

¿Movimientos sociales en la Red? Los hacktivistas

Loreto Vicente*

Frente a un sistema de información integrado, cuya finalidad está más del lado de la economía-mundo, de la información funcional, de los intereses y beneficios, que del de una mejora de las relaciones interpersonales, de la información normativa que busca la libertad y la solidaridad, surge un tipo de acción política de resistencia y lucha por una sociedad alternativa, relacionada con la libertad de información, con las luchas por la democracia y por una sociedad abierta: los hacktivistas.

La realidad de la Red

Después de pasadas algunas décadas de la euforia de las revoluciones tecnológicas, algunos sospechan que las promesas hechas sobre la Red, como toda utopía, no llegarán nunca. Que la independencia del “mundo real” no es tanta ni suficiente como para que la Red se constituya como un mundo incorpóreo en sí mismo dando lugar a una nueva sociedad libre y solidaria. Más bien la Red es una extensión de ése “ mundo real” en el cual predomina la producción, el poder y la corporeidad, aspectos que parecen no cambiar ni fuera de la Red, ni dentro de ella. El “nuevo espacio de libertad” ha estado doblemente

vigilado, tanto por el aparato represivo, como por el aparato comercial del poder. Y en Internet es el poder difuso quien se mueve libremente por su propio territorio.

La Red es un espejo perfecto del Capital Global. Hay un mercado libre de información, pero no necesariamente hay libertad para ninguna otra cosa que no sea la información, igual que hay un mercado para el dinero pero no hay ninguna libertad para cualquier otra cosa que no sea el dinero. La mayor parte de la red es capitalismo absolutamente ordinario. Es un lugar para el orden represivo, para los negocios financieros del capital, y para el consumo excesivo. Mientras una pequeña parte de la red puede ser usada para propósitos humanísticos y para resistir la estructura autoritaria,

su función principal es cualquier cosa menos humanística¹.

Debemos ser cautelosos en la comprensión y el análisis de los fenómenos en torno a la Red. Los efectos sociales, en su sentido más amplio, de las revoluciones tecnológicas, son aún en gran medida desconocidos. ¿En verdad la tecnología, como es el caso de Internet, ha transformado radicalmente el funcionamiento y el horizonte de significado de nuestras sociedades? ¿En qué aspectos podemos detectar matices, vislumbrar aquellas profecías cibernéticas? Y la propia constitución y dinámica del ciberespacio, originado por estas tecnologías, también carece de un marco teórico sólido, por lo menos desde la perspectiva de las ciencias sociales.

¹ Promesas Utópicas–Net Realidades <http://aleph-arts.org/pens/net_realidades.html>.

* Investigadora de El Cotidiano.

Activismo digital: el hacktivism

Frente a un sistema de información integrado, cuya finalidad está más del lado de la economía-mundo, de la información funcional, de los intereses y beneficios, que del lado de una mejora de las relaciones interpersonales, de la información normativa que busca la libertad y la solidaridad, surge un tipo de acción política de resistencia y lucha por una sociedad alternativa, relacionada con la libertad de información, con las luchas por la democracia y por una sociedad abierta: los hacktivistas².

Tradicionalmente, la acción reivindicativa, de carácter sociopolítico, es definida como activismo, y de hecho los hacktivistas son activistas políticos y sociales que usan herramientas “hacker” para protestar en Internet³. Vemos cómo este nuevo espacio, el ciberespacio, genera nuevas formas de acción, en este caso de acción política, que hasta cierto punto tienen un paralelismo y continuidad con el activismo típico, no en balde el vínculo que establecen los hacktivistas con muchos de los movimientos sociales existentes, para los cuales operan como tácticos, brindándoles una infraestructura virtual de protesta alternativa a la convencional, lo cual les posibilita una mayor difusión e influencia en sus acciones. Sin embargo, no es el apoyo a movimientos sociales lo único que lo define: el hacktivism, a pesar de ser un fenómeno reciente, cuenta con principios y objetivos propios que obligan a tomar en consideración la posibilidad de ser considerados, en sí mismos, como un movimiento social con características propias dentro de la Red. Un movimiento social cibernético o virtual.

Los estudios al respecto son pocos e insuficientes para asegurarlo. Lo que sí es posible afirmar es que el hacktivism funciona como un espacio táctico del que se reapropian diferentes grupos o iniciativas políticas. Es por eso que la táctica es fundamental para los hacktivistas y es concebida como opuesta a la estrategia.

Una estrategia de poder está siempre encaminada a conquistar espacios sociales y mantener invariables las

relaciones de poder una vez conquistadas. La táctica, en cambio, se mueve en el terreno que el poder le cede, aprovechando oportunidades propicias en una especie de aikido político, en el que ligeras perturbaciones en las redes de poder sitúan a éstas en condiciones de producir aperturas de nuevas posibilidades de acción y pensamiento⁴.

Como ejemplo tenemos el Tactical Media (activismo táctico)⁵, propuesto por el grupo Critical-Art-Ensemble⁶, que recupera la idea de la desobediencia civil y propone un modelo de la desobediencia civil electrónica⁷ (DCE) –electronic civil disobedience (ECD)– como otra alternativa dentro de la resistencia digital. El poder ha migrado de las calles al ciberespacio y, por tanto, también las protestas deben trasladarse allí, siguiendo las mismas tácticas que habían guiado la Desobediencia Civil en el mundo real: “Ofender y bloquear”⁸.

Los hacktivistas son personas que se dedican a hacer hacking, phreaking o crear tecnología para conseguir un objetivo político o social. Este tipo de acción es considerada como un método leve de Netwar (infoguerra) y, por tanto, no se contempla como una acción criminal, sino como una forma legítima de protesta que se concentra en objetivos gubernamentales o empresariales, para incitar un boicot, la desobediencia civil digital o convocar un mitin ciberespecial. Activismo puro, vía Internet, donde la red es usada como un agente para la justicia social de base a través de varias acciones de protesta, o como un medio publicitario.

El hacktivism no es nuevo. Se registran acciones de este tipo desde la época heroica de los BBS (listas de distribución de información pre www). Pero fue con la aparición de la World Wide Web, a mediados de los noventa, cuando el hacktivism empezó a hacerse ver como fenómeno mundial. En pocos años, los hacktivistas de diversos países realizaron acciones a favor de las más diversas causas. Hoy aparecen como una de las actividades más controvertidas,

⁴ Barandiaran, Xabier, Poder y contrapoder en el ciberespacio Artículo original en: <<http://sindominio.net/xabier/textos/adt/adt.html>>.

⁵ El Tactical Media (TM) es una forma de intervencionismo digital, donde por digital se entiende el espacio definido por la copia, la recombinación y la re-presentación. TM cuestiona el régimen semiótico, creando eventos participativos, criticando a través de un proceso experimental.

⁶ Critical-Art-Ensemble (2001). Digital Resistanse Autonomedia. URL: <<http://www.critical-art.net/books/digital/>>.

⁷ Guattari, Felix, La desobediencia civil electrónica, la simulación y la esfera pública, en <Critical Art Ensemble <www.critical-art.net/>.

⁸ Referencia del artículo <<http://ww2.grn.es/merce/hacktivism.html>>.

tanto en la guerra de la información como en la cultura telemática.

Los nuevos activistas, en vez de pancartas, creaban banners, definidos como “graffiti electrónicos”, para invadir páginas web de gobiernos, instituciones, empresas o partidos políticos. También grupos de artistas, que ya militaban en las difusas filas de las diversas “resistencias”, se volcaron al multimedia, al net.art y al hacktivism.

Italia fue la cuna en Europa del activismo digital, y de ahí comienza a extenderse a otros países como España, Francia y Austria, donde se preparan ‘hackmeetings’ al estilo italiano, con una clara intención política y en el marco de centros sociales “okupados”. Igualmente, se trabaja en la coordinación a nivel continental de acciones de hacktivism, como las ya muy experimentadas en Italia, “netstrikes”, o manifestaciones virtuales.

El hacktivism también llegó a EE.UU.⁹ y Canadá. Aparecieron grupos que asumieron como propio el esteticismo asignado por los críticos. Nació entonces la Electronic Civil Disobedience, seguida por otros muchos grupos más. Pero a diferencia de los europeos, más comprometidos políticamente, la mayoría de los grupos norteamericanos pusieron de relieve ideologías anarquistas, dark o vampíricas, como en el sitio Cult of the Dead Cow autocalificado de “paramedia”.

Son varios los casos de hacktivism. Los portugueses hackearon la web del gobierno indonesio para denunciar sus abusos contra los derechos humanos. Después, vino el ataque a las computadoras del laboratorio de investigación atómica de la India, en protesta por las pruebas nucleares en aquel país. Más tarde, Hispahack! saboteaba la web del congreso español. El grupo X-Ploit hackeó la página del gobierno mexicano para protestar contra la corrupción. Sin embargo, el caso más notorio de hacktivism, fue el realizado alrededor del movimiento zapatista en México, técnicamente apoyado por estudiantes de informática de universidades norteamericanas y europeas¹⁰.

El Ejército Zapatista de Liberación Nacional ha sido centro de experimentación del activismo en red, desde las campañas de protesta por correo electrónico hasta las manifestaciones virtuales de hoy. Una de sus armas más

poderosas, fue el grupo “Electronic Disturbance Theater”, que trabaja en la ciudad de Nueva York. Estos activistas de la red, especializados en “sit-ins”, sentadas virtuales¹¹, y en la aplicación de la herramienta de Javascript, llamada FloodNet, organizaron cientos de miles de protestas online, para acceder a la página web del presidente de México, Ernesto Zedillo, logrando 600 000 respuestas por minuto¹². Actualmente se realizan sentadas virtuales en protesta de las mujeres asesinadas en Ciudad Juárez, México.

Para los hackers, los hacktivistas y muchos fanáticos de las nuevas tecnologías, éstas sintetizan el movimiento de individualización de nuestra sociedad. Son símbolo de la libertad y de la capacidad para organizar el tiempo y el espacio. “Tres palabras son claves para entender el éxito de las nuevas tecnologías: autonomía, organización y velocidad”¹³. Cada uno puede actuar sin intermediario cuando quiera, sin filtros ni jerarquías y, lo más importante, en tiempo real. Otorgan un sentimiento de libertad absoluta y de poder. Podemos “navegar por la Red” hasta el infinito con una movilidad extrema.

La Red es concebida por los hacktivistas, que han heredado la filosofía que inspira a los hackers, como un mundo accesible a todos y que, al final, da una oportunidad a cada uno, sea cual sea su estatus y rol social. Representan una figura de emancipación individual. No es sólo la abundancia, la libertad o la ausencia de control de lo que seduce, sino también esta idea de una autopromoción posible, de una escuela sin profesor. Delante de la computadora, todo el mundo es “igual”. No hay jerarquías a priorizada la débil presencia de las barreras culturales y sociales.

La Red se convierte en la figura de la utopía liberal, de una sociedad donde los hombres son libres, susceptibles de emanciparse por ellos mismos. Donde el ideal de libertad individual es valorado como un pilar constitutivo de las sociedades modernas y donde, ante el nihilismo postmoderno, parece surgir un nuevo territorio por conquistar, un espacio para la aventura y nuevas utopías donde una nueva sociedad todavía es posible. “Nos encontramos en el corazón del ideal individualista liberal”¹⁴. El individuo entra en la Red y, fuera de toda estructura, puede desarrollar libremente su competencia, asegurar su destino, instruirse, intercambiar mensajes, generar resistencia política o conocer gente.

⁹ El hacktivism de origen norteamericano se define como una forma de acercar herramientas de interacción tecno-políticas accesible a la ciudadanía de a pie. Su máximo exponente es la desobediencia civil electrónica: la coordinación y creación de software para peticiones de acceso masivas a servidores con el fin de replicar las manifestaciones tradicionales en el ciberespacio.

¹⁰ Véase <www.eco.utexas.edu/faculty/Cleaver/>.

¹¹ Véase <www.thing.net/rdom/ecd/ZapTact.html>.

¹² Un diálogo entre Jenny Marketou y Claudia Giannetti en <www.mecad.org/e-journal/numero6/entrev_1.htm>.

¹³ Dominique, Wolton, Internet ¿y después? Una teoría crítica de los medios de comunicación, Gedisa, Barcelona, 2000.

¹⁴ Ibid, p. 96.

Los hacktivistas presuponen que, en la Red, se puede conformar o puede surgir una sociedad en red, libre y solidaria, que permita el nacimiento de una nueva cultura alternativa a la capitalista. Donde la información y el software necesario para acceder a ella no se privatice, ni sea una mercancía con la que lucren grandes empresas, sino que sea un bien colectivo al cual se pueda acceder sin restricciones, un bien del que todos participan. “La Red se ha convertido en el soporte de sueños eternos para una nueva solidaridad”¹⁵.

Por esto el software libre¹⁶ es una apuesta muy seria por colectivizar ese bien común que es el software, pues de nada sirve tener interfaces amigables si sólo pueden acceder unos pocos a éstos. Las redes inalámbricas libres son una apuesta para facilitar y favorecer la creación de redes ciudadanas socialmente responsables, popularizando el acceso a las redes de información. La lucha por el derecho a la privacidad, se refleja cuando el/la hacker se opone a leyes que cuestionan ese derecho o se interesa por la seguridad informática¹⁷.

Hactivistas: un inventario de actores y acciones realizadas

Nuestra percepción sobre el “hacktivismo” ha sido predis puesta en el sentido que tendemos a percibirlo como un demonio y un acto perjudicial. Muchas veces se ha identificado con el ciber-terrorismo y los medios de comunicación han presentado a los hackers como herméticos intrusos destructivos que perpetran ataques on-line en nombre de protestas sociales.

¹⁵ Ibid., p. 99.

¹⁶ El software (conjunto de programas de ordenador) libre es aquél que permite a su usuario @ acceder al código fuente, manipularlo, copiarlo y difundirlo libremente. El acceso al código fuente (el texto del programa original – frente al código binario que se ejecuta en el ordenador) es de fundamental importancia para que el usuario @ de un programa pueda experimentar libremente y no quedar sometido a la estructura predeterminada del programa, con las vulnerabilidades de seguridad y privacidad y las limitaciones que esta estructura pueda tener. La Free Software Foundation <www.fsf.org> es una fundación sin ánimo de lucro que defiende y articula los aspectos jurídicos de la comunidad del software libre. Una comunidad que comprende una amplia red de usuarias y programadoras en todo el mundo, trabajando en paralelo y sin el control de corporaciones o gobiernos. El buque insignia del software libre es el sistema operativo GNU/Linux, y el servidor Apache (con más del 60% de los servidores de Internet que funcionan con este programa).

¹⁷ <<http://www.thehacktivist.com>>.

¹⁸ Los hackers son personas dedicadas a programar de forma entusiasta

Los hacktivistas se diferencian de los hackers¹⁸ en el uso político que hacen de las técnicas hackers. El hacker, es por norma, un personaje apolítico, que sólo lucha por sus compañeros, por la libertad de la información o por sí mismo. Tampoco son crackers, cuyo objetivo es el de crear virus e introducirse en otros sistemas para robar información y luego venderla al mejor postor. Los hackers no aprueban el activismo, ya que lo consideran poco ético y un abuso de los recursos de la red. Para los hackers ortodoxos, es bueno poner la tecnología al alcance de la gente, siempre que no dañe a nadie: para enviar cartas de protesta a los representantes políticos, para montar páginas de información, para distribuir boletines, para poner a grupos parecidos en contacto. Pero los ‘hacktivistas’ van más allá: juegan al ataque y realizan lo que ellos llaman Desobediencia Civil Electrónica.

Actualmente se conocen seis grupos principales de hacktivistas. Suelen estar integrados por grupos pequeños de jóvenes de países desarrollados comprometidos con la lucha social. Dado que el hacktivismo es un fenómeno muy reciente y que está “restringido” al ciberespacio, no es un fenómeno masivo; por parte de quiénes lo organizan y crean las herramientas, sin embargo, sí lo es en términos de la cantidad de gente que participa en estas sentadas, que entra a sus sitios webs y que comparte los foros de discusión en los hacklabs y hackmeetings

Electronic Disturbance Theatre, grupo de performance político on-line, conformado por ciberactivistas y artistas comprometidos en desarrollar la teoría y la práctica de la Desobediencia Civil Electrónica (EDC). Entre sus intervenciones destaca la que tuvo lugar en el Festival de Ars Electrónica del 98 (INFOWAR) donde presentaron SWARM, un proyecto al que se sumaron 20 mil personas de todo el mundo para conseguir bloquear la web de la presidencia mexicana (en apoyo al zapatismo), el Pentágono (contra el ejército de los EEUU), y la bolsa de Frankfurt (símbolo del capitalismo internacional).

Electrohippies. Nace a mediados de 1999. Organizan una gran “sentada”. 400 mil personas de todo el mundo protestaron virtualmente durante la cumbre de Seattle. Su

y creen que poner en común la información constituye un extraordinario bien, y que además para ellos es un deber de naturaleza ética compartir su competencia y pericia elaborando software gratuito y facilitando el acceso a la información y a los recursos de computación siempre que ello sea posible. Experto o un entusiasta de cualquier tipo que puede dedicarse o no a la informática.

¹⁹ Suburbia:[Telemacktical MediaZine]) en colaboración con Mentos

objetivo era la web de la Organización Mundial de Comercio, que dejaron inactiva durante varias horas.

Cult of the Dead Cow. Considerados crackers por muchos, hackers por otros y hacktivistas por el resto y ellos mismos. Sus programas crean polémica entre los usuarios de Internet. Sus últimas apuestas son un software gratuito de navegación anónima y un sistema libre para crear una red similar a Internet pero también anónima.

Hactivist.com. Es un entramado de proyectos, colectivos e individuales que, entre otras cosas, han hecho ingeniería inversa de la game-boy para que las niñas y niños puedan crear sus propios juegos. Uno de los últimos proyectos de hactivist.com (mactivist 2.0.) es la creación de un programa para PALMS (ordenadores de bolsillo) que permite buscar en un mapa el recorrido más corto entre dos puntos de una ciudad evitando la video-vigilancia.

Critical Art Ensemble. Colectivo de artistas y activistas dedicados a explorar las intersecciones entre arte, tecnología, política radical y teoría crítica. Ellos han desarrollado el concepto de Desobediencia Civil Electrónica a partir del modelo de desobediencia civil callejera. Sus textos representan una importante contribución crítica que argumenta el ataque contra el autoritarismo del orden social y la ideología del poder.

HispaTecno.Net. Se dedican a la difusión de la información, también en poner al corriente sobre las últimas noticias sobre seguridad. En HispaTecno, sólo se encuentran hacktivistas que luchan por la libertad de expresión y la difusión del hacktivismo.

Existe una serie de acciones concretas que diferentes grupos de hacktivistas han realizado desde mediados de los años noventa. Resulta interesante revisarlas, aunque sea de manera superficial, para evaluar no sólo la importancia, magnitud e influencia de dichas acciones, sino comprender también cómo actúa y en qué consiste el hacktivismo.

Entre las acciones colectivas más estables y organizadas, se encuentran los hacklabs y los hackmeetings. La historia de los hacklabs se remonta a 1999, y surgen por la necesidad de crear vínculos físicos entre las personas interesadas en el uso de las nuevas tecnologías con un fin social. Los hacklabs son aquellos lugares donde se comparten los conocimientos informáticos, se discute sobre el uso social de la tecnología y se protesta contra la apropiación privada de los instrumentos de comunicación. Añadiríamos a esta definición que es un lugar físico, un punto de encuentro donde relacionarse.

Los hackmeeting, o “encuentros de hackers”, surgen en Italia en el año 98. “El manifiesto del hackmeeting italiano

2003 subraya que se trata de un ‘encuentro de la comunidad y de la contracultura digital’ planteando una ‘visión del hacking como actitud no exclusivamente informática’. Se convocan anualmente, suelen tener una duración de tres días durante los que se organizan talleres, charlas y conferencias relacionadas con el mundo de la telemática liberada, el software libre, los ciberderechos, la criptografía, el hacking en general y, sobre todo, se plantean como un fuerte nexo de unión con colectivos sociales que utilizan la red como un espacio de comunicación, divulgación y lucha por sus causas”¹⁹.

Un grupo de cinco activistas ingleses, llamados “Electro-hippies”, es conocido por su “World Trade Organization”, “sit-in” virtual, y por su acción especial, “Resistance is Fertile” (La resistencia es fértil), iniciada con una campaña de correos electrónicos dirigida a 78 oficiales y al Departamento norteamericano de Agricultura, para presionar contra los alimentos manipulados genéticamente.

En 1998, el grupo X-Pilot Group rescribió un texto en la página web del gobierno mexicano, y un grupo hacktivista, llamado Hong Hong Blonde, en Hong Kong, compuesto por unos cien miembros, mandaban correos electrónicos a las páginas de usuarios de Internet en China que habían sido prohibidas por su gobierno.

Desde el hacklab Kernel-Panic, se reinventaron las acciones callejeras del grupo activista global Reclaim the Streets (un grupo que organiza fiestas callejeras espontáneas, reclamando la creación y la recuperación de espacios públicos invadidos por centros comerciales, autopistas, etc...) en el “Hacking in the Streets”. Esta acción ha sido adoptada ya en otros hacklabs. El objetivo es ocupar calles o plazas con computadoras... se organiza una fiesta, se dan charlas, se distribuye software libre, se muestra el uso del software libre en la creación de redes ciudadanas inalámbricas, se alerta del peligro de las patentes, etc.

El Metabolik tomó las puertas del It4All, un congreso de grandes compañías de la industria de las telecomunicaciones y de la computación. En dicha acción, un hacktivista disfrazado de un simpático pingüino (mascota del movimiento Linux) distribuía panfletos a los asistentes del congreso, todo ello al tiempo que otro grupo invitaba a conectarse gratuitamente a Internet, mediante wireless en computadoras que corrieran GNU/Linux. Esta acción fue bautizada como “Money4them” (dinero para ellos) y con ella se pretendía demostrar y denunciar que otras tecnologías son posibles (crea-

Inquietas en <<http://suburbia.sindominio.net/>>.

²⁰ Suburbia:[Telemacktical MediaZine] en colaboración con Mentos

das, además, por la ciudadanía) como respuesta a los intereses económicos y políticos de las grandes corporaciones.

Tras las Jornadas contra la propiedad intelectual organizadas en marzo del 2003 en Madrid, se vio la necesidad de crear un Copisterio con material Copyleft. El copycenter se ha creado en el espacio del wh2001 y en él se ofrece la posibilidad de que cualquier persona puede copiar y volver a distribuir todo tipo de material copyleft: música, video, literatura, manuales técnicos, revistas, software y demás²⁰.

Uno de los grupos de hackers más conocidos del mundo, Cult of the Dead Cow, acaba de develar un plan que ofrece software gratuito de navegación anónima a países donde el uso de Internet está censurado, especialmente China y las naciones del Medio Oriente. La intención es que puedan hacer uso de una tecnología que en sus lugares de residencia está prohibida.

El grupo internacional de hackers, que se hace llamar Hacktivism, acaba de publicar un programa llamado Camera/Shy que permite a los usuarios de Internet encubrir mensajes en fotos publicadas en la web, de manera que se saltan todos los controles de monitorización que la policía o cualquier otra organización puedan tener.

También podemos encontrar proyectos como “re-code” que crean y ponen a disposición pública herramientas para la creación de códigos de barras para pegatinas que sustituyan los códigos de productos de marca por sus homólogos genéricos. Y el de las redes metropolitanas inalámbricas (wireless), de las que los hacklab suelen ser nodos activos y actores de difusión y creación. Las redes wireless son redes informáticas construidas con antenas y gestionadas por las propias usuarias, cortocircuitando así la mediación de empresas de telefonía y ADSL.

Algunas reflexiones sobre el hacktivism

No hay duda de que el hacktivism es un fenómeno reciente, por lo que ha sido poco estudiado y sería muy aventurado establecer conclusiones al respecto. Sin embargo, bien podemos aventurar, por todo lo antes dicho, que se encuentra en gestación una nueva generación del activismo cultural, una sintaxis para la resistencia y el discurso crítico, conectado y polémico.

El hacktivism requiere habilidad y una constante puesta al día de las herramientas, una secuencia de códigos y la intensificación de tácticas para responder a las medidas de contrataque. Sin embargo, su importancia radica en comprender las nuevas formas de acción social y políticas en un mundo cada vez más conectado a través de nuevas tecnologías que crean espacios virtuales donde espacio y tiempo ya no coinciden y lo local y lo global se funden en un mismo punto formando lo glocal.

El activismo digital y telemático ofrece una serie de herramientas, de espacios, de canales y experimentos donde recobrar la subjetividad política (la capacidad de participar activamente en la construcción de otros mundos posibles) individual y colectiva a través del cuestionamiento del orden discursivo y comunicativo, a través de tácticas de simulación, subversión, oposición, desplazamiento, etc., la socialización y liberación de saberes y técnicas como fuentes primarias del poder social y la apertura de canales comunicativos, participativos y horizontales, redes sin centro de recombinación y conexión de experiencias y métodos²¹.

Pero aún está por responderse una pregunta crucial: ¿existe alguna relación entre este sistema técnico y un cambio de acción política, de activismo de resistencia, de modelo cultural y social de la comunicación? Para ello es necesario estudiar el fenómeno del hacktivism desde la teoría sociológica y política, entre otras, y llegar a explicarnos si, en verdad, estamos viviendo en una nueva sociedad de la información y de qué manera las nuevas tecnologías informáticas nos sitúan en “una nueva era”.

Respecto al hacktivism, es difícil definir que, tiene de nuevo; más bien, lo que tiene de nuevo resulta difícil nombrarlo con viejos conceptos, lo cual tampoco es garantía de que este tipo de activismo cibernético sea radicalmente diferente del “callejero”. He ahí el problema de la ambivalencia propia de la ciencia en esta época de cambios vertiginosos y fenómenos novedosos.

En este artículo, intentamos exponer qué es el hacktivism, en qué consiste, en qué contexto se desarrolla y cuáles son sus principales actores y acciones. Fue una aproximación meramente descriptiva; en ningún momento se abordó el problema desde alguna perspectiva teórica; sin embargo, para

Inquietas en <<http://suburbia.sindominio.net/>>.

²¹ Xabier Barandiaran, Poder y contrapoder en el ciberespacio. Artículo

original en <<http://sindominio.net/xabier/textos/adt/adt.html>>.

concluir, nos gustaría vincular al hacktivismismo con la teoría de los movimientos sociales, y ver hasta dónde podríamos considerarlo como un nuevo tipo de movimiento social, o, simplemente, entenderlo como un grupo de personas que posibilitan una infraestructura cibernética a los movimientos sociales para actuar en el ciberespacio.

Es obvio que los hackers no constituyen ni podrían constituir un movimiento social en la concepción tradicional que se tiene de éstos, no así con los hacktivistas. Dados sus objetivos de lucha, su enemigo, su declaración y sus tácticas, bien los podríamos clasificar como el primer movimiento social virtual.

Nos enfrentamos, sin embargo, a un problema teórico-conceptual: primero, por lo reciente del fenómeno y por constituirse como un movimiento diferente de los hackers; segundo, por su conformación tan heterogénea e identidad múltiple y flexible; tercero, porque, si bien su forma de organización es a través de redes, no podemos decir, a ciencia cierta, si este particular tipo de activismo constituye una red en sí. Por lo menos no del modo como las Redes de Defensa Transnacionales.

Como vemos, no podemos encasillarlo en un categoría ya creada. El hacktivismismo tiene rasgos de movimientos sociales propios de los países desarrollados como es la lucha de valores postmateriales, de movimientos antisistémicos. Dadas sus tácticas “ilegales”, tratan de influenciar en la política, cambiando el comportamiento de los estados y de las grandes corporaciones (ambos representan el enemigo). Su ideología es diversa y, en ocasiones, anacrónica: anarquistas, zapatistas, muy diversas formas de izquierda, junto a grupos neoliberales convencidos, integran grupos y determinan acciones.

Sus proyectos y sus acciones los determinan las coyunturas políticas. Su sentido de existencia se lo dan aquellos movimientos sociales o grupos sometidos con los que comparten valores basados en los principios básicos de libertad, igualdad, solidaridad, defensa de los derechos humanos, políticos y civiles y, sobre todo, el derecho a la información como aspecto clave para la concientización,

liberación y movilización.

Por esto, su identidad es múltiple y flexible, lo que, en términos de permanencia y cohesión, puede resultar una desventaja, pero también puede ampliar su rango de acción y hacer que más actores sociales se identifiquen con él. Posibilita un “espacio público en construcción” que intenta fomentar la autogestión de una sociedad civil activa y vigilante, tanto del estado como de las grandes corporaciones, en el espacio público y en el “privado”.

Su creatividad es indiscutible al fomentar nuevas formas de participación social y política en un nuevo espacio como el de la Red. Además, sus conocimientos informáticos son puestos al servicio de todos aquellos que intentan ampliar las fronteras “materiales” de la acción política y utilizar instrumentos mediáticos, Internet por ejemplo, como mecanismo de presión.

Por último, considero pertinente retomar la definición de sociedad civil de Arato y Cohen, como un elemento más que nos puede ayudar a describir el activismo. Estos autores consideran a la sociedad civil como un conjunto de instituciones que sólo pueden estabilizarse sobre la base de nuevas formas jurídicas, es decir, derechos que se acompañen de una forma apropiadamente moderna de cultura política que valore la autoorganización de la sociedad y la publicidad, tales como los derechos de la defensa de los derechos concernientes a la reproducción cultural (libertad de pensamiento, de prensa, de expresión, de comunicación), aquéllos que aseguran la integración social (libertad de asociación, de reunión), y los que aseguran la socialización (protección de la privacidad, la intimidad e inviolabilidad de la persona). Más allá de una sociedad civil, a partir del activismo y su capacidad para poder interconectar a la sociedad civil de “casi” todo el mundo, creo que sería posible hablar de una sociedad civil global.

