
La cultura hacker como filosofía de vida en la era del capitalismo cibernético. Una aproximación al caso en Mendoza

Mesa 47: Neoliberalismo, cibernética y sociedad

Nelson Scariot. Comunicación Social. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. UNCuyo, nelsonScariot96@gmail.com

Resumen

El objetivo general de esta investigación es explorar la cultura hacker en Mendoza. Para iniciar este camino es pertinente definir al hacker y para ello debemos remontarnos al origen de la cultura hacker, comprender su ética y su accionar colectivo. En esta búsqueda por definir al hacker, nos encontramos con que en el imaginario social impera la noción del hacker como un criminal informático, por lo cual es necesaria la resignificación de este concepto que nos llevará a comprender sus ideas, valores y acciones enmarcadas en la filosofía hacker.

Esta filosofía se opone, en ciertos aspectos, a las aspiraciones y valores promovidos por el capitalismo cibernético, el sistema económico, político e informático que gobierna nuestra era. Lo característico de este sistema de gobierno es la forma bajo la cual se sostiene y funciona, y lo particular es que los hackers aportan sus conocimientos técnicos para el funcionamiento de la máquina cibernética. Hardware y software son la base fundamental de esta nueva forma capitalista, y los hackers son los proveedores principales de este hardware y software.

Entonces, a partir de la postura ideológica de los hackers y sus conocimientos técnicos es válido preguntarnos, ¿es posible la conformación de una clase política hacker capaz de pensar un retorno a la cuestión revolucionaria?

Para contestar esta pregunta, como también para definir qué es ser hacker, qué es la cultura hacker y qué es la filosofía hacker, exponemos el pensamiento de una serie de autores vinculados al tema: Richard Stallman, Eric Raymond, Pekka Himanen, McKenzie Wark y el colectivo Tiqqun, entre otros. Recuperaremos sus aportes para analizar los testimonios de

hackers mendocinos de la revista digital Tribuna Hacker y del movimiento Software, sobre las características de la cultura hacker a nivel global y provincial.

Palabras claves: filosofía hacker, cultura hacker, capitalismo cibernético

1. Introducción

Esta ponencia está basada en mi tesina de grado *La cultura hacker como filosofía de vida en la era del capitalismo cibernético. Una aproximación al caso en Mendoza* (Scariot, 2020). Aquí busco resignificar el término hacker, describir su ética y valores, indagar sus expresiones políticas y analizar estos aspectos en el contexto de la provincia de Mendoza. En este sentido, el siguiente texto es un recorte de esta investigación donde me centro en los aspectos mencionados, excepto en sus expresiones políticas.

Para iniciar este recorrido, primero es pertinente referirnos al aspecto semántico de la palabra hacker. En relación a esto, los medios de comunicación suelen referirse a los/as¹ hackers como criminales informáticos/as que roban identidades y vacían cuentas bancarias, entre otros actos de vandalismo². Resulta que el término adecuado para este tipo de personas es *cracker*. De hecho, ser hacker implica más que saber de computadoras o delinquir. Se puede ser hacker en cualquier área de conocimiento. Así, Leonardo Da Vinci, Jorge Luis Borges o Simone de Beauvoir, entre otros/as, pueden ser considerados/as hackers. Porque hackear es construir, diferir, compartir. Ser hacker conlleva un conjunto de prácticas y valores encaminados a liberar nuestra “pasión creativa” (Himanen, 2004) en pos del bien común.

Para comprender esta idea con exactitud, es necesario precisar y ampliar el término hacker para luego resignificarlo. Es fundamental explorar el origen del concepto y su tergiversación a manos de las grandes compañías de hardware y software, los medios de comunicación hegemónicos y los gobiernos de las potencias.

Este análisis nos permite definir qué es la cultura hacker y cómo se manifiesta en la provincia de Mendoza. A nivel provincial damos cuenta de dos casos de manifestaciones

¹ A lo largo del texto utilizo las variaciones los, las y les, individual e indistintamente. Ninguna de las tres formas tiene pretensión de universalidad o neutralidad. En las tres formas que utilizo hago referencia a mujeres, varones y cualquier identidad sexual o identidad de género autopercibida.

² Títulos de noticias como: *Hacker roba 336 Bitcoin de un exchange de criptomonedas y se da a la fuga* (BelCrypto, 2020) o *Cuidado: hacker encuentra fallo en Zoom para robar cualquier contraseña* (FayerWayer, 2020), son ejemplos de esta imagen creada y difundida por algunos medios de comunicación.

hackers, la revista digital *Tribuna Hacker* y el movimiento software libre de Mendoza. Comprender los valores y ética de la cultura hacker nos abre a definir lo que podemos denominar: *filosofía hacker*.

Con estos objetivos, para el desarrollo de esta investigación utilizamos tres métodos de recolección de información. Por un lado, analizamos elaboraciones teóricas sobre cultura hacker. Por el otro, aplicamos entrevistas en profundidad con referentes de esta comunidad en la provincia de Mendoza. Finalmente, empleamos la observación participante como instrumento de recopilación de datos complementario de la entrevista en profundidad.

Las entrevistas en profundidad fueron realizadas con personas vinculadas a la cultura hacker en Mendoza: el movimiento software libre provincial y la revista digital *Tribuna Hacker*. En el caso del movimiento software libre entrevistamos a Sergio, Ingeniero electrónico y coordinador provincial del Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre (FLISoL); y a Julia, ingeniera en sistemas de información, desarrolladora de software, investigadora y docente universitaria. También forma parte del movimiento software libre y es referente del grupo R-Ladies. En el caso de *Tribuna Hacker* entrevistamos a Matías, periodista, programador y director del medio digital. Es pertinente aclarar que por cuestiones de anonimato, no utilizamos el nombre real de los entrevistados y la entrevistada.

Respecto al método de observación participante, este constó de una intervención en el Festival Latinoamericano de Software Libre 2019 que se llevó a cabo en la Universidad Tecnológica Nacional (sede Mendoza) en abril de 2019, en el cual exploramos las acciones y discursos expresados por organizadores, expositores y participantes del encuentro. Y el análisis de algunas notas periodísticas elaboradas por *Tribuna Hacker*.

Por último, a luz de lo indagado en este trabajo de investigación, hay diferentes argumentos para pensar que la filosofía hacker puede considerarse una alternativa sólida frente a la lógica capitalista. El conocimiento tecnológico de los/as hackers sobre el cual se sostiene este modelo mercantil y el conjunto de valores, ética y acciones de la filosofía hacker constituyen motivos concretos para explorar este fenómeno.

2. ¿Qué es ser hacker?

¿Son los hackers criminales informáticos que pueden ingresar a nuestra cuenta bancaria y extraer todo nuestro dinero? ¿Son capaces de vulnerar la seguridad de nuestros celulares y computadoras para extorsionarnos y hacer lo que nos pidan? En realidad esta es una

concepción errada de qué es ser hacker. Para comprender con mayor precisión su significado tenemos que remontarnos a su origen.

Entender el surgimiento de la cultura hacker, nos permite comprender porqué corporaciones de hardware y software, gobiernos y medios de comunicación modificaron el concepto original de lo que implica ser hacker para transformarlo en sinónimo de criminal y terrorista. A partir de esta estigmatización, la comunidad hacker estableció el término *cracker*, aquellas personas que utilizan sus conocimientos informáticos para dañar a terceros por vandalismo y/o beneficio personal. En cambio, el comportamiento de los hackers está impulsado por una serie de valores y una ética que están muy lejos de la criminalidad cibernética y el ciberterrorismo.

No obstante, es conveniente derribar el mito de que los hackers únicamente son genios informáticos. De hecho, se puede ser hacker en cualquier campo de conocimiento. Es posible hackear los códigos normativos de la ciencia, la política, el deporte, el lenguaje, la educación y cualquier forma de manifestación. Ya sea como Sergei Eisenstein³ en la cinematografía siendo pionero en la técnica del montaje o como Mahatma Gandhi practicando la desobediencia civil no violenta como método de acción política. Así, ser hacker es repensar la realidad en todas sus expresiones a favor del bien común. Idealmente el hackeo debe tener valor social, aunque promover la libre expresión de nuestra creatividad, también es ser hacker. Siguiendo esta visión, toda persona puede ser hacker.

2.1. Génesis hacker

Podemos establecer tres antecedentes hackers que confluyeron y dieron origen a la cultura hacker tal como la definiremos a lo largo de esta tesis. Los hackers aficionados, los ocupantes de las redes y los académicos (Gradin, 2004).

Los hackers aficionados o *hobbyists* fueron aquellos radioaficionados de la década de 1920. Entusiastas argentinos y estadounidenses modificaron el hardware radiofónico y le dieron una nueva función a una herramienta que nació como instrumento militar. Entretenimiento e información fueron esas nuevas funciones. Progresivamente el hackeo radiofónico de

³ En la década de 1920, Sergei Eisenstein introdujo la técnica de montaje de atracciones, revolucionando así el mundo cinematográfico y dejando un legado que perdura en la actualidad (Sadoul, 1977).

Enrique Susini⁴ y el de los estadounidenses desembocó en la radio como medio masivo de comunicación. El origen de este servicio de información y entretenimiento fue un hackeo. Se modificaron diversas piezas del aparato radiofónico militar para darle una nueva función. Se trató de un experimento motivado por la curiosidad, actitud clave en todo hackeo.

Luego nos encontramos con el hackeo de redes telefónicas, grupo denominado *phreakers*. Alberto Quian (2016) explica que los *phreakers* nacieron en la década de 1950, vinculados al estudio, la exploración y la experimentación de sistemas de telecomunicaciones, principalmente de equipos y sistemas de redes telefónicas.

Este movimiento exploró el hacking de redes telefónicas, permitiendo llamadas gratuitas y conexiones de comando a escala internacional que se suponía solo debían conocer las empresas de telefonía. Progresivamente, estas compañías adoptaron interruptores controlados por computadoras. Entonces los *phreakers* trasladaron el hacking de redes telefónicas electromecánicas a las redes digitales. Un nueva forma de hackeo se avecinaba (Gradin, 2004).

El tercer antecedente son los hackers académicos. En realidad, sus hackeos van más allá de lo estrictamente académico, pero surgen en la esfera universitaria. Eric Steve Raymond⁵ (2002), afirma que la cultura hacker nació en 1961, año en que el MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts) adquirió la primera PDP-1, la primera computadora de la *Digital Equipment*. El Club de Tecnología de Trenes a Escala del MIT adoptó la máquina como su juguete predilecto e inventó herramientas de programación, argot y toda una cultura a su alrededor que persiste hasta la actualidad. Estos informáticos fueron los primeros en acuñar el término *hacker* para autodenominarse y describir sus actividades.

Según este antecedente, la figura del hacker surgió, en lo estrictamente técnico, con la aparición de la informática, la expansión de la computación interactiva, la interrelación entre universidades y el florecimiento de las redes cibernéticas.

Los diversos avances tecnológicos de la década de 1960 en adelante, impulsaron y acompañaron la génesis del hacker, que desde el principio manifestó un espíritu por la libre

⁴ Enrique Susini fue médico argentino, artista y pionero de la radiodifusión. Considerado junto con “los locos de la azotea” los primeros en el mundo en realizar una transmisión integral y completa de un programa de radio (Levis, 2009).

⁵ Eric Steve Raymond es informático, actual responsable del *Jargon File*, el diccionario de la cultura hacker, y también es una de las figuras claves del Movimiento *Open Source* y del Código Abierto (Gradin, 2004).

creación de software, donde los hackers exploraban su imaginación. Estos *programadores auténticos* expresaban su espíritu juguetón, es decir, su creatividad por medio de la creación de software. Lo distintivo en esta creación de programas informáticos era y es el proceso. Los hackers compartían su diseño con otros programadores, sin restricciones. Se trató de trabajo en equipo, de cooperación y solidaridad. Es por esta razón que los hackers quieren que el código fuente de todo programa sea abierto, porque esto permite que otros puedan editar y mejorar el programa.

Ahora bien, ¿por qué considerar estas tres experiencias como impulsoras de la cultura hacker tal como la planteamos en este trabajo? En principio porque modificaron lo existente y le dieron una nueva función a sus creaciones, una con valor social. Los hackers de la radiodifusión convirtieron un aparato militar en un servicio de información y entretenimiento; los *phreakers* encontraron la forma de permitirle a toda la población acceder libremente a un servicio monopolizado; y los hackers académicos modificaron el software expandiendo sus funciones mediante el trabajo en equipo y la solidaridad.

La curiosidad, la experimentación, el espíritu autodidacta, liberar y compartir información, la cooperación, la solidaridad y el valor social de los hackeos son algunos de los valores que podemos observar en estos antecedentes hackers que dan vida a la actual cultura hacker. Una que busca que sus hackeos mejoren la vida de la sociedad en conjunto. Una cuya hackeos deben ir más allá del aspecto económico. De hecho, la cultura hacker manifiesta un estilo de vida que rechaza la mercantilización de su pasión creativa. Para los hackers, la creatividad debe ser libre de toda imposición del poder estatal y económico. En resumen, expresar libremente nuestra “pasión creativa”, como la define Himanen (2004), fue la premisa que dio origen a los hackers.

2.2. Qué es un hacker: hacia una defensa y valorización de la cultura hacker

A partir de 1960, un grupo de programadores del MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts) autodenominados hackers, establecieron como algunos de sus principios fundamentales analizar, resolver problemas, desarrollar su intelecto y ofrecer el fruto de su trabajo intelectual para el bien común (Himanen, 2004).

De acuerdo al *Jargon File*, los hackers son personas que se dedican a programar creativamente y que comparten sus trabajos con la comunidad, considerando un deber ético

elaborar software libre, facilitar el acceso a la información como también a los recursos de computación (Himanen, 2004).

Por su parte, para Emmanuel Goldstein, hacker y ex editor de la revista *2600*, hackear es aprender libremente. Y afirma que la cultura hacker desafía a la cultura de masas alienante y a las creencias sistémicas de que una persona emancipada que practique plenamente su libertad individual es una amenaza para el sistema. Y esta es la razón que empuja a los poderes del Estado a condenar socialmente a los hackers y a someterlos a redadas gubernamentales, persecución selectiva, vigilancia y a la histeria de masas (Quian, 2016). Julia, integrante del movimiento software libre en Mendoza, coincide con esta visión y afirma que un hacker es alguien que construye y colabora. Según ella, es un término que tiene una connotación negativa y que está fuertemente vinculado con la informática y con lo intangible, y es por esa razón la dificultad para saber qué es un hacker y qué hace. Considera que los medios de comunicación lo definen como un delincuente y que por ello sería bueno utilizar el término “hacking ético” para diferenciar a hackers y *crackers*. Julia también se considera una hacker y explica el por qué:

Me defino como una hacker porque es un término muy amplio. Yo creo que muchas personas somos hackers, aunque no nos denominemos hackers. No se usa debido a la connotación negativa que tiene el término. Para diferenciar, se está usando mucho el término *maker*: alguien que construye o que participa en hackatones. En Mendoza se hace el hackatón. Pero hay todo un drama con los hackatones, depende mucho cómo se lleve adelante. Muchas veces se hacen hackatones muy competitivos. Hay muchos que son por dinero. (Julia, movimiento software libre Mendoza)

En relación a esto, Irene Soria Guzmán (2016) afirma que desde fines de 1990, se implantaron los calificativos “hacker de sombrero blanco” y “hacker de sombrero negro”, en principio definidos en torno de si cada individuo es fundamentalmente “bueno” o “malo”. El hacker de sombrero blanco es aquel sujeto que nunca vulneraría la seguridad de un sistema con espíritu malicioso, para ganancia personal o sin la autorización de sus propietarios. Si lo hiciera, nos estaríamos refiriendo al hacker de sombrero negro. En este caso, estamos hablando del *cracker*, retratado en noticias y películas como un potencial “genio maligno”.

Surgió, posteriormente, el concepto de hacker de “sombrero gris”, el equivalente a un híbrido entre los hackers de sombrero blanco y de sombrero negro. Un hacker de sombrero gris puede actuar por fuera de los límites legales, pero con “buenas intenciones”. Generalmente

no atacan por intereses personales o con intenciones destructivas, aunque en el curso de sus logros informáticos pueden realizar acciones que son consideradas delito (Soria Guzmán, 2016).

Si bien la diferenciación del comportamiento del hacker a través de sombreros es esclarecedora, conlleva un error semántico. En realidad no existen diferentes tipos de hackers, solo existe un tipo de hacker. Por supuesto, no siempre se van a cumplir todos los valores que convierten a un hacker en hacker, pero una persona que vulnera un sistema informático para beneficio personal es un *cracker*, y una persona que mejora el sistema de vigilancia de un organismo estatal que espía a la población o colabora en mantener la estructura desigual del mundo, no es hacker, podemos afirmar que es un tecnócrata o alguien "funcional al sistema". Por eso, la categorización de hackers según su sombrero no es correcta en cuanto terminología, pero sí en contenido, ya que nos ayuda a entender quién sí es y quién no es un hacker de acuerdo a sus motivaciones ideológicas.

2.3. ¿Da Vinci fue un hacker?

Para continuar con la ampliación y precisión del concepto hacker, nos resulta pertinente el ejemplo utilizado por Matías. Para él, el artista renacentista Leonardo Da Vinci fue un hacker en su tiempo:

Hay un estudio español que se llama Almeida y asociados, un estudio de abogados hackers, que plantea, y yo coincido en esto, que Da Vinci fue un hacker en su tiempo. Los hackers, el tipo de hacker que soy yo, buscamos desafíos, buscamos resolver cosas, nos preguntamos si podemos saltar esa pared y probamos. Nuestro objetivo no es hacerle daño a las personas, es saltar la pared. ¡Me metí en una caja de seguridad! ¡Uh, mirá! ¡Pude! Me voy, listo. No voy chorear nada. (Matías, *Tribuna Hacker*)

Siguiendo esta visión, ser hacker implica una actitud y una serie de valores, no debemos centrarlo únicamente al campo informático. Como explica McKenzie Wark (2006) hackers son aquellas personas que producen nuevos conceptos, nuevas percepciones, nuevas sensaciones. Pero los hackers no solo hackean el código del lenguaje informático, también hackean el de la poesía, el de la música, el de las matemáticas, cualquier lenguaje puede ser hackeado, es decir, repensado. Hackear es diferir. Los hackers crean la posibilidad de

un nuevo mundo. O al menos de nuevas cosas, creaciones de todo tipo, expresiones que pueden escapar de toda categorización mercantil.

En cualquier área disciplinaria el hacker puede extraer información y producir nuevas posibilidades para el mundo: “Hackear es expresar conocimiento en cualquiera de sus formas. El conocimiento hacker implica, en su práctica, una política de información libre, de aprendizaje libre, el regalo del resultado en una red punto a punto” (41).

El hacker es alguien que difiere. Hacker es proyectar la virtualidad de lo presente. Los hackers quieren ser libres para hackear por hackear, libre y continuamente para crear múltiples futuros. Por eso Da Vinci, como también Albert Einstein, Matías Picasso, Simone de Beauvoir, Sergei Eisenstein, Frida Kahlo, Jorge Luis Borges, John Lennon, Mahatma Gandhi, Martin Luther King, Marie Curie y la lista puede continuar, son hackers, porque crearon algo nuevo, hackearon lo existente para construir la posibilidad de una nueva realidad. Hackear es construir. Esa creación puede envolver algo novedoso o distinto, con valor social, idealmente con valor social, pero el solo hecho de revelarse ante el orden de las cosas es ser hacker. A partir de allí construir algo que desafíe la estructura ordinaria de la realidad. Esa actitud está marcada por la curiosidad, pero también compartir esa creación para que otros puedan seguir construyendo en una cadena infinita de expresiones. Así, ser hacker es diferir, construir, compartir y expresar nuestra pasión creativa libremente.

3. ¿Qué es la cultura hacker?

A diferencia de la imagen construida por los medios de comunicación, la hacker no actúa solitariamente. En realidad, las hackers conforman comunidades que promueven valores como el trabajo en equipo y la solidaridad. La cultura hacker conlleva una ética y valores que desafían la lógica productivista y los métodos que limitan la libertad y violan la privacidad. Así, podemos encontrar expresiones de cultura hacker como el proyecto Linux, Wikipedia o *copyleft* que promueven el acceso libre al conocimiento, en explícita contraposición al sistema económico vigente que tiende a monopolizarlo y mercantilizarlo. También existen otras manifestaciones de cultura hacker, por ejemplo WikiLeaks o Anonymous, que denuncian planes de vigilancia masiva o casos de gobiernos y empresas corruptas. En el caso de Mendoza exponemos dos ejemplos, la revista digital *Tribuna Hacker* y el movimiento software libre provincial. ¿Por qué constituyen manifestaciones hackers? ¿Qué valores promueven? ¿Cuál es la historia de estas organizaciones y qué futuro podemos

vislumbrar? Les entrevistades contestan estos interrogantes y dan su visión de qué es la cultura hacker. En definitiva, describir la ética, valores y expresiones hackers nos conduce a una posible definición de la cultura hacker, que a su vez nos lleva a comprender qué es la filosofía hacker.

3.1. Mendoza, ¿tierra de hackers?

Tribuna Hacker (TH) existe formalmente desde 2013, cuando un grupo de hackers, algunas provenientes del movimiento software libre, decidieron fundar esta revista digital. Por su parte, Matías (su director) procedía del *Black Hat*, era un *cracker* hasta que decidió transformarse en hacker. Tomó esta decisión al considerar peligroso, inservible e inmoral llevar a cabo prácticas *crackers* que ponían en peligro a terceras y a él mismo. A partir de ese momento, comenzó a hackear por cuestiones políticas y junto con otras hackers pensaron la creación de un suplemento que enseñara cómo ser hacker. Esta idea fue presentada al medio de comunicación mendocino *Mdz*, y así surgió el antecedente inmediato de TH, *Hackers*, el suplemento de tecnología de *Mdz*: “Pasamos 10 meses trabajando ahí, hasta que los tipos se enojaron con nuestra línea editorial y nos dijeron que no podíamos publicar más. Dimos las gracias y nos fuimos”, afirma Matías. Así nació *Tribuna Hacker*, una revista digital especializada en tecnología. Que no simplemente da a conocer los avances tecnológicos que el capitalismo cibernético nos brinda. El contenido de sus notas incluye el análisis político de los avances técnicos del tercer milenio. “El contenido más rico de TH es GeoWeb, una lectura geopolítica de lo que está pasando con internet y la tecnología en general”, explica su director.

Un ejemplo es la nota titulada *Trump gato: EEUU e Inglaterra presionan para terminar con el cifrado de extremo a extremo*, publicada el 4 de noviembre de 2019 por TH. En ella se expresa una fuerte crítica a gobiernos de ambos países que “con la excusa de atacar el terrorismo y la pornografía infantil” buscan que no exista un cifrado completo para los mensajes que circulan en las múltiples plataformas del emporio liderado por Zuckerberg (Facebook, WhatsApp e Instagram). El cifrado permite que los mensajes viajen seguros por el éter hasta su destino final, es decir, que nadie “robe” nuestra información en ese trayecto. TH manifiesta la violación a la privacidad que significa crear una puerta trasera para poder acceder a esos mensajes. Para que el capitalismo cibernético (Tiqqun, 2016) pueda cumplir con sus objetivos de control y certidumbre, el precio que debemos pagar es nuestra privacidad.

TH también recomienda el uso de software libre que en muchas ocasiones es, en aspectos técnicos, igual o mejor que el software privativo. Es el caso del artículo periodístico *Épica trolleada de Telegram a WhatsApp en Twitter*, publicado el 25 de septiembre de 2019. Aquí se destacan las bondades presentadas por Telegram por sobre WhatsApp. No solo que la primera es más veloz, segura y permite enviar archivos “más pesados” que la segunda, además Telegram es *Open Source*. Aunque la realidad es que la plataforma de código cerrado de Zuckerberg ocupa el tercer lugar de uso en el mundo, mientras que Telegram el vigésimo primero. Un primer paso para el crecimiento del software libre, es recomendar aquello que asegura nuestra privacidad y que no tiene como fin último el lucro.

De esta forma podríamos presentar diversos de ejemplos de cómo TH por medio de sus contenidos promueve la cultura hacker. No obstante, Matías afirma que “el objetivo de la revista digital es dominar a la tecnología y que no sea al revés. Nosotros discutimos estructuralmente la sociedad, creemos en una sociedad igualitaria, equitativa y sin clases en la que no haya propiedad”. Así, *Tribuna Hacker* propone la irreverencia y la rebeldía como motor principal de su existencia. Propone críticas y observaciones sobre cómo debería ser el mundo.

Así *Tribuna Hacker* se presenta como un medio periodístico con una clara línea editorial: la filosofía hacker. Sus notas exponen los objetivos del capitalismo cibernético. Hablan de gobiernos que buscan mejorar sus técnicas de vigilancia y control.

En tanto, el movimiento software libre tiene su origen material en 1985 cuando se creó la *Free Software Foundation*, una organización sin ánimo de lucro dedicada al desarrollo de software libre. Este proyecto tiene como objetivo principal promover y asegurar la libertad de las usuarias para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, modificar y mejorar el software, sin restricción alguna. El software libre trasciende lo exclusivamente informático. Es una filosofía de vida que impulsa el trabajo colaborativo, la solidaridad, la creatividad y, fundamentalmente, la libertad.

En el caso de Mendoza, esta filosofía encuentra expresión y materialización a través del Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre (FLISoL) que se realiza todos los años desde 2005. El evento tiene como fin principal promover el desarrollo y la utilización del software libre, como también dar a conocer su filosofía, alcances, avances y desarrollo. El encuentro es organizado por las diferentes comunidades locales de Software Libre y se lleva a cabo, simultáneamente, en toda Latinoamérica. Incluyendo Mendoza y diferentes provincias de Argentina (FLISoL, 2019).

Desde su creación, el festival se realiza el cuarto sábado de abril de cada año. Ese día se instala, gratuita y legalmente, software libre en las computadoras que llevan las participantes. Paralelamente se brindan charlas, ponencias y talleres, sobre temáticas vinculadas al software, hardware y la cultura libre en sus diversas formas de expresión: artística, académica, empresarial y social. Es un festival abierto a todo público donde pueden participar personas que no están necesariamente relacionadas al ámbito informático. (FLISoL, 2019).

En el marco de este encuentro se integra R-Ladies, una organización que promueve la representación en el área informática de los géneros minoritarios (que incluyen pero no se limitan a mujeres cis/trans, varones trans, no binarios, genderqueer, agéneros) en cada rol y área de participación, ya sea como líderes, desarrolladores de paquetes, disertantes, participantes de la conferencia, educadores o usuarias. Julia, referente del movimiento, participa en el FLISoL hace dos años a través del capítulo R-Ladies Mendoza y explica el porqué de tal participación: “Me empezó a interesar la perspectiva de género y la subrepresentación que tenemos no solo las mujeres, sino todo el colectivo LGBTIQ. El objetivo es la inclusión”. Además, sostiene que la filosofía del software libre en Mendoza no solo se expresa en el FLISoL, también se puede promover esta filosofía desarrollando software libre, siendo usuaria y enseñando a otras la existencia y el uso de estas herramientas: “Si sos usuario de software libre, también formás parte. También los que desarrollamos y compartimos software libre. El software libre promueve la reproductibilidad en las ciencias. Lo que permite el software libre es hacer más accesible y democrático el conocimiento”.

Es posible afirmar que la filosofía del software libre es una expresión de cultura hacker, principalmente por la promoción de valores como solidaridad, cooperación, trabajo en equipo, transparencia y el respeto por la privacidad de la usuaria. Esto sucede en Mendoza, tiene su máxima expresión en el FLISoL, pero como afirman Julia y Sergio, la comunidad software libre promueve su filosofía de diversas formas, ya sea usando, recomendando o desarrollando software libre. Aunque también, practicando los valores propios de la cultura hacker en lo cotidiano. El movimiento software libre en Mendoza es otra manifestación de cultura hacker, con diferentes prácticas a las de *Tribuna Hacker*, pero cultura hacker al fin.

Julia y Sergio consideran que la cultura hacker existe y que tiene diferentes formas de materializarse. La podemos observar en ciertas actitudes como la curiosidad, el espíritu autodidacta, la búsqueda de transparencia, el compartir y el trabajo en equipo. Sergio afirma

que en Mendoza no existe una organización oficial que aglutine la cultura hacker. Mientras que para Julia se encuentra pero de forma descentralizada y se manifiesta en diferentes ámbitos como *Mitacs*, en el ámbito educativo, y en algunos eventos gubernamentales como el *hackathon* y el *datatón*. El primero consiste en una maratón de desarrollos informáticos y tecnológicos que cuenta con la participación de diferentes escuelas de la provincia. Mientras que el segundo es una Maratón de Datos, una jornada en la que se analizan grandes volúmenes de información para el mejoramiento de las políticas públicas, convocando a la ciudadanía a participar en esta tarea. En este sentido, para Julia es fundamental la participación de las instituciones educativas en la utilización y promoción de las herramientas de software libre y de su filosofía en general.

En resumen, podemos afirmar que con diferencias es sus formas de expresión, tanto el medio digital *Tribuna Hacker* como el movimiento software libre en Mendoza, son expresiones de la cultura hacker. Esto es así porque expresan algunos valores de esta cultura.

3.2. Entonces, ¿qué es la cultura hacker?

Himanen (2004) afirma que son seis valores principales los que promueve la cultura hacker: pasión, libertad, ética hacker del trabajo, ética hacker del dinero, nética y creatividad. Estos valores y los principios de la ética hacker establecidos por Steven Levy nos puedan brindar una definición más acabada de lo que es la cultura hacker. Levy (cit. en Quian, 2016:113) estable seis principios fundamentales de la ética hacker:

1. El acceso a los ordenadores y a todo lo que te pueda enseñar algo sobre cómo funciona el mundo debe ser ilimitado y total.
2. Toda la información debe ser libre.
3. Hay que desconfiar de la autoridad y promover la descentralización.
4. Los hackers deberían ser juzgados por su hacking, sin importar sus títulos, edad, raza o posición.
5. Se puede crear arte y belleza con un ordenador.
6. Los ordenadores pueden cambiar tu vida para mejor. (Levy cit. en Quian, 2016:113).

Entonces, ¿qué es la cultura hacker? Si bien definirla puede ser una actitud arbitraria, ya que cada hacker imprime su comportamiento en ella, los aportes de Himanen, Levy y del *Jargon File* nos permite establecer una serie de valores propios que dan identidad a la cultura hacker: pasión, libertad, creatividad, cooperación, solidaridad, valor social, accesibilidad, preocupación responsable y el resguardo de la privacidad.

Pasión para realizar nuestros deseos más allá de todo condicionamiento económico, social o político; libertad por encima del ritmo laboral maquinal, de regulaciones estatales y de vectores morales; creatividad como capacidad de pensamiento que supere los límites de lo posible, a través del autodidactismo y la curiosidad; cooperación para el desarrollo de proyectos colectivos que trabajados individualmente no serían realizables; solidaridad para compartir con otra persona lo que no tiene; valor social para mejorar la calidad de vida de la ciudadanía; accesibilidad para que todas las personas adquieran aquellos recursos a los que solo acceden unas pocas y así logran un verdadero acceso democrático e igualitario al conocimiento; preocupación responsable para preservar el futuro de la humanidad; y, resguardo de la privacidad de la ciudadanía, violada en muchas ocasiones por gobiernos y empresas que utilizan los datos personales como recurso indispensable de control y mercantilización.

En conclusión, la cultura hacker es heterogénea. En la puesta en práctica de sus valores, algunos movimientos hackers pueden caminar sobre la delgada línea de la legalidad y la ilegalidad, otros respetan la ley pero la discuten. Algunos pueden centrarse en el respeto por la privacidad de las usuarias en la red, otros rechazan la comercialización de todo lo que circula en internet y otros cuestionan los aparatos jurídicos que monopolizan y mercantilizan la pasión creativa. Algunas hackers son más políticas, otras se destacan por su destreza técnica y otras son poetas. Pero en algo que coinciden es en el rechazo del capitalismo cibernético o, por lo menos, en algunos de sus características más inescrupulosas.

4. Filosofía Hacker

¿Es posible considerar la existencia de una “filosofía hacker”? ¿Esta filosofía trasciende la política representativa? La filosofía hacker puede expresarse a través de la conformación de un partido político o en forma de administración gubernamental, pero no constituye un fin en sí mismo para esta filosofía.

Entendemos que la cultura hacker tiene diversas manifestaciones políticas (WikiLeaks, Anonymous, Hacktivistas, entre otros) y, por lo tanto, es política. Pero esta faceta forma parte de una expresión que la envuelve: la filosofía hacker. Ya que sus prácticas constituyen una forma de pensar y actuar en lo cotidiano, como expresión de la existencia, como manifestación humana. Por supuesto que estas acciones se enmarcan en una coyuntura política y, consecuentemente, son políticas. Pero la filosofía hacker rechaza la política partidista, aquella que lucha por el control de la propiedad, es decir, partidos políticos que proponen diferentes formas de gestionar la propiedad, que al fin y al cabo es la cosificación del ser humano. La filosofía hacker busca la liberación de la creatividad del ser humano, aspira a liberar la expresión de la representación; la cultura hacker es la materialización de la filosofía hacker, la cultura hacker constituye múltiples expresiones de la filosofía hacker y, a veces, esas manifestaciones son políticas, pero la conformación de un partido político no implica el fin esencial de la filosofía hacker.

Para Julia la cultura hacker es una filosofía de vida. Julia entiende la cultura hacker no necesariamente como una filosofía que trasciende la política, sino como una forma de ver el bien común: “Se trata de una filosofía de compartir cultura, más allá del software. ¿Por qué compartir? Porque nos beneficia a todos. No sé si es algo que va más allá de la política, es una forma de ver el bien común”.

Es posible afirmar que la cultura hacker es una filosofía de vida que envuelve y puede incluir la política tradicional, es decir, que puede utilizar la política representativa como forma de expresión. WikiLeaks, Anonymous y Hacktivistas son manifestaciones de la política expresiva del hacker, pero son apenas reacciones ante el avance del capitalismo cibernético. La filosofía hacker, en su estadio final, busca escapar de la economía y de la política partidista. Huye de la economía porque se basa en el intercambio de objetos, un intercambio mercantilizado pero no solidario. Donde unos ganan y otros pierden, donde el interés por el lucro manda por sobre la pasión creativa. Un sistema donde predomina la concentración de ganancias por sobre la distribución equitativa de riquezas. Los hackers escapan de la mercantilización de su creatividad. Y escapan de la política tradicional como cómplice en esta perversión de la inteligencia humana, donde todo pensamiento y acción deben ser creados y expresados en términos económicos, de otra forma son desechables. Mientras la política sirva a los intereses opresores, ya sean mercantiles o estatales, la política será despreciada por la filosofía hacker.

La cultura hacker es heterogénea y tiene diversas expresiones que pueden, o no, ser explícitamente políticas. Esta cultura expresa una filosofía de vida, no una postura política. La filosofía hacker implica ideas y prácticas que desafían a la política tradicional en la que facciones se dirimen por el control de la propiedad.

Los hackers no necesariamente deben constituirse en partido político porque es una filosofía de vida que busca trascender la política tradicional y la economía. Los hackers que rigen su comportamiento de acuerdo a los principios originales de la ética hacker, no anhelan conformar un partido político, claro que lo podrían constituir si quisieran. Pueden y de hecho lo hacen (como el Partido Pirata) pero si lo hicieran solo sería un medio para un fin. La finalidad de la cultura hacker es que la pasión creativa de cada ser humano sea libre. Para que sea libre nuestra pasión creativa debe dejar de ser pensada como instrumento de lucro.

A fin de cuentas, lo que plantea la filosofía hacker es repensar nuestra existencia y el funcionamiento del mundo. Plantea una alternativa de vida que escape al control y vigilancia del capitalismo cibernético. Propone escapar al ritmo maquínico del algoritmo para explorar nuestra pasión creativa a través de la improvisación. Fomenta la solidaridad y cooperación como valores esenciales para mejorar la vida de las personas. Y en conjunto, la filosofía hacker se plantea como alternativa de vida frente al capitalismo cibernético.

5. Conclusiones

Es posible afirmar que la cultura hacker está presente en nuestra provincia. Por un lado nos encontramos con la revista digital *Tribuna Hacker* y por otro con el movimiento software libre en Mendoza. Con diferencias es sus formas para manifestar la cultura hacker, ambos son expresiones de esta cultura ya que expresan algunos de sus valores.

Tribuna Hacker, a través de su contenido periodístico, confronta los intentos de control absoluto del capitalismo cibernético y su búsqueda incesante de generación de lucro. Otro de los valores de la filosofía hacker impulsado por este medio de comunicación es el de ética. *Tribuna Hacker* fomenta el respeto y la libertad de expresión de las personas en la red, reflejando en sus notas periodísticas cómo corporaciones y Estados gubernamentales violan sistemáticamente nuestra privacidad.

Este medio de comunicación nos enseña a ser y a usar herramientas de un/una hacker. Nos recomienda estrategias para engañar los mecanismos de control del capitalismo cibernético y nos recomienda instrumentos de software libre que desafían su lógica productivista.

Tribuna Hacker es cultura hacker porque, como afirma su director, propone la irreverencia y la rebeldía como premisas de su existencia. Pero también expone una visión de cómo debería ser el mundo: una sociedad igualitaria y sin clases donde la propiedad no exista.

Por su parte, el movimiento software libre forma parte de la filosofía hacker porque promueve y practica valores como cooperación, solidaridad, trabajo en equipo, transparencia, libertad de expresión y respeto a nuestra privacidad en internet, pero también en todos los ámbitos de la vida. Los principios de esta filosofía no solo son difundidos durante el desarrollo del FLISoL. Utilizar, desarrollar y recomendar software libre también son formas de participar en esta comunidad y, a su vez, de compartir la filosofía hacker. Pertenecer a la cultura hacker no implica, únicamente, vulnerar un sistema de seguridad informático y compartir información secreta. Pertenecer a esta cultura implica poner en práctica valores propios de la filosofía hacker en lo cotidiano.

Es probable que existan otras manifestaciones de cultura hacker en la provincia de Mendoza. En esta investigación hemos dado cuenta de dos casos, pero no hemos agotado el universo hacker a nivel local. Lo concreto es que la cultura hacker en Mendoza existe, por el momento desconcentrado, disperso y sin incumbencias políticas de relevancia. En este sentido, esperamos que esta tesis sirva de puntapié para futuras investigaciones sobre este fenómeno, entendiendo la importancia de los/as hackers en la construcción y funcionamiento del mundo, y su filosofía como propuesta alterna al paradigma capitalista.

Como expresamos anteriormente, la exploración de la cultura hacker en nuestra provincia, implicó la precisión y ampliación del término hacker para luego aproximarnos a su resignificación. Hoy es importante refundar el concepto hacker, ampliarlo y resaltar sus características positivas.

Aunque, el origen oficial del término hacker data de 1961, con los hackers académicos. Esta palabra designó a aquellos programadores que se divertían desarrollando software. Estos “primeros hackers” o “auténticos programadores” exploraban su pasión creativa a través la creación de programas informáticos. Lo distintivo en esta creación de software fue el proceso. Los hackers compartían su diseño con otros programadores, sin restricciones. Se trató de trabajo en equipo, cooperación y solidaridad. Es por esta razón que los hackers quieren que el código fuente de todo programa sea abierto, porque esto permite que otros puedan editar y mejorar el programa. Así nació el término hacker, programadores informáticos que expresaban su pasión creativa a través de la creación de software.

Pero a partir de la década de 1980, la palabra hacker adquirió una connotación negativa que aún predomina en la actualidad. La estigmatización del hacker es responsabilidad de tres actores principales: empresas, gobiernos y medios de comunicación.

Las grandes corporaciones dedicadas a la producción de hardware y software ven amenazada su rentabilidad ante el espíritu cooperativo y solidario de la filosofía hacker. Los gobiernos de las potencias mundiales bajo el justificativo del ciberterrorismo aumentan sus métodos de vigilancia y control sobre la población, en este contexto el hacker es determinado como un terrorista y criminal capaz de destruir nuestras vidas. Los medios de comunicación, aquellos que son funcionales al poder, no hacen más que servir de herramienta para esparcir esta estigmatización del hacker como un “genio maligno” al cual se debe combatir y eliminar. Por este motivo, es que la propia comunidad hacker estableció el término *cracker* para describir a aquellas personas que sacan provecho personal por medio de sus conocimientos informáticos. En su accionar, los *crackers* son destructivos y pueden perjudicar a terceros en sus “hazañas” cibernéticas.

Como resultado de lo investigado, definimos al/la hacker como una persona que crea algo a partir de la puesta en funcionamiento de sus conocimientos, estos saberes pueden provenir de cualquier campo: poesía, matemáticas, ciencias sociales, ciencias naturales, etcétera. El hacker construye algo que puede ser novedoso, innovador o carecer de sentido. Puede crear algo que ayude a mejorar la vida de las personas o no, tal vez su creación sea completamente inútil. De la forma que sea, crea algo que es el resultado de su pasión creativa, una expresión que intenta escapar a toda forma opresora y limitante, llámese economía, Estado, vectores morales o estructura normal de las cosas.

La palabra hacker es un concepto inagotable y en constante reformulación. Es una idea en continua metamorfosis y adaptable al contexto. El hacker siempre puede ser hackeado.

En el camino hacia esta resignificación del término hacker, comprendimos que sus pensamientos y acciones se enmarcan en un conjunto de ideas, valores y una cosmovisión del mundo que envuelve sus prácticas diarias, y que también incluye su faceta cultural, política y ética, la filosofía hacker.

La cultura hacker es una filosofía de vida que integra valores como cooperación, solidaridad, transparencia, la defensa de la libertad y privacidad en la red, pero también en todos los ámbitos de la vida, la implicancia social en sus creaciones y la liberación de la pasión

creativa. Son estos valores los que definen la cultura hacker, no siempre se cumplirán todos en el accionar del hacker, pero su moral y comportamiento están guiados por ellos.

Ante todo, la cultura hacker es la materialización de la filosofía hacker. Esta filosofía implica un modo particular de concebir el mundo y actuar en consecuencia. Una cosmovisión de la realidad que busca la liberación de nuestra pasión creativa de toda forma opresora y condicionante. Hoy esa cadena subyugante es el capitalismo cibernético y la cultura hacker expresa en acciones concretas su intento de liberación de la búsqueda de control total por parte del algoritmo totalitario. En ciertas ocasiones, estas acciones de defensa-ataque contra el capitalismo cibernético son manifestaciones políticas. Es el caso de WikiLeaks, Anonymous o el Partido Pirata, entre otros. Estas organizaciones han realizado acciones deliberadamente políticas que generaron consecuencias directas sobre el aparato estatal y económico, estas manifestaciones dejaron en evidencia la potencia política de los hackers.

Por este motivo, es pertinente pensar la conformación de una clase política que integre las ideas, valores y prácticas de la filosofía hacker como alternativa al actual sistema económico que gobierna nuestra era. Esto es así ya que las ideas, valores y prácticas de la filosofía hacker se oponen a las del capitalismo cibernético; mientras la filosofía hacker busca la liberación de nuestra pasión creativa de toda forma opresora y condicionante, el capitalismo cibernético conlleva en sí mismo una forma de opresión y determinación de nuestra pasión creativa; mientras la filosofía hacker promueve la cooperación y la solidaridad como premisas de vida, el capitalismo cibernético fomenta el monopolio, el individualismo y la competencia combativa; mientras la filosofía hacker busca transparencia, libertad auténtica y defiende la privacidad de las personas en la red y, en general, en todos los ámbitos de la vida, el capitalismo cibernético promueve el software privativo, viola nuestra privacidad para la venta de nuestros datos personales y promueve la mercantilización de la información en internet, en conjunto esto restringe el libre acceso al conocimiento, por su parte los hackers buscan la liberación, realmente democrática y justa, de la información; y mientras el capitalismo cibernético interpreta y traduce todo pensamiento y acción humana en idioma económico, la filosofía hacker busca que el hackeo mejore la vida en conjunto de la sociedad.

En resumen, la filosofía hacker propone nuevos algoritmos, nuevo software, hardware, nuevos códigos éticos y un conjunto de valores encaminados a liberar nuestra pasión creativa en pos del bien común.

6. Referencias bibliográficas

Acevedo Musto, R. (20 de marzo de 2018). 7 claves para entender el escándalo de Facebook y Cambridge Analytica. *InfoBae*. Recuperado en <https://www.infobae.com/>

BBC News Mundo (1 de mayo de 2019). Condenan a Julian Assange, el fundador de WikiLeaks, a 50 semanas de cárcel. Recuperado en <https://www.bbc.com/>

Comité Invisible (2016) *A nuestros amigos*. Buenos Aires, Argentina. Hehkt Editorial.

Davies, Harry (11 de diciembre de 2015). Ted Cruz utiliza una empresa que obtuvo datos de millones de usuarios involuntarios de Facebook. *The Guardian*. Recuperado en <https://www.theguardian.com/>

Festival Latinoamericano de Software Libre (2019). Recuperado en <https://flisol.info/>

Gradin, Carlos (Comp.) (2004). *Internet, hackers y software libre*. Argentina. Editorial Fantasma.

Himanen, Pekka (2004). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona, España. Destino.

Hopenhayn, D. (18 de abril de 2018). Martin Hilbert y el escándalo de Facebook: “Estamos atacando los síntomas, pero no la enfermedad”. *The Clinic*. Recuperado en <https://www.theclinic.cl/>

Kleiner, Dmytri (2019). *El manifiesto telecomunista*. Recuperado en <https://endefensadelsl.org>

Levis, Diego (2009). *La pantalla ubicua: televisores, computadoras y otras pantallas*. Buenos Aires, Argentina. La Crujía.

Masse, F. (2 de septiembre de 2019). Diez frases geniales de Einstein... que nunca dijo. *Milenio Diario*. Recuperado en <https://www.milenio.com/>

Padilla, Margarita (2012). *El kit de la lucha en Internet*. Madrid, España. Traficantes de Sueños.

Partido Interdimensional Pirata (2019). Recuperado en <https://partidopirata.com.ar/>

Perry, York. (30 de julio de 2020). Cuidado: hacker encuentra fallo en Zoom para robar cualquier contraseña. *FayerWayer*. Recuperado en <https://www.fayerwayer.com/>

Quian, Alberto (2016). *Impacto mediático y político del activismo hacker en la sociedad red. Estudio de caso: WikiLeaks* (Tesis doctoral). Universidad Carlos III de Madrid, España.

Ramirez-Escudero, Daniel. (11 de julio de 2020). Hacker roba 336 Bitcoin de un exchange de criptomonedas y se da a la fuga. *BeInCrypto*. Recuperado en <https://es.beincrypto.com/>

Raymond, Eric (1999). La catedral y el bazaar. Recuperado en <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html>

Raymond. Eric (2002). Breve Historia de la Cultura Hacker. Recuperado en <https://www.oreilly.com/openbook/opensources/book/raymond2.html>.

Sadoul, George (1977). *Historia del Cine Mundial*. México. Siglo XXI.

Scariot, Nelson (2020). *La cultura hacker como filosofía de vida en la era del capitalismo cibernético. Una aproximación al caso en Mendoza* (Tesis de grado). Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, Argentina.

Serra, A. (20 de abril de 2019). El caso Snowden: historia del genio cyber que traicionó a su patria y huyó a Rusia protegido por Putin. *InfoBae*. Recuperado en <https://www.infobae.com/>

Soria Guzmán, Irene (2016). *Ética hacker, seguridad y vigilancia*. México. Universidad del Claustro de Sor Juana.

Srnicek, Nick (2018). *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires, Argentina. Caja Negra.

Stallman, Richard (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid. Traficantes de Sueños.

Tiqqun (2016). *La hipótesis cibernética*. Buenos Aires, Argentina. Hehkt Editorial.

Traficantes de Sueños (2020). Recuperado en <https://www.traficantes.net/>

Tribuna Hacker (2019). Recuperado en <https://www.tribunahacker.com.ar/>

Villatoro, G. (5 de febrero de 2018). El joven alvearense que fabrica prótesis gratis tendrá a disposición 10 impresoras 3D. *Diario Los Andes Online*. Recuperado en <https://www.losandes.com.ar/>

Wark, McKenzie (2006). *Un manifiesto hacker*. Barcelona, España. Alpha Decay.