

Proyecto de tesis.

Una etnografía del hackerdom - Proyecto de tesis "Una etnografía del hackerdom".

Pablo Gustavo Rodriguez.

Cita:

Pablo Gustavo Rodriguez (1999). *Una etnografía del hackerdom - Proyecto de tesis "Una etnografía del hackerdom"*. Proyecto de tesis.

Dirección estable:

<https://www.aacademica.org/facultad.de.ciencias.naturales.y.museo.universidad.nacional.de.la.plata/box/pablo.gustavo.rodriguez/89/1.pdf>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.

Una etnografía del hackerdom¹

Lic. Pablo Gustavo Rodriguez

“Salvajes metropolitanos” (Rosana Guber), “tribus urbanas” (Pere-Oriol Costa et al.), “modernos primitivos” (Mizrach), desde la antropología y la sociología; “piratas”, “delincuentes informáticos”, “guerrilla informática”, “terroristas informáticos”, desde los medios de comunicación y los poderes públicos, en particular la policía. Los “hackers” son estereotipados, demonizados, idealizados desde diversos lugares.

¿Existe una “cultura hacker”? ¿existen una ética, un lenguaje, unas normas, una ideología, unos códigos, y rituales propios? ¿Pueden considerarse una “tribu urbana” en algún sentido? ¿constituyen una “comunidad”? ¿Qué tan profundas son las diferencias entre los diversos subgrupos o variedades (hackers, crackers, phreakers, carders, cypherpunks, etc.)? ¿Pueden considerarse una contracultura, un grupo subalterno, un grupo anti-sistema o son funcionales al mismo? ¿Qué relación tiene el hacking con la Globalización y la Nueva Economía?

Pertinencia antropológica de este estudio:

La transnacionalización de la producción y la globalización de las comunicaciones y la información promueven la conformación de identidades sin fijación territorial que se superponen a la preexistentes desdibujando la distinción entre lo propio y lo ajeno, lo extraño y lo familiar. Estas nuevas identidades se remiten ya no a un espacio acotado sino a un nuevo espacio abstracto, neutro, global, donde las personas se encuentran y establecen relaciones de diferentes tipos en virtud de una similitud de intereses conformando grupos con cierto perfil y permanencia.

“El antropólogo puede ser el que estudia las pequeñas historias de la ciudad, y también las grandes. No tiene ya el monopolio de lo íntimo y lo cotidiano de la vida urbana. También hacen trabajo de campo, a menudo, los sociólogos y comunicólogos. Quizá lo que mejor pueda distinguirnos en este fin de siglo a los antropólogos es la antigua preocupación por lo otro y por los otros. Pero lo otro ya no es lo territorialmente lejano y ajeno, sino la multiculturalidad constitutiva de la ciudad en que habitamos. Lo otro lo lleva el propio antropólogo dentro, en tanto participa de varias culturas locales y se descentra en las transnacionales.” (García Canclini 1995:73)

De acuerdo a García Canclini (1995:24) con la globalización se redefine el sentido de pertenencia e identidad que estructuraba las identidades en la etapa de consolidación de los estados nacionales y aún en la de la internacionalización, y éstas se organizan “cada vez menos por lealtades locales o nacionales y más por la participación en *comunidades transnacionales o desterritorializadas* de consumidores (los jóvenes en torno del rock, los televidentes que siguen los programas de CNN, MTV y otras cadenas transmitidas por satélites)”. Canclini sugiere que la tradicional definición socioespacial de identidad debería complementarse ahora con una definición *sociocomunicacional* que permita desarrollar estrategias de abordaje de “los escenarios informacionales y comunicacionales donde también se configuran y renuevan las identidades” (idem : 31). De allí distingue cuatro “circuitos socioculturales”:

- 1 El histórico-territorial, que se corresponde aproximadamente con la noción de “cultura popular”
- 2 El de la cultura de elites, ya conocido por este nombre desde los años 60
- 3 El de la comunicación masiva, equivalente al concepto de cultura de masas y
- 4 “El de los sistemas restringidos de información y comunicación destinados a quienes toman decisiones (satélite, fax, teléfonos celulares y computadoras)”.

Pensamos que precisamente en este último circuito, no suficientemente estudiado desde la antropología, es donde podría ubicarse una hipotética “cultura hacker” desterritorializada y centrada fuertemente en el consumo de cierta tecnología. “Consumo” que no es pasivo, sino que lo entendemos en un sentido amplio donde “consumir es participar en un escenario de disputas por aquello que la sociedad produce y *por las maneras de usarlo*” (Manuel Castells en García Canclini, 1995:44)

“La historia reciente de América Latina sugiere que, si existe algo así como un deseo de comunidad, se deposita cada vez menos en entidades macrosociales como la nación o la clase, y en cambio se dirige a grupos religiosos, conglomerados deportivos, solidaridades generacionales y

¹Este proyecto fue presentado y aprobado como proyecto de tesis doctoral en la Facultad de Ciencias Naturales y Museo de la Universidad Nacional de La Plata, en 1999 (Exp. 41280/01, Res. 36/99), pero debido a obstáculos de diverso tipo el estudio no pudo completarse, y fue abandonado en 2002.

aficiones massmediáticas. Un rasgo común de estas “comunidades” atomizadas es que se nuclean en torno a consumos simbólicos ...” como parece ser el caso de los hackers con la tecnología de las redes informáticas. “Se manifiestan más bien como *comunidades interpretativas de consumidores*, es decir, conjuntos de personas que comparten gustos y pactos de lectura respecto de ciertos bienes que les dan identidades compartidas”. (García Canclini, 1995:196). ¿Cómo entienden los hackers a las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación?. ¿Cómo se relacionan con ellas y cuál consideran que sería el uso social más adecuado?

Antecedentes del tema

Desde esta perspectiva se han abordado antropológicamente los grupos juveniles de consumidores de ciertos tipos de música (stones, punks, roqueros, hippies, heavy metals, skinheads, bailaneros – ver Pere-Orol Costa et al.1996 y Margulis 1994), o de fans de determinados grupos musicales o cantantes (los redonditos de ricota, Gilda, ver Di Leo 1999), y en menor medida se comienza a manifestar un interés en el estudio antropológico de los grupos de consumidores de las NT, denominados techies, cyberpunks, etc. (Mizrach s/f a, b, c, y d, McKenzie s/f).

Se han llevado a cabo estudios sobre usuarios de la red Internet mayormente desde una óptica de investigación de mercado debido al incremento vertiginoso del e-commerce . Desde una aproximación psicológica, poniendo especial énfasis en los trastornos de personalidad y la adicción que genera la actividad “online” (Turkle 1997, 1984) o desde un enfoque lingüístico-comunicativo, como el de los estudios de comunicación mediatizada por computadora (CMC), que considera los cambios que se operan en el lenguaje cuando se utilizan canales telemáticos (Noblia 2000) o bien desde un enfoque comunicacional que aborda las llamadas "comunidades virtuales" como grupos comunicacionales (por ej. Rheingold 1996).

Los estudios sobre los grupos conocidos como **hackers, freakers , crackers, crashers, nerds, geeks, carders, cypherpunks, warez doods**, etc, son escasos. Se han producido textos desde dentro mismo de la llamada “cultura hacker” (Sterling, 1992; The Nightmare, 1996) entre los cuales se destacan los del antropólogo Eric S. Raymond. (1998, 1999a, 1999b, 1999c, 1999d, 1999e). aparte de estos textos sólo existen unos pocos informes periodísticos (Roberti y Bonsemblante, 1994).

Marco teórico-conceptual y supuestos básicos de este estudio

Dinamismo del sector informático

Muchos autores consideran que la sociedad industrial ha finalizado para dar paso a un nuevo tipo de sociedad que denominan alternativamente "posindustrial", "posmoderna" (B. Sarlo), o incluso "poscapitalista" (P. Drucker). También "sociedad de la información", o "sociedad digital" (N. Negroponte). Se afirma que esta surge como producto de un fenómeno denominado "tercera revolución industrial", "tercera ola" (Alvin Tofler), "revolución científica y técnica", "revolución digital" (Tapscott²) que ha inaugurado una nueva era llamada caracterizada como "la era de la información" (M. Castells) en la cual el conocimiento es el capital más importante y en la que los bits son más importantes que los átomos.

Tres procesos históricos interrelacionados serían característicos de la nueva sociedad:

"a) Una revolución tecnológica, principalmente basada en las tecnologías de la información tan trascendental, al menos, como las dos revoluciones industriales que se basaron en el descubrimiento de nuevas fuentes de energía.

b) la formación de una economía global que representa la estructuración de todos los procesos económicos a nivel planetario...

c) la aparición de una nueva forma de producción y gestión económica: aquella que (...) nosotros llamamos informacional. Está caracterizada por el hecho de que la productividad y la competitividad se basan en forma creciente en la generación de nuevos conocimientos y en el acceso al procesamiento de la información adecuada." (Albornoz, 1998: 21).

² "La primera década del siglo XXI traerá cambios de largo alcance y grandes transformaciones en la economía, la política, la educación, el entretenimiento, la sociedad y la situación geopolítica"

"A primera vista, afirmaciones de este tipo parecen excesivas. Sin embargo, no es exagerado decir que estamos presenciando los primeros y turbulentos días de una revolución tan importante como cualquier otra en la historia." (Tapscott, 1998:13)

El papel central de la informática en todas sus ramas en este proceso es asimismo señalado por numerosos estudios³ y, concomitantemente, el dinamismo y la importancia estratégica del sector informático y de comunicaciones superan a los de otros sectores de la economía⁴. En la República Argentina durante el año 2000 el sector de Informática y Telecomunicaciones facturó **un 6% más que en 1999** a pesar del contexto económico recesivo. De este incremento un 9% corresponde al sector Informática, mientras que el mercado de Telecomunicaciones contribuyó con un incremento del 4%, siendo los segmentos correspondientes a Internet y a equipamiento los que más crecieron: en el 2000 facturaron respectivamente un 46% y un 19% más que en 1999⁵.

Como dato ilustrativo de la creciente importancia de la nueva economía se puede citar el valor de las marcas. Hasta hace poco la marca más valuada en todo el mundo era Coca-Cola, empresa líder de las ahora denominadas de la "vieja economía industrial", con un valor de 83.000 millones de dólares. Mientras que la marca Microsoft, de la mega-empresa representante del sector informático, cotizaba en 56.7000 millones de US\$. En el transcurso del 2000 el nombre de Coca-Cola cayó un 13%, llegando a 72.500 millones y el de Microsoft subió un 24%, alcanzando los 70.200 millones, a pesar de estar enfrentando un importante juicio antimonopólico y rumores sobre su posible división en dos o más empresas.

Pero lo destacable es que la inversión de la relación no se restringe sólo a estas dos empresas emblemáticas. En el ranking que confecciona anualmente la consultora estadounidense Interbrand con la colaboración del Citibank las empresas de la Nueva Economía representan ahora cuatro de las cinco marcas líderes del mundo: Microsoft, IBM, Intel y Nokia, desplazando de sus posiciones a las empresas General Electric, Ford y Disney, todas ellas de la "vieja economía"⁶.

³ "La creciente integración de telecomunicaciones y computadoras forma la *infraestructura tecnológica* de la nueva economía global, del mismo modo que los ferrocarriles suministraron la base material para la formación de los mercados nacionales en la industrialización del siglo XIX." (Albornoz, 1998: 21-22).

"La red se está convirtiendo en la base de la creación de riqueza en la economía de todo el mundo. Al igual que los tendidos de energía eléctrica, las carreteras, los puentes y otros servicios constituían la infraestructura de nuestras viejas economías basadas en la industria y la explotación de los recursos, la red se está convirtiendo en la infraestructura de una nueva economía del conocimiento."

"Y esto se debe a que el mundo desarrollado está dejando de ser una Economía Industrial basada en el acero, en los automóviles y en las carreteras para convertirse en una Economía Digital construida en base a silicio, ordenadores y redes (Tapscott, 1998:15).

"Las denominadas autopistas de la información, y su arquetipo, Internet, están haciendo posible una nueva economía basada en una red de inteligencia humana. En esta economía digital, los individuos y las empresas crean riqueza aplicando su conocimiento, la inteligencia humana interconectada y su esfuerzo a la industria, la agricultura y los servicios.

"Está claro que los primeros cuarenta años de revolución informática han sido un preámbulo. Muy pronto viviremos cambios mucho mayores. La unión entre los ordenadores y las redes de comunicación está transformando la mayoría de las actividades empresariales y los hábitos de consumo. (...) en la frontera digital de esta economía, los protagonistas, las dinámicas, las reglas del juego y los requisitos para lograr la supervivencia y obtener el éxito están cambiando.

"Una transformación de esta categoría en las relaciones económicas y sociales ha ocurrido sólo un puñado de veces en este planeta." (Tapscott, 1998: 14)

"Decimos que estamos en los albores de una revolución, con todo el significado que este término implica. Por la importancia social y económica de sus efectos, esta revolución es similar a la Revolución Industrial del siglo XVIII (...)."

"(...) Peter Drucker afirma que la próxima revolución de la información está en gestación, pero que no se producirá allí donde posiblemente estén mirando los científicos informáticos o los ejecutivos de la industria informática. No es una revolución en tecnología, máquinas, técnicas, software o velocidad; es una revolución en conceptos. Para el reconocido autor ésta es la cuarta revolución, después de la invención de la escritura, del libro escrito y de la imprenta, en ese orden." (Saroka, 2000: 8)

⁴ "Los sectores industriales productores de nuevas tecnologías han sido los de crecimiento más rápido en la economía mundial de los últimos 25 años y, a pesar de los ciclos económicos, aún no han alcanzado su estado de pleno crecimiento (Albornoz, 1998: 21-22).

"Los estudios urbanos reconocen ahora como el agente económico más dinámico no a la industrialización sino a los procesos informacionales y financieros. [...] Los servicios urbanos de comunicación y procesamiento de la información pasan a ocupar el lugar de avanzada en la generación de inversiones y empleos" (García Canclini, 1995:70, 71).

"["Lo que se ha dado en llamar la Economía digital, Economía de la Información o Nueva Economía"] es el sector de mayor crecimiento en los últimos años en el mundo: los bienes que ella produce han desplazado a los bienes industriales como motores del crecimiento, del mismo modo que éstos desplazaron a los agrícolas durante la Revolución Industrial" (Beker, 2000).

⁵ Datos de CICOMRA, la Cámara de Informática y Comunicaciones de la República Argentina. ("Informática y Telecomunicaciones: un sector en crecimiento". Tectimes Noticias, 24 de enero de 2001. Disponible online en URL: <http://www.tectimes.com/secciones/notas.asp?codnota=9627>. Accedido el 14/02/01)

⁶ Tomkins, Richard (2000): "Microsoft supera a Coca-Cola como nuevo rey de las marcas". En: *Clarín*, 18 de julio de 2000, Bs. As. (Ver también "Las 50 marcas más valiosas del mundo". Disponible online en URL: <http://www.tectimes.com/secciones/notas.asp?codnota=6829> Accedido: 14/02/01)

supuestos rechazados

Existen ciertos lugares comunes en la literatura y los informes periodísticos que tratan con cierta superficialidad el tema del hacking, que explícitamente rechazamos como explicaciones "prefabricadas", sin fundamento, que persiguen el control social antes que el conocimiento de la realidad. Algunos de estos lugares comunes son:

◆ **Los hackers como sujetos emocionalmente inmaduros**

Se suele explicar al hacking por una incapacidad relacional o una deficiencia emocional de sus practicantes, a quienes se describe como adolescentes inadaptados. De algún modo se los considera individuos deficientemente socializados o desviados. Esta afirmación tiende más a descalificar que a explicar el fenómeno en cuestión. Es además una postura psicologista que podría ayudar a predecir qué personas podrían presentar una inclinación al hacking, pero no revela nada sobre las condiciones sociales que hacen posible o necesaria la existencia del hacking y suelen ir ligadas a su criminalización.

◆ **El hacking como un producto de la disolución de los vínculos interpersonales primarios tradicionales**

Las posturas que consideran a los hackers como una "tribu urbana" y entienden al "neotribalismo" como una respuesta de la "innata tendencia comunitaria de la persona" a la disolución de los vínculos interpersonales primarios (Pere-Orol Costa, 1996: 31-32, 54) cara a cara, auténticos, característicos de las "comunidades tradicionales" o *Gemainschaft* (Zygmunt Bauman, Robert Redfield 1963, Max Weber, la solidaridad mecánica por oposición a la solidaridad estadística, de Durkheim 1985). Se basan en supuestos que ven en la sociedad moderna industrial y urbana la causa de una supuesta decadencia social (T. Adorno y M. Horkheimer) y una anomia que alejó a los hombres de un estado idealizado y paradisíaco anterior en el que eran más felices como el buen salvaje (J. Rousseau). Estas posiciones suelen ir ligadas a otras que rechazan a priori al cambio tecnológico como causante de esa disolución.

No adoptaremos el concepto de "tribu urbana" para caracterizar a los hackers porque "los antropólogos definen la tribu como un grupo autónomo social y políticamente, de extensión definida, de homogeneidad cultural y organización social unificada que habita un territorio que le pertenece" (Giner et al. 1998:802). Las tribus están formadas generalmente por familias o grupos locales denominados bandas, "un agregado de familias y machos sueltos que vivían juntos habitualmente" (Linton, R. 1956:211) y entre los hackers no se presenta nada de esto sino que forman grupos de referencia por adscripción en función de intereses similares.

La metáfora tribal posee el valor heurístico de señalar la importancia del lenguaje, vestimenta, rituales y otras marcas simbólicas en la construcción de una identidad grupal. Sin embargo entre los hackers estas marcas parecen no tener la importancia que presentan en otros grupos de jóvenes, como los punks, skinheads, etc.

Además ha llevado demasiado lejos a algunos autores postulando la existencia de una tendencia innata y ancestral al "neotribalismo", el regreso parcial a antiguas formas de socialización "auténticas" entre los jóvenes urbanos, con el fin de contrarrestar la disolución de los vínculos primarios anteriormente mencionada (Pere-Orol Costa, 1996: 31-32, 54 ya citado en el punto anterior). Pero por sobre todo, puede hacer olvidar que las llamadas "tribus urbanas" no son unidades sociales autónomas sino partes de una totalidad social más abarcativa y que la razón de su existencia deriva precisamente de su segregación al interior de esa totalidad.

Por último, un "instinto neotribal" constituye una reificación y una petición de principio, puesto que cosifica aquello que debería explicar y lo convierte en rasgo inherente a la naturaleza humana.

Hipótesis principal

Lejos de constituir una "contracultura", como se les suele considerar, o un grupo antisistema, el hacking es una expresión avanzada del propio sistema, que surge como respuesta a la contradicción entre unas relaciones de producción y de propiedad intelectual propias de una era industrial en vías de superación y unas nacientes fuerzas productivas basadas en el desarrollo de "nuevas tecnologías" informáticas y telemáticas que requieren de otras relaciones de producción y propiedad distintas a fin de poder desarrollarse plenamente.

En esta era informática las restricciones que suponen los derechos de propiedad intelectual desarrollados en la etapa industrial para el desarrollo de la rama informática, han conducido a una

serie de reivindicaciones por parte de los sujetos más dinámicos e innovadores que incluyen el libre acceso a la información y la cooperación entre desarrolladores (creativos), yendo así en contra del secreto industrial, el copyright y otras formas jurídicas vigentes. Estas reivindicaciones se especifican luego en consignas tales como "internet para todos", "libre acceso a la información", software gratuito, código-fuente abierto y los han llevado a desarrollar nuevos tipos de propiedad mediante la creación de licencias como BSD, GPL, NPL, dominio público, el concepto de "copyleft" y otras, así como a constituir organizaciones que impulsan toda una reforma jurídica en este sentido en el ámbito empresarial, como la Free Software Foundation, Open Source Organization y otras.

El éxito que vienen teniendo en este sentido, se percibe en el creciente número de usuarios de software open source (tanto particulares como empresas), especialmente del sistema operativo Linux, y en la adopción por parte de importantes empresas de algunos de las nuevas formas de propiedad intelectual, como fue en 1997 la decisión de Sun Microsystems de abrir el código de su navegador de Internet "Netscape Comunicator" y adoptar la licencia NPL.

También los ha llevado a cuestionar la existencia de sistemas de seguridad cuyo objetivo es vedar el libre acceso a la información existente a los ciudadanos en general y a los especialistas en particular. De ahí la faceta del hacking más difundida por los medios masivos de comunicación: la intrusión en sistemas o redes "privados" mediante la violación de sus medidas de seguridad. Esta actividad considerada por muchos un delito y en muchos casos condenada por la ley, ha sido el entrenamiento de muchos ex "hackers", hoy consultores especializados en seguridad informática.

Si consideráramos al hacking como una actividad antisistema de grupos contestatarios o contraculturales este pasaje tan común debería ser interpretado como un vuelco de 180° en la carrera de un hacker. De atacar sistemas informáticos guiados por un supuesto ideal libertario sin fines de lucro a formar una empresa dedicada a defenderlos de los ataques de otros hackers. Sin embargo, este pasaje es más frecuente de lo que podría pensarse y hay indicios que sugieren que no es vivido como una contradicción por sus protagonistas.⁷

Las características del trabajo de este sector requiere de formas colaborativas entre creativos que parecen ir contra las reglas del juego competitivo interempresarial clásico de la era industrial. Se sostiene que el software desarrollado y probado por cientos de programadores voluntarios de todo el mundo es más estable y efectivo, y evoluciona más rápido que el desarrollado "en secreto" protegido por restrictivos derechos de propiedad intelectual por un reducido grupo de programadores de una megaempresa. Sin embargo ello no resulta contradictorio con la generación de lucro tanto para los desarrolladores como para la empresa que lo comercializa, si se buscan nuevas formas de propiedad y distribución.

Conceptos teóricos ordenadores

En función de la hipótesis planteada considero necesario explorar la validez la aplicación del conceptos de:

1. "cultura hacker" (incluyendo sus variantes de subcultura, cibercultura y contracultura),
2. "tribu urbana" (Oriol Costa et al.), o los relacionados como "modernos primitivos" y
3. "don", como se desprende de la "teoría del don" (M. Mauss 1925, M. Godelier 1998).

También se explorará la relación del hacking con el llamado proceso de globalización o glocalización, la noción de ciberespacio en relación a los conceptos antropológicos de "lugar" y "no-lugar" (M. Augé, 1994).

Finalmente, considero que una articulación de las teorías del campo (P. Bourdieu), de la hegemonía (R. Williams 1980, A. Gramsci) y de la teoría marxista del conflicto entre las fuerzas productivas y las relaciones sociales de producción (K. Marx 1975) pueden proveer de una explicación alternativa y tal vez más adecuada del fenómeno del hacking que las conocidas hasta ahora, permitiendo relacionarlo con otros procesos sociales como la globalización, la revolución tecnológica, la "nueva economía" y el surgimiento de una "sociedad de la información".

⁷ "Hackear tiene algo de voyeurismo, una gran cuota de satisfacción intelectual. Es una necesidad básica, como el sexo, la comida, la droga y el rock & roll - compara.

- "Por qué sos asesor entonces?"

- Con el tiempo un hacker se aburre de mover solo sus piezas, sin tener respuesta. Por eso se transforma en asesor de empresas: para hacer la jugada de ataque y también tener el desafío de diseñar la defensa. Es

como jugar al ajedrez: si ganas dándole con las piezas por la cabeza al otro no tiene gracia. El hacking es un desafío intelectual." (Roberti, Raquel y Fernando Bonsembiante, 1994:157-159).

Plan de trabajo

Siguiendo la tradición antropológica buscaré el ingreso al grupo, la "convivencia" prolongada con el mismo y la iniciación. Dado que los hackers no son un grupo de base territorial la "convivencia" en este estudio consistirá en el trato cotidiano con los miembros del grupo en los lugares reales y virtuales que suelen frecuentar: reuniones, conferencias, listas de correo, grupos de noticias, canales de chat, etc. que correspondan según el grado de involucramiento. Vale decir que se prevé una participación creciente en una variedad de ámbitos y en tiempo de permanencia a medida que progresa el trabajo de campo.

Debido a su carácter de grupo por afinidad de intereses los hackers se reúnen en ciertos ámbitos del ciberespacio como sitios de Internet, canales de chat y grupos de noticias, y también tienen encuentros presenciales cara a cara para intercambiar conocimientos, programar, navegar por las redes, leer ciencia ficción, jugar videojuegos y ayudar a los novatos.

Muchos de ellos integran grupos de usuarios de Linux (LUG's o Linux Users Groups), el sistema operativo gratuito desarrollado totalmente por hackers que últimamente está ganando muchos usuarios tanto individuales como corporativos. Existen muchos LUG's en todo el mundo incluyendo nuestro país y de acuerdo a E. Raymond dichos grupos son uno de los lugares más indicados tanto para hallar hackers tanto como para iniciarse en la actividad.

El antropólogo Eric S. Raymond ha sugerido en un documento titulado "How to become a hacker" los siguientes pasos como necesarios para ingresar a esta comunidad:

"La actitud del hacker es vital, pero más aún lo son las habilidades. La actitud no es sustituto para la habilidad, y existe un cierto conjunto de herramientas básicas que debes dominar antes que cualquier hacker se le ocurra llamarte de ese modo.

Este conjunto cambia lentamente a lo largo del tiempo a medida que la tecnología crea nuevas habilidades y descarta otras por obsoletas. Por ejemplo, se incluía la programación en lenguaje de máquina, y no se hablaba de HTML hasta hace poco. Pero por ahora es claro que se debe incluir lo siguiente:

1. Aprende a programar.

Esta es, por supuesto, la habilidad fundamental del hacker. Si no conoces ningún lenguaje de programación, te recomiendo comenzar con Python. Está limpiamente diseñado, bien documentado y es relativamente agradable para principiantes. A pesar de ser un buen lenguaje inicial, no es sólo un juguete: es muy poderoso y flexible y bien adaptado a proyectos grandes.

Pero no creas que podrás ser un hacker, siquiera un programador, si conoces un único lenguaje -- debes aprender a pensar en los problemas de programación de una manera general, independiente de cualquier lenguaje. Para ser un hacker de verdad, debes llegar al punto en el cual puedes aprender un lenguaje nuevo en días, relacionando lo que está en el manual con lo que sabes de antes. Esto significa que debes aprender varios lenguajes muy diferentes entre sí.

Si quieres entrar a programar de verdad, tendrás que aprender C, el lenguaje central de Unix (aunque no es el que se debe intentar aprender primero). Otros lenguajes de importancia son Perl y LISP. Perl vale la pena por razones prácticas: es muy usado en páginas WWW 'activas' y en administración de sistemas; tanto así que aunque nunca llegues a escribirlo, al menos tienes que aprender a leerlo. LISP es interesante de aprender por la profunda e iluminadora experiencia que tendrás cuando finalmente lo consigas: la experiencia te hará un mejor programador el resto de tu vida, incluso si nunca usas demasiado el mismo LISP.

Lo mejor, en realidad, es aprender estos cuatro lenguajes (Python, C, Perl y LISP). Además de ser los lenguajes más importantes para hackear, representan enfoques muy disímiles a la programación, y cada uno te educará de maneras importantes. [...]

2. Obtén uno de los UNIXs libres y aprende a usarlo y a ponerlo en funcionamiento.

Doy por sentado que tienes un computador o puedes conseguir acceso a uno (estos muchachos de hoy en día tienen las cosas tan fáciles :-)). El paso más importante que cualquier novato puede dar en el camino de adquirir las habilidades de un hacker es obtener una copia de Linux o alguno de los otros Unixs tipo BSD libres, instalarlo en una máquina personal, y hacerlo funcionar. [...]

Así que obtén un Unix -- personalmente me gusta Linux, pero hay otros. Aprende a usarlo. Hazlo funcionar. Métele mano, ámate. Comunícate en Internet mediante él. Lee el código. Modifícalo. En ese sistema se incluyen mejores herramientas de programación (incluyendo Python, C, Lisp y Perl) de lo que cualquier sistema operativo de Microsoft podría siquiera soñar, además te divertirás y te sumergirás en un caudal de conocimientos de tal magnitud que nunca hubieras imaginado, hasta que en cierto momento, mirando hacia atrás, te darás cuenta que ya eres un maestro hacker consumado. [...]

3. Aprende a usar la World Wide Web y escribir en HTML.

[...] Si aún no sabes programar, el aprendizaje que implica la escritura de HTML te enseñará algunos de los hábitos mentales que te ayudarán luego con la programación. Así que haz una página personal.

Pero no creas que por tener una página personal estás más cerca de ser un hacker. La Web está llena de páginas personales. La mayoría de ellas son sin sentido, basura sin contenido -- basura muy vistosa, pero basura al fin[...].

Para que valga la pena, tu página debe tener contenido -- debe ser interesante y útil para los otros hackers."

Raymond considera que el hackerdom es lo que M. Mauss llamaba una "cultura del don" donde sus miembros obtienen prestigio no tanto de la acumulación como del desprendimiento generoso de sus bienes. Nadie es verdaderamente un hacker hasta que pueda ser considerado como tal por sus pares y esto no ocurre hasta que se ha contribuido de manera significativa, de una manera que la comunidad considere valiosa, a su desarrollo. Este mecanismo de obtención de prestigio también guarda similitudes que me propongo explorar con la descripción que hace Bourdieu del modo de acumulación de capital simbólico en un campo de producción cultural.

De acuerdo a Raymond hay cinco maneras básicas en las que un novato puede contribuir al desarrollo del hackerdom:

"1. Escribir software gratuito.

Lo primero (lo más central y más tradicional) es escribir programas que los otros hackers opinen que son divertidos o útiles, y donar los fuentes del programa a la cultura hacker para que sean utilizados.

Los más reverenciados semidioses del hackerismo son las personas que han escrito programas de gran magnitud, con grandes capacidades que satisfacen necesidades de largo alcance, y los donan, de tal manera que cualquiera pueda utilizarlos.

2. Ayudar a probar y depurar software gratuito

[...] Si eres un novato, trata de encontrar un programa en desarrollo en el cual estés interesado, y sé un buen beta-tester. Hay una progresión natural desde ayudar a probar programas, luego ayudar a depurarlos, y más adelante ayudar a modificarlos. Aprenderás mucho de esa manera, y crearás buen karma con gente que te ayudará más adelante.

3. Publicar información útil.

Otra buena cosa que puedes hacer es recolectar y filtrar información útil e interesante y construir páginas Web, o documentos FAQ (Preguntas Frecuentes en inglés), y ponerlos a disposición de todos.

La gente que mantiene las FAQ técnicas más importantes gozan de casi tanto respeto como los autores de software libre.

4. Ayudar a mantener en funcionamiento la infraestructura.

La cultura hacker y el desarrollo ingenieril de la Internet funcionan gracias al trabajo voluntario. Existe una gran cantidad de trabajo necesario pero poco atractivo que debe hacerse para que esto funcione -- administrar listas de correo, moderar grupos de news, mantener sitios donde se archivan grandes cantidades de software, desarrollar RFCs y otros estándares técnicos.

La gente que desarrolla estas actividades goza de mucho respeto, porque todos saben que esos trabajos son grandes consumidores de tiempo y no tan divertidos como meterse con el código. Los que lo llevan adelante demuestran su dedicación.

5. Hacer algo por la cultura hacker en sí misma.

Finalmente, puedes servir y propagar la cultura hacker en sí misma (por ejemplo, escribiendo un texto acerca de como transformarse en hacker :-)). Esto no es algo en lo cual estarás en posición de hacer hasta que seas conocido en el ambiente por las primeras cuatro cosas.

La cultura hacker no tiene líderes, exactamente, pero tiene héroes culturales, consejeros tribales y voceros. Cuando hayas estado en las trincheras tiempo suficiente, podrás transformarte en uno de ellos. Pero ten cuidado: los hackers desconfían del ego ruidoso en sus jefes tribales, así que la búsqueda visible de esa clase de fama es peligrosa. Más que esforzarte por ella, tienes que ponerte de forma que te caiga, y luego adoptar una actitud moderada y cortés acerca de ella."

De acuerdo a lo anterior el plan de trabajo consistirá en:

1. Ingreso en la comunidad

- 1.1. Relevamiento y análisis de los estudios existentes sobre la comunidad hacker mediante la lectura de libros y artículos publicados.
- 1.2. Relevamiento y análisis del estereotipo de los hackers en los medios de comunicación gráficos y electrónicos. Nuestra atención se centrará en los medios de habla hispana y locales debido a su relación con los grupos con los que se trabajará y al gran volumen de información que resultaría de incluir también textos en inglés.
- 1.3. Obtención de una distribución de Linux, instalación en mi computadora personal y aprendizaje de su utilización.

- 1.4. Contacto con un grupo local de usuarios de Linux e ingreso al mismo como novato, participando en las reuniones, listas de correo y otras actividades que se realicen.
- 1.5. Relevamiento de sitios web, grupos de noticias, listas de correo, boletines, etc. de hackers y estudio de los materiales allí disponibles
2. Aprendizaje del lenguaje: familiarización con el vocabulario técnico y aprendizaje de un lenguaje de programación, como Python, y de HTML, como preparación para la participación en proyectos de desarrollo de software gratuitos.
3. Participación en un proyecto de difusión de la llamada "cultura hacker" y/o de un proyecto "Open source" como beta-tester primero y luego como programador.
4. Desarrollo y mantenimiento de un sitio web con dominio propio con contenidos propios y de terceros en castellano e inglés sobre el hackerdom, como medio de dar a conocer el avance de la investigación, como fuente de consulta para otros estudiosos del tema y para información de cualquier otra persona interesada en conocer mejor el tema.

Metodología

El abordaje utilizado será el tradicional de la antropología, con un enfoque fundamentalmente cualitativo en base a observación participante y entrevistas cara a cara a las que se agregarán los canales de comunicación electrónicos, cuyo uso es cotidiano entre los sujetos que participarán en este estudio.

Se llevará un registro de las actividades de investigación en la forma de un diario de campo que cuando involucre comunicaciones mediatizadas por computadora podrá incluir los diálogos completos con los entrevistados, dado que la mayoría del software utilizado con estos fines así lo permite. En cuanto al uso del grabador y la cámara fotográfica en las entrevistas cara a cara considerando las limitaciones ya mencionadas con respecto a la reticencia que presentan los hackers a las investigaciones de personas ajenas a su comunidad, quedaría relegado a una etapa avanzada de la investigación, cuando se haya alcanzado el rapport suficiente.

En cuanto a la metodología de análisis de los datos, para procesar los artículos periodísticos se utilizará el análisis de discurso en la modalidad conocida como Semiótica de Enunciados, desarrollada por el prof. Juan Angel Magariños de Morentín, enriquecida con aportes propios y del análisis crítico del discurso desarrollado por Teun Van Dijk.

La Semiótica de Enunciados permite identificar los sentidos que los lexemas reciben en su uso. En la investigación "La construcción del concepto de pobreza. Estudio de su intertextualidad en la relación asistente - asistido", de la que participé bajo la dirección de la lic. Virginia Ceirano junto a las lic. Marcela Trincheri, Claudia Tello, Viviana y al lic. Sergio Caggiano, aplicamos esta metodología con algunas modificaciones entre las que se incluye la incorporación del programa NUD*IST en el procesamiento de los datos (Ceirano y Rodriguez, 1997a, 1997b, 1999; Rodriguez, 1999a, 1999b, 2000).

Para esta parte también serán de suma utilidad los aportes de T. A. van Dijk (1980) sobre las características del discurso periodístico y de las noticias como textos, así como los estudios de Análisis Crítico del Discurso y de semiótica cognitiva sobre las manifestaciones de prejuicios sociales en los medios masivos de comunicación (van Dijk, 1997).

Los documentos producidos por la comunidad hacker y los textos surgidos de entrevistas en profundidad o informales, semiestructuradas o no estructuradas serán procesados mediante el programa NUD*IST. Se buscará en todos estos materiales los elementos que permitan responder a las preguntas planteadas en la Introducción de este trabajo.

Bibliografía

- Albornoz, Mario (1998): "Cómo leer desde la periferia las nuevas relaciones entre tecnología y sociedad". En: Finquelevich, Susana y Ester Schiavo (comp), *La ciudad y sus TIC's (Tecnologías de Información y comunicación)*. pag. 19-25. Un. Nac. de Quilmes, Bernal.
- Augé, Marc (1994): *Los no lugares. Espacios del anonimato*. Ed. Gedisa, 2º ed., Barcelona.
- Beker, Victor A. (2000): "Economía digital: desafío para la teoría económica". En: *La Gaceta de Económicas*. Año 1, Nº 2. U.B.A. Fac. de Cs. Económicas, Bs. As.
- Bryan Clough y Paul Mungo (1992): *Los piratas del chip. La mafia informática al desnudo*. Ediciones B.S.A. (título original: Approaching Zero).
- Castells, M. Y P. Hall (1994): *Las tecnópolis del mundo. La formación de los complejos industriales del siglo XXI*. Ed. Alianza, Madrid.

- Cebrián, Juan Luis (1998): *La red*. Ed. Taurus, Bs. As.
- Ceirano, Virginia y Pablo Gustavo Rodriguez (1997a): "Análisis de discurso asistido por computadora. Nuestra experiencia con el NUD*IST". Ponencia presentada en el II Coloquio Latinoamericano de Analistas del Discurso, La Plata y Buenos Aires del 25 al 29 de Agosto de 1997.
- Ceirano, Virginia y Pablo Gustavo Rodriguez (1997b): "La aplicación de la semiótica de enunciados como estrategia metodológica en un estudio sobre la construcción del concepto de pobreza". Ponencia presentada II Coloquio Latinoamericano de Analistas del Discurso, La Plata y Buenos Aires del 25 al 29 de Agosto de 1997.
- Ceirano, Virginia y Pablo Gustavo Rodriguez (1999): "Las representaciones sociales de la pobreza". En: CD-ROM Actas de la III Reunión de Antropología del Mercosur. Posadas, Misiones, del 22 al 26 de Noviembre de 1999
- Di Leo, Pablo Francisco (1999): *El culto a Gilda: nacimiento de un símbolo de religiosidad popular*. Ponencia presentada en la III Reunión de antropología del Mercosur. Noviembre de 1999. Posadas, Argentina.
- Drucker, Peter (1993): *La sociedad poscapitalista*. Ed. Sudamericana. Bs. As.
- Durkheim, Emile (1985): *La división del trabajo social*. Ed. Planeta-Agostini, Barcelona.
- García Canclini, Néstor (1995): *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. Ed. Grijalbo, México.
- Giner, Salvador; Emilio Iamo de Espinos y Cristóbal Torres (eds.) (1998): *Diccionario de Sociología*. Alianza Editorial. Madrid.
- Godelier, Maurice (1998): *El enigma del don*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Levy, Steven (1984): *Hackers, Heroes of the Computer Revolution*.
- Linton, Ralph (1956): *Estudio del hombre*. Ed. Fondo de Cultura Económica, México.
- Margulis, Mario, (1994): *La cultura de la noche. La vida nocturna de los jóvenes en Buenos Aires*. Ed. Espasa Calpe Argentina S.A. Buenos Aires.
- Marx, Carlos (1975): *Contribución la crítica de la Economía Política*. Ed. de Ciencias sociales, Instituto cubano del libro, Habana.
- Marx, Carlos (1975): "Introducción a la crítica de la Economía Política". En: *Contribución la crítica de la Economía Política*. Ed. de Ciencias sociales, Instituto cubano del libro, Habana.
- Mauss, Marcel (1925): "Essai sur le don. Forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques". En: *L'année sociologique*, nueva serie, 1.
- McKenzie, Wark (s/f): *Is Cyberpunk the Counterculture of the 1990's?*. Disponible en: http://www.eff.org/pub/Global/America-US/Net_culture/Cyberpunk/cpunk_as_counterculture.article Accedido: 13/05/00.
- Mizrach, Steve (s/f a): "'Modern primitives': The accelerating collision of past and future in the postmodern era". Disponible en: http://www.eff.org/pub/Global/America-US/Net_culture/Cyborg_anthropology/modern_primitives.article Accedido: 13/05/00
- Mizrach, Steve (s/f b): "Old kackers, new hackers: what's the difference?". Disponible en: <http://www.das.ufl.edu/users/seeker1/cyberanthro/old.html>
- Mizrach, Steve (s/f c): *Cyberpunk - subculture or mainstream?*. Disponible en: http://www.eff.org/pub/Global/America-US/Net_culture/Cyberpunk/subculture_and_cpunk.article Accedido: 13/05/00
- Mizrach, Steve (s/f d): *Talking 'Bout My Generation*. Disponible en: http://www.eff.org/pub/Global/America-US/Net_culture/Cyberpunk/slacker_manifesto.article Accedido: 13/05/00
- Noblia, Valentina (2000): "Conversacion y comunidad: las chats en la comunidad virtual". En: *Discurso y Sociedad*, Vol. 2, No. 1, marzo de 2000, Ed. GEDISA, Buenos Aires.
- Pere-Orol Costa, José Manuel Pérez Tornero y Fabio Tropea, (1996): *Tribus urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*. Barcelona.
- Raymond, Eric S. (1998): *Colonizando la Noosfera*. Disponible en: <http://www.tuxedo.org/~esr/writings/homesteading/homesteading.html>

- Raymond, Eric S. (1999a): *Como ser un hacker*. La versión original en inglés actualizada está disponible en <http://www.tuxedo.org/~esr/faqs/hacker-howto.html>, y la traducción al castellano está en http://www.webhost.cl/~alvherre/hacker-howto_es.html.
- Raymond, Eric S. (1999b): *El Caldero Mágico*. Junio de 1999. Traducción al castellano de Diego Rodrigo el 9 de Julio de 1999. Versión del documento: 1.14 . Versión de la traducción: 1.3.
- Raymond, Eric S. (1999c): *The new hackers' s dictionary*, VERSION 4.1.4, 17 JUN 1999. Disponible en: <http://www.tuxedo.org/~esr/writings>
- Raymond, Eric S. (1999d): *A Brief History of Hackerdom*. Date: 1999/08/17 05:54:46
- Raymond, Eric S. (1999e): *La catedral y el bazar*. Disponible en: <http://www.tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>
- Redfield, Robert (1963): *El mundo primitivo y sus transformaciones*. Ed. Fondo de Cultura Económica. México.
- Rheingold, Howard (1996): *La comunidad virtual. Una sociedad sin fronteras*. Ed. Gedisa, Barcelona.
- Rifkin, Jeremy (2000): *El fin del trabajo. Nuevas tecnologías contra puestos de trabajo: el nacimiento de una nueva era*. Ed. Paidós, Bs. As.
- Rifkin, Jeremy (2000): *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Ed. Paidós, Bs. As.
- Roberti, Raquel y Fernando Bonsembiante, (1994): *Llaneros solitarios. Hackers, la guerrilla informática*. Ed. Espasa Calpe, Colección: Fin de Siglo, dirigida por Jorge Lanata, Buenos Aires.
- Rodriguez, Pablo Gustavo (1997): "El recurso informático en el procesamiento de datos cualitativos en ciencias sociales. Su aplicación en un estudio de semiótica cognitiva sobre el concepto de pobreza". En: *Escenarios Año II n° 3*, pag. 7-15, Escuela Superior de Trabajo Social, U.N.L.P. La Plata.
- Rodriguez, Pablo Gustavo (1999a): "Los mundos posibles de la pobreza entre asistentes de programas sociales pertenecientes a organizaciones religiosas". Ponencia presentada a las VII Jornadas sobre Alternativas religiosas en Latinoamérica. "Religión e identidad", en el grupo de trabajo 5 "Teoría y Método en los estudios de religión". Buenos Aires, del 27 al 29 de Noviembre de 1997.
- Rodriguez, Pablo Gustavo (1999b): "Los mundos posibles de la pobreza en la Biblia". En: CD-ROM Actas de III Reunión de Antropología del Mercosur. Posadas, Misiones, del 22 al 26 de Noviembre de 1999, Comisión de Trabajo: Antropología de los sistemas simbólicos.
- Rodriguez, Pablo Gustavo (2000): "Estrategias discursivas de construcción de los pobres como otros". En: CD-ROM Actas del VI Congreso Argentino de Antropología Social, Mar del Plata, Septiembre de 2000..
- Saroka, Raúl Horacio (2000): "La tecnología informática y la economía digital". En: *La Gaceta de Económicas*. Año 1, N° 2. U.B.A. Fac. de Cs. Económicas, Bs. As.
- Sterling, Bruce (1992): *The hacker crackdown. Law and disorder on the electronic frontier*. Bantam Books.
- Tapscott, Don (1998): *The Digital Economy: Promise and Peril in the Age of Networked Intelligence*. McGraw-Hill, New York.
- The Nightmare (1996): *Secretos de un Superhacker*. Ediciones de mente, Bs. As. (original en inglés: *Secrets of a superhacker*, 1994).
- Turkle, Sherry (1997): *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Ed. Paidós, 1° ed., Barcelona.
- Turkle, Sherry (1984): *El segundo yo. Las computadoras y el espíritu humano*. Ed. Galápagos, 2° ed. Buenos Aires.
- van Dijk T. A. (1980): *La noticia como discurso. Comprensión, estructura y producción de la información*. Ed. Paidós, Barcelona.
- van Dijk T. A. (1997): *Racismo y análisis crítico de los medios*. Ed. Paidós. Barcelona.
- Williams, Raymond (1980): *Marxismo y literatura*. Ed. Península. Barcelona.