



Razón y Palabra

ISSN: 1605-4806

octavio.islas@uhemisferios.edu.ec

Universidad de los Hemisferios

Ecuador

Burgos Pino, Edixela Karitza
EL HACKTIVISMO: ENTRE LA PARTICIPACIÓN POLÍTICA Y LAS TÁCTICAS DE
SUBVERSIÓN DIGITAL.

Razón y Palabra, núm. 88, diciembre, 2014

Universidad de los Hemisferios

Quito, Ecuador

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199532731006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

EL HACKTIVISMO: ENTRE LA PARTICIPACIÓN POLÍTICA Y LAS TÁCTICAS DE SUBVERSIÓN DIGITAL.

Edixela Karitza Burgos Pino (Venezuela).¹

Resumen.

Internet y las redes sociales han sido usadas como escenarios para ampliar los marcos de acción de los distintos movimientos sociales. En este artículo, se abordará el *hacktivismo*, como una forma emergente de acción social que pretende cuestionar y transformar el orden social existente a través del activismo tecnológico. Dicho activismo, se sustenta en los principios de la socialización del conocimiento, la cooperación tecnológica y la autogestión comunicacional e informativa (Movimiento del *software* libre).

Palabras claves.

Hactivismo; hacking; acción colectiva; software libre; Internet.

Abstract.

Internet and social networks have been used as settings for extending action frames of different social movements. In this paper, hacktivism cover, as an emerging form of social action that seeks to challenge and transform the existing social order through technological activism. It is based on the principles of the socialization of knowledge, technology cooperation and self-management communication and information (Movement of free software).

Keywords.

Hactivism, Hacking; Collective action; Free software; Internet.

Introducción.

Desde finales de siglo pasado, hemos presenciado la emergencia de múltiples movimientos y organizaciones que se han apropiado de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) para generar otras formas de resistencia social, cultural y política. En este sentido, Internet supone y abre inmensas posibilidades para diversos tipos de participación en la esfera pública y de asociación colectiva sin la intermediación de las instituciones políticas (Castells, 1998).

Internet ha supuesto un complejo y versátil ecosistema de tecnologías caracterizados por su reticularidad, hipertextualidad e interactividad; ha propiciado la aparición de medios alternativos y comunitarios desde los cuales se redimensiona la acción colectiva. Estos grupos y colectivos han encontrado en el uso de las TIC, lugares para expresar los complejos procesos sociales y políticos que perciben en sus diversas realidades.

Los vínculos entre el activismo y las TIC, surgen en la década del 60 del siglo pasado cuando empezaban a vislumbrarse la aparición de los nuevos movimientos sociales. Dichos enlaces se configuraron a través de dos actividades: 1) el *phreaking* que consistía en manipular el sistema telefónico Bell (u otros canales codificados) para hacer llamadas a larga distancia de forma gratuita; y 2) los ejercicios de programación de los ingenieros del Massachusetts Institute of Technology, (MIT) cuyas actividades consistían no sólo en aumentar las funciones de los ordenadores, sino en democratizar el acceso a estas tecnologías, ya que su uso se encontraba restringido a pocas universidades (Aceros, 2006). Dichas actividades de programación o *hacking*², consistían en optimizar los sistemas informáticos con la finalidad de superar las limitaciones impuestas por el diseñador. Estas actividades significaron un conjunto de saberes y técnicas sobre el funcionamiento de los sistemas que posteriormente serían centrales para la cultura *hacker*³ y la construcción de Internet (Castells, 2003).

El uso que se hace de las TIC y especialmente de Internet, ha implicado importantes transformaciones en la forma cómo se lucha y se organiza la protesta social. En la

actualidad, es común observar como los blogs, foros de discusión, las redes sociales (Facebook, Twitter, YouTube entre otras), el uso de programas o códigos maliciosos, los ataques a sistemas informáticos, las cibermanifestaciones,⁴ son ejemplos de las nuevas formas para protestar y obtener visibilidad en la esfera social.

Más específicamente, el *hacktivismo* representa una de estas formas emergentes de acción colectiva. El *hacktivismo*, se concibe como un tipo de participación política no convencional que pretende a través de prácticas contra-informativas y subversivas incidir en el orden social, con la finalidad de promover una sociedad más democrática y abierta. En este sentido, los *hacktivistas* utilizan varias estrategias y prácticas de activismo sociotecnológico, ellas van desde: Iniciativas y campañas contra la aprobación de las patentes de *software*, el Software Libre y el control sobre la privacidad en Internet; acciones tipo *Netstrikes*⁵ que son ataques por saturación (DoS: Denial of Service) a sistemas gubernamentales y corporaciones; y los portales de contrainformación basados en sistemas de publicación abierta (*open-publishing*)⁶. Asimismo, encontramos dentro del hacktivismo prácticas relacionadas con los: *Hacklabs* (laboratorios hacker)⁷, *Hacking-in-the-streets*⁸, y los *Hackmeetings*.⁹

Para efectos del presente artículo, nos aproximaremos a estas nuevas formas de acción colectiva, en las cuales, se entremezclan los ideales políticos-sociales y las habilidades técnicas, dando lugar a lo que se denomina como *hacktivismo* o *hacking* político. Más específicamente, se pretende describir el fenómeno del *hacktivismo*, sus actores, acciones y sus implicaciones en la movilización social.

1 Conceptualizando el Hacktivismo.

El *hacktivismo* suele comprenderse como una mezcla entre el hacking y el activismo (Denning, 2002, Citado por Aceros, 2006), más específicamente, se entiende como una articulación entre el activismo y el uso de las herramientas hacker para protestar en Internet. Para Barandiaran (2003a), el *hacktivismo* implica acercar las herramientas de

interacción tecno-políticas a la ciudadanía. Por su parte, para Oxblood Rufin (miembro del colectivo hacker Cult of the Death Cown¹⁰ y del *site* hacktivismo.com) el *hacktivismo* significa “usar la tecnología para mejorar los derechos humanos a través de medios electrónicos”. (Evhack, 2006, p.2).

Desde la perspectiva de Vicente (2004), el *hacktivismo* persigue articularse a los movimientos sociales existentes, con la finalidad de proveerles tácticas y brindarles una infraestructura virtual de protesta alternativa que les permita ampliar la difusión e influencias de sus manifestaciones, tanto en lo local como en lo virtual. Asimismo, la autora considera que 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. (Vicente, 2004).

Alonso y Arzoz (2005), conciben el *hacktivismo* y el activismo como una unidad indivisible que debe actuar sincronizadamente en el ámbito de la cibercultura. Más aún, el *hacker* activista o el *hacktivista*, deben abandonar la mitología del pirata o del outsider vengador, así como relativizar el valor del romanticismo hacker sustentado en una visión heroica de personalismo; además debe rechazar la filosofía del *cracker* que se limita a crear y lanzar virus destructivos. Para los autores arriba mencionados, el *hacktivismo* debe centrarse no sólo en cibersabotajes simbólicos, sino en una participación activa en todas las instituciones y organizaciones en el ámbito digital y físico. En este sentido, la labor *hacktivista* debe apuntar a “... inventar nuevos diseños de red, métodos activistas más eficaces, nuevos inventos tecnológicos *copyleft*, o a fundar comunidades virtuales de trabajo, asistencia y colaboración y, especialmente además de crear *software* libre, a inventar un verdadero

hardware libre (no sólo reciclado o canibalizado), la gran asignatura pendiente de la cibercultura libre.” (Alonso y Arzoz, 2005, p. 122).

En este contexto, las nociones del *hacking* y *hacktivismo* se encuentran estrechamente relacionadas con la cultura *hacker*, centrada en la actividad creativa y motivada por los retos que suponen conocer las máquinas y los sistemas, con la finalidad de crear y recrear nuevos conocimientos y técnicas que permitan su divulgación en amplias y diversas comunidades. De ahí que el *hacking* sea concebido como una labor creativa y sobre todo cooperativa, en la cual, se requiere la libre circulación de saberes y técnicas. Por ello, el *hacktivismo* se concibe como una práctica política que pretende repensar y transformar las relaciones de poder en los ámbitos tecnológicos y comunicacionales “...Y en una sociedad en la que el poder social y productivo se articula a través de las tecnologías de la comunicación y la información, la práctica *hacker* deviene social, el *hacking* se convierte (también) en *hacktivismo*”. (Barandiaran, 2003b, p. 9).

Desde esta perspectiva, el *hacking* no se vislumbra como una actividad eminentemente técnica circunscrita a un espacio tecnológico, desprovista de cualquier matiz político, ya que una vez que se pretende reconfigurar esos espacios tecnológicos, las acciones devienen inherentemente en política, sobre todo, porque las reconfiguraciones de los sistemas tecnológicos se hayan estrechamente relacionados con las relaciones de poder que operan en el conjunto social. No olvidemos el carácter recursivo que atraviesan las esferas de lo social y lo tecnológico; por lo tanto, las TIC y los sistemas de comunicación, operan bajo lógicas sujetas a contextos sociales, políticos y económicos. El *hacking* trasciende el ámbito informático de reinención creativa de los sistemas, para derivar en prácticas *hacktivistas* con sentidos estrechamente políticos y de transformación social. Surge así, el *hacktivismo*, ese espacio de sinergia entre el *hacking* y el activismo.

El *hacktivismo* se centra no sólo en el ensamblaje de máquinas, sino también en la construcción de discursos que deriven en la acción colectiva, especialmente si tomamos en cuenta que sus ejes de acción se encuentran orientados bajo el movimiento del *software* libre (uso, estudio, modificación y distribución) y el *copyleft*. Los valores de la libertad, la

reciprocidad, la cooperación y la información libre, son el núcleo central de la práctica *hacktivista*.

Por otra parte, algunas perspectivas han relacionado el *hacktivismo* con la desobediencia civil electrónica¹¹ (*electronic civil disobedience*). Este término fue acuñado por el grupo de activistas Critical Art Ensemble;¹² quienes examinaron un conjunto de tácticas para llevar las protestas de las calles a Internet. Bajo esta lógica, se dio la creación de software para peticiones de acceso masivos a servidores.¹³

Los propulsores de la desobediencia civil electrónica, actuando dentro de la tradición de acción directa pacífica y desobediencia civil, están tomando prestadas las tácticas de infiltración y bloqueo (*tresspass* y *blockade*) de estos movimientos anteriores y aplicándolos de forma experimental a Internet. Una clásica estrategia de desobediencia civil ha sido agrupar a gente para que bloqueen físicamente con sus cuerpos la entrada de las oficinas o edificios de sus oponentes u ocupar las instalaciones con su presencia, con sentadas. La desobediencia civil electrónica, como una forma de acción masiva directa, electrónica y descentralizada, utiliza el bloqueo y las sentadas virtuales. Al contrario que un participante en una acción de desobediencia civil tradicional, el agente de la desobediencia civil electrónica puede participar en bloqueos y sentadas virtuales desde su casa, desde el trabajo, la universidad o cualquier otro punto de acceso a la red. (Wray, 1999).

En el año 1998, el colectivo *Electronic Disturbance Theater*, desarrolló un conjunto de acciones consideradas como formas de desobediencia civil electrónicas, dirigidas especialmente contra el gobierno del presidente Mexicano Ernesto Zedillo, el pentágono, la Escuela de las Américas y las bolsas de valores de Frankfurt y México, cuyo propósito era demostrar solidaridad con el movimiento Zapatista. Estas acciones formaban parte del proyecto *Swarm* (Enjambre) 21, el cual consistía en un *software* llamado *FloodNet*, dicho *software* empleaba las sentadas virtuales o el bloqueo virtual (consiste en lograr la interrupción de las operaciones y del bloqueo a determinados lugares, es lo mismo que ocurre en las sentadas o bloqueos que se suelen realizar en una protesta en la calle).

Los integrantes del colectivo colocaron el *software* en la red, con la finalidad de que los usuarios accedieran a él para bajar el *applet de Java*, lo cual, permitía acceder al sitio elegido varias veces por minuto. Por ejemplo, en el caso del apoyo al movimiento Zapatista se creó el Zapatistas Flood Net.

El *Zapatistas Flood Net* era un pequeño programa en *javascript* que repetía 3 veces por segundo la petición de página al servidor objetivo de la protesta. Para el participante en este acto de “desobediencia civil electrónica” bastaba con dejar abierta la ventana de su navegador y sentarse a ver. 80.000 personas que participaron en esta manifestación virtual y el servidor que alojaba la página web del entonces presidente de México cayó. (Evhack, 2006, p. 2).

Posteriormente, este tipo de tácticas centradas en la infiltración y el bloqueo, fueron repelidas a través de acciones que incluyeron el ataque contra el programa *FloodNet*. En el caso del Pentágono, utilizó un applet llamado “*HostileApplet.*”, el cual, una vez bajado a los navegadores, les hacía recargar un mismo documento, haciendo que las computadoras se apagasen y se volvieran a encender. Posteriormente, el gobierno del presidente Zedillo contrarrestó la sentada virtual, a través de un *software* que provocaba que los navegadores abrieran una ventana detrás de otra hasta que las computadoras debían ser apagadas. (Masana, 2002).

Más allá de estos acontecimientos, en ese mismo año de 1998, surgen casos de *hacktivismo*, por ejemplo, un joven británico *hacker* llamado “JF”, accedió a más de 300 sitios de la web para introducir textos e imágenes antinucleares. (Wray, 1999) Durante todo ese año, se siguieron produciendo accesos en la web con intenciones eminentemente políticas. De ahí que se considere que el año 1998, fue crucial tanto para el *hacktivismo* como para la desobediencia civil electrónica por la repercusión que tuvieron a nivel mundial.

Por supuesto, desde entonces hemos asistido a múltiples eventos y tácticas *hacktivistas* que expresan formas innovadoras de participación y de activismo político. Más recientemente, el grupo de activistas *Anonymous*¹⁴ y Wikileaks¹⁵ se han convertido en las principales

referentes del *hacktivismo*. En el caso de *Anonymous*, a principios del año 2008, se filtró en Internet un video del actor Tom Cruise en el cual hablaba sobre la Cienciología; este video fue elaborado para ser expuesto sólo en las reuniones de los seguidores de la iglesia de la Cienciología. Sin embargo, esta difusión no autorizada, fue objeto de toda clase de bromas e ironías en la red. Ante lo cual, la iglesia de la Cienciología respondió con demandas judiciales a todas las web que alojasen el video o realizarán comentarios críticos. Frente a ello, los seguidores de *Anonymous* decidieron organizar una ofensiva denominada “Project Chanology”, la cual consistía en sabotear sus sitios web y realizar protestas en las sedes de sus iglesias, ya que, consideraban que la iglesia actuaba como una secta que controlaba a sus seguidores. En esas protestas, los seguidores de *Anonymous* ocultaron sus rostros (para no ser demandados por la iglesia de la Cienciología) con la máscara de Guy Fawkes¹⁶. Por otro lado, *Anonymous* también empleo múltiples ciberataques a distintas organizaciones estatales y empresariales, por ejemplo, un caso celebre fue lo ocurrido con el *site* oficial de *Wikileaks*, una vez que Julian Assange publicará en este portal miles de cables sobre informaciones secretas tanto del gobierno estadounidense como de otros países.

Anonymous en represalia por el intento de censurar a *Wikileaks*, organizó en la red atentados informáticos contra las empresas que cerraron sus cuentas en *Wikileaks* como son: Mastercard, Visa, PayPal, Amazon y el Banco suizo. A través de la cuenta de Twitter @anon_operation se filtraron intencionalmente información sobre las cuentas de Mastercard. Ante esta situación Twitter cerró la misma. Asimismo, miles de personas y organizaciones reaccionaron a nivel mundial bloqueando las páginas oficiales gubernamentales, a su vez que difundieron esta información a través de otros portales.

En los últimos cuatro años, hemos sido testigos de los diversos procesos judiciales a los cuales han sido sometidos *Anonymous*, *Wikileaks* y su fundador Julian Assange. Más allá de las persecuciones, arrestos y prácticas de censura, estas organizaciones han puesto de relieve lo fundamental que es la información como instrumento para ejercer presión, especialmente, porque el robo de información se viene a constituir en la más poderosa táctica *hacktivista* para la denuncia y la crítica política. A este respecto, según los datos publicados por una empresa de ciberseguridad: durante el año 2011, el *hacktivismo* sólo

supuso entre el 2 y 3% del total de los ciberataques producidos en el mundo, sin embargo, estos ataques dieron lugar al 58% de todas las filtraciones ilícitas de datos que se produjeron en ese periodo. (Torres, 2013, p. 12).

En el caso de Latinoamérica, durante el año 2011, las organizaciones *Anonymous* y *LulzSec*¹⁷ lanzaron una operación llamada Anti-Security por medio de la cual pedían a sus seguidores filtrar cualquier información de entidades gubernamentales, privadas, y financieras. En Brasil, el grupo *LulzSec* Brasil, atacó los sitios Web de la Presidencia de la Nación, la empresa Petrobras y la Receita Federal (órgano de la administración fiscal). Los portales Web de los gobiernos de Chile y Perú también fueron saboteados. *Anonymous* denominó a esta operación: Andes Libre. En Argentina, la propuesta de ley para crear un nuevo impuesto tecnológico, causó gran malestar entre la colectividad, lo cual condujo a múltiples protestas contra los sitios web oficiales, por ejemplo la página web del Senado de la Nación de Argentina fue objeto de un ataque de denegación de servicio. (ESET, 2011).

Para el año 2013, nuevamente los grupos *Anonymous* y *LulzSec* realizaron varias acciones contra entidades gubernamentales y empresariales de Argentina, Chile, Honduras y Venezuela. *Anonymous* Honduras, intervino más de 200 sitios web hondureños (entre ellos figuran la Secretaría Técnica de Planificación y Cooperación Externa y la Superintendencia de Alianza Público Privada) para protestar contra el proyecto de Ciudades Modelo¹⁸. Por su parte, *LulzSec* Perú, filtró información sobre el Ministerio de Defensa de Argentina; realizó un *defacement* (alteración de la apariencia de un sitio sin autorización de su administrador) en la página de la Escuela de Suboficiales del Ejército de Chile; intervino algunos sitios web de empresas peruanas; y publicó información sobre correos del Partido Socialista de Venezuela. El grupo *Anonymous* Argentina, atacó la página web del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INDEC) de Argentina; *Anonymous* puso a disposición de sus seguidores un enlace en su cuenta de *Twitter*, el cual permitía enviar peticiones al organismo estatal, de forma que los usuarios contribuyeran al ataque. (ESET, 2013).

En el caso de Venezuela, el grupo *Anonymous* Venezuela, puso en marcha una campaña llamada *operación contra la censura gubernamental*, específicamente, el grupo atacó varias

páginas gubernamentales y militares, con la finalidad de solicitar información sobre la salud del entonces presidente Hugo Chávez Frías. Asimismo, *Anonymous* Venezuela, durante las elecciones realizadas el 14 de abril de 2013, se atribuyó el ataque al Consejo Nacional Electoral y habló sobre el fraude electrónico. En el año 2014, *Anonymous*, lanzó una operación llamada *OpFree Venezuela*, como una forma de protestar ante la severa crisis que vive el país. Dicha operación consistió en contrarrestar las tácticas gubernamentales en las redes sociales (en *Twitter* utilizó el #OpFreeVenezuela) y concientizar a la población sobre la situación del país. Aunado a estas formas de ataques subversivos, el grupo *Anonymous* en el mes de junio del presente año sabotó la página web de CANTV¹⁹.

Probablemente, en los años venideros muchas de las prácticas *hacktivistas* y de activismo político, tengan como eje directriz la apropiación y divulgación de información confidencial de diferentes organizaciones estatales y corporativas.

2.1. Los Hacklabs y hackmeeting como formas expresión de la cultura *Hacktivista*.

En el segmento anterior, hemos mencionado algunos elementos en torno al hacking como acto creativo y a las prácticas técnico-políticas del hacktivismo. Es el momento para abordar las interrelaciones entre los *hacklabs* y *hackmeeting* como espacios, en los cuales, los procesos de creatividad y experimentación se hayan atravesados por la cultura *hacker* y el movimiento del *software* libre.

En este sentido, los inicios del movimiento *hacker* suelen situarse en los años 70 del siglo pasado, más específicamente desde los procesos creativos desarrollados en el Massachusetts Institute of Technology (MIT), sin embargo, el núcleo central de la cultura *hacker* lo podríamos centrar en el proceso de desarrollo del *software* de fuente abierta, conocido como el proyecto GNU, cuyo propósito era crear un sistema operativo de código abierto (libre del *copyright*). Dicho sistema fue desarrollado por Richard stallman en 1985. Stallman, estableció la Fundación para el Software Libre (Free Software Foundation) y se convirtió en uno de los principales exponentes de la cultura *hacker*. Para el año 1991, Linus

Torvalds (basándose en el trabajo de Stallman) desarrolla el sistema operativo GNU/Linux. Convirtiéndose no sólo en uno de los sistemas operativos con mayor prestigio a nivel mundial, sino que trajo consigo la extensión del movimiento del *software* libre. Dicho movimiento se sustenta en el cuestionamiento de los marcos jurídicos, las dinámicas de los mercados y la generación del conocimiento social (López, Roig y Sádaba, 2003). Las nociones *software* libre, *copyleft*²⁰ y *creative commons*²¹ se han extendido a todas las instancias de producción de conocimientos en los diversos órdenes de la vida social, cultural y económica.

Sobre una base de libertad y autonomía, el fondo de los *movimientos de código abierto* y la *cultura hacker* es la “elección moral radical” de compartir. “Anteponiendo los usuarios a cualquier otra consideración” se están creando otros modos de propiedad. En definitiva, estos nuevos modos de propiedad van de la mano de los cambios que están aconteciendo en la sociedad red y todo el sistema de producción desde Internet como medio para una autonomía política. (Muñoz, 2011, p. 3).

Por lo tanto, la cultura hacker tiene su razón de ser en el valor de la libertad para crear, en el acceso a la información y en la distribución del conocimiento sin las limitaciones impuestas por el Estado o las corporaciones económicas.

En este contexto, es que emergen los llamados *hackmeeting* y los *hacklabs* como formas de vinculación de las comunidades que funciona dentro y fuera de la red. Más específicamente, los *hacklabs*²² (laboratorios hacker) surgen a finales de los noventa del siglo pasado en Italia y se encuentran ubicados en España, Francia, Londres, Italia y Latinoamérica. Estos laboratorios, son espacios en los cuales las personas pueden encontrarse y crear vínculos físicos, con la finalidad de realizar discusiones sobre el uso social de la tecnología y reflexionar sobre el *software* libre. En estos espacios se comparten conocimientos y habilidades, como son los cursos sobre cifrado, instalación y uso de GNU/Linux, creación de manuales sobre GNU/Linux y jornadas sobre las redes *wireless*,²³ además se organizan comunidades de cooperación sobre diversos proyectos sociales y

tecnológicos, en los cuales, se promueva el uso de infraestructuras libres y autogestionadas para la sociedad y los diversos movimientos sociales.

Las agendas de discusión giran en torno a los sistemas de coordinación de los movimientos sociales de resistencia global, la alfabetización digital, el derecho de acceso a la red o a la defensa de la privacidad en el ciberespacio. Los *hacklabs* permiten articular lo físico con lo virtual, pues estas discusiones y encuentros se vuelven perentorios para desarrollar planes de acción necesarios dentro y fuera del ciberespacio. Asimismo, en estos espacios físicos de encuentro y comunicación:

Se recogen, pues, toda una serie de problemáticas sociales (tanto de las sociedad localizada, como del ciberespacio y de la sociedad global) y se insertan en procesos locales y virtuales que reúnen a máquinas y personas en torno a un espacio presencial de encuentro y experimentación que se refuerza a través de diversas redes de comunicación e información. (Barandiaran, 2003b, p. 16).

De esta forma, los *hacklabs* buscan constituirse en esos espacios que van más allá de la experimentación tecnológica para centrarse en la creación colectiva con fines sociales y culturales, constituyéndose en una red de intercambio de conocimientos y técnicas. En estos puntos de encuentros, no sólo se cuenta con sujetos que desean experimentar y crear, sino que también se recoge “chatarra tecnológica” (aquellos aparatos tecnológicos que son desplazadas por las continuas actualizaciones que salen al mercado) para su posterior reutilización con fines colectivos. En este sentido, para Barandiaran (2013b) es común conseguir en los laboratorios los siguientes objetos:

Procesadores 486: Son un ejemplo de la denominada chatarra tecnológica. Estos procesadores son reutilizados como una forma de exponer las prácticas mercantilistas del mercado, las cuales se sustentan en consumos desmedidos de nuevos productos tecnológicos. El acto de reciclaje es asumido no sólo como una actividad técnica, sino también ideológica.

Destornillador: Más allá de ser una herramienta indispensable para desensamblar ordenadores y ensamblar componentes, se convierte en un símbolo que viene a romper la funcionalidad que ya tenía establecida la máquina. Por lo tanto, se gesta un proceso de recreación tecnológica.

Cable de red: Las redes de ordenadores en los laboratorios, son usadas como redes de acceso libre y gratuito para individuos y colectivos que requieren gestionar sus comunicaciones y proyectos informáticos.

Servidores: La interfaz de la red debe ser accesible a todos y desde cualquier terminal, de forma que permita la experimentación colectiva.

Una lata de melocotón en almíbar: Los *hacklabs* apuestan por las tecnologías *wifi* de conectividad y las comunidades *wireless* (sin cable) como una forma de crear comunicaciones autogestionadas y autónomas. De ahí que se experimente con las tecnologías *wifi* o la creación de antenas, para independizarse del control físico de las redes.

Manuales: Se utilizan los manuales para poner a disposición el conocimiento social y la autogestión tecnológica, además dichos manuales permiten la libre difusión y copia de la información.

Regrabadora de CDs: En los laboratorios hacker se realizan copia libre de información (documentación, música, software videos, entre otros) con licencias *copyleft*. “La comunidad copyleft es un conjunto de actores y productores de software, música, literatura, ciencia, etc. que, sin renunciar a la autoría de sus obras, pone éstas a disposición colectiva a través de licencias copyright invertidas o copyleft (extensión de la forma jurídica del software libre al conjunto de la producción inmaterial)”. (Barandiaran, 2013b, p.18). De esta forma, los *hacklabs* apuestan por las prácticas del *copyleft* como una forma de reivindicar la libre difusión de la información.

Sillas en círculo: Las mesas y sillas en los *hacklabs* son usadas para crear un espacio de discusión colectiva y educativa. Es de resaltar que en dichos espacios se dictan cursos, talleres, conferencias y debates. La idea es compartir conocimientos sobre diversos aspectos tecnológicos y políticos.

Pero las sillas en círculo son sobre todo el símbolo de la asamblea. La asamblea presencial (junto con la virtual) es el órgano de decisión y coordinación principal en un *hacklab*, la toma de decisión se resuelve por consenso, la inteligencia es colectiva, resultado de esa red de intercambio de habilidades, conocimientos y pasiones que se da entre los participantes. (Barandiaran, 2003b, p. 18).

Por lo tanto, los *hacklabs* son concebidos como espacios tecnopolíticos, cuyo activismo se centra en la socialización de herramientas tecnológicas, saberes y técnicas que les permita abrir nuevos contextos de discusión y de acción colectiva para resignificar y apropiarse de las tecnologías desde otras lógicas. Por ejemplo, algunas de las acciones realizadas por los *hacklabs*, son los llamados *Hacking in the Streets*, estos últimos tienen como finalidad ocupar las calles o plazas con computadoras para socializar el conocimiento tecnológico, realizar discusiones sobre el *software* libre, la creación de redes ciudadanas inalámbricas y la libertad de acceso a la información. Kernel Panic (un *hacklab* en España) fue el pionero en este tipo de acciones que persiguen convertir la calle en un espacio político tecnológico.

En otro orden de ideas, podríamos afirmar que existe una íntima relación entre los *hackmeeting*²⁴ (encuentros de *hackers*) con los *hacklabs*, ya que estos últimos no existirían, sino se fuesen por estas famosas reuniones, pues a partir de ellas, fue que se consolidó la idea de crear espacios de reunión, intercambio y aprendizaje sobre diversas temáticas socio-tecnológicas. El primer *hackmeeting* se celebró en Florencia (Italia) en 1998, desde entonces se convocan anualmente en Italia. En el año 2000, en España (Barcelona) tuvo lugar el primer *hackmeeting*, luego se han realizado otros *hackmeeting* en distintas ciudades españolas como Madrid, Iruña, Sevilla y Menorca. Además, estos encuentros de *hackers* se han realizado en otras ciudades europeas.

El hackmeeting es un momento de encuentro presencial y corporal de una red distribuida de activistas que realizan su trabajo en entornos locales y virtuales. Es por ello que en el hackmeeting se experimenta generalmente la celebración de una comunidad global pero a la vez diversa, una manifestación productiva de saberes y proyectos, de comunicación y coordinación, en la que se dan cita diversos colectivos e incluso miembros de colectivos cuya naturaleza digital y distribuida dificulta el encuentro presencial. (Barandiaran, 2006, p. 152).

En estos *hackmeeting*, se realizan discusiones que abordan temas como el *software* libre, la criptografía, la telemática liberada, el *hacking*, la seguridad de las redes inalámbricas o los medios de comunicación alternativos; sobre todo se utilizan estos encuentros, para crear o fortalecer nexos con los colectivos y movimientos sociales que utilizan la red para comunicarse y difundir sus cosmovisiones del mundo. Verbigracia en los *hackmeeting*, es común encontrar espacios como: el LAN (*Local Network Area* o espacio de la red local), en los cuales, los participantes se conectan digitalmente a través de sus computadoras; se retransmiten las charlas y talleres por Internet, además de documentar en audio y video todo el conjunto de experiencias y contribuciones en el *hackmeeting*. De igual forma, estos eventos suelen contar con pequeñas salas de cine para ver películas de culto como: Tron, 23, Johnny Mnemonic, Matrix, Solaris, Ghost in the Shell, Blade Runner, El Cortador de Césped, Pi, entre otras. Se llevan a cabo conciertos de música *copyleft* y la proyección de documentales sobre activismo, hacktivismo, movimientos sociales y conflictos políticos. Por último, también se puede encontrar museos de ordenadores antiguos, espacios de reciclaje, bibliotecas con textos y artículos de interés. (Barandiaran, 2006).

Los *hackmeeting* y los *hacklabs*, son concebidos como espacios para el aprendizaje y el intercambio de ideas, lo cual, se traduce en el desarrollo de la autogestión tecnológica, la experimentación con otras formas de comunicación y de activismo político para la transformación social y la defensa de la libertad.

El Hacktivism como movimiento social en red.

En la década de 1980, comienzan a emerger nuevas formas de acción colectiva. A la sazón Melucci (1999), advertía sobre la necesidad de crear otros instrumentos teóricos que permitieran comprender los desafíos analíticos que suponían estas movilizaciones sociales. En dicha década se comienza a denominar bajo la categoría de *nuevos movimientos sociales*²⁵ a los colectivos que se identifican con valores que distaban de los movimientos tradicionales, entre ellos podemos encontrar a los ecologistas, pacifistas, feministas, homosexuales, entre otros. A este respecto, Melucci considera que los movimientos contemporáneos se distancian del modelo tradicional de la organización política y asumen una creciente autonomía de los sistemas políticos.

Melucci (1999) nos dice que los conflictos se desplazan del sistema económico- industrial hasta el ámbito cultural. De esta forma, el eje de acción se articula alrededor de la identidad personal, el tiempo, el espacio de vida, entre otros, al darse este desplazamiento hacia el sujeto, éste se constituye en el centro autónomo de acción. Por lo tanto, en las nuevas pautas de acción colectiva coexisten y se combinan los elementos históricos y culturales, “los conflictos contemporáneos revelan estas contradicciones al situar, en primera línea, a actores y formas de acción que no corresponden a las categorías convencionales del conflicto industrial o de la competencia entre grupos de interés”. (Melucci, 1999, p. 64).

Estas nuevas formas de acción social, se orientan a organizarse informalmente y no existen pretensiones de imponer jerarquías o autoridades que tomen las decisiones, sino que, por el contrario, se busca el consenso entre sus participantes. Aunado a esto, son grupos que cuentan con estrategias discursivas y mediáticas que se distancian de las prácticas tradicionales de los partidos y utilizan las TIC para lograr una mayor interacción comunicativa. (Ibarra, 2000, citado por Váladez, 2011).

En este contexto, Melucci considera que estas nuevas formas de movilización social se encuentran cargadas de profundo simbolismo; además, cada día se utilizan todo tipo de estrategias para hacer llegar el mensaje sobre una determinada causa, especialmente en lo

que se refiere a las innovaciones tecnológicas para ampliar los canales de información y de organización. Un ejemplo de estas formas de organización lo encontramos en la llamada *Batalla de Seattle*, en la cual, las TIC desempeñaron un papel fundamental para la movilización y difusión de la información.

Para Sádaba (2012), las transformaciones tecnológicas han incidido en la forma cómo analizamos y abordamos el cambio social en los últimos 30 años, de ahí que estemos en presencia de un nuevo activismo sustentado en estructuras reticulares de organización. En este sentido, el desplazamiento del ámbito político al contexto mediático, así como la búsqueda incesante de rupturas con los monopolios impuestos por la televisión-radio-prensa han propiciado que los grupos y organizaciones utilicen todo el caudal provisto por las TIC para crear nuevos nichos desde los cuales comunicar masivamente sus demandas de reivindicación social. Todo esto nos lleva a considerar que:

Los rasgos esenciales de los movimientos sociales actuales tienen que ver con el contorno tecnológico pero son esculpidos a través del marco cultural y político general en el que se insertan. Justamente la intensidad y dirección en la que se apropian los movimientos sociales de las tecnologías digitales vienen determinadas por una miscelánea de factores sociales, ideológicos y culturales más generales. Todo ello puede verse en los diversos grados, utilidades o evoluciones de los mismos a lo largo de unas 2 ó 3 décadas. (Sádaba 2012, p. 786).

No olvidemos que dichas acciones colectivas se están gestando dentro de la llamada Sociedad de la Información, especialmente cuando la *revolución electrónica* ha permitido concentrar grandes cantidades de circuitos de espacios y paralelamente se ha ampliado la capacidad de almacenamiento y procesamiento de la información. Esta *planetarización* de la información, trae consigo que los problemas se mundialicen y su impacto simbólico trascienda las fronteras.

Ese proceso de globalización activa aquellas formas de acción colectiva basadas en la etnia y la nación que intentan conferir una base estable y reconocida a la identidad. Los viejos

litigios sobre la nación, los procesos que fueron interrumpidos o históricamente reprimidos por el surgimiento del Estado-Nación, son paradójicamente revitalizados por el desarrollo de un espacio global y transnacional. (Melucci, 1999, p. 60).

A ello se le debe agregar que según Castells (2011), el impacto de los movimientos está estrechamente ligado a la presencia de los medios de comunicación y al uso de las TIC, pues ellas proveen la infraestructura necesaria para su acción y movilización. De esta forma, Internet y sus redes sociales permiten que los ciudadanos puedan organizarse y difundir sus perspectivas y miradas sobre diversos acontecimientos a nivel mundial.

El surgimiento de nuevas formas de organización y articulación de individuos y colectivos en amplias y difusas redes sociales, algo imposible de ocurrir hace algunos años atrás – por lo menos de esa forma y con tal alcance. La materia-prima básica de esa nueva forma de organización es la información ampliamente generada, distribuida y compartida. Ese poder resulta de la ampliación de la capacidad de producir, reproducir, compartir, difundir y expresar hechos, ideas, valores, visiones del mundo, experiencias individuales y colectivas en torno a intereses, identidades y creencias – y en un espacio muy corto de tiempo. Esa repartición de valores, ocurre con mediaciones cada vez menores y sin interferencia directa de gobiernos o corporaciones. (Silva, 2004).

Por lo tanto, las TIC han proporcionado nuevos espacios para el activismo político; para la primera década del siglo XXI se han extendido por todo el mundo las distintas formas de comunicación inalámbrica, lo cual ha permitido que las movilizaciones políticas utilicen estas plataformas tecnológicas para ampliar sus canales de comunicación:

En algunos países los manifestantes y los activistas, gracias a los aparatos que les facilitan una conectividad permanente, han usado esta capacidad comunicativa para multiplicar el impacto de las protestas sociales, en algunos casos activando revoluciones, alimentando la resistencia, impulsando a candidatos presidenciales e incluso derrocando gobiernos y regímenes políticos. (Castells, 2009, p. 454).

De ahí que Castells (2012), nos habló de movimientos sociales en red, sustentados en el uso de Internet y en las redes de comunicación móvil. Es a través de estas redes de comunicación que los movimientos se organizan y actúan en los espacios físicos y virtuales. Las redes digitales basadas en Internet son necesarias para movilizar, organizar y coordinar sus acciones sin la necesidad de tener líderes, ya que las “redes horizontales multimodales” propician espacios de colaboración y solidaridad que persiguen la transformación social.

Dentro de este marco de análisis, consideramos el *hacktivismo* como formas emergentes de acción colectiva y de participación política no convencional. (Aceros, 2006). Podríamos situarlo como un movimiento social, ya que se articulan a colectivos y proyectos de activismo tecnológico como el *hacking*, *hacklabs* y los *hackmeeting*, con la finalidad de transformar la sociedad en lo que respecta a la lucha por los derechos sociales, políticos y civiles. Por supuesto, todo ello se estructura alrededor de la intervención política y digital, centrando sus ejes de acción en la defensa de los derechos a la libertad de información y comunicación.

El *hacktivismo* no puede ser ubicado en una forma específica de pensamiento político, ya que su ideología es profundamente heterogénea, sus prácticas políticas van desde el anarquismo, pasando por el socialismo y el liberalismo. Para los *hacktivistas*, es fundamental crear espacios de concientización y actuar frente al Estado y las corporaciones, en lo que respecta a la promoción de infraestructuras comunicativas libres y autogestionadas. Más específicamente, los centros de acción del *hacktivismo* persiguen que la sociedad en general y los movimientos sociales en particular, puedan tener acceso a las TIC y a la libertad de información. En un estudio realizado por Aceros (2006) sobre el *hacktivismo* Catalán, se considera que:

El *hacktivismo* puede considerarse como un movimiento social, porque posee las dimensiones teóricas establecidas por Melucci, las cuales son: “a) la solidaridad, es decir, el mutuo reconocimiento de los actores como miembros de una misma unidad social; b) el conflicto con un adversario por la apropiación y control de recursos valorados por ambos; y

c) la ruptura de los límites de compatibilidad del sistema en el que acontece la movilización; límites definidos por aquellas variaciones que la sociedad puede tolerar, sin ver modificada su estructura. (Melucci, 1982, 1999, Citado por Aceros, 2006, p. 10).

De igual forma, este estudio destaca que el *hacktivismo* se caracteriza por su solidaridad, cooperación y la generación de conexiones, lo cual deviene en la creación de comunidades o colectivos en un sentido político, a través de proyectos tecno-activistas. Las identidades que se derivan del *hacktivismo*, se encuentran articuladas al movimiento *hacker*, el *copyleft*, el *software* libre y la economía solidaria. Estas identidades se caracterizan por ser multimilitantes, de forma que actúan y participan en múltiples agrupaciones y redes focalizando su interés en aspectos como el *software* libre y la transformación social a través de “proyectos de intervención tecnopolítica”.

Las formas de movilización en red como el *hacktivismo*, ha contribuido a la emergencia de nuevos procesos de participación social y política, cuyo objetivo fundamental es la transformación social y la defensa de la libertad y los derechos sociales. En este sentido, las alianzas entre el *hacking* y la política, permiten la construcción de espacios de crítica sociopolítica y de procesos colectivos que no sólo se quedan en la subversión digital, sino que pretenden repensar las interrelaciones que se tejen entre las tecnologías, el poder, los Estados y las grandes corporaciones.

Para los *hacktivistas*, el espacio de la política, es concebida como una instancia alejada de las instituciones tradicionales, pero estrechamente relacionada con los procesos tecnológicos y sus esferas de poder, es ahí donde precisamente radica la lógica de la lucha *hacktivista*. En este sentido, se asume la dimensión política de los espacios tecnológicos y, con ello, la experimentación colectiva (*hacklabs*), como una posibilidad de incidir en los procesos sociales y en las distintas formas de activismo que sustentan los movimientos sociales. Por lo tanto, el *hacktivismo* se asume como espacios rizómicos de construcción permanente, al conectar a los colectivos con las agendas (críticas al *software* propietario y sus patentes; el modelo de *copyright*; las limitaciones a la libertad de información y comunicación, entre otros) que cuestionan las esferas de poder en las sociedades actuales.

A modo de Conclusión

El *hacking* y el *hacktivismo*, son fenómenos que han sido poco estudiados por las ciencias sociales, sin embargo nos encontramos ante formas de acción colectiva que se gestan dentro y fuera de la red. Más específicamente, estamos en presencia de un nuevo activismo que articula lo social y lo tecnológico, al punto de redimensionar éste último desde una perspectiva política. Por supuesto, esta dimensión política no puede ser comprendida en un sentido tradicional, ya que no pretenden articularse a las instituciones políticas existentes. Al contrario, sus discursos e ideas políticas se orientan a la construcción de comunidades amplias que permitan concientizar a los ciudadanos y transformar el orden social, por lo tanto, “son movimientos sociales, con el objetivo de cambiar los valores de la sociedad, y también pueden ser movimientos de opinión pública, con consecuencias electorales. Pretenden cambiar el estado, pero no apoderarse de él”. (Castells, 2012, p. 217). Sus prácticas políticas no se limitan a la creación de organizaciones estructuradas, sino a formas de deliberación democrática que se extienden a las comunidades locales y virtuales; los *hacklabs* y los *hackmeeting* constituyen espacios propicios para llevar cabo estas formas de creación y reflexión social y política. Aunque se debe tener en cuenta que el *hacktivismo*, es conocido más por sus filtraciones y divulgación de información (sistemas de datos) confidencial o privada que precisamente por los *hacklabs* o *hackmeeting*. No obstante, consideramos que el *hacktivismo* va más allá del impacto mediático y, puede constituirse en un factor importante para lograr la movilización política, por supuesto comprendiendo dicha movilización, dentro de la lógica de acción y estructuración que caracterizan a los movimientos sociales en red.

Si bien, el *hacktivismo* se articula alrededor de las críticas al modelo *copyright*, los ataques a la libertad de información y a la privacidad de los ciudadanos; sus agendas de acción también se vinculan con otros movimientos sociales que cimientan sus luchas en la crítica al sistema capitalista, debido a que se persigue transformar la sociedad y cuestionar el conjunto de relaciones que se estructuran como hegemónicas en los contextos actuales.

En este sentido, no ha sido el propósito de este artículo profundizar en los proyectos políticos e ideológicos del *hacktivismo*, ni mucho menos evaluar su efectividad política, sino más bien caracterizar algunos elementos de sus visiones sobre la sociedad y la tecnología; especialmente cuando esta forma de activismo político tecnológico, despliega un conjunto de tácticas que persigue socializar el conocimiento y la información a través de la reapropiación tecnológica. Por lo tanto, se trata de construir enlaces entre los procesos de experimentación que se obtienen en la red, producto de los movimientos del *software* libre y la cultura *hacker* y, su vinculación con los colectivos y comunidades locales. La práctica del *copyleft*, ha ido más allá de lo tecnológico, para adentrarse a cuestionar la propiedad de las patentes en diversos campos sociales, culturales, científicos, entre otros.

Desde una perspectiva sociológica, el *hacktivismo* nos abre un abanico de posibilidades para estudiar las nuevas formas de acción social y política, tanto en los espacios de la red como del mundo físico. Sobre todo, en lo que concierne a los proyectos tecnopolíticos y su influencia en la forma cómo los ciudadanos asumen las intrínsecas relaciones entre lo social y las TIC. En este sentido y en muchos otros, el *hacktivismo* ofrece un campo de investigación sumamente extenso y complejo para la sociología en particular y, para las ciencias sociales en general.

Referencias.

Aceros, Juan Carlos (2006). *Jóvenes, hacktivismo y Sociedad de la Información. Recorrido introductorio por el activismo tecnológico en Cataluña*. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado el 12 de enero de 2013, de <http://www20.gencat.cat/docs/Joventut/Documents/Arxiu/OCJ/InformeAceros.pdf>

Alonso Andoni e Iñaki Arzoz (2005). *Cibergolem. La quinta columna digital. Antitratado comunal de hiperpolítica*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Barandiaran, Xabier (2003a). *Activismo digital y telemático. Poder y contrapoder en el ciberespacio*. v.1.1. Recuperado el 05 de marzo de 2013, de <http://sindominio.net/~xabier/textos/adt/adt.pdf>

Barandiaran, Xabier (2003b). *Hacklabs. Ensamblaje colectivo de la tecnopolítica como realidad social*. v.1.0. Recuperado el 25 de agosto de 2013, de <http://barandiaran.net/textos/hl/hl.pdf>

Barandiaran, Xabier (2006). Hacklabs, hackmeetings. En Reunión de Ovejas Electrónicas (ROE). *Ciberactivismo. Sobre usos políticos y sociales de la Red*. Ciberlibro 0001.qxp. Virus editorial, Barcelona, pp. 139-156. Recuperado el 13 de febrero de 2014, de <http://www.viruseditorial.net/pdf/ciberactivismo.pdf>

Castells, Manuel (1998). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. La Sociedad Red. vol.1. Alianza: Madrid

Castells, Manuel (2003). *La galaxia Internet*. Debolsillo: Barcelona

Castells, Manuel (2009). *Comunicación y poder*. Alianza: Madrid.

Castells, Manuel (2011). *La wikirrevolución del jazmín*. En: La Vanguardia. Catalunya, 29 de enero de 2011. Recuperado el 20 de agosto de 2014, de <http://www.lavanguardia.com/opinion/articulos/20110129/54107291983/la-wikirrevolucion-del-jazmin.html>

Castells, Manuel (2012). *Redes de indignación y esperanza. Los movimientos sociales en la era de Internet*. Madrid: Editorial Alianza.

ESET (2011). Laboratorio de investigación de ESET Latinoamérica. Recuperado el 15 de agosto de 2014, de <http://www.eset-la.com/centro-prensa/articulo/2011/aumenta-hacktivismo-america-latina/2572>

ESET (2013). Laboratorio de investigación de ESET Latinoamérica. Recuperado el 15 de agosto de 2014, de <http://www.eset-la.com/centro-prensa/articulo/2013/nuevos-ataques-hacktivistas-america-latina/2891>

Evhack (2006). *10 lecturas sobre Hacktivismo*. Recuperado el 10 de julio de 2014, de http://sindominio.net/~xabier/textos/evhack/10_lecturas_hacktivismo.pdf

López, Sara, Gustavo Roig e Igor Sádaba (2003). *Nuevas tecnologías y participación política en tiempos de globalización*. Cuadernos de Trabajo de Hegoa. Número 35. Instituto de Estudios sobre Desarrollo y Cooperación Internacional. Universidad del País Vasco. Recuperado el 17 de julio de 2014, de http://info.nodo50.org/IMG/pdf/cuaderno35_publicado.pdf

Masana, Sebastián (2002). El ciberterrorismo ¿Una amenaza real para la paz mundial? Tesis para obtener el título de Magíster en Relaciones Internacionales. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO). Recuperado el 3 de agosto de 2014, de <http://www.geocities.ws/sociologiadela guerra/ubacyt/Informatica/ciberterrorismo.pdf>

Melucci, Alberto. (1999). *Acción colectiva, vida cotidiana y democracia*. México: Editorial El Colegio de México.

Muñoz, Manuel (2011). *Hackers, artistas, testers y público. Aproximación a la estética hacker*. Ponencia presentada en el V Congreso Mediterráneo de Estética. Arte, emoción y valor. Cartagena (España) entre los días 4 y 8 de Julio de 2011. Universidad de Murcia en colaboración con la Universidad Politécnica de Cartagena. Recuperado el 15 de agosto de 2014, de <http://www.um.es/vmca/download/docs/manuel-munoz-gil.pdf>

Sádaba, Igor (2002). *Nuevas tecnologías y política: Acción colectiva y movimientos sociales en la sociedad de la información*. Recuperado el 06 de agosto de 2014, de http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/segundo/modulos/poder-y-control/medios_disponemos_sadaba.pdf

Sádaba, Igor (2012). Acción colectiva y movimientos sociales en las redes digitales. Aspectos históricos y metodológicos. En *Revista: ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*. Vol. 188 - 756 julio-agosto, pp. 781-794. Recuperado el 21 de octubre de 2012, de <http://arbor.revistas.csic.es/index.php/arbor/article/view/1500/1511>

Silva, Jorge (2004). *Movimientos Sociales y Activismo en Red*. Ponencia presentada en el II Congreso On-line del Observatorio para la Cibersociedad. 2-14 noviembre de 2004, GT-46. Redes Digitales: potencialidades de acciones colectivas en el siglo XXI. Barcelona, España. Recuperado el 13 de mayo de 2012, de http://www.forum-global.de/jm/art04-05/movimientos_sociales.htm

Torres, Manuel (2013). Siete lecciones no aprendidas sobre Anonymous. *Instituto Español de Estudios Estratégicos*. Documento de Opinión 122. 10 de diciembre de 2013. (IEEE). Recuperado el 18 de agosto de 2014, de http://www.ieee.es/Galerias/fichero/docs_opinion/2013/DIEEEO122-2013_Anonymus_Manuel_R.TorresSoriano.pdf

Váladez García Bertín (2011). *Twitter ¿Plataforma para redefinir la acción colectiva? El caso #internetnecesario*. Tesis para obtener el título de Maestro en Comunicación.

Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado el 11 de julio de 2014, de <http://www.scribd.com/doc/74102683/Twitter-%C2%BFPlataforma-para-redefinir-la-accion-colectiva-El-caso-internetnecesario>

Vicente, Loreto (2004). ¿Movimientos sociales en la Red? Los hacktivistas. *El Cotidiano*, vol. 20, núm. 126, julio-agosto, p 0, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco México. Recuperado el 1 de agosto de 2014, de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32512615>

Wray, Stefan (1999). *La desobediencia electrónica civil y la world wide web del hacktivismo: La política extraparlamentaria de acción directa en la red*. Recuperado el 17 de agosto de 2014, de <http://aleph-arts.org/pens/wray.html>

¹ Socióloga. Magíster Scientiarum en Comunicación Social (UCV). Universidad Central de Venezuela. Email: edixela.burgos@gmail.com

² El Hacking se encuentra relacionado con la programación abierta y creativa. “Según un mito de la red dos estudiantes del MIT (Massachusetts Institute of Technology) que construían maquetas de trenes (re)inventaron la palabra *hacker* a partir del sonido que hacían las piezas de la maqueta al ensamblarse. *Hack!*: la onomatopeya de un ensamblaje constructivo y mecánico. *Hacking*: ensamblar para construir máquinas”. (Barandiaran, 2003^b, p.7).

³ Los *hackers* son una comunidad de programadores o expertos entusiastas interesados por la investigación sobre las redes y *software* aplicados a la comunicación y la informática. Desde la perspectiva de Castells (2003), la cultura *hacker* se caracteriza por el conjunto de valores y creencias que surgieron de la interacción on line de los programadores informáticos, lo cual condujo al desarrollo de proyectos de programación creativa.

⁴ Las cibermanifestaciones son una “pretendida acción colectiva a nivel virtual reproduciendo algunas características de lo que es una manifestación clásica”. (Sádaba, 2002, p. 9).

⁵ Netstrikes: Es un envío masivo de mensajes para bloquear o inutilizar servidores, más específicamente es una forma de sabotaje electrónico. Ver: <http://netstrike.it>

⁶ El open-publishing o publicación abierta, es un sistema que permite a cualquier individuo publicar las noticias de forma instantánea en un sitio web. Un caso emblemático de este tipo de sistema es Indymedia. Indymedia, es una red de centros de medios independientes que ofrecen una cobertura informativa al margen de las lógicas comerciales y corporativas. Ver <http://www.indymedia.org>

⁷ Ver <http://hacklabs.org>

⁸ El *hacking in the street* tiene por finalidad tomar las calles como una forma de acercar la tecnología a las personas. Específicamente, estas acciones tienen como finalidad ofrecer charlas y talleres sobre *software* libre y la creación de redes ciudadanas autogestionadas. “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’.” (Vicente, 2004, p. 6).

⁹ Ver <http://sindominio.net/hackmeeting>

¹⁰ Ver <http://www.cultdeadcow.com>

¹¹ El modelo de desobediencia civil electrónica “se trata de una inversión del modelo de desobediencia civil. En lugar de intentar crear un movimiento de masas de elementos públicos de oposición, el Critical Art Ensemble sugirió la idea de un flujo descentralizado de microorganizaciones diferenciadas (células) que produjesen múltiples corrientes y trayectorias con el fin de frenar la velocidad de la economía política capitalista”. (Critical Art Ensemble).

¹² Ver <http://www.critical-art.net/>

¹³ El efecto de una petición masiva de acceso a un servidor “es que el servidor cae (no es capaz de satisfacer nuevas peticiones) produciendo un efecto análogo al bloqueo de una calle por una manifestación. Algunos

crackers utilizan programas para hacer “ataques” similares, también llamados ataques DoS (Denial of Service)”. (Barandiaran, 2003^a, p.14).

¹⁴ Es un movimiento internacional de ciberactivistas, formado por un número indeterminado de personas. No hay líderes y todos son iguales. Están descentralizados y es una red distribuida en colmenas. Su lema es: “Somos Anonymous. Somos Legión. No perdonamos. No olvidamos. ¡Esperadnos!”. Disponible en: <http://www.rtve.es/noticias/20120228/anonymous-quienes-son-como-actuan/438765.shtml>

¹⁵ Es una organización internacional que publica en su sitio web filtraciones de información confidencial o privada de Estados, corporaciones y otros asuntos sensibles para la opinión pública. Su figura más representativa es Julian Assange. Los documentos filtrados más celebres se han centrado en la política exterior de Estados Unidos y su relación con la guerra de Irak y Afganistán.

¹⁶ Guy Fawkes (1570-1606), fue un conspirador católico inglés, quien participó en el intento de asesinato al rey Jacobo I de Inglaterra. La máscara de Guy Fawkes fue popularizada por un comic y la película V de Vendetta (2005), posteriormente el grupo *Anonymous* utilizó dicha máscara como símbolo de lucha contra el sistema.

¹⁷ Lulz Security (también denominado LulzSec) es un grupo hacker llamado sombrero gris (Grey Hat). Su lema es: “Riéndose de tu seguridad desde 2011!”. Se cree que es el responsable de varios ataques de alto perfil, por ejemplo destaca el robo de cuentas de usuario a la empresa Sony en el año 2011.

¹⁸ Es un proyecto que pretende crear una zona de empleo y desarrollo económico (ZEDE), a través de una nueva división administrativa de Honduras. Estas ciudades estarán sujetas al gobierno nacional, pero tendrán su propio sistema político, judicial, administrativo y económico.

¹⁹ Estos fueron los mensajes de el grupo *Anonymous*:

<https://twitter.com/AnonymousVene10/statuses/480557524106493954>

<https://twitter.com/AnonymousVene10/statuses/480558450737299459>

<https://twitter.com/AnonymousVene10/statuses/480578644335534080>

<https://twitter.com/AnonymousVene10/statuses/480581642327564288>

²⁰ La comunidad *Copyleft* se encuentra relacionado con el proyecto GNU y la Free Software Foundation:

<http://www.gnu.org> y Art Libre – Copyleft Attitude: <http://www.artlibre.org>

²¹ Ver Creative Commons: <http://www.creativecommons.org>

²² Algunos *Hacklabs* en España:

Kernel Panic: <http://kernelpanic.hacklabs.org/>

Metabolik: <http://metabolik.hacklabs.org>

Cielito Lindo: <http://www.sindominio.net/wh2001/>

Downgrade: <http://sindominio.net/zgz-hl/>

La red Madrid *Wireless*: <http://www.madridwireless.net>

Hacklabs en Italia:

BO: <http://hacklabbo.cjb.net/>

Freaknet Medialab: <http://freaknet.org/>

FI: <http://firenze.hacklab.it/>

Reload: <http://reload.realityhacking.org/>

Avana: <http://avana.forteprenestino.net>

Hacklabs en México:

OventHack: <http://www.ovementhack.org/spanol/index spa.htm>

²³ Jornadas de *Wireless* organizadas por *Hacklab* Kaslab de Vallecas (España) <http://kaslab.net/jornadas-wireless2003/> y *Hacklab* Metabolic en Bilbao (España)

http://www.sindominio.net/metabolik/jornadas_wireless_c.html

²⁴ Ver <http://hackmeeting.org>

²⁵ Existe una gran tradición teórica que aborda los colectivos sociales. Dichas tradiciones teóricas van desde Le Bon, Ortega y Gasset y Tarde, pasando Marx, Durkheim y Weber, hasta Smelser, Tarrow, Melucci, Touraine entre otros, quienes teorizaron sobre el comportamiento colectivo y la acción social. No pretendemos en este capítulo profundizar en todos los enfoques teóricos que han reflexionado sobre los movimientos sociales.