

# Miradas desde la disidencia: la figura del *hacker* en la cibercultura

Autora: Maestra, Martha Irene Soria Guzmán

## I. Introducción

La figura del *hacker* ha sido protagonista de múltiples relatos, los cuales coinciden con el imaginario colectivo cultivado por los medios de comunicación: piratas informáticos, que se entrometen en cuentas privadas, en sistemas bancarios y obtiene beneficios personales a partir de prácticas ilegales mediadas por computadoras. Sin embargo, existen diversas investigaciones, etnografías, entrevistas, registro de experiencias y una genealogía ya muy tipificada del *hacker* que desmiente este imaginario. Al respecto, hay coincidencias en que las personas *hackers* responden a un impulso lúdico para resolver problemas, que se relacionan con sus equipos de cómputo de manera creativa, curiosa y tenaz, que gustan de programar y compartir con una comunidad objetivos afines.

Lo interesante de retomar a estos personajes en el contexto del sometimiento tecnológico, en un mundo donde los datos de la ciudadanía son tan fácilmente recolectables y relacionables, es que los *hackers* usan sus habilidades y conocimientos para hacer planteamientos políticos que reconocen: el derecho a la información, al anonimato y la libertad del código de programación, como derechos humanos.

En este texto se expone una brevísima genealogía de la figura del *hacker* con el objetivo de ofrecer una mirada desde la disidencia tecnológica, donde quizá, se puedan encontrar ciertas claves para fisurar los componentes centrales del sometimiento tecnológico, que trae consigo el cierre de código de programación y el control por parte de las corporaciones.

## II. Sobre *hack*, *hacking* y *hacker*: explorando el origen del término

El término *hacker* ha tenido múltiples connotaciones y sus orígenes se remiten a diversas épocas y etimologías. Ben Yagoda remite "*hacker*" al término "*hack*", que significa cortar con golpes irregulares<sup>1</sup> y remonta la aparición del término al Diccionario Oxford del 1200 D.C. También puede referirse a una persona, particularmente escritor, que hace cualquier trabajo sin distinción. Viene de "*hackney*" que en inglés se traduce como máquina de alquiler, caballo o coche. Yagoda cuenta en su artículo del New Yorker, que la lexicógrafa<sup>2</sup>, Jesse Sheidlower, dice que los ejemplos más tempranos relativos al "*hack*" y por lo tanto al *hacker*, se referían a un sentido de "trabajar en" un problema tecnológico de una manera diferente, presumiblemente más creativa de lo que permitiría seguir un manual de instrucciones.<sup>3</sup>

---

1 Wolf, «Cifrado e identidad, no todo es anonimato».

2 Persona dedicada a una parte de la lingüística que estudia los principios teóricos en que se basa la composición de los diccionarios.

3 Yagoda, «A Short History of "Hack"».

Brian Harvey, profesor de la Universidad de Berkley<sup>4</sup> escribió en 1985, en el apéndice de su conferencia para la Association for Computing Machinery, que la primera vez que escuchó el término "*hacking*" fue en la década de los sesentas del siglo XX, en los laboratorios del MIT, donde una idea muy popular entre la comunidad era que existían dos tipos de estudiantes: los que eran considerados "herramientas" y los que eran "*hackers*". Las "herramientas" eran miembros del estudiantado que atendían las clases con regularidad y que siempre se encontraban en la biblioteca, mientras que el/la *hacker* era lo opuesto, es decir, alguien que nunca iba a clases y que pasaba más tiempo en labores recreativas que de estudio<sup>5</sup> En ese sentido, los *hackers* no responderían a calificaciones, y su éxito se definiría a través de seguir su pasatiempo con dedicación y estilo:

*"The true hacker can't just sit around all night; he must pursue some hobby with dedication and flair. It can be telephones, or railroads (model, real, or both), or science fiction fandom, or ham radio, or broadcast radio. It can be more than one of these. Or it can be computers."*<sup>6</sup>

Con el paso del tiempo, la idea del *hacker* comenzó a popularizarse en el MIT para hacer referencia a una "actitud", que luego se heredó a los programadores del naciente cómputo de la misma década, de tal suerte que programar una computadora debía ser un *hobby*, algo que se hacía por diversión y no necesariamente para ganar dinero.

*"Computer programming must be a hobby, something done for fun, not out of a sense of duty or for the money. (It's okay to make money, but that can't be the reason for hacking.) A hacker is an aesthete."*<sup>7</sup>

### **III. La figura del *hacker* en los orígenes del cómputo: el nacimiento del *software* libre**

Algunas personas entusiastas del cómputo, comenzaron a auto definirse *hackers* en la década de los setentas, más en el sentido de poseedores de una "actitud", pasatiempo o pasión por el cómputo, que de habilidades extraordinarias. Cabe señalar que a mediados de esta década, se lleva a cabo el cierre del código de programación del *software*, momento el cual marca, sin duda, el rumbo de la tecnología computacional que usamos hoy en día.

Para comprender mejor este punto es conveniente explorar qué es un *software* o programa de computadora, para ello, se retomará la metáfora que usa Richard Stallman<sup>8</sup>, al compararlo con una receta de cocina, pues el *software* es un conjunto de recetas minuciosamente detalladas para la solución de un determinado problema, que puede ir desde hacer una suma hasta escribir una carta, crear un vector o editar un video. Dichas recetas están escritas de una manera muy parecida a cómo se escribe la música, usando notaciones propias, a lo cual podemos llamarle lenguajes formales<sup>9</sup>, que son con los que están escritos los programas.

---

4 Esta universidad estadounidense es conocida como una de las cunas del cómputo contemporáneo, al igual que el MIT, fue aquí también donde se popularizó y comenzó a usarse de manera cotidiana, la palabra *hacker*.

5 Harvey, «What is a Hacker?»

6 Harvey.

7 Harvey.

8 Stallman, *Software libre para una sociedad libre*.

9 Ejemplos de lenguajes formales de programación son: Python, C++, Java, Javascript, Ruby, Cocoa, etcétera.

En los setenta, era muy común compartir *software* entre las personas programadoras y con ello, pedir y ofrecer parte del **código fuente**<sup>10</sup> para mejorarlo entre todos: "El acto de compartir software [...] es tan antiguo como los propios ordenadores, lo mismo que compartir recetas es tan viejo como la cocina."<sup>11</sup>

Sin embargo, en la década de los ochenta, algunas empresas pioneras de computación crearon programas que no podían compartirse. Algunas computadoras modernas de la época comenzaban a tener su propio sistema operativo, el cual implicaba la firma de un acuerdo de confidencialidad para obtener una copia ejecutable<sup>12</sup>

Paulatinamente, la cultura del uso y compartición del código fuente se transformó en su privatización, volviéndolo cerrado y desembocando luego en la creación y uso de patentes. Muy poco tiempo después, la venta de *software* se volvió un negocio muy redituable para las corporaciones. Comenzó con ello la era de la comercialización del *software* sin código fuente abierto (lo que hubiera permitido conocerlo y estudiarlo), por el contrario, se trataba de un **código cerrado** que representó un velo y que impedía saber cómo fue hecho. Fue el inicio de la era del uso de una caja cerrada y desconocida como herramienta tecnológica.

Esto es un hecho histórico pocas veces reflexionado dentro de disciplinas como las ciencias sociales y las humanidades, y es que, si la tecnología digital del siglo XXI que precisa y depende del uso de *software*, tiende a "ocultar" el código fuente, esto nos pondría necesariamente en un lugar cada vez más lejano a los procesos y al 'saber-hacer'. La imposibilidad de ver y modificar el código, representa una problemática social, ya que el ocultamiento de la "receta de cocina", ofusca e impide también el estudio y el ejercicio de la técnica y ciertos saberes.

Éstas y otras implicaciones (como el hecho de que el *software* de código cerrado es propiedad privada) han motivado a un grupo de personas<sup>13</sup> a llamarle **software privativo** para subrayar que "priva" libertades y "privatiza" el conocimiento. Lo que es cierto es que se ha convertido en un *software* comercial y hegemónico usado de manera muy habitual, normalizado y poco cuestionado.

Como consecuencia del cierre del código de programación y en contraposición a las prácticas de privatización que supone el *software* privativo, surge en 1984 un movimiento social que encuentra sus bases en la cultura y **ética hacker**: el movimiento de **software libre**

El movimiento de *software* libre, fundado por el programador del MIT, Richard Stallman, basa sus principios en la libertad de usar, estudiar, modificar y distribuir el código fuente, convirtiéndose en una posibilidad de conocer el interior de la caja cerrada y concebir al cómputo desde la perspectiva del código abierto, donde los 'saber-hacer' y por lo tanto la técnica está al descubierto, donde

---

10 El código fuente es un conjunto de líneas de texto que son las instrucciones que debe seguir la computadora para ejecutar dicho programa. Por tanto, en el código fuente de un programa está descrito por completo su funcionamiento y está escrito en algún lenguaje de programación. En este texto, se hablará del código fuente y del "código" de manera indistinta.

11 Stallman, *Software libre para una sociedad libre*, 9.

12 Stallman, 21.

13 Es importante señalar que este grupo de personas fueron usuarios del sur de América Latina, particularmente en Argentina, fue el filósofo Enrique Chaparro quien acuñó el término: *software* privativo

cualquier persona que pueda leer o estudiar el código también pueda modificarlo; volviendo a la metáfora de la receta de cocina, la posibilidad de saber los ingredientes y los pasos para la elaboración, nos permitiría contrarrestar la dependencia al *software* hegemónico, cuestionar el poder que se ejerce sobre los usuarios y acceder de manera más horizontal al conocimiento. Cabe destacar, que los principios de la cultura *hacker*, y el movimiento de *software* libre, han ido de la mano históricamente.

#### IV. Los *hackers* desde y para los *hackers*

En los albores del cierre del código fuente, y el surgimiento del *software* libre, es decir, a mediados de la década de los setenta y principios de los ochenta, se habían generado una serie de conceptos comunes entre la comunidad de *hackers*, lo suficientemente grande para formar un diccionario *hacker*. Surge entonces The Jargon File, o "el archivo de la jerga",<sup>14</sup> el cual es un compendio del argot que define muchos de los aspectos de la tradición *hacker*, su folclore y su humor. Este archivo, cuya copia de la versión original puede consultarse en: <http://www.dourish.com/goodies/jargon.html> y la versión que se mantiene hoy en día en: <http://www.catb.org/~esr/jargon/html/index.html>, resulta importante, ya que es un archivo considerado patrimonio común de la cultura *hacker*, (particularmente estadounidense) creado desde la propia comunidad que así se auto define. Se encuentra bajo dominio público y puede ser usado, compartido y modificado libremente sin restricción legal, aunque con la advertencia de dar el crédito y citar correctamente la versión del Jargon File que se visita<sup>15</sup>

Por supuesto que es de resaltar en este punto la definición de *hacker* dentro del Jargon File, ya que se trata de la autodefinición en la que todos los miembros de la comunidad (recordemos que en su mayoría, fueron estadounidenses) estuvieron de acuerdo y que se proliferó durante la década de los ochenta. Esta definición será citada a continuación en su lenguaje original, para conservar su sentido:

*HACKER n. [originally, someone who makes furniture with an axe] 1. A person who enjoys exploring the details of programmable systems and how to stretch their capabilities, as opposed to most users, who prefer to learn only the minimum necessary. RFC1392, the Internet Users' Glossary, usefully amplifies this as: A person who delights in having an intimate understanding of the internal workings of a system, computers and computer networks in particular. 2. One who programs enthusiastically (even obsessively) or who enjoys programming rather than just theorizing about programming. 3. A person capable of appreciating hack value 4. A person who is good at programming quickly. 5. An expert at a particular program, or one who frequently does work using it or on it; as in 'a Unix hacker'. (Definitions 1 through 5 are correlated, and people who fit them congregate.) 6. An expert or enthusiast of any kind. One might be an astronomy hacker, for example. 7. One who enjoys the intellectual challenge of creatively overcoming or circumventing limitations. 8. [deprecated] A malicious meddler who tries to discover sensitive information by poking around. Hence password hacker, network hacker. The correct term for this sense is cracker.*<sup>16</sup>

---

14 Wolf, «Cifrado e identidad, no todo es anonimato».

15 «The Jargon File 4.4.7».

16 «The Jargon File 4.4.7».

Cabe resaltar las últimas líneas, donde se propone el término **cracker** como el más adecuado para referirse a una persona que se entromete de manera maliciosa y que hurga para descubrir información sensible, en términos de hoy en día, se trata de alguien que usa sin autorización contraseñas de otras personas para fines ilícitos. Usar el término *hacker*, para definir estas prácticas maliciosas, resulta obsoleto para la comunidad según este diccionario.

En la última versión del Jargon File, editada en 2003, se menciona que es mejor ser descrito como *hacker* por otros/as miembros de la comunidad y no así auto nombrarse. Esto se debe a que, contrario a la generación de los *hackers* de los sesenta y setenta, considerados también de la vieja escuela, los que se auto definen *hackers* hoy en día, se han considerado a sí mismos como una élite dadas sus capacidades técnicas, encontrando en ello una cierta satisfacción a su ego. Esto rompe los preceptos del término, actitud y espíritu original del *hacker*, el cual se fundamenta en una práctica lúdica.<sup>17</sup>

## V. La masificación y tergiversación de la figura del *hacker*

La década de los ochenta resultó ser un momento importante en la historia del cómputo, ya que, la masificación de las computadoras personales y la promesa de ser tan fáciles de usar como un electrodoméstico, se mantienen ocultos procesos a las personas usuarias y se vuelve común el uso del *software* privativo. De la misma manera, el término *hacker* comienza a popularizarse a través de los medios de comunicación.

Richard Stallman cuenta en las memorias en su sitio web personal, que alrededor de 1980, cuando los medios masivos de comunicación comenzaron a hablar de los *hackers*, lo hacían fijándose sólo en uno de los aspectos que ocasionalmente hacían: la seguridad informática, y omitían el resto de prácticas y acciones que formaban la actitud *hacker*:

"[los medios de comunicación] tomaron el término en el sentido de romper la seguridad, ni mas ni menos. Desde entonces, los medios han difundido esta definición, sin tener en cuenta nuestros intentos de corregirlos. Como resultado, la mayoría de la gente tiene una idea equivocada de lo que los *hackers* realmente hacemos y de lo que pensamos"<sup>18</sup>

Es hasta 1984 cuando alguien ajeno a la comunidad de personas programadoras, comienza a hablar sobre *hackers*, en lo que se considera el primer trabajo de investigación formal y en extenso de su cultura. Se trata del libro *Hackers: Héroe de la revolución informática*. Su autor, el periodista Steven Levy explora la "cosmovisión", hoy conocida como "ética"<sup>19</sup> y pondera la década de los ochenta como el fin de la era *hacker*

El trabajo de Levy hace una revisión histórica de los *hackers* de Estados Unidos hasta ese momento, y comienza a definir los principios de la **ética hacker** que luego se popularizaron y definen, en gran medida sus prácticas.

Algunos de los principios éticos de los que da cuenta Levy, son<sup>20</sup>:

17 «The Jargon File 4.4.7».

18 Stallman, «On Hacking - Richard Stallman».

19 Wolf, «Cifrado e identidad, no todo es anonimato».

20 Lozano Chairez, *Sombreros blancos. Tres hackers programan un mundo mejor*, 29.

1. El acceso a las computadoras y todo lo que nos pueda enseñar algo de cómo funciona el mundo, debe ser ilimitado y total.
2. Toda información debe ser libre.
3. Hay que desconfiar de la autoridad, promover la descentralización.
4. Lo que debe ser valorado del *hacker* son sus *hacks*, es decir, sus diseños, sus programas y sus prácticas, y no su jerarquía social, títulos académicos, raza o condición social.
5. Un *hacker* puede hacer arte a partir de una computadora.
6. Las computadoras pueden cambiar la vida.

Una de las primeras mujeres que exploraron, no sólo el discurso, sino las prácticas *hacker* dentro de la sociedad de la información, fue Dorothy Denning, que en 1996 escribió "*Concerning Hackers Who Break into Computer Systems*" en donde estipula que algunos de sus hallazgos "sugieren que los *hackers* son aprendices y exploradores que quieren ayudar en lugar de causar daños y que a menudo tienen un alto nivel de comportamiento" <sup>21</sup> Es de destacar la explicación que Denning da a los conflictos y malos entendidos que hay entorno a la figura del *hacker* y que podrían ser usados como argumentos hoy en día, ya que señala que dicha tergiversación se debe a conflictos de ideas, una que pondera que la información y el conocimiento no deben ser propiedad y la idea totalmente contraria. Ante ello apunta que: "Los *hackers* han planteado serios problemas sobre los valores y las prácticas en una sociedad de la información. Con base a mis hallazgos, recomiendo que trabajemos estrechamente con los *hackers*" <sup>22</sup>

## VI. Todos somos hackers

A partir de finales de los noventa y principios de los dos mils, y gracias al surgimiento de Internet, los estudios de las comunidades y prácticas *hacker*, se ampliaron considerablemente. Son de destacarse los trabajos de McKenzi Wark (2004), Pekka Himanen (2002) y Gabriela Coleman (2010).

McKenzi Wark escribió en el 2004 *Un manifiesto hacker*, libro que pretende adentrar al público en las prácticas de las personas *hackers*, a partir de la visión de estos frente a ciertos conceptos, como educación, abstracción, información, propiedad, Estado, etcétera. En este libro, se critica la postura de la industria capitalista que se opone a la compartición libre de la cultura, al proteger excesivamente los derechos de autor, las patentes y el *copyright* para un beneficio individual o particular. Para Wark, la propiedad intelectual da origen a una nueva categoría de conflicto de clases, una que enfrenta a los creadores de la información -a la que denominó la clase *hacker*- conformada por personas investigadoras, artistas, biólogos, músicos, químicos, filósofos y programadores- y otra clase poseedora de los medios de difusión que quiere monopolizar el producto del trabajo de los *hackers*. Con su categoría de clase *hacker*, Wark abre la definición, permitiendo que todas las personas puedan ser considerados *hackers* en tanto generadores y productores de conocimiento para el bien común.

---

21 Lozano Cháirez, *Sombreros blancos. Tres hackers programan un mundo mejor*.

22 Denning, «Concerning hackers who break into computer systems».

Otro de los trabajos en torno a la ética de la figura *hacker*, es el libro del filósofo finlandés, Pekka Himanen: *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Himanen pondera a la **ética hacker** como una nueva moral que se basa en el valor de la creatividad, la pasión por lo que se hace, la libertad, el valor social y el libre acceso al conocimiento, que se contraponen a la ética protestante del trabajo de la que habla Weber, es decir, la que acepta la rutina, valora el dinero, se funda en la laboriosidad y se preocupa por la entrega vacía de resultados. De igual manera, el autor propone examinar la figura del *hacker* desde una perspectiva más amplia, es decir, a las personas entusiastas o expertas de cualquier tipo, que pueden o no dedicarse a la informática. "En este sentido una persona puede ser un *hacker* sin tener nada que ver con los ordenadores"<sup>23</sup>

Por otro lado, entre los estudios más recientes del tema, destaca el trabajo de Gabriella Coleman quien desde la antropología, ha analizado a la comunidad de desarrollo del proyecto Debian<sup>24</sup>, asistiendo a varias de sus reuniones anuales: las DefConf. En su artículo *The Hacker Conference: A Ritual Condensation and Celebration of a Lifeworld*, Coleman describe su experiencia etnográfica en las DefConf como "rituales de condensación y celebración emocional" en donde los desarrolladores Debian, reconocidos como *hackers*, "demuestran una especie de solidaridad moral y encantamiento social, que a menudo se piensan como [categorías] marginales en la marcha de la modernidad secular y liberal"<sup>25</sup>

## VII. Conclusiones

Si bien, la definición de *hacker* responde a puntos de vista dentro y fuera de la propia comunidad, a cuestiones sociales, comerciales, legales, exclusivas e inclusivas,<sup>26</sup> no cabe duda que en tiempos de capitalismo cognitivo, vigilancia masiva, violencia en línea, hiper mediación, y control por parte de las empresas proveedoras de servicios y fabricantes de software, la figura del *hacker*, lejos del romanticismo y la tergiversación del imaginario colectivo, podría ser retomado en sus orígenes y sus prácticas, las cuales se basan en el aprendizaje lúdico y la exploración apasionada, casi obsesiva, que deriva en el cuestionamiento a la autoridad, resolución de problemas por cuenta propia y pensamiento crítico que podría "romper" con paradigmas establecidos, proponer nuevas formas de generación del conocimiento, y ser cuestionadas después, dialécticamente y en consecuencia.

El derecho a la información, el anonimato, la libertad de las personas usuarias, la capacidad de decidir y la apertura del código fuente de programación, son ponderados desde la visión ancestral del *hacker*, como los nuevos derechos humanos dentro de la era digital, lo cual nos invita a situarnos en algún ángulo, ya sea para convertirnos en *hackers*, o para trabajar de la mano con esta comunidad, que vislumbra una nueva y creativa forma de relacionarse con la tecnología para un bien social y común.

---

23 Himanen, *La Ética Del Hacker y El Espíritu de La Era de La Información*, 6.

24 Debian es una versión de GNU/Linux, también conocido como una distribución de sistema operativo libre. Algo como Windows 10 o una versión de iOSX, pero de *software* libre.

25 Coleman, «The Hacker Conference: A Ritual Condensation and Celebration of a Lifeworld».

26 Wolf, «Cifrado e identidad, no todo es anonimato», 33.

## VIII. Bibliografía

- Coleman, Gabriella. «The Hacker Conference: A Ritual Condensation and Celebration of a Lifeworld». *Anthropological Quarterly* 83, n.º 1 (2010): 47-72.
- Denning, Dorothy E. «Concerning hackers who break into computer systems». *High noon on the electronic frontier: Conceptual issues in cyberspace* 137164 (1996).
- Harvey, Brian. «What is a Hacker?» berkeley.edu, 1985.  
<http://people.eecs.berkeley.edu/~bh/hacker.html>.
- Himanen, Pekka. *La Ética Del Hacker y El Espíritu de La Era de La Información*, 2002.  
<http://eprints.rclis.org/12851/>.
- Lozano Chairez, Miguel Ángel. *Sombreros blancos. Tres hackers programan un mundo mejor*. Mexicali, Baja California: Universidad Autónoma de Baja California, 2017.
- Stallman, Richard. «On Hacking - Richard Stallman». Richard Stallman's personal site, 2002.  
<https://stallman.org/articles/on-hacking.html>.
- . *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de Sueños, 2004., 2004.
- «The Jargon File 4.4.7», 2003. <http://www.catb.org/~esr/jargon/html/index.html>.
- Wolf, Gunnar. «Cifrado e identidad, no todo es anonimato». En *Ética hacker, seguridad y vigilancia*, editado por Irene Soria Guzmán, 19-66. Universidad del Claustro de Sor Juana, 2016.
- Yagoda, Ben. «A Short History of “Hack”». *The New Yorker*, 6 de marzo de 2014.  
<https://www.newyorker.com/tech/elements/a-short-history-of-hack>.