfinance</i> , <i>Mastercard</i> y <i>PayPal</i> tuvieron problemas de sobrecarga en sus páginas de internet por el ataque.
	(1.6) La policía británica ha detenido a cinco personas por su presunta participación en los ataques.
	(1.7) El FBI ha realizado más de 40 registros en Estados Unidos por una serie de ataques cibernéticos cometidos contra empresas y organizaciones en apoyo a la página <i>Wikileaks</i> .

		(1.8) Las autoridades estadounidenses detuvieron a 14 personas en varios puntos del país.
--	--	---

*Situación 2*

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 2.0		
● 2.1	16 /04/ 2011	<i>Hackers</i> atacan la página web de la Presidencia de la República (Colombia)
● 2.2	08 /03/ 2012	Gobierno presentará un nuevo proyecto para regular los derechos de autor
● 2.3		
● 2.4	11 /04/ 2012	Critican Ley Lleras tras ataque de <i>Anonymous</i> a los portales <i>web</i> del Estado
● 2.5	11 /04/ 2012	Polémica por aprobación de Ley para implementar TLC con EU.

(2.0) En Colombia se busca la aprobación de la “Ley Lleras” que pretende regular los derechos de autor.

(2.1) La página de internet de la Casa de Nariño (residencia oficial del Presidente de Colombia) se colapsa marcando un error cuando se intenta acceder directamente o por un buscador como Google.

(2.2) Tres horas después el sistema se restableció.

(2.3) Posible aprobación de la “Ley Lleras 2”.

(2.4) Las páginas de internet de la Presidencia, Vicepresidencia, Ministerio del Interior, Ministerio de Comercio, Gobierno en Línea y el portal del Senado están fuera de servicio.

(2.5) En *Twitter Anonymous* menciona: “*Anonymous* mantiene preventivamente el Senado y el MIJ desconectados para mostrarles qué se siente ser censurados”.

### Situación 3

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
3.0	28 /04/ 2011	Sus datos en la <i>PlayStation Network</i> fueron robados
3.1	08 /05/2011	Sus datos en la <i>Red</i> no están tan seguros como cree
3.2	12 /05/2011	¿Cuánto tardará la <i>PlayStation Network</i> en recuperarse?
3.3	12 /06/ 2011	<i>Anonymous</i> asume la autoría de un 'ataque' a la web de la Policía española
3.4	14 /06/ 2011	<i>Anonymous</i> contra la policía de España
3.5		
3.6		
3.7		
3.8		
3.9		
3.10		
3.11		
3.12		
3.13		

(3.0) George Hotz descubrió y publicó la clave maestra del <i>Play Station 3</i> por lo que Sony toma acciones legales contra él.	
(3.1) Deshabilitan la plataforma de juego en línea de Sony.	(3.2) <i>Anonymous</i> accede a las bases de datos de Sony aprovechando fallas de seguridad.
(3.3) La plataforma de juegos en línea de Sony estuvo completamente fuera de servicio durante dos semanas.	(3.4) Mensaje en el blog de <i>Play Station</i> : "Aunque hasta ahora no hay evidencia de que información bancaria haya sido robada, no podemos asegurar que esto no sucediera".
(3.5) Patrick Seybold, jefe de comunicaciones de la compañía, afirmó que aunque no podía dar una fecha oficial, el servicio sería reanudado en "al menos unos días más".	(3.6) <i>Anonymous</i> obtuvo nombres, direcciones de vivienda, correo electrónico, nombre de usuario y contraseña de más de 100 millones de sus usuarios de <i>Play Station Network</i> .
(3.7) <i>Anonymous</i> anuncia <i>OtherOS</i> en el <i>Play Station 3</i> : herramienta que permite instalar sistemas operativos distintos del oficial desarrollado por Sony en la consola de juegos.	
(3.8) <i>Anonymous</i> afirmó que continuarían con su ofensiva mientras Sony no dejara de perseguir a todos los internautas que accedieron al sitio de <i>Hotz</i> o que vieron sus videos en <i>YouTube</i> , como la empresa afirmó que haría.	

<p>(3.9) <i>Anonymous</i> publica un comunicado con el mensaje: "Esta vez no fuimos nosotros". Afirma que cometer ese tipo de delitos no es la costumbre de sus miembros.</p>	
<p>(3.10) Sony descarta la posibilidad de que los ataques utilizados contra su plataforma de juegos en-línea <i>Play Station Network</i> hayan sido por <i>Anonymous</i>.</p>	
<p>(3.11) La policía de España anunció que había capturado a 3 personas posiblemente vinculadas con el grupo de activistas digitales <i>Anonymous</i>, e igualmente vinculadas a los ataques a <i>Sony Entertainment America</i>.</p>	
<p>(3.12) <i>Anonymous</i> en la cuenta de <i>Twitter</i> “@Anom_Central” convoca a la operación “#OpPolicia” y menciona: Objetivo: <a href="http://www.policia.es">www.policia.es</a>. Situación: echarla abajo por la detención de manifestantes pacíficos”.</p>	
<p>(3.13) Ataque distribuido de denegación de servicio(<i>DDoS</i>) contra el portal <a href="http://policia.es">policia.es</a>.</p>	

## Situación 4

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 4.0		
● 4.1	23 /06/ 2011	FMI dice haber identificado los documentos copiados en ciberataque reciente.
● 4.2		
● 4.3		
● 4.4		

(4.0) Condiciones de rescate de Grecia.

(4.1) *Anonymous* convoca a la operación "Grecia" en el que invita a atacar la página de internet del Fondo Monetario Internacional (FMI) por su desacuerdo con las condiciones del rescate a Grecia, aunque no precisó cuándo se realizarían esos ataques.

(4.2) FMI dijo estar al tanto de las amenazas de "*Anonymous*" y aseguró que tomaría "las medidas apropiadas".

(4.3) Ataque cibernético al FMI en el cual son copiados documentos.

(4.4) Portavoz del FMI David Hawley: "Todavía estamos investigando esa brecha (de seguridad)", "Hemos identificado los documentos que se han copiado y estamos evaluando la importancia de los mismos".

Situación 5

	Fecha	Encabezados
	20 /07/ 2011	Aumenta ataque de <i>Anonymous</i> a personalidades y entidades estatales (Colombia)
	16 /08/ 2011	Capturan a " <i>hacker</i> " que pirateó redes sociales de personalidades colombianas

<p>(5.0) En <i>YouTube</i>, <i>Anonymous</i> convoca a la operación “Independencia” y menciona que en Colombia se dio una "Falsa independencia" preguntándose sobre si "¿realmente nos liberamos de nuestros opresores? O ¿Simplemente cambiamos de nombres y de políticas?".</p>	
<p>(5.1) <i>Anonymous</i> controlando la cuenta de <i>Twitter</i> del expresidente de Colombia Álvaro Uribe Vélez cambió del fondo de pantalla, agregó un link que dirige al Blog de <i>Anonymous</i> Hispano en el que se aclara que se trata de la “Operación Independencia” y se envió el mensaje: "@AlvaroUribeVel We are <i>Anonymous</i> #20dejulio #RevolucionColombia #VivaIndependencia".</p>	<p>(5.2) <i>Anonymous</i> controlando la cuenta de <i>Facebook</i> del presidente de Colombia Juan Manuel Santos posteo el video.</p>
<p>(5.3) El expresidente Álvaro Uribe aproximadamente 45 minutos después de que fuera “hackeada” su cuenta, escribió que "terroristas" se habían apoderado de su espacio en la red social y pidió ayuda a los servicios de <i>Twitter</i> en español para recuperarla.</p>	<p>(5.4) En su cuenta en <i>Twitter</i>, el presidente Santos dijo: "Lamentó la interferencia en la cuenta de <i>Facebook</i> que se encuentra a mi nombre y los mensajes que desde allí se han publicado".</p>
<p>(5.5) Detenido Johann Armando Cubillos, un estudiante de ingeniería mecánica de la Universidad Nacional que intervino en las cuentas de redes sociales de varias personalidades colombianas.</p>	<p>(5.5) Detenido Johann Armando Cubillos, un estudiante de ingeniería mecánica de la Universidad Nacional que intervino en las cuentas de redes sociales de varias personalidades colombianas.</p>

### Situación 6

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 6.0		
● 6.1	22 /07/ 2011	<i>Anonymous</i> dice tener documentos secretos de la OTAN

(6.0) *Anonymous* en la cuenta de *Twitter* @AnonymousIRC dirigiéndose a la Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN): "Ahora contamos con un giga de datos, que en su mayor parte no se puede publicar porque sería irresponsable", pero "en los próximos días, esperen más datos interesantes".

(6.1) Funcionario del OTAN: "Expertos de seguridad de la OTAN están investigando esas afirmaciones". "Nosotros condenamos enérgicamente cualquier filtración de documentos secretos, la cual pudiera poner en peligro la seguridad de los aliados de la OTAN, las fuerzas armadas y a los ciudadanos".

### Situación 7

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 7.0		
● 7.1	05 /08/ 2011	<i>Anonymous</i> tiene en la mira al presidente Correa (Ecuador)
● 7.2		

(7.0) El 20 de julio del 2011, un juez condenó a tres años de cárcel y el pago de 40 millones de dólares a tres directivos y un exeditor de opinión del periódico *El Universo* de la ciudad de Guayaquil, en una demanda por injuria planteada por el mandatario socialista. La sentencia fue apelada por los afectados.

(7.1) *Anonymous* en *YouTube* convoca a la operación "Cóndor Libre" en el que menciona que ha "decidido iniciar la operación Cóndor Libre" en respuesta a la "injusticia" cometida contra el diario *El Universo* y para "luchar contra la censura a los medios informativos de nuestro país". Correa "recientemente ha tomado posturas radicales en contra de la libertad de expresión del pueblo y los medios de comunicación que *Anonymous* no aceptará. Días atrás, el Gobierno inició actividades en contra de los medios que tuvieran diferencias ideológicas frente a sus políticas", denunció la grabación.

(7.2) *Anonymous*, controlando página de internet del municipio Francisco de Orellana, deja el mensaje: "somos *Anonymous*, somos legión, no perdonamos, no olvidamos, espéranos, la victoria para *Anonymous*".

## Situación 8

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 8.0		
● 8.1	05 /08/ 2011	<i>Anonymous</i> anunció el 'fin de <i>Facebook</i> ' para el 5 de noviembre
● 8.2	10 /08/ 2011	<i>Anonymous</i> niega planear un ataque cibernético contra <i>Facebook</i>

(8.0) *Facebook* comercializa la información de sus usuarios.

(8.1) *Anonymous* convoca a la operación “#opfacebook” donde informa que el objetivo es que *Facebook* deje de existir para siempre: "*Facebook* ha estado vendiendo nuestra información a agentes del gobierno, dándole acceso clandestino a nuestra información. Están espiando a toda la gente del mundo. Algunas de estas empresas llamadas *WhiteHat* ( Traducción “SombreroBlanco” ) *Infosec* están trabajando para los gobiernos autoritarios, como los de Egipto y Siria".

(8.2) En *Twitter* otros miembros del grupo negaron que apoyaran el ataque: "No estamos tras la Operación *Facebook*. No es nuestro estilo matar al mensajero".

Situación 9

● 9.0	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 9.1	16 /08/ 2011	<i>Anonymous</i> se atribuyó nuevos ataques a páginas del Gobierno (Colombia)
● 9.2	21 /09/ 2011	`Piratas` atacan de nuevo la página del Senado colombiano
● 9.3		
● 9.4		
● 9.5		
● 9.6		

<p>(9.0) En Colombia, <i>Anonymous</i> menciona que atacará por los calificativos del ministro de defensa Rodrigo Rivera al referirse <i>Anonymous</i> como “terroristas informáticos” y las políticas educativas del presidente Juan Manuel Santos.</p>
<p>(9.1) Bloqueos parciales de las páginas oficiales del Ministerio de Defensa, el Senado de la República y el Ministerio de Educación de Colombia.</p>
<p>(9.2) Declaraciones del Senador de Colombia Juan Manuel Corzo sobre su insuficiencia de salario de más de 8.625 dólares para el pago del combustible de los automóviles de los legisladores. Además, ha dicho que prefiere que le paguen el carburante a tener que robarle al Estado.</p>
<p>(9.3) En su cuenta de <i>Twitter</i>, el grupo de <i>Anonymous</i> en Colombia anunció: "En minutos nuestra visita al portal de los que no tienen para tanquear sus carros, preparad cañones!!!!". "Adiós a la página web del Senado de la República, exigimos que Corzo compre un mejor servidor o lo tiraremos cuando nos dé la gana, ladrón!!".</p>
<p>(9.4) Dos horas más tarde, el colectivo explicó que "los ataques son promovidos por la indignación que han causado las declaraciones de Juan Manuel Corzo y su humilde Salario".</p>
<p>(9.5) La página de internet de la cámara legislativa se mantuvo fuera de servicio por varias horas.</p>
<p>(9.6) Restablecieron la página de internet de la cámara legislativa tras el ataque y no causó daños en equipos ni pérdida de bases de datos.</p>

### Situación 10

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 10.0		
● 10.1	22 /08/ 2011	<i>Anonymous</i> anuncia ataque a página de Gobierno dominicano

(10.0) Exigencias al gobierno dominicano de otorgar el 4% del Producto Interno Bruto (PIB) a la educación pública.

(10.1) *Anonymous* en un video convoca a la operación “maleducados RD” y menciona que lanzará un ataque a las páginas de internet del Gobierno dominicano con el propósito de apoyar a quienes localmente exigen otorgar el 4% del Producto Interno Bruto (PIB) a la educación pública. “Queremos libros de textos gratuitos y modernos para los estudiantes”.

### Situación 11

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 11.0		
● 11.1	20 /09/ 2011	<i>'Hackers'</i> atacaron la Registraduría (Colombia)
● 11.2	24 /10/ 2011	<i>Anonymous</i> afirma que bloqueó la página de la Registraduría
● 11.3	31 /10/ 2011	400 millones de ataques informáticos contra la Registraduría.

(11.0) Proceso electoral en Colombia.

(11.1) *Anonymous* publica en la red social *Facebook* que pondrán en marcha el plan “Democracia”, el cual está encaminado a atacar la página de internet del órgano electoral el día de los comicios.

(11.2) Sánchez se reunió con el comandante de la Policía, general Óscar Naranjo, para ponerlo al tanto de las amenazas que el grupo *Anonymous*.

(11.3) Los ataques maliciosos fueron bloqueados y se restringió el acceso a más de 2.000 direcciones *IP*.

### Situación 12

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 12.0		
● 12.1	03 /11/ 2011	<i>Anonymous</i> deja expuestos a visitantes a foros de pornografía en internet
● 12.2		

(12.0) *Anonymous* obtiene las direcciones *IP* de los visitantes a los foros de pornografía infantil haciendo que los usuarios descargaran una actualización falsa del *software Tor*, que puede ser utilizado para ocultar la identidad de un usuario de internet.

(12.1) *Anonymous* en un comunicado enviado a *pastebin.com*, dijo que iba a exhibir las direcciones *IP* como parte de una campaña denominada "Operación Darknet".

(12.2) *Anonymous* afirmó haber publicado las direcciones *IP* de cerca de 200 visitantes a foros de pornografía infantil.

### Situación 13

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 13.0		
● 13.1	25 /12/ 2011	<i>Anonymous</i> hackeó la página de teletón (Colombia)

(13.0) El grupo *Anonymous* logró *hackear* la página de internet de la Fundación Teletón [www.teleton.org.co](http://www.teleton.org.co) y sobrepuso una imagen de su símbolo, publicando el siguiente mensaje: "Esperamos honestidad con los dineros recaudados. Somos *Anonymous* haciendo un llamado de atención a las irregularidades encontradas en los dineros recaudados en la [teleton.co](http://teleton.co)".

(13.1) Tras varias horas, la página de internet volvió a operar normalmente.

## Situación 14

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 14.0		
● 14.1	28 /12/ 2011	<i>Anonymous</i> juega a Robin Hood con tarjetas de crédito robadas
● 14.2		
● 14.3	27 /02/ 2012	Assange denuncia la falta de control de una organización privada de seguridad
● 14.4		
● 14.5		

(14.0) Los servidores de inteligencia global *Stratfor* son infligidos.

(14.1) *Anonymous* utiliza las tarjetas de crédito robadas para hacer donaciones de caridad a organizaciones como Care y la Cruz Roja.

(14.2) Las transacciones de las tarjetas de crédito que se reportan como robadas se revirtieron.

(14.3) George Friedman, fundador de *Stratfor*, confirmó el ataque el 24 de diciembre en un correo electrónico a los suscriptores, en el que reconocía la situación: “El sitio *web* de *Stratfor* fue hackeado por un tercero no autorizado [...] Tenemos razones para creer que los nombres de los suscriptores corporativos han sido publicados en otros sitios *web*. Estamos investigando diligentemente la medida en que la información del suscriptor pueden haber sido obtenidas”.

(14.4) El fundador del portal *Wikileaks*, Julian Assange, denunció en Londres la falta de algún tipo de control sobre la empresa privada estadounidense de seguridad *Stratfor*, a la que acusó de recurrir al soborno para obtener información secreta con fines económicos.

(14.5) Estos correos, según los medios británicos, los obtuvo *Wikileaks* a través de los ciberactivistas de *Anonymous*, que el pasado diciembre atacaron la empresa de seguridad, aunque Assange no quiso dar detalles de sus fuentes por ética periodística.

## Situación 15

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 15.0		
● 15.1	07 /01/ 2012	Alcaldía de Piedecuesta optimiza su <i>web</i> luego de ataque de <i>hackers</i> (Colombia)

(15.0) *Anonymous* subió información en contra del ex alcalde Jorge Armando Navas y el actual alcalde Ángel de Jesús de Piedecuesta en Colombia.

(15.1) El sitio de internet de Piedecuesta se optimiza y se dejan a cargo a personas de confianza del alcalde para controlar la información.

Situación 16

	Fecha	Encabezados
● 16.0		
● 16.1	18 /01/ 2012	<i>Wikipedia</i> lidera "apagón" virtual contra polémica ley antipiratería en EE.UU
● 16.2	19 /01/ 2012	<i>Anonymous</i> ataca al Departamento de Justicia de EU y <i>Universal Music</i>
● 16.3	19 /01/ 2012	<i>Wikipedia</i> vuelve tras apagón pero avisa que la batalla no termina
● 16.4	20 /01/ 2012	El senado de EE.UU. retrasa votación de la ley antipiratería
● 16.5	23 /01/ 2012	<i>Anonymous</i> publica toda la discografía de Sony
● 16.6	25 /01/ 2012	El Internet sigue caliente
● 16.7	29 /01/ 2012	A Sony no le consta ningún ataque del grupo <i>Anonymous</i> a su catálogo musical
● 16.8		
● 16.9		

(16.0) Ley de propiedad intelectual en EE.UU.				
(16.1) El proyecto de ley goza de un amplio apoyo del sector de entretenimiento, empresas farmacéuticas y publicaciones, entre otros grupos.				
(16.2) El FBI cierra el portal de internet para descargas <i>Megaupload</i> y detiene a cuatro de sus ejecutivos en Nueva Zelanda.				
(16.3) <i>Anonymous</i> anula los sitios de internet del Departamento de Justicia de EE.UU., <i>Universal Music</i> , <i>MPAA</i> y <i>RIAA</i> .	(16.4) <i>Anonymous</i> convoca la operación “Marzo Negro” la cual consiste en un boicot económico contra la industria cinematográfica, de música y los grandes medios que han respaldado la iniciativa legislativa.	(16.5) <i>Anonymous</i> en la cuenta de <i>Twitter</i> @anonops difunde una lista con enlaces <i>BitTorrent</i> para descargar las discografías de los artistas de Sony <i>Music</i> .	(16.6) <i>Anonymous</i> en la cuenta de <i>Twitter</i> @YourAnonNews pregunta a sus seguidores cuál debe ser la próxima página que les gustaría que <i>Anonymous</i> hackeara.	(16.7) <i>Anonymous</i> en la cuenta de <i>Twitter</i> @Anon_Central menciona que el grupo está “descentralizado, lo que significa que no tenemos líderes: tú eres tu propio líder”.

<p>(16.8)</p> <p>Barrett Brown miembro de <i>Anonymous</i> comenta: “es represalia por <i>Megaupload</i> el ataque simultáneo a <i>Justice.gov</i>”.</p>		<p>(16.9)</p> <p>A Tim Schaaff, presidente de <i>Sony Entertainment Network</i>, no le consta el supuesto y publicitado ataque del grupo <i>Anonymous</i> al catálogo musical de Sony.</p>		
--	--	--	--	--

*Situación 17*

● 17.0	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 17.1	20 /01/ 2012	Hackearon la cuenta de <i>Twitter</i> de Metrolínea (Colombia)

(17.0) *Anonymous* controlando la cuenta de *Twitter* @Metrolínea cambió el avatar y envió mensajes: “@Metrolínea Corrupto... Esto ha empezado! *We Are Anonymous*”. “Si tu gobierno apaga internet, apaga a tu gobierno! Únete y camina con nosotros a la revolución mundial. El conocimiento para todos!”. “*Anonymous* hace una advertencia, habla sobre *Megaupload*”. “Más que nunca, *Anonymous* es la idea colectiva más grande del planeta! es el martillo para aplastar dictaduras! somos la Revolución”. “La Corrupción Latente en la Ciudad Bonita desde los Tiempos del exalcalde Iván Moreno Rojas”.

(17.1) Metrolínea solucionó el problema cambiando las claves y activando los bloqueos aproximadamente en una hora.

### Situación 18

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 18.0		
● 18.1	27 /01/ 2012	<i>Anonymous</i> ataca páginas de gobierno en protesta por versión mexicana de SOPA.
● 18.2		
● 18.3		

(18.0) Ley Döring que busca regular los derechos propiedad intelectual en México.

(18.1) *Anonymous* convoca operación “OpDoring” en la que menciona “*Anonymous* ataca páginas de gobierno en protesta por versión mexicana de SOPA”.

(18.2) Bloqueo de las páginas de internet del Senado y la Secretaría de Gobernación de México.

(18.3) Sobre las acciones de *Anonymous*, Döring señaló que "tienen derecho a manifestarse en contra, eso lo respeto, [pero] a atacar páginas web, no".

### Situación 19

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 19.0		
● 19.1	10 /02/ 2012	<i>Anonymous</i> afirma haber bloqueado la página web de la CIA

(19.0) La página de internet de la *Central Intelligence Agency* (CIA) está fuera de servicio.

(19.1) *Anonymous* en *Twitter* deja el mensaje : “CIA TANGO DOWN”.

## Situación 20

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 20.0		
● 20.1	12 /02/ 2012	<i>Anonymous</i> ataca página de la Procuraduría (Colombia)
● 20.2		

(20.0) Afirmaciones del Procurador General de la Nación, Alejandro Ordóñez sobre estar a favor de la tauromaquia (Colombia).

(20.1) La Procuraduría de Colombia informó que durante el fin de semana se registró un intento de ataque a la página de internet del órgano de control, el cual no tuvo éxito.

(20.2) *Anonymous* se atribuyó el ataque a la página de internet de la procuraduría y afirma que derribó la página de internet.

## Situación 21

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 21.0		
● 21.1	24 /02/ 2012	Estados Unidos cambia su lenguaje frente a <i>Anonymous</i>
● 21.2		

(21.0) El director de la Agencia de Seguridad Nacional de los Estados Unidos, el general Keith Alexander, dijo que *Anonymous* pronto intentará y podrá “llevar a cabo un corte de energía limitada, mediante un ataque cibernético”, según una fuente anónima citada ese día por el periódico *The Wall Street Journal*.

(21.1) *Anonymous* en la cuenta de *Twitter*, @YourAnonNews, respondió a estas opiniones con una negativa contundente con el *tweet*: “Jefe de la NSA se dedica a la retórica del alarmismo y el miedo”, y añadió otro en el que dijo: “¿Por qué Anon cortaría las redes de energía, cuando hay vidas que dependen de ella?”

(21.2) A pesar de las advertencias de la Agencia de Seguridad Nacional, hay otro sector de funcionarios oficiales que sostiene que es difícil considerar que una organización que no proviene de un Estado, como es el caso de *Anonymous*, tenga una capacidad de organización semejante, aunque, dicen, hay que considerar que la capacidad tecnológica sí la tienen.

### Situación 22

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 22.0		
● 22.1	28 /02/ 2012	Detienen en España a cuatro miembros de <i>Anonymous</i>
● 22.2	28 /02/ 2012	Detienen en España y América Latina a 25 presuntos <i>hackers</i> de <i>Anonymous</i>
	29 /02/ 2012	Redada internacional contra <i>Anonymous</i>

(22.0) Ataques de *Anonymous* a páginas de internet de partidos políticos, instituciones o empresas.

(22.1) Operación internacional "*Exposure*" contra el cibercrimen, coordinada por Interpol.

(22.2) Detenciones de 25 presuntos integrantes de *Anonymous*. Cuatro personas fueron detenidas en España, diez en Argentina, seis en Chile y cinco en Colombia.

### Situación 23

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 23.0		
● 23.1	07 /03/ 2012	<i>Hackers</i> de <i>Anonymous</i> atacan un servidor de <i>Panda Security</i>
● 23.2		

(23.0) Afectación de un servidor externo de la compañía *Panda Security* que almacena campañas de *marketing* y blogs.

(23.1) Productos, código fuente, sistema de actualizaciones y datos de clientes y colaboradores han quedado al margen del ataque.

(23.2) *Panda Security* reconoce en su comunicado que seguirán investigando el caso y que, mientras tanto, quieren informar a sus clientes de que "ninguno de sus datos se ha visto comprometido" y que los productos y servicios de la compañía siguen funcionando "con total normalidad".

## Situación 24

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 24.0		
● 24.1	09 /03/ 2012	<i>Anonymous</i> Perú se atribuye caída de sitio web de Policía Informática.
● 24.2		
● 24.3		

(24.0) La página de internet de la Policía Informática de Perú presenta una página en blanco con un mensaje de error en el que se señala que no se puede mostrar el contenido.

(24.1) *Anonymous* Perú en *Twitter* publicó "División de Investigación de Delitos de Alta Tecnología DOWN (caída)".

(24.2) *Anonymous* se atribuyó la exposición de unos 200 correos de supuestos policías informáticos.

(24.3) La Policía Informática de Perú negó los supuestos correos y sobre la página de internet, mencionó que se trataba de una falla del sistema.

## Situación 25

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 25.0		
● 25.1	18 /03/ 2012	¿Está Google obsesionado con +?
● 25.2		

(25.0) Al menos 37 mil usuarios descargaron e instalaron un sistema operativo "Anon OS" lanzado supuestamente por *Anonymous*. Anon OS es una variación de la distribución de Ubuntu que incluye herramientas para ocultar la identidad de sus usuarios, usar una máquina en ataques de negación de servicio *DdoS*, y otras funciones.

(25.1) *SourceForge*, el servicio donde los usuarios podían descargar "Anon OS" de forma gratuita, removió el paquete con el instalador del sistema, para evitar que otros de sus usuarios fueran víctimas de los programas potencialmente peligrosos que habían sido descubiertos en él.

(25.2) *Anonymous* en la cuenta de *Twitter* @AnonOps, avisó que el proyecto de Anon OS no había sido creado por ninguno de sus miembros, y que se trataba de un sistema "falso y lleno de troyanos".

## Situación 26

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 26.0	31 /05/ 2012	<i>Anonymous</i> cumple con sus amenazas y ataca el Gran Premio de Canadá de F1
● 26.1		
● 26.2		

(26.0) Gobierno de Québec aprueba una ley de emergencia para limitar las manifestaciones estudiantiles.
(26.1) <i>Anonymous</i> amenaza con atacar la organización del Gran Premio de Canadá de Fórmula 1.
(26.2) <i>Anonymous</i> publica datos de los compradores de entradas: nombres, direcciones de correo electrónico y números de teléfono. Además dejar el mensaje: "La gran riqueza del deporte no es el dinero, sino la libertad. Hoy, <i>Anonymous</i> nos recuerda la importancia de la deportividad que han degradado con su corrupta y autoritaria sociedad".

## Situación 27

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 27.0	11 /07/ 2012	<i>Anonymous</i> publica datos personales de centenares de pederastas
● 27.1		
● 27.2		

(27.0) <i>Anonymous</i> convocó en un vídeo a la operación "Pedochat" y menciona "Últimamente se ha producido un aumento de las páginas web dedicadas a los pederastas", alertaba el vídeo colgado por <i>Anonymous</i> , que precisaba que el objetivo de la operación es "reducir, si no erradicar esa plaga".
(27.1) <i>Anonymous</i> publicó cerca de 500 correos electrónicos, direcciones IP, números de teléfono y direcciones postales entre los que figuran varias decenas de ciudadanos que residen en Bélgica.
(27.2) La organización belga para niños desaparecidos y víctimas de explotación sexual " <i>Child Focus</i> " criticó la acción de los piratas informáticos y señaló que solo la policía debe investigar ese tipo de delitos.

## Situación 28

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 28.0		
● 28.1	21 /08/ 2012	<i>Anonymous</i> reivindica ciberataques al gobierno británico por el caso Assange
● 28.2	22 /08/ 2012	En apoyo a Assange, <i>Anonymous</i> atacó webs del Gobierno británico
● 28.3		

(28.0) Julian Assange, fundador de *Wikileaks*, lleva dos meses encerrado en la embajada ecuatoriana en Londres, donde se refugió huyendo de la justicia británica que se disponía a extraditarlo a Suecia, donde le reclaman por presunto delitos sexuales.

(28.1) *Anonymous* convoca en *Twitter* la operación "Liberad a Assange" en represalia por la actitud de Londres en el caso del encierro del australiano Julian Assange.

(28.2) Las páginas de internet del gobierno británico sufrieron interrupciones.

(28.3) Ministro británico: "Hemos tomado medidas para que la página funcione, pero los visitantes podrían no poder acceder a ella de manera intermitente".

## Situación 29

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 29.0		
● 29.1	10 /09/ 2012	Piratas informáticos bloquean el popular registro de dominio <i>GoDaddy</i>
● 29.2		
● 29.3	11 /09/ 2012	<i>GoDaddy</i> niega un ataque informático y atribuye su caída a problemas internos

(29.0) Los servicios de *GoDaddy*, que aloja a más de 53 millones de dominios de internet, quedaron inutilizados.

(29.1) *Anonymous* en la cuenta de *Twitter* *AnonymousOwn3r* se atribuyó el incidente.

(29.2) *GoDaddy* informó que los problemas operativos que experimentó se debieron a fallos internos y no a la intervención de "*hackers*". Scott Wagner, consejero delegado interino de *GoDaddy* mencionó: "La caída del servicio no fue causada por influencias externas. No fue un '*hack*'. Hemos determinado que se debió a una serie de sucesos internos en nuestra red. Una vez que los problemas fueron identificados tomamos las medidas para restaurar los servicios".

(29.3) El presunto "*hacker*" *AnonymousOwn3r* se limitó a mostrar su sorpresa en *Twitter* tras el comunicado de *GoDaddy* en el que negó el ataque.

### Situación 30

	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 30.0		
● 30.1	17 /10/ 2012	<i>Anonymous</i> revela el nombre del acosador de Amanda Todd

(30.0) La joven canadiense Amanda Todd se suicidó después que subiera a *YouTube* un video en el que contara la larga agonía que sufrió durante años producto del *bullying*. Todd relató en un video con tarjetas cómo fue seducida por un hombre y accedió a mostrar sus senos a través de la *webcam*.

(30.1) *Anonymous* reveló el nombre del acosador que extorsionó en *Facebook*, a la joven Amanda Todd.

### Situación 31

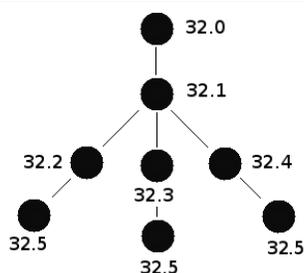
	<i>Fecha</i>	<i>Encabezados</i>
● 31.0		
● 31.1	05 /11/ 2012	Caen 30 presuntos integrantes de <i>Anonymous</i> en varios países
● 31.2	06 /11/ 2012	Detuvieron a 25 miembros de la red pirata <i>Anonymous</i>

(31.0) Ataques de *Anonymous* a páginas de internet de partidos políticos, instituciones o empresas.

(31.1) Se convoca la operación “*Unmask*” (Desenmascarado), en marzo de 2012 y fue empleada en siete países: España, Perú, Ecuador, República Dominicana, Argentina, México y Colombia.

(31.2) El director de la Policía Nacional en Colombia, general José Roberto León Riaño, confirmó este lunes la captura de treinta personas en siete países.

Situación 32



Fecha

Encabezados

20 /11/ 2012 *Anonymous* tomó parte en la guerra de Gaza

(32.0) Confrontación internacional entre Palestina e Israel.		
(32.1) <i>Anonymous</i> convoca a la operación #OpIsrael. Menciona: “lo que está ocurriendo en Palestina es opresión”. “No tienen flota, ni Ejército o fuerza aérea. No hay guerra en Gaza”. Finalmente y aunque al final del comunicado rematan con la frase “no escaparéis de nuestra ira”, dirigida obviamente a Israel, el grupo de activistas invita a unos y otros, palestinos e israelíes, a que “encuentren puntos en común y pongan fin a la violencia”.		
(32.2) Bloqueo de las páginas de internet del gobierno de Israel.	(32.3) Se suprimió la base de datos del Ministerio de Asuntos Exteriores de Israel.	(32.4) Se subieron imágenes y mensajes en favor de los palestinos.
(32.5) <i>Anonymous</i> menciona que se trataba de “proteger los derechos del pueblo palestino, que está siendo amenazado en silencio, mientras Israel ha intentado cerrar la línea telefónica y el servicio de Internet por la Franja de Gaza”.	(32.5) <i>Anonymous</i> menciona que se trataba de “proteger los derechos del pueblo palestino, que está siendo amenazado en silencio, mientras Israel ha intentado cerrar la línea telefónica y el servicio de Internet por la Franja de Gaza”.	(32.5) <i>Anonymous</i> menciona que se trataba de “proteger los derechos del pueblo palestino, que está siendo amenazado en silencio, mientras Israel ha intentado cerrar la línea telefónica y el servicio de Internet por la Franja de Gaza”.

## 4.2 Estados deseados y no deseados de *Anonymous*

### *Estados deseados*

<i>Estado deseado</i>	<i>Situación</i>
Dejar fuera de servicio la página de internet.	1, 2, 9, 16, 18, 19, 28, 29, 32
Deshabilitar plataforma de internet.	3
Tener control de la página de internet o cuenta de red social ( <i>Facebook</i> o <i>Twitter</i> ) para hacer modificaciones y publicar mensajes.	5, 7, 13, 17, 32
Robar información.	3, 4, 14, 23
Hacer donaciones de caridad a organizaciones con tarjetas de crédito robadas.	14
Publicación de información privada.	15, 16, 26, 27, 30

### *Estados no deseados*

<i>Estado no deseado</i>	<i>Situación</i>
Los ataques de <i>Anonymous</i> son bloqueados.	11, 20
Detención de los integrantes de <i>Anonymous</i> .	1, 3, 5, 22, 31
Las transacciones de las tarjetas de crédito son revertidas.	14

### 4.3 Causas del ataque de *Anonymous*

<i>Situación</i>	<i>Causa del ataque</i>	<i>Causante o representante</i>
1	Cierre de los medios financieros a <i>Wikileaks</i> .	1. <i>Postfinance</i> 2. <i>Mastercard</i> 3. <i>PayPal</i>
2	Leyes de regulación de derechos de autor en internet (Colombia).	Gobierno colombiano
3	Acciones legales contra la persona que descubrió la clave maestra de <i>Play Station 3</i> y quienes visitaran su sitio para obtener la clave.	<i>Sony</i>
4	Condiciones del rescate a Grecia.	Fondo Monetario Internacional (FMI)
5	“Falsa independencia” de Colombia.	1. Expresidente de Colombia Álvaro Uribe Vélez 2. Presidente de Colombia Juan Manuel Santos
6	[En las noticias no se menciona la causa del ataque]	Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN)
7	Condena a tres años de cárcel y el pago de 40 millones de dólares a tres directivos y un exeditor de opinión del periódico <i>El Universo</i> de la ciudad de Guayaquil, en una demanda por injuria planteada por el mandatario.	Presidente Rafael Vicente Correa (Ecuador)
8	Comercialización de la información de los usuarios de <i>Facebook</i> .	<i>Facebook</i>
9	Rodrigo Rivera se refiere a <i>Anonymous</i> como “terroristas informáticos”. Políticas educativas del presidente Juan Manuel Santos.	Ministro de defensa Rodrigo Rivera (Colombia)
10	El gobierno dominicano no otorgar el presupuesto suficiente (4% del Producto Interno Bruto) a la educación pública.	Gobierno dominicano
11	Proceso electoral (Colombia).	Órgano electoral (Colombia)

12	Foros de pornografía infantil en internet.	Visitantes a foros de pornografía infantil
13	Irregularidades en el uso del dinero recaudado en el Teleton (Colombia).	Organizadores Teletón
14	[En las noticias no se menciona la causa del ataque]	<i>Stratfor</i>
15	[En las noticias no se menciona la causa del ataque]	1.Exalcalde Jorge Armando Navas (Colombia) 2.Alcalde Ángel de Jesús (Colombia)
16	Aprobación de la ley de propiedad intelectual en EE.UU. en el que el FBI cierra el portal de internet para descargas Megaupload y detiene a cuatro de sus ejecutivos en Nueva Zelanda.	1. Departamento de justicia de EE.UU. 2. <i>Universal Music</i> 3. <i>MPAA</i> 4. <i>RIAA</i> 5. <i>Sony Music</i>
17	[En las noticias no se menciona la causa del ataque]	Metrolínea (Sistema integrado de transporte masivo en Colombia)
18	Proyecto de ley para regular los derechos propiedad intelectual (México).	1. Senado (México) 2. Secretaría de Gobernación (México)
19	[En las noticias no se menciona la causa del ataque]	<i>Central Intelligence Agency (CIA)</i>
20	Afirmaciones del Procurador General de la Nación, Alejandro Ordóñez sobre estar a favor de la tauromaquia.	Procurador General Alejandro Ordóñez (Colombia)
21	La agencia de seguridad de EE.UU. esta discutiendo un posible ataque de <i>Anonymous</i> .	Agencia de seguridad de EE.UU
22	Captura de los integrantes de <i>Anonymous</i> .	<i>Interpol</i>
23	[En las noticias no se menciona la causa del ataque]	<i>Panda Security</i>
24	[En las noticias no se menciona la causa del ataque]	Policía informática (Perú)
25	Difusión de sistema operativo que se puede considerar como una trampa para <i>Anonymous</i> .	[En las noticias no se menciona]

26	La gran riqueza del deporte no es el dinero, sino la libertad.	Formula 1
27	Pederastas.	Pederastas
28	Acusaciones al fundador de Wikileaks por presuntos delitos sexuales.	Gobierno británico
29	[En las noticias no se menciona la causa del ataque]	<i>GoDaddy</i>
30	Suicidio de Amanda Todd por bullying.	Acosador de la joven Amanda Todd
31	Captura de los integrantes de <i>Anonymous</i> .	Policía de España, México, Perú, República Dominicana, Argentina y Colombia
32	Ataques de Israel a Palestina.	Gobierno de Israel

## 5. Interpretación del juego

Debido a que para analizar la estrategia de *Anonymous*, no se consideraron situaciones aisladas dado que se asume que la estrategia está en diferentes momentos del juego; se elaboró este capítulo. Con la intención de describir el juego y la estrategia, como comúnmente se divide en ajedrez: inicio, mitad y final. No obstante, esta partición no representa la situación real sino que se utiliza para seguir un orden en la descripción porque no se puede asegurar con precisión el inicio, el medio juego o el final, pues el juego es dinámico.

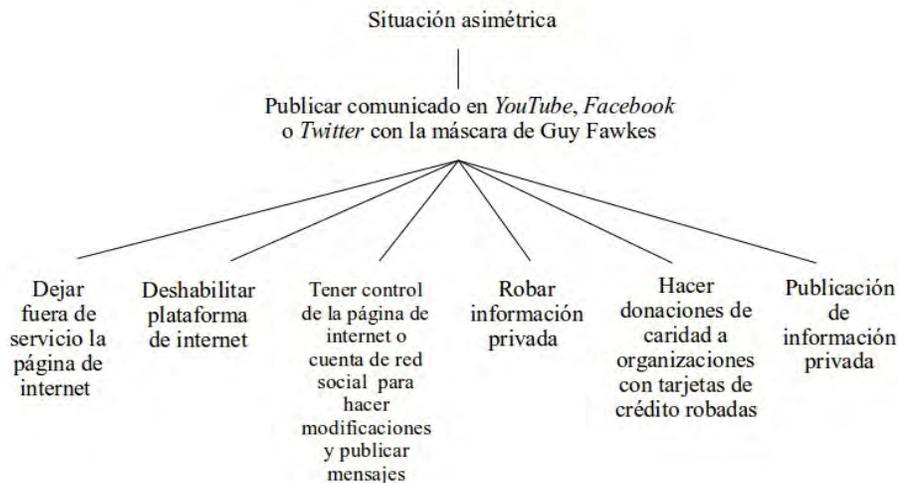
El juego inicia para *Anonymous* en el momento que publica el comunicado con la máscara de Guy Fawkes para indicar a quién infligirá daño sin recurrir al engaño. Esta decisión es adecuada porque indica a los miembros del grupo, qué dirección tomar y qué acciones tomar. Además, puede agregar a nuevos integrantes. Lo que facilita la integración de nuevos usuarios es la indignación del usuario ante la situación y que las decisiones de *Anonymous* son fieles a los del personaje principal de *V de Vendetta*. No obstante, con esta decisión, el adversario puede anticipar el ataque si esta vigilando al grupo. En estos comunicados también se observa que los intereses de los jugadores son opuestos con respecto a los estados del mundo, es decir, *Anonymous* pretende infligir daño y su adversario, detenerlo.

Después de publicar el comunicado con la máscara de Guy Fawkes para indicar la operación que van a emplear, entablan un estilo de juego ofensivo en un juego unipersonal. Se considera que es unipersonal por tres razones. Primera, su adversario es pasivo, es decir cuando *Anonymous* deje de ser activo, el juego terminará. Segunda, los comunicados de los adversarios son dirigidos a sus usuarios y no a los integrantes de *Anonymous*, en otras palabras, no se interesan en *Anonymous*. El posible motivo de que no se interesen es debido a que los servicios que bloquean o controlan se recuperan en unas horas sin tener que hacerle daño al grupo. Además, *Anonymous* no es el único que los ataca y puede ser percibido como uno de tantos que pretenden hacer daño. La última razón es que *Anonymous* en las diferentes situaciones, entra como un tercero y se vuelve parte de la situación; en otras palabras, originalmente no hay un motivo que justifique el ingreso de *Anonymous* al juego. Aunque hay situaciones en donde capturan a algunos integrantes de *Anonymous*, el juego continúa siendo unipersonal porque los arrestos son consecuencia de intervenir en un juego ya iniciado.

Las decisiones de *Anonymous* en un juego unipersonal son que tienen el primer ataque y dependiendo del daño, logran o no, la atención de a quien infligen daño. En su juego unipersonal, lo que les mantiene constantemente jugando es no tener un adversario fijo, sino que por el contrario, renuevan a

sus adversarios. Lo que puede renovar a los adversarios es que constantemente existen situaciones que provocan reacciones del grupo en los diferentes países en los que se localiza *Anonymous*. Asimismo, jugar ofensivamente es lo que une al grupo debido a que no está establecido en un lugar físico o en internet. Este estilo de juegos es ocasionado con seis diferentes ataques. El primero es dejar fuera de servicio la página de internet para que se muestre en blanco o con el aviso de error. Segundo, deshabilitar la plataforma de internet. Tercero, tener control de la página de internet o red social (*Facebook* o *Twitter*) para modificar el perfil y enviar mensajes. Cuarto, robar información confidencial. Quinto, hacer donaciones con tarjetas de crédito robadas. Sexto, publicar información privada. Con estos seis ataques, se construye un probable árbol de decisiones al momento de atacar (véase en figura 8).

Figura 8. Árbol general de decisiones de *Anonymous*



Estos seis ataques de *Anonymous* no se combinan en una misma situación. Al no estar combinados, pueden indicar una falta de coordinación y planeación. En consecuencia, la estrategia de *Anonymous* se realiza “espontáneamente” y fuera de una institución. La característica principal de una estrategia espontánea es la incertidumbre, la cual le da ventaja a *Anonymous* porque su adversario no sabe de qué manera lo van atacar, cuándo lo van atacar y cuántos los van atacar. Si su adversario tuviera esta información, se defendería mejor de cualquiera de los seis tipos de ataque mencionados y evitaría los daños del grupo.

El ataque más común de *Anonymous* es dejar sin servicio a las páginas de internet de su adversario en turno. La desventaja de su principal ataque es que si *Anonymous* no anuncia el ataque, la institución que tiene bloqueada la página pueden informar que se trata de un error y que no lo causó *Anonymous*. No obstante, aunque la causa del bloqueo sea ajena *Anonymous*, éste continúa beneficiándose dado que no se conoce la causa y a raíz del éxito de ataques anteriores.

Sobre los ataques restantes como: deshabilitar plataformas de internet, tener control de la página de internet o red social para modificar el perfil y enviar mensajes, robar información confidencial y publicar información privada, son menos comunes por la dificultad de emplearlos. Sin embargo, son los que mayor daño hacen porque evidencian las deficiencias del adversario. En estos ataques, la debilidad del adversario depende de las habilidades de los integrantes de *Anonymous* para ingresar al sistema sin autorización. El éxito al ingresar al sistema sin autorización puede ser alcanzado por un solo usuario, en otras palabras, los logros de *Anonymous* no dependen de la cantidad de los miembros sino de las habilidades de los mismos.

Después de los ataques de *Anonymous*, se considera que comienza el final del juego en el que su adversario y el grupo publican comunicados. A partir de los comunicados que se relacionan con el bloqueo de la páginas de internet se pierde la certeza del origen de la causa: un error del sistema o *Anonymous* ya que ambos bandos se atribuyen la causa de la falla. Los adversarios se justifican al decir que se trata de un error del sistema y *Anonymous* se atribuye el bloqueo. Sobre los ataques restantes, en los que se tiene la certeza de que fue el grupo, los adversarios no pueden mencionar que fue un error del sistema, ya que de hacerlo así su credibilidad disminuiría.

Por último, en el transcurso de todo el juego y lo que estratégicamente es adecuado para *Anonymous*, es la utilización del anonimato y su no localización como grupo en un lugar físico específico. El anonimato le da ventaja cuando ataca a diferentes instituciones porque se reduce la posibilidad de represalia y le da libertad de decisión. Sin embargo, con el anonimato se puede generar cierto grado de desconfianza entre sus integrantes y entre quienes *Anonymous* pretende ayudar. Esta desconfianza entre sus integrantes es lógica porque fácilmente alguien ajeno al grupo y que les pretenda hacer daño, puede hacerse pasar por un miembro; por lo tanto, el anonimato se debe mantener dentro del grupo. Por otro lado, *Anonymous* al no localizarse como grupo en un lugar determinado, tiene ventaja debido a que no le pueden hacer un daño grave ya que en el peor de los casos capturan a algunos de sus integrantes. Además, sus adversarios no pueden acudir a un lugar específico para infligir daño *Anonymous*; es decir,

con esto sus adversarios solo pueden defenderse. El único contraataque efectivo de su adversario, que está a cargo de las autoridades, sería arrestar a los integrantes de *Anonymous*. Sin embargo; ello no representa una merma importante pues, como se mencionó, únicamente se necesita de un solo miembro que posea las habilidades para acceder a los sistemas sin autorización para infligir un percance.

## 6. Discusión

La teoría de juegos se elaboró para indicar cuál deberá ser el comportamiento de un individuo, institución o grupo, considerado como jugador, a través de las matemáticas y el árbol de decisiones para especificar la relación entre un conjunto de estados futuros probables. Sin embargo, estas características de la teoría se modificaron para no considerar los estados futuros sino los estados que ocurrieron en el pasado y no participar en la toma de decisiones, sino describir las acciones realizadas. La intención de observar los estados transcurridos es para obtener del juego estados deseados y no deseados, adversarios, relación entre los estados, adversarios y estrategia. No obstante, al utilizar de esta manera la teoría de juegos, se tiene como consecuencia una falta de información que pertenece a los diferentes estados del árbol. Para enfrentar dicha limitación, se recurrió al análisis de contenido como estrategia metodológica para obtener esa información. Se considera que el análisis de contenido fue la técnica apropiada para obtener los estados porque una técnica intrusiva, por ejemplo un experimento o una encuesta, resultaría difícil de emplear debido a que los integrantes de *Anonymous* están ocultos. Por otra parte, se pudieron utilizar los comunicados de *Anonymous* en *YouTube*, *Facebook* o *Twitter* para obtener los diferentes estados, pero estos comunicados no cumplen con el requisito de ser reproducibles para el análisis porque son difíciles de localizar y su permanencia en internet es incierta.

El inconveniente de utilizar las noticias es la ausencia de estados debido a que la información es insuficiente para elaborar el árbol de decisiones. Como consecuencia de este hecho, la mayoría de las situaciones en el árbol de decisiones son lineales, en otras palabras, las ramificaciones no tienen bifurcaciones. Además, tampoco se conoce la situación inicial del juego. Sin embargo, con estos documentos se tuvo como ventajas: ser estáticos y no ser reactivos al comportamiento al no intervenir el observador para obtener la información requerida.

Igualmente siguiendo con la manera de proceder en la teoría de juegos, los beneficios que se obtuvieron fueron poder establecer las unidades de registro para el análisis de contenido y contar con información relevante para la interpretación de las estrategias a través de la temporalidad de los estados del árbol de decisiones. Asimismo, la teoría de juegos ofreció la posibilidad de dar preferencia como analogía al juego de ajedrez para obtener una estructura más completa. En otras palabras, al tomar como referencia a este juego, se consideraron características internas (estilo de juego, habilidades, objetivo) y la relación con el exterior (adversario, terreno, tipo de juego, árbol de decisiones) para

obtener la estrategia. No obstante, darle preferencia a un solo juego también pudo haber reducido la posibilidad de describir más características representativas de *Anonymous*. Por ejemplo, existen juegos para los que no se necesita de un tablero, pero igualmente se toman decisiones.

Por otra parte, el anonimato en el desarrollo del juego es una de las características representativas de *Anonymous* dado que el entorno en donde actúa es internet y posee las habilidades para su utilización. El anonimato en internet da apertura a nuevas formas de interacción e influencia entre integrantes de un grupo. En el caso de *Anonymous*, se emplea en dos direcciones: entre integrantes del grupo y en los que están fuera del grupo. Esta característica la debe de tener el grupo porque le protege contra represalias; es decir, media la desconfianza entre los integrantes y también se desconfía de los usuarios ajenos porque sus adversarios también pueden falsificar información y hacerse pasar por un integrante de *Anonymous*. Asimismo, el anonimato es diferente entre un usuario común y un usuario experto. *Anonymous* fue clasificado como un usuario experto porque utiliza *software* o *hardware* especializados. Si un integrante de *Anonymous* no utiliza estos recursos, podría ser identificado con facilidad por las instituciones a las que ataca y sería arrestado porque estas instituciones cuentan con el *software* y *hardware* para saber de dónde vienen ataques.

Por último, al seleccionar las noticias para el corpus, se encontraron algunas notas que no se relacionan con las estrategias de *Anonymous* y por lo tanto, no se consideraron pero que posiblemente pudieron formar parte del juego. Estas noticias se refieren a quienes están observando el juego y simpatizan con *Anonymous*. Por ejemplo: en la noticia “AnoNLG: ayuda legal para *Anonymous*” una agrupación denominado la Comunidad Nacional de Abogados de *Anonymous* (AnoNLG) dirigiéndose al grupo mencionan: “Quizá no hay nada tan aterrador como sentir o anticipar el peso del gobierno de Estados Unidos cayendo sobre sus hombros. Pero no están solos”. Otra noticia es “Congresistas de Polonia protestan con máscaras de *Anonymous*”. Se describe que algunos congresistas polacos protestaron contra la aprobación de la ley de derechos de autor usando máscaras de Guy Fawkes durante una sesión en el Parlamento en Varsovia. De modo similar, en la noticia “Jóvenes marcharon para rechazar la Ley Lleras” se describe que en la protesta contra la ley de derecho de autor en Colombia algunos manifestantes utilizaban la máscaras *Guy Fawkes*. Por último, en la noticia “Presidente Juan Manuel Santos, entre los 100 más influyentes del mundo” se alude que *Anonymous* en la revista *Time* forma parte de las 100 personalidades más influyentes del mundo en el 2012.

En resumen, en los juegos competitivos, como los que participa *Anonymous*, lo que importa es ganar. Por esta razón, *Anonymous* para jugar y competir, ha utilizado como escenario el internet debido a que las acciones que realiza se limitan a este terreno. Esto es, los ataques de *Anonymous* no pueden rebasar la frontera de internet ya que ejecutar ataques físicamente con la máscara del personaje de *V de Vendetta* generaría respuestas hostiles frente a las cuales sus armas no serían de utilidad.

## Conclusiones

Para describir la estrategia de *Anonymous*, se utilizó la analogía de la teoría de juegos en que *Anonymous* es un jugador y está inmerso en un juego en el que toma decisiones. En este juego, los elementos que se consideraron tomando como modelo el juego de ajedrez son:

- 1) La relación entre un conjunto de estados (árbol de decisiones).
- 2) Tipo de juego.
- 3) Terreno (internet).
- 4) Objetivo.
- 5) Habilidades.
- 6) Estilo de juego.

Considerando estos elementos, la estrategia de *Anonymous* se desarrolla en internet y se entiende como un juego unipersonal en donde no hay comunicación entre los jugadores y el adversario es la naturaleza. A partir de estos supuestos, el grupo tiene la ventaja del primer ataque y lleva un estilo de juego ofensivo. Este ataque puede ser de seis tipos diferentes pero no se combinan dado que por la naturaleza de *Anonymous*, la planeación es imposible. Cabe mencionar que esta falta de planeación imprime espontaneidad al juego y representa una de las grandes ventajas de este jugador. Asimismo, los ataques los ocasiona con dos habilidades básicas. Primera, mantenerse en el anonimato entre sus integrantes y fuera del grupo para tener libertad de atacar debido a que reduce la probabilidad de que se conozca con antelación su acción y de sufrir algún tipo de represalia. La segunda habilidad es la de ingresar al sistema sin autorización, la cual es la característica de un usuario experto porque debe utilizar *software* o *hardware* especializados. Finalmente, el objetivo de estos ataques en cada situación, es castigar al que *Anonymous* identifica e interpreta como el causante o representante de un acto incorrecto. Este objetivo de *Anonymous* es la imitación del comportamiento del personaje ficticio de *V de Vendetta*.

A pesar de los logros obtenidos hasta ahora por *Anonymous*, su futuro dependerá de la invención de nuevos ataques o de hacer eficientes los que está usando debido a que se están creando nuevos métodos para anularlos. Por ejemplo, la empresa Google (2013) está desarrollando el proyecto nombrado "*Project Shield*" para que el ataque de denegación de servicio, que es el más usado por *Anonymous*, deje de ser una amenaza. Si el grupo no tiene usuarios expertos que innoven o hagan efectivos los ataques existentes la pregunta es: ¿Por cuánto tiempo más estará jugando *Anonymous*?

## Bibliografía

- Binmore, K. (1996). *Teoría de juegos*. Madrid: McGraw-Hill.
- Davis, M. D. (1979). *Teoría de juegos: una introducción no técnica*. Madrid: Alianza.
- Eingorn, V. (2007). *La toma de decisiones en el tablero*. Barcelona: Hispano Europea.
- Escobar B., J. (2009). *Introducción a las tecnologías de la información*. Madrid: Universidad de Alcalá.
- Google. (2013). Project Shield. En *Google ideas*. Recuperado Noviembre 13, 2013, de <http://www.google.com/ideas/projects/project-shield/>
- Grawitz, M. (1975). *Métodos y técnicas de las ciencias* (Vol. I y II). Barcelona: Hispano Europea.
- Gutiérrez E., A. (2009). *Venganza; naturaleza humana o construcción social*. Tesis de Licenciatura. Facultad de Psicología, UNAM.
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica*. Barcelona. Paidós.
- Maravall C., D. (1982). *Diccionario de matemática moderna*. Madrid: Editora Nacional.
- Moore, A., & Lloyd, D. (1988). *V de vendetta* (Vols. 1-10). Barcelona: Zinco.
- Myers, D. G. (2005). *Psicología social*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Ruiz O., J. I. (2003). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- Shubik, M. (1996). *Teoría de juegos en las ciencias sociales: conceptos y soluciones*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Singlenton, R. R., & Tyndall, W. F. (1977). *Introducción a la teoría de juegos y a la programación lineal*. Barcelona: Labor universitaria.
- Wallace, P. (2001). *La psicología de internet*. Barcelona: Paidós.
- York Museums Trust. (2009). Guy Fawkes. En *Hystory of York*. Recuperado Marzo 29, 2013, de <http://www.historyofyork.org.uk//themes/tudor-stuart/guy-fawkes>