

¿GLOBALIZACIÓN? TIRA TU CABLE A TIERRA

CHRISTIAN PARDO QUINN

“La Globalización es, a buen seguro, la palabra (a la vez lema y consigna) peor empleada, menos definida, probablemente la menos comprendida, la más nebulosa y políticamente la más eficaz de los últimos, y sin duda también, de los próximos años”.
Ulrich Beck

INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la internet -regalo del científico británico Tim Berners-Lee al

siglo XX- adquirió el rol de intermediario de las relaciones humanas porque “todo un universo de signos y símbolos difundidos planetariamente empiezan a definir el modo en que millones de personas sienten, piensan, desean, imaginan y actúan. Signos que ya no vienen ligados a peculiaridades históricas, religiosas, étnicas, nacionales o lingüísticas de esas personas”¹, sino que comparten el mismo propósito: mantenernos interconectados a la misma fuente.

En ese proceso de inmersión cada indi-

RESUMEN

Mientras que los políticos luchan contra el peso de la historia, una nueva generación va emergiendo del paisaje digital, libre de gran parte de los viejos prejuicios. Hombres y mujeres apasionados por los computadores y liberados por la programación y la tecnología, ven en la internet el nuevo ágora de la política y de la opinión pública. Un espacio, imaginariamente, más justo e igualitario en donde no hay lugar para la marginalidad y la muerte. Una esfera que permanece atada a una cuerda que legitima, en cada momento, los derechos de los sin voz y de los invisibles del mundo en lo que ostentadamente se ha calificado como globalización.

PALABRAS CLAVE

hackers, globalización, digitalización, tecnología, jóvenes, anti-globalización, acceso a la información.

ABSTRACT

While politicians fight against the weight of history, a new generation is emerging from the digital landscape, free from most of the old prejudices. Men and women who are passionate about computers and freed by programming and technology see the internet as the new agora of politics and public opinion. A space which is more fair and equal, where there is no place for marginality and death. A sphere which remains tied to a rope which legitimizes, at every moment, the rights of those who have no voice and those who are invisible in the world in what has ostentatiously been called globalization.

1 Santiago Castro-Gómez y Eduardo Mendieta. *Teorías sin disciplina. Latinoamericanismo, poscolonialidad y globalización en debate*. México: Porrúa, 1998, pp. 5-14.

No todos los 6.412 millones de habitantes del planeta azul pueden conectarse a la red y compartir datos, porque tan sólo 888 millones de personas son usuarios de internet, 38 millones en Suramérica, 3'585,688 millones en Colombia.

viduo formaliza su pasaporte a la virtualidad abriendo una cuenta de correo electrónico, participando en un foro o en un *chat*, escribiendo en un diario personal en internet (*blog*) o compartiendo sus archivos de audio y video con otros *net-ciudadanos* del mundo. El nombre de pila resulta, entonces, algo estorboso, por eso un seudónimo para la nueva identidad se perfila como la panacea para emular una vida diferente a la real, más cercana de lo divino y muy lejana de lo humano.

Pero no todos los 6.412 millones de habitantes del planeta azul pueden conectarse a la red y compartir datos, porque tan sólo 888 millones de personas son usuarios de internet, 38 millones en Suramérica, 3'585,688 millones en Colombia².

Es por eso que, hasta el momento, sólo los pobladores de los países desarrollados pueden decir que la construcción del tejido social de sus vidas está altamente digitalizada, fenómeno que Sigmund Freud llamaría “destino inexorable” porque no habría otra salida que la de soportarlo sin rebeldía³.

Sin embargo, hay quienes ven en las ventajas de internet el consuelo para

darle voz a los sin voz, a los invisibles del mundo, pues finalmente fue la interconexión de redes informáticas el “¡ábrete sésamo!” de las contradicciones⁴, de la deslocalización de la producción, de la flexibilidad laboral y de la adicción a la inmediatez y, sin duda, del nacimiento de los *hackers*⁵: hombres y mujeres apasionados por los computadores y liberados por la programación y la tecnología informática.

A los *hackers* se les acusa de todos los crímenes electrónicos punibles: conectarse en secreto a una red para invadir, consultar o alterar los programas o los datos almacenados en los computadores. Ellos dirían que su mayor delito es la curiosidad, la misma que lleva a un niño a meter un juguete en el tomacorriente. La diferencia es que sus juguetes son modernos y peligrosos. En este caso, virus informáticos y computadores rápidos con armas de *hacking*, que es similar a tener todos los trucos de un videojuego a la mano: claves, poderes, parches, nuevos escenarios, para ganarle a cualquier oponente.

En ese sentido, los piratas informáticos están configurándose dentro del “movimiento planetario en que las sociedades negocian su relación con el espacio y el tiempo por medio de concatenaciones que ponen en acción una proximidad planetaria bajo su forma territorial (el fin de la geografía), simbólica (la pertenencia a un mismo mundo) y temporal (la simultaneidad)”⁶.

RESEÑA DE AUTOR

Christian Pardo Quinn, periodista, especialista en periodismo digital, cultural e internacional. Escribe en el periódico *El Tiempo*, y en las revistas *Enter* y *Cambio*, coordina la Generación Invisible, primer colectivo de diarios personales periodísticos en internet (*blogs*) en Colombia y es miembro latinoamericano de la Internacional Juvenil, movimiento que reúne a los jóvenes líderes de diferentes países del orbe.<http://www.elgatocpardo.blogspot.com>

2 Estadísticas del World Internet Usage Statistics and Population Stats <http://www.internetworldstats.com/>

3 Freud, Sigmund. *Psicología de masas*. Madrid: Alianza Editorial, 1987. p. 187

4 Contradicciones como: lo lejos estaría cerca, lo invisible sería visible, etc. Se trabaja con los productos y servicios intangibles, para lograr resultados o beneficios tangibles.

5 *Hacker* quiere decir picoteador.

6 Definición de globalización. Laïdi, Zaki. *Un mundo sin sentido*. México: Fondo de Cultura Económica, 1997. p. 12

LOS PIRATAS DE LA GLOBALIZACIÓN

Esa inclusión de hombres y mujeres de espíritu “pienso local, actúo global” tomarían a Mac Luhan como el Julio Verne de la “aldea global” o “hacienda cibernética”, para referirse a la globalización en términos puramente informativos: en el mundo del desarrollo de las comunicaciones masivas de la informática y la telemática.

Pues, de alguna manera, ellos cambiaron la visión ingenua que se tenía del acelerado desarrollo de las tecnologías que, sin pensarlo, encara la interdicción de redes y de servicios, consecuencia del desequilibrio mundial que puede provocar la pérdida de la biblioteca más grande del mundo: internet.

Obviamente, una nueva perspectiva atada al sentimiento de fragilidad que despertó en los países del norte el 11 de septiembre en EE.UU., 11 de marzo en Madrid y los recientes actos terroristas en Londres, que poco a poco se transformaron en la excusa perfecta, para la negociación forzada de la privacidad de cuanto ser humano accede a un teléfono celular, a un correo electrónico o que ingresa a una base de datos. Definitivamente, la pérdida a cuentagotas de la esfera privada de cualquier ser viviente que tome un plato en el banquete tecnológico.

De todos modos, la internet para las generaciones X, Y, Z se perfila como el séptimo sentido, a través del cual pueden conectarse con el mundo, con sus amigos y con sus intereses que están a un “clic” de distancia. Muy diferente lo ven sus bisabuelos: el cáncer del humanismo que cambia los vínculos y las expresiones de las personas frente a la realidad. Una realidad que

se hace más compleja y menos unificada para ser analizada desde la pantalla de un computador.

Porque aunque se diga a gritos que la circulación mundial de datos e informaciones, de valores y símbolos nos acercaría progresivamente a una homogeneidad o uniformidad de la especie humana, se desconoce que dicha producción, distribución y circulación de información es selectiva, unidireccional y hasta impositiva; es decir, algo muy alejado de lo compartido, lo dialógico y lo democrático.

PARA SALVARSE DEL ENREDO

Hasta este punto es posible confundirse y pensar que la globalización y la internet son lo mismo o que una hace parte de la otra. Y es que cuando se habla de globalización lo primero que se nos viene a la cabeza es internet y todos sus beneficios que nos dan la posibilidad de “conocer” sin movernos de la silla.

Y sin movernos de la silla voy a intentar definir la globalización con una comparación que a algunos puede parecerle odiosa, pero que para mí, en términos de aprehensión del significado, ayuda a comprenderla y a enriquecer la definición de Ulrich Beck, usada como epígrafe de este artículo.

Yo comparo la globalización con una mesa con tres patas, no le pongo cuatro porque creo, al igual que los orientales, que el tres es un número perfecto. La mesa tiene una pata política y otra tecnológica o informativa; estas dos son las bases de la mesa y la aseguran para que no se venga abajo. Sin embargo, se necesita una tercera pata: la económica, la que le da el equilibrio y posibilita hablar de globalización, porque

-según Manuel Castells- el mercado financiero es lo único global. De todas formas, para hablar de mesa, hay que tener una tabla que conecte las patas y sirva para poner cosas comunes. Por eso, la tabla de 50 centímetros por 50 centímetros la he llamado “cultura”⁷.

Para relacionar el tema de los *hackers* y la globalización necesito de mi mesa; sin ella mi explicación no tendría fundamento.

Pero esta vez, va a ser una mesa para un grupo de *hackers* que deciden irse de rumba un viernes en la noche. Digamos que van emparejados, para no meternos en camisa de once varas.

La mesa que se construyó para ellos tiene una pata política hecha con su destreza para programar, porque gracias a ello tienen poder dentro del mundo informático, en donde los negocios son en *bits* y en baudios.

Una pata económica que es mitad inseguridad y mitad *software* libre, de ahí su interés en demostrar la inestabilidad de los sistemas; así pueden brindar sus servicios de seguridad. No olvidemos aquí también su portafolio de servicios compuesto por sus herramientas de *hacking*.

Por último, tenemos la pata tecnológica que le da contrapeso a esta mesa de electrodos y datos y que vuelve tangible la espesura de su cibercivilización.

La tabla (la cultura) es ir en contra de las normas, las guías y de todo tipo de manual -incluido el de Carreño- porque ellos declaran que viven para romperlas

no para crearlas. Por eso, escriben “c ls dj q + d 20 ml \$ X prsn”, lo que quiere decir “se les dijo que más de \$20.000 por persona”. Ese tipo de codificación o de criptograma instala un muro, que no necesita ser de hierro, para separar a los analfabetas digitales de los cyberconocedores. Los *hackers* no están interesados en ser defensores del lenguaje o en tener una silla dentro de Academia de la Lengua. Sus mensajes, además de llevar una intencionalidad, deben ser rápidos, como toda la información que viaja por la red.

Su planeta está regido por el código binario (1 ó 0), prendido o apagado, se está con ellos o no. Sin duda, es mejor tener un amigo a un enemigo *hacker*.

En el club de los piratas informáticos, hay una sobrentendida meritocracia del conocimiento que, además de ser la base del aprendizaje, muestra una alta valoración por lo que el sociólogo francés P. Bourdieu llamaría “hábitus científico”⁸.

Ellos nunca enseñan cómo hacer esto o aquello -a diferencia de otras comunidades virtuales, en donde prevalece la colaboración y la camaradería- porque los *hackers* se esforzaron para ser lo que son, aprendieron sin tutores ni ayudas, por eso pedirán lo mismo a los novatos. El *hacker* no nace se hace.

EL NOMBRE BAJO LA TIERRA

Un *hacker* puede ser definido como alguien que, además de programar, disfruta su vida desarmando sistemas operativos y programas, para entender su lógica de funcionamiento. Se dice que su mundo está cons-

⁷ El ejemplo es parte de mis conclusiones a la ponencia de Manuel Castells, sociólogo y profesor de la universidad de Berkeley, presentada en el Auditorio León de Greiff de la Universidad Nacional de Colombia el 7 de mayo de 1999.

⁸ Consúltese en <http://www.homme-moderne.org/societe/socio/bourdieu/mort/gran0126.html>

truido por las normas de la creatividad, la libertad y la educación. La definición depende de la experiencia individual que se haya tenido con ellos. Si usted conoció uno y le dañó su computador, pues, es obvio que tenga otra imagen de ellos.

Detrás de su escenario electrónico está su comunidad de páginas *Web*, programas, canales de *chat*, espíritu lúdico y su ética basada en la praxis, que habitualmente se mueve entre la ley y la anarquía, apoya su ideología de “juzgar a la gente por lo que dice y por lo que piensa, no por lo que parece”, como dice en su manifiesto.

Por su habilidad para programar hace que se les conozca como las “hormigas del *hardware*” que se especializan en “inseguridad”. Por esto último, desafortunadamente, es muy fácil confundirlos con *crackers*, *lamers*, *copyhackers*, *bucaneros*, *phreakers*, *newbies* y *script kiddies*.

La diferencia está en que los *hackers* son investigadores natos que construyen cosas con sus amplios conocimientos en tecnología: informática, electrónica o comunicaciones, y conocen a fondo todo lo relacionado con programación y sistemas complejos.

Los *crackers* alardean de su capacidad para romper sistemas electrónicos e informáticos con sus programas de guerra: virus.

Los *lamers* son los que dicen que son *hackers* sin serlo, sólo por el hecho de usar herramientas copiadas de internet que hicieron terceros. Es fácil reconocerlos, pues se jactan con sus amigos de sus poderes en programación que, según ellos, les

permiten usar gratis programas que sólo funcionan con licencia, cuando lo único que hicieron fue conseguirse la clave en la página de un verdadero *hacker*.

Los *copyhackers* son los nuevos falsificadores dedicados al “crackeo” (ruptura) de *hardware*, específicamente en el sector de tarjetas inteligentes, para luego vendérselas a los bucaneros.

Los *bucaneros* son los comerciantes de la red, mas nunca están dentro de ella, pues no tienen conocimientos en sistemas, pero sí de los negocios. Se encargan de comercializar o revender los productos que los *copyhackers* les venden.

Los *phreakers* son expertos en el área de telefonía fija y móvil y se responsabilizan de romper la seguridad de las centrales telefónicas, para hacer llamadas sin ningún costo. También han ingresado en el mundo de la clonación de las tarjetas prepago.

Los *newbies* son los típicos cacharrerros de la red; son inofensivos, pues aunque tengan los programas de *hacking* nunca saben manejarlos, por eso siempre se les verá buscando manuales de ayuda.

Los *script kiddies* o *skid kiddies* son simples navegantes de internet, sin conocimientos técnicos de *hacker*. Recopilan información, pero no saben cómo utilizarla; es por eso que en algunos casos infectan con virus sus propios computadores.

Para evitar este tipo de conflictos de identidad, Rich Crash Lewis⁹ elaboró un cuestionario de 500 preguntas llamado *The Hacker Test* que ayuda a que el aficionado evalúe si se encuentra o no en esa peculiar categoría de la ciber sociedad.

Los newbies son los típicos cacharrerros de la red; son inofensivos, pues aunque tengan los programas de hacking nunca saben manejarlos, por eso siempre se les verá buscando manuales de ayuda.

9 Rich Crash Lewis, *Hacker Test*, 1992. Texto copiado en el foro Electronic Frontier, de CompuServe. <http://www2.vo.lu/homepages/phahn/humor/hacker30.txt>

Se dice que la mayoría de los crackers son vagos, imprudentes y no muy brillantes. La crítica está fundamentada en que ser capaz de romper la seguridad no lo hace a uno un hacker, de la misma manera que ser capaz de abrir una puerta con una tarjeta no lo hace cerrajero ni ladrón.

Para Crash, los *hackers* cambian la elaboración de la información en la que se sustenta la sociedad y contribuyen al flujo de tecnología. “En el peor de los casos, pueden ser traviosos perversos o exploradores curiosos, pero no introducen virus dañinos de computadora. Quienes lo hacen son los programadores tristes, inseguros y mediocres. Promover los virus dañinos está completamente en contra de la ética de los *hackers*”¹⁰.

Se dice que la mayoría de los *crackers* son vagos, imprudentes y no muy brillantes. La crítica está fundamentada en que ser capaz de romper la seguridad no lo hace a uno un *hacker*, de la misma manera que ser capaz de abrir una puerta con una tarjeta no lo hace cerrajero ni ladrón. Se dice que los *crackers* son personas, principalmente adolescentes, que se divierten ingresando ilegalmente en computadores y estafando al sistema de telefonía (*phreaking*).

MOVIMIENTO EN TRES TIEMPOS

Los *hackers* originales son profesionales informáticos que, a mediados de los sesenta, apadrinaron la palabra *hack* como sinónimo de trabajo informático ejecutado con cierta habilidad.

En los setenta sobresalieron los *techno-hippies* que creían que la tecnología era poder y debía ser puesta en las manos de la gente. El lema era *Peace, love and revolution*.

En la segunda mitad de los ochenta, apareció el llamado *underground*, que significó sabotear un sistema informático y que incriminó a cientos de jóvenes aficionados a los computadores, como delincuentes o ladrones de datos.

Desde entonces, en la red ha existido cierta militancia por la defensa de los ciber derechos que afirma que el *hacker* es un científico informático. De ahí que esté en boga la defensa de la libertad de la información exigida por organizaciones como Electronic Frontier Foundation, Internet Society y Computer Professionals for Social Responsibility, cuyo aparato político vela por los derechos de los *net* ciudadanos.

Evidentemente, puede ser el camino hacia la consolidación de una red transnacional de poder en la telaraña de la información, según Jean Phillippe Pemans, teórico de la globalización porque en la red también hay residentes que piden a gritos sus derechos.

LAS FUERZAS SECRETAS

Estos hombres y mujeres anónimos, que llamamos *hackers*, hacen parte de la “cultura del conocimiento” basada en la habilidad, en el regalo como forma de ganar reputación. Esta cofradía promueve entre su miembros la camaradería y la creación de páginas *Web*, para compartir programas gratuitos o con licencias reproducidas ilegalmente, para así, ir haciendo carrera en la comunidad del *software* libre que, en tan sólo doce años, tiene un poderoso sistema de operación que reactiva las cifras de alfabetismo digital.

Así será imposible atraparlos a todos y acabar con el movimiento, ya que proclaman que: “Podéis parar a algunos de nosotros, pero no a todos”¹¹. Esa frase nos hace caer en la cuenta de que para ellos “ningún nodo es indispensable. Otro hará lo que deja uno. Esta ecología tiene una respuesta más rápida a las demandas

10 *Ibíd.*

11 Manifiesto del Hacker. En: <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/mentor.html>

del mercado y más capacidad de resistir y regenerarse¹².

Haga el intento y busque en el periódico, en los clasificados, en la sección de computadores, venta de programas o entre a Google y escriba programas+gratis. En ambas verá la oportunidad actual para personas de escasos recursos y para dueños de computadores personales o familiares de adquirir *software* de última generación sin necesidad de comprar costosas licencias. Únicamente necesitan conectarse a internet y bajar el programa o comprar un CD que en el mercado cuesta aproximadamente diez mil pesos. Estos programas fueron *craqueados*, los cuales se basan en un serial o “clave maestra” que permite instalarlos sin tener que pagar por su licencia. Por eso son ilegales y su reproducción y distribución se considera delito y la ley lo castiga con severas sanciones civiles y penales.

El comercio de *software* ayuda a la formación de nuevos *hackers* porque muchos empiezan recorriendo internet en busca de pistas que los lleve hacia el “arkhé”^{*} *hacker*, y necesitan de programas ya fabricados por verdaderos *hackers*, para aprender cómo funcionan y así hacer sus propios programas y luego venderlos.

Este aspecto es contradictorio porque a estos personajes se les conoce por alardear sobre su irreverencia y anarquía; muchas veces son declarados como un grupo anti-globalización aunque curiosamente basan sus políticas mercantiles a partir del capitalismo. Estarían en la constitución de un capitalismo transnacional, aprovechando que internet cubre con sus hilos a todo el mundo.

Para Raúl Sánchez, del grupo Trabajo Zero:

En ellos tenemos el paradigma de una fuerza de trabajo indistinguible de una subjetividad singular, de una leyenda siempre abierta a la innovación y de una capacidad de tejer comunidades, que afirman su independencia y reproducen su potencia creativa y liberadora. No hace falta escarbar mucho para ver la política intrínseca que presentan. Estamos ante un sujeto que se forma independiente y clandestinamente con respecto al sistema de producción y reproducción de la fuerza de trabajo capitalista¹³.

Podríamos decir que los *hackers* validan la existencia de una relación entre el sector informal y la formación de una nebulosa de microempresas que se están estructurando, bien sea, en función de las necesidades mismas de los sectores informales y marginados. Un fenómeno en el que se ha visto que “estas nebulosas se basan en formas extremas de trabajo, derivadas del mismo peso de los sectores pauperizados”, según Jean Phillippe Peemans. En este caso, el *hacking* es la forma de participar de los sin voz, de los invisibles dentro de un nuevo orden mundial llamado ostentosamente “globalización”.

Desde otro punto de vista, y sin prejuicios legales, a estos expertos se les pudiera considerar como víctimas de la poderosa atracción que ejerce la navegación en internet, con todo un mundo de temas, música, videos, datos, cháchara e información que el espíritu entrometido que todos tenemos difícilmente resiste.

12 Raymond, Eric S. *The New Hacker's Dictionary*. MIT Press, 3a edición, 1996.

13 Consúltese <http://ww2.grn.es/merce/hack1.html>

* Del griego: ἀρχή: comienzo, origen, fundamento

Sean lo que fueren, curiosos o nuevos delincuentes, los *hackers* forman parte del nuevo panorama de la comunicación electrónica; de eso dan cuenta su ánimo de libertad y la transgresión del interés corporativo que tiende a existir, al menos todavía, en el universo de las redes.

Alguien cuya referencia no recuerdo en la *web* señaló: “Por eso, aún sigue siendo irónico que, las conductas por las que se les persigue sean las mismas por las que se les aplaude”.

Así, desde el robo de información, hasta la creación de cuentas bancarias falsas con fondos de cuentas verdaderas, hasta la posibilidad de introducirse por deporte en los sistemas de cualquier organismo internacional, los *hackers* comenzaban a ser tenidos en cuenta por el mismo sistema: por los que se sienten globalizados y por los que no.

Empiezan hacer tan visibles que la policía y otros organismos de control andan detrás de las huellas digitales que dejan cuando “picotean”¹⁴ una red. Algunos de los capturados corren con suerte y los contratan para crear sistemas anti virus o anti *hackers*.

Los que siguen en la batalla, fieles a su primera intención, siguen con su modalidad de guerrilla tecnológica, sobre todo, políticos como la nueva generación de los noventa.

Hay que entender que su forma de actuar (picotazo) proviene de la táctica de la guerrilla de golpear y desaparecer. Así es como se alían con militantes de organizaciones sociales y políticas y crean organizaciones específicas de *hackers* dedicados a una táctica acompañada de acciones de tipo

callejero o de propaganda activa. Entonces comienzan a usar términos técnicos vinculados a esta particular forma de lucha.

El desarrollo de la tecnología de parte de la izquierda radical en el mundo fue primero la utilización de internet como apoyo técnico. Se utilizaba para mantener comunicaciones entre los interesados en algún tipo de acción o en la discusión de determinados temas.

Luego con el avance del internet, se ampliaron los campos de acción y reunión. Por ejemplo, utilizar esta red para buscar y distribuir información, foros virtuales, crear organizaciones, planificar y coordinar actividades.

DE GENERACIÓN EN DEGENERACIÓN

Uno de los resultados de la asociación de los adictos a los computadores y liberados por la programación y la informática es el *hacktivismo*: usar internet como herramienta de acción mediante una política específica y a través de métodos *hackers*. Esto acabó en una forma de lucha que tiene varias armas y cada día se revelan muchas más con las que se intenta tirar el cable a tierra.

El objetivo es generar la desobediencia civil en forma electrónica, pero como complemento de las luchas “reales” (en la calle) y que esta forma sea una herramienta que además de informar, también moleste, cause incertidumbre y presión.

Los movimientos sociales organizados en los mediados de los noventa crearon esta forma de “desobediencia civil electrónica”. Desde 1998, se puede hablar de un “*hacktivismo* internacionalista” con el surgimiento

¹⁴ “Picotear”: Se atribuye a la posibilidad de introducirse por deporte a cualquier sistema operativo o de datos.

de grupos radicales que se denominan de esta manera y forman redes especiales para sus acciones.

Estos se unen o se basan en ideas centrales tales como usar la computación y la internet como plataforma y búsqueda de formas de actuar, aprovechar las ventajas de la red y su globalización.

Ellos dicen que el poder está distribuido del centro a los márgenes, de los gigantes a los pequeños y de los gobiernos a los individuos. Entonces, al ser internet muy descentralizado, lleva en sí a la resistencia y a la propuesta. Proponen luchar contra la “civilización de la comercialización” desde la guerra de información (*infowar*) para llegar a la mayor cantidad de personas y así, plantear las alternativas.

Para esto promueven el uso creativo de la tecnología y la búsqueda e invención de nuevas acciones o programas para uso de la resistencia.

Floodnet es el mejor ejemplo de ello; este programa logra una automatización de la multiplicación de visitas. Es decir, si a una página la visitan mil personas al día esto puede triplicarse hasta sobrecargar el sistema y simular que hubieran entrado tres mil personas. Este proceso se hace sin necesidad de entrar a la página *Web* atacada, ahora sólo se va a la página de los activistas.

Estos grupos se unen con otros para protestar por temas mundiales desde el teatro alternativo hasta la protección de especies en vía de extinción, desde la cuestiones de género pasando por la ecología, el G8 y el TLC hasta grupos internacionalistas unidos por acciones comunes contra el capitalismo.

DESDE EL FONDO DEL CAOS: LAS ARMAS DEL HACKER

Sit-in: Especie de acceso virtual que se realiza al sobrecargar un sistema lo cual impide que nadie pueda visitar la página en ese momento. Eso lastima el sistema y así que se da de baja y no funciona más.

-Entrar en páginas y sistemas para cambiarlas y dejar mensajes clandestinos.

-Bombardeos virtuales por el correo organizados para que muchos entren en un mismo sistema hasta saturarlo. Es el caso de Yahoo y Hotmail grandes sistemas que fueron tumbados simultáneamente el 11 de septiembre de 2001 por un grupo de *hackers* español, acto repetido en el 2002.

-Virus y gusanos que distribuyen mensajes de protesta automáticamente o provocando una epidemia de mensajes.

EJÉRCITO DEL BAUDIO Y LOS PÍXELES

En 1995 hubo una convocatoria para una huelga en la red (*net-strike*) de una hora contra las páginas *Web* del gobierno francés por las pruebas nucleares.

El ejemplo más importante del “hacktivismo internacional” es el desarrollado en Chiapas por el Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN) que usó desde el principio a internet. Hoy existen más de cien nodos o lugares independientes que permiten que los zapatistas se comuniquen con frecuencia por fuera del filtro de los medios de comunicación dominantes.

Otros ejemplos son los presentados en enero de 1998; el grupo italiano Anonimus

Digital Coalition a raíz de las masacres en Chiapas, el 12 de enero de 1998, convocó a una protesta colectiva en internet. El 29 de enero de 1998, cinco páginas de instituciones financieras mexicanas debían ser visitadas constantemente y en masa para sobrecargar el sistema y mostrar la oposición internacional al gobierno mexicano. A partir de allí surgió la idea de automatizar esta forma de acción.

En 1998, el grupo Electronic Liberation Theatre convocó varios *sit-in* en apoyo a los zapatistas. En septiembre de 1998 participando en el Festival de Arte Electrónico en Linz (Austria) iniciaron la primera acción masiva usando el *floodnet*. Los objetivos eran tres: la página del gobierno mexicano (objetivo político), la página del Pentágono (como objetivo militar) y la página de la bolsa de Frankfurt (objetivo económico). El ataque a la página de México fue un éxito, el Pentágono se salvó con un “contraprograma” y a la página de Frankfurt no se le hizo mucho daño debido a la gran cantidad de datos que puede soportar.

En total participaron unas diez mil personas y dejaron 600 mil golpes por minuto a las páginas atacadas¹⁵. Y al mismo tiempo dando “clic” en el tema: “derechos humanos” *Human Rights* (DD.HH.) de la página de México aparecía el mensaje: “Acá no se cumplen los derechos humanos”.

En 1999 fueron organizados 16 saboteos (*sit-in*) virtuales en apoyo a los zapatistas en los que participaron más de cien mil navegantes.

El 18 de junio de 1999, en oposición a la reunión del G-8, el grupo de los países más ricos del mundo, en Colonia (Alemania),

participaron 18.615 navegantes igual al número de golpes a la página del *floodnet* de 46 países de todos los continentes, en su mayoría de EE.UU, Inglaterra y Suiza.

En diciembre de 1999, un grupo llamado ‘Electrohippies’ convocó a realizar saboteos, mientras se realizaba una cumbre en Seattle (EE.UU.) en esta operación participaron aproximadamente 450 mil navegantes que bloquearon la página por cinco horas.

Hay más ejemplos como cuando cambiaron las páginas de un centro de investigación nuclear en Bombay (India) en protesta por las pruebas nucleares en ese país. También se logró cambiar por algunas horas las páginas de las multinacionales denunciando los temas más variados (conflicto Timor Este, Sri Lanka, Cosovo, Irak, China, Chechenia, o la manipulación de los alimentos).

LA DESTRUCCIÓN DE LA REALIDAD: EL CIBER TERRORISMO

Dentro de la comunidad *hacker* también hay un “ciber terrorismo” que busca producir daños económicos y físicos mediante sabotajes.

Es así como se abren nuevas experiencias de resistencia porque se descubre que no todo lo global es funcional al sistema. Por eso, aprovechan esta herramienta y con mayor razón en estos tiempos, cuando el aparato represivo del sistema pareciera ser más fuerte. Dicen algunos miembros de este grupo que “deben estar atentos a estas inquietudes, para tratar en la medida de las posibilidades entender el nuevo orden tecnológico y usarlo en beneficio de los oprimidos”.

15 Golpe: orden de abrir la página por visita al dar “clic” .

Esta posición no es nueva ya que algunos estudios han demostrado que la recepción y apropiación de medios como la internet suceden en un proceso social complejo, como lo afirma John Thompson -autor de *Los media y la Modernidad* - en el que los individuos dan sentido a los mensajes, adoptan varias actitudes frente a ellos, usando recursos simbólicos como los lenguajes de programación y fuentes materiales como los computadores para hacer su proceso interpretativo.

Este uso de la digitalización para manifestarse en contra del sistema, dentro de lo que algunos llaman “postmodernidad”, demuestra que el banquete tecnológico aún está a beneficio de la guerra y no de la amplia franja de la población mundial que es excluida de todo tipo de posibilidades de crecimiento y de educación

Afortunadamente, no es nuestro caso, gracias a nuestras buenas relaciones con el coloso del Norte. A veces tenemos una impresión bizantina de estar en un mundo supercomunicado, en el que podemos conocer lo que está sucediendo en nuestro entorno o en los lugares más lejanos del planeta en el mismo momento en que se está produciendo el acontecimiento. Así lo pudimos comprobar con el cubrimiento que hicieron los diarios *Web* personales tras acontecimientos históricos como los ataques terroristas del 11 de septiembre del 2001, la guerra en Irak, el *tsunami* en Asia o la elección del Papa.

La informática y las telecomunicaciones se unieron para incrementar su impacto y su capacidad de mejoramiento. El teléfono, gran invento de la era industrial, ha sido totalmente superado por el correo electrónico, la telefonía IP, tecnología que usa

internet para transportar las llamadas, y la televisión sobre IP (IPTV), que permite integrar señales de televisión, voz y datos a través de un sólo cable de banda ancha. Ahora los ojos están puestos en las conexiones de banda ancha e inalámbrica como Wi-Fi y WiMax y en el *power line communications* (PLC), una tecnología para la transmisión de voz y datos a través de las redes eléctricas de baja y media tensión.

Hoy, en cualquier bus podemos oír el repique de un celular que está en manos de gente de la más variada condición social. Son muchos los adolescentes que entablan relaciones de amistad con jóvenes de otros países a través del *chat* o del sistema de mensajería instantánea de Hotmail - Microsoft (MSN), ambos medios de socialización provistos por la red de redes. Como si fuera poco, desde hace tres años en nuestro país empezó el fenómeno de los *blogs*. En el mundo empezó desde 1992. A la fecha hay aproximadamente 1.200 usuarios organizados en comunidades, que comparten historias personales y opiniones sobre temas públicos. Estos personajes están poniendo los primeros ladrillos del periodismo participativo en el país y están escalando nuevas formas de apropiación de la información, donde no sólo se consume sino también se produce.

Sin embargo, toda tecnología y todo legado de la ciencia tiene su lado oscuro. No sólo se trata de pensar en los delitos que podrán generarse a través de esta nueva forma de acceder a la comunicación, sino en la inevitable discriminación que generará.

La digitalización no es mundial, global o universal como pretenden hacernos creer desde los centros de poder mundial: EE.UU., Unión Europea y Japón. Hay países enteros y

Ahora los ojos están puestos en las conexiones de banda ancha e inalámbrica como Wi-Fi y WiMax y en el power line communications (PLC), una tecnología para la transmisión de voz y datos a través de las redes eléctricas de baja y media tensión.

hasta continentes, como el africano y buena parte de Latinoamérica que se mantienen totalmente al margen de esta era digitalizada.

Hay una población mundial, por ahora mayoritaria en número aunque no en poder, a la que se puede considerar absolutamente analfabeta digital. Realmente es triste que esa enorme cantidad de africanos, asiáticos y latinoamericanos, que nunca han visto un computador y, muchos de los cuales, ni siquiera conocen el alfabeto ni han visto un teléfono, no puedan participar de esta “ofrenda informática” que nos facilita la vida y que usamos a diario sin ningún tipo de culpas. Porque dudo que alguien piense en ellos cuando envía un mensaje desde su correo electrónico o cuando enciende su *iPod* para disfrutar de las 20 gigas con su música favorita.

A esta digitalización le debemos agregar la pérdida de numerosos puestos de trabajo a causa de la automatización total de sistemas que pronto transformarán el trabajo administrativo de la misma manera en que ya ha transformado el trabajo fabril. El concepto de empleo para toda la vida en una sola empresa ya ha comenzado a desaparecer. Yo estoy seguro de que nunca me pensionaré.

A medida que el mundo de los negocios se globaliza y la internet crece, comenzaremos a observar un lugar de trabajo digital sin fisuras. Mucho antes de que se logre la armonía política y de que las conversaciones de paz entre el gobierno colombiano, la guerrilla y los “paras” lleguen a un resultado auspicioso, los *bits* que no conocerán fronteras serán almacenados y manipulados sin respeto alguno por los límites geopolíticos. A medida que nos vamos moviendo hacia ese

mundo digitalizado, un importante sector de la población mundial se verá o se sentirá privado de sus derechos o privilegios.

La transformación radical de la naturaleza de nuestros mercados de trabajo, a medida que trabajamos con menos átomos y más *bits*, se producirá al mismo tiempo que la fuerza laboral de dos mil millones de individuos de la India y de la China comience a conectarse digitalmente.

Un programador de *software*, como el de mi amigo el profesor Álvaro Quiroga, competirá con su contraparte en Laos. Un tipógrafo digital en Madrid competirá con un tipógrafo digital del centro de Bogotá. Las empresas estadounidenses ya están recurriendo a terceros en Malasia y en la India, para el desarrollo de *hardware* y la producción de *software*, no para encontrar mano de obra más barata, sino para asegurarse una fuerza laboral intelectual, altamente capacitada y dispuesta a trabajar más duro, más rápido y en forma más disciplinada que los estadounidenses. El TLC y la inversión española en nuestro país no es más que la antesala a la segunda parte de la conquista de América del Sur.

La discusión está en que los *bits* no son comestibles y, por lo tanto, no pueden calmar el hambre. Los computadores no tienen moral, no son capaces de resolver temas complejos, como el derecho a la vida o a la muerte de los palestinos o la autonomía de los iraquíes. Sin embargo, como una fuerza natural, la era digital no puede ser ni negada ni detenida. Tiene cuatro grandes cualidades que la conducirán, finalmente, a su triunfo: la descentralización, la globalización, la armonización y la motivación.

El efecto armonizador de la digitalización ya se está haciendo sentir. Disciplinas

Mucho antes de que se logre la armonía política y de que las conversaciones de paz entre el gobierno colombiano, la guerrilla y los “paras” lleguen a un resultado auspicioso, los bits que no conocerán fronteras serán almacenados y manipulados sin respeto alguno por los límites geopolíticos.

y empresas que antes estaban en todo separadas, comienzan a colaborar entre sí en lugar de competir formando una gran convergencia. Está apareciendo un lenguaje común, antes inexistente, que permite a la gente entenderse más allá de toda frontera. En la escuela, los niños tienen la posibilidad de ver las mismas cosas desde perspectivas diferentes, gracias a los procesos de acreditación y de homologación en la educación.

Pese a esto, un reloj sin pila hace tic-tac-tic-tac, marcando los minutos adicionales que le quedan al planeta. Hoy en día, el 20 por ciento del mundo consume el 80 por ciento de los recursos. Una cuarta parte de la población mundial tiene un nivel de vida aceptable, mientras que tres cuartas partes viven en la miseria.

Con esta perspectiva ¿cómo se puede hablar de unificar al mundo? Lo único cierto es que mientras que los políticos luchan contra el peso de la historia, una nueva generación va emergiendo del paisaje digital, libre de gran parte de los viejos prejuicios.

Esos jóvenes han sido liberados de las limitaciones de la proximidad geográfica, como única base para la amistad, la colaboración, el juego y la política de buen vecino.

El acceso, la movilidad y la habilidad para efectuar cambios es lo que hará que el futuro sea tan diferente del presente: Conocer lo que no comprende, arreglar lo que no funciona, y cambiar lo que no nos gusta. La superautopista de la información podrá estar hiperpoblada hoy en día, pero eso no es nada en comparación con lo que veremos mañana.

A medida que los niños se vayan apropiando de los recursos de información

global y que descubran que sólo los adultos necesitan permiso para aprender, encontraremos nuevas esperanzas y una nueva dignidad en lugares en donde hasta ahora hubo muy poco de ambas cosas. No estamos esperando que se concrete un invento. Ya está aquí y ahora. Su naturaleza es casi genética, dado que cada generación estará más digitalizada que la anterior. Mientras que a mi mamá debo explicarle cómo agregar contactos a su MSN, mi hermanita de diez años me ha pedido que le diga cómo puede revisar el correo electrónico desde su celular con tecnología WAP.

Los *bits* que controlan ese futuro digitalizado están en manos de los jóvenes más que nunca. Y son los jóvenes quienes tienen el deber de torcer este proyecto diseñado para algunos, convirtiéndolo en un futuro posible para todos. Un futuro que convierta al planeta azul en un espacio más justo e igualitario, donde no haya lugar para el hambre, la marginalidad y la muerte.

Para nadie es mentira que los *hackers* son una amenaza, pero no ha pasado nada catastrófico hasta ahora ni pasará. Internet es muy frágil, por eso a la gente con recursos no le interesa atacarla porque, precisamente, conforma su hábitat: su entorno social, su biblioteca, su fuente de noticias, su trabajo diario. Podemos estar tranquilos de que el cable aún no lo cortarán.

CABLEA TIERRA

En últimas, la globalización ha hecho que tanto usted como yo podamos elegir una o más cosas entre miles opciones de consumo. Puedo comer pan integral tajado con borde de queso y ajonjolí o si lo prefiero, el domingo, un tamal bajo en grasa y con las porciones de carne que siempre he buscado.

A medida que los niños se vayan apropiando de los recursos de información global y que descubran que sólo los adultos necesitan permiso para aprender, encontraremos nuevas esperanzas y una nueva dignidad en lugares en donde hasta ahora hubo muy poco de ambas cosas.

También, podemos ir de compras y encontrar artículos que parecieran diseñados, exclusivamente, para nosotros.

Aún así, la unificación que tanto se profesa se desvanece en un acto tan global como la comunicación a través de internet. Al sentarnos frente a un computador y navegar en solitario por información con acceso abierto hasta ahora a todo el mundo, me hace pensar que la globalización desfragmenta la humanidad y en vez de socializarla la deshumaniza, pues hasta el momento no conozco a la primera persona que navegue por la red en familia o con la presencia de todos sus amigos.

Es insensato pensar en una globalización completa, porque es inalcanzable igualar formas de pensar, de sentir, de amar, de ver la vida, de comunicarse y de actuar frente al caos.

Respondiendo a la pregunta inicial: ¿Globalización?, puede que sí haya un cierto sabor en el mundo, pero a qué precio. Cáusticamente, los creadores del término y sus primeros seguidores, hoy son miembros de grupos anti-globalización, pero es irreversible y hasta incrédulo rebautizarla o redefinirla en un mundo tan fracturado como el nuestro que día a día da muestra de su diversidad y, lastimosamente, prueba su alto nivel de intolerancia. Si no lo cree, váyanse una tarde a un estadio de fútbol con la camiseta de su equipo preferido.

Por el momento lo seguro es que “hay dos posibles soluciones: el crimen (vivir como anacoretas) que nos hace felices, o la cuerda (internet) que nos impide ser desdichados”¹⁶. ¡Tira tu cable a tierra!

EL MANIFIESTO

“...Este es nuestro mundo... el mundo de los electrones y los interruptores, la belleza del baudio. Utilizamos un servicio ya existente, sin pagar por lo que podría haber sido más barato si no fuese por los especuladores. Y nos llamáis delincuentes. Exploramos... y nos llamáis delincuentes. Buscamos ampliar nuestros conocimientos... y nos llamáis delincuentes. No diferenciamos el color de la piel, ni la nacionalidad, ni la religión... y vosotros nos llamáis delincuentes. Construís bombas atómicas, hacéis la guerra, asesináis, estafáis al país y nos mentís haciéndonos creer que sois buenos, y aún nos tratáis de delincuentes.”

“Sí, soy un delincuente. Mi delito es la curiosidad. Mi delito es juzgar a la gente por lo que dice y por lo que piensa, no por lo que parece. Mi delito es ser más inteligente que vosotros, algo que nunca me perdonaréis. Soy un *hacker*, y éste es mi manifiesto. Podéis parar a algunos de nosotros, pero no a todos...”¹⁷

Manifiesto de Mentor

BIBLIOGRAFIA ELECTRÓNICA

- A Brief History of Hackerdom <http://www.oreilly.com/catalog/opensources/chapter/ch01.html>
- Ambiguous Definitions of Hacker: Conflicting discourses and their impact upon the possibilities of resistance <http://www.nd.edu/~akreider/essays/hackers.htm>
- Canción del Pirata <http://www.fortunecity.es/ilustrado/infinito/40/>

16 Epígrafe con modificaciones entre paréntesis de D.A.F. de SADE en Justine. Durrell, Lawrence. El Cuarteto de Alejandría. Justine, España, Edhasa, 1970, pp. 9.

17 Para consultar <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/mentor.html> o en http://noticias.jovenesinformaticos.es/manifiesto_hacker

Por el momento lo seguro es que “hay dos posibles soluciones: el crimen (vivir como anacoretas) que nos hace felices, o la cuerda (internet) que nos impide ser desdichados”. ¡Tira tu cable a tierra!

- textos/pirata.htm Computer Professionals for Social Responsibility www.cpsr.org/chapters/spain
- Comunidad The Open List. Blogs colombianos <http://www.bachue.com>
 - Chaos Computer Club <http://www.ccc.de>
 - Electronic Civil Disobedience <http://www.thing.net/~rdom/ece/ece.html>
 - Electronic Frontier Foundation <http://www.eff.org>
 - Free Software Foundation Europe <http://www.fsfeurope.org/>
 - Generación invisible, primer colectivo de blogs periodísticos en Colombia. <http://www.generacioninvisible.blogspot.com>
 - GNU <http://www.gnu.org>
 - Hacker Crackdown.es <http://www.globaldrome.org/textos/hackercrack/>
 - Hispahack <http://hispahack.ccc.de> Internet Engineering Task Force <http://www.ietf.org>
 - Internet&Computer Ethics for Kids <http://www.nicekids.com>
 - Internet Society <http://www.isoc.org>
 - Lista de correo Hacking <http://www.argo.es/~jcea/artic/hack-faq.htm>
 - Old hackers, new hackers: what's the difference? http://www.eff.org/pub/Net_culture/Hackers/old_and_new_hackers.article
 - The hacker ethic and the spirit of information age. <http://www.hackerethic.org>