
Ética *hacker* y procomún

PID_00259329

Arnau Monterde Mateo

Tiempo mínimo de dedicación recomendado: 1 hora



Arnau Monterde Mateo

Doctor en Sociedad de la Información y el Conocimiento por la Universitat Oberta de Catalunya. Investigador en el Internet Interdisciplinary Institute de la UOC, en el grupo de Investigación Communication Networks and Social Change (CNSC). Investiga las relaciones entre tecnología, política y sociedad, los movimientos sociales en la sociedad red y las transformaciones de la democracia en la era digital.



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

Índice

1. La ética del <i>hacker</i>, los bienes comunes y la economía del don.....	5
1.1. Cultura y ética <i>hacker</i>	5
1.2. Procomún	6
1.3. Comunes urbanos. Procomún y espacio público	8
1.4. Cierre	9

1. La ética del *hacker*, los bienes comunes y la economía del don

1.1. Cultura y ética *hacker*

La historia de Internet está estrechamente relacionada con la historia de los *hackers* y toda su cultura asociada. Cuando se habla de ética y cultura *hacker*, se hace referencia a todo un seguido de prácticas y formas de hacer que van asociadas a acciones y comportamientos sociales mediados por las tecnologías de la comunicación en red con una serie de rasgos comunes, como es la cultura del «hacer», la de prototipado (y del ensayo-error), la de los comportamientos irreverentes y desafiantes donde imperan lógicas de libertad, y donde el *hacker* se construye como el arte de innovar, de desafiar, de subvertir o, como apunta Wark (2004), de diferir. Los orígenes de Internet vienen marcados por el papel fundamental de la contracultura *hacker* y las universidades como espacios de desarrollo de conocimiento, donde un sistema ético de valores basados en las formas de cooperación y la libertad de acceso primaba sobre lógicas competitivas. De esta manera, la cultura *hacker* se construirá en un sistema basado en valores como la ética del compartir, la arquitectura distribuida de la red, el libre intercambio de información o la libre comunicación.

Entender la cultura y la ética *hacker* permite pensar en la cultura digital desde sus fundamentos y, a la vez, comprender con mayor claridad los procesos colectivos en la sociedad red. En el terreno de las prácticas asociadas a la cultura *hacker* y las formas de organización cibernéticas que aparecen en los años noventa, muestran otras maneras de entender la acción colectiva.

Las primeras formas de acción colectivas en red y asociadas a la cultura *hacker* marcarán de manera significativa los movimientos emergentes a través de contribuciones técnicas concretas o en la transmisión de formas culturales asociadas a las prácticas autónomas de organización y comunicación en Internet.

La autonomía y cultura de la Red ha sido documentada en relación con la contracultura norteamericana de los años sesenta y de los campus universitarios en los setenta, con su diseño a través de códigos abiertos, en una cultura de la libertad. Por lo tanto, la autonomía es una de las características principales de la cultura de la Red, que viene de la cultura de la libertad y del no pedir permiso, pero también de una estrecha relación con la cultura del hacer y de

Referencia bibliográfica

M. Wark (2004). A Hacker Manifesto (arts. 1-16). Harvard University Press.

las dinámicas meritocráticas sobre las contribuciones concretas que se hacen a un proyecto común, como puede ser la cantidad de código escrito para un programa específico.

La importancia de los *hackers* en el desarrollo de Internet es fundamental; emergieron nuevas formas de relacionarse en red, innovaciones a la hora de generar dinámicas de cooperación e intercambio de conocimiento, lo que dio lugar a la cultura de lo abierto, como es la historia y desarrollo del software libre y sus comunidades de desarrolladores. El correo electrónico, el módem, los canales de chat IRC, las listas de correo electrónico, la World Wide Web o proyectos como Apache (Castells, 2001) son algunas de las contribuciones de los *hackers* al desarrollo de Internet. También cabe destacar el papel del *hacktivismo* en el movimiento global a principios del siglo XXI y su difuminación en centros sociales y *hacklabs* en toda Europa, en los que comunidades construidas alrededor del desarrollo tecnológico para la acción política constituían espacios de encuentro, intercambio y acción en torno a los principios de la libertad en la red, el software libre y la libre comunicación. En la actualidad, la cultura y ética *hacker* están en los fundamentos de movimientos como Anonymous y proyectos como Wikileaks, donde el conocimiento y la experiencia *hacker* son incorporados plenamente tanto a las batallas por la defensa de la neutralidad de la Red en España entre 2006 y 2010, como posteriormente en movimientos como el 15M en la construcción y la articulación de una parte de su infraestructura comunicativa y organizativa.

1.2. Procomún

El procomún, del anglosajón «*commons*» (o común o comunes), hace referencia a todos esos bienes tangibles o intangibles cuya gestión es comunal; es decir, estamos ante una comunidad que de manera colectiva (y democrática) decide sobre sus usos y en los que la propiedad es común, o sea del conjunto de la comunidad. Una de sus principales teóricas es Elinor Ostrom, pionera en analizar y entender cómo los seres humanos cooperan para mantener la producción de un bien común y generan formas institucionales de gestión de estos bienes, que no son parte ni del sector público ni del sector privado. Ostrom también presenta la gestión de los comunes, a partir de numerosos casos de éxito, como una oportunidad de las sociedades humanas para el mantenimiento de estos bienes, frente a la tragedia de Hardin, el cual afirmaba que los individuos y de manera racional tienden a destruir un bien común a favor de su interés personal.

Si el **procomún** o los **bienes comunes** históricamente han sido asociados a los bienes materiales y tangibles, en la sociedad red el procomún es intangible y tiene algunas propiedades que superan los límites de los bienes comunes materiales.

Referencia bibliográfica

M. Castells (2001). *Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica. Lección inaugural del curso académico 2001-2002 de la UOC*. Barcelona: UOC.

Referencias bibliográficas

E. Ostrom (1990). *Governing the Commons. The Evolution of Institutions for Collective Action*. Cambridge, UK: Cambridge University Press (hay traducción al castellano, *El gobierno de los bienes comunes. La evolución de las instituciones de acción colectiva*, México, D. F.: FCE). Tenéis una reseña en: <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-39252002000200010>.

G. Hardin (1968). «The Tragedy of the Commons». *Science* (vol. 162, núm. 3859, págs. 1243-1248).

De hecho, en la era de las redes, el conocimiento es el bien común por excelencia y se caracteriza por ser abundante, y desafía la lógica de la escasez (no se agota con su uso y explotación, más bien al contrario). También cambia las relaciones de producción y, en definitiva, la economía que se genera alrededor del procomún. Este cambio de paradigma es sin duda alguna uno de los cambios más profundos en las formas de generación de riqueza en la sociedad red. Autores como Benkler (2002) han analizado en profundidad el papel de las redes y las formas de generar riqueza a partir del conocimiento en casos tan específicos como son los proyectos de software libre y de código abierto. El software son líneas de código, escritas en entornos digitales, con un alto grado de inmaterialidad; al fin y al cabo, es conocimiento. Una de las características del software libre es que está regulado por una serie de principios y licencias que garantizan su derecho de acceso, uso y explotación. El software libre se basa en las cuatro libertades de Richard Stallman, la libertad 0 o del derecho a uso, la libertad 1 o del derecho al estudio del código (o sea de acceso), la libertad 2 o del derecho a distribuir (o derecho de copia), y la libertad 3 o del derecho a mejorar y compartir estas mejoras. Estos principios son una serie de reglas efectivas para la gobernanza de un bien común o procomún digital, y se aplican sobre los proyectos de software gracias a un sistema de licencias sobre el código que permiten blindar estas libertades sobre otras licencias, como es el *copyright* y la propiedad intelectual, que buscan el encierro, la privatización y la limitación del acceso al conocimiento.

Los proyectos de software libre han marcado y están marcando el Internet que conocemos hoy en día. La Wikipedia, el navegador web Mozilla, el servidor web Apache o los gestores de contenidos web Wordpress y Drupal son solo algunos ejemplos del éxito del software de código abierto. Y es que el software libre también genera y fomenta otras formas de relacionarse en red que se sustentan a partir de la cooperación. La gobernanza de los proyectos de software libre generan dinámicas de colaboración y mejora continua en red a partir de comunidades que se organizan alrededor de un proyecto (o recurso común) para cuidar, sostener, mejorar y compartirlo. Si miramos las prácticas generadas alrededor de las redes digitales y en los proyectos de software libre, vemos emerger interesantes lógicas colectivas de la colaboración y la cooperación en red, lo que genera también una serie de cambios culturales entre aquellos que habitan, se socializan y viven en la red. Lo que inicialmente fueron los *geeks*¹, hoy en día atraviesa a toda la sociedad, pero esto ha generado todo un terreno de estudio sobre cómo Internet y la cultura asociada a las redes devienen un espacio constitutivo de nuevos marcos culturales en permanente transformación (Kelty, 2008), donde se transmiten prácticas y discursos, que transforman también las relaciones sociales y políticas de la sociedad red.

Aunque exista una cultura digital originaria del mundo *hacker* y de los *geeks*, la generalización de Internet al conjunto de la sociedad ha permitido una socialización de una determinada **cultura del compartir**, basada en el **libre acceso al conocimiento** y el **desarrollo y la difusión de conocimiento abierto**, el **derecho a la información** y a la **información contrastada**, y el **derecho a**

Referencia bibliográfica

Y. Benkler (2002). «Coase's Penguin, or Linux and the Nature of the Firm». *The Yale Law Journal* (vol. 112, n.º 3, págs. 369-446). New Haven: The Yale Law Journal Company.

Lectura complementaria

Y. Benkler (2015). «Producción entre iguales y compartición». En: F. Cabello; A. Alonso. *La riqueza de las redes: Cómo la producción social transforma los mercados y la libertad* (primera parte, cap. III, págs. 97-130). Barcelona: Icaria.

⁽¹⁾Término utilizado para referirse a los entusiastas de la tecnología y la informática.

Referencia bibliográfica

C. Kelty (2008). *Two Bits. The Cultural Significance of Free Software* (cap. 1). Durham: Duke University Press.

la no manipulación, al mismo tiempo que se han multiplicado las prácticas de manipulación masiva y de manera casi automática a través de las *fake news* o noticias falsas, que no dejan de ser prácticas de manipulación masiva a gran escala y en red. La misma ambivalencia encontramos en el caso de las redes sociales corporativas. Facebook, Twitter, Google o Instagram son espacios de cooperación, de compartir, en parte conocimiento abierto, pero ni el código en el que están desarrolladas estas plataformas es abierto, o sea, no son software libre, ni las prácticas que generan son solo de colaboración: pongamos de ejemplo los escándalos de la vigilancia masiva en Facebook y Google, los *bots* en Twitter que se comportan como usuarios reales para defender determinados intereses políticos, o la sobreexposición personal para conseguir el reconocimiento social de la Red. Y es que son estas últimas compañías las que han entendido a la perfección cuál es la riqueza de la era digital: los datos y las formas de cooperación social en red que permiten convertir un procomún, como es el compartir conocimiento en la Red, en un modelo de negocio, que, a diferencia del software libre, la riqueza se centraliza en muy pocas manos y el conocimiento generado no se comparte libremente; además, pasa a ser propiedad de estas. Sin duda alguna, la batalla por los comunes digitales está absolutamente abierta, pero los riesgos sobre su cierre son también, y cada vez más, una realidad difícil de frenar que choca frontalmente con la capacidad de las sociedades de reapropiarse del conocimiento y las tecnologías para fines absolutamente imprevistos.

1.3. Comunes urbanos. Procomún y espacio público

La teoría de los bienes comunes también ha sido objeto de debate teórico y análisis empírico en función de diferentes concepciones. Algunos autores han asumido de manera acrítica la concepción de los recursos comunes urbanos² compartidos como si fueran los recursos comunes teorizados por Ostrom o Hardin, como si fuera un bosque, un pozo o una reserva pesquera. Pero para Kornberger y Borch (2015), esta trasposición es bastante más compleja. El espacio público podría concebirse como un bien común tangible; por un lado, no se agota con su uso, pero, por el otro, los usos son limitados. Un claro ejemplo es el tráfico de coches en las calles y en las carreteras; lo que sería equivalente a un uso sustractivo (limitado). Pero también existe espacio público, como, por ejemplo, un parque, cuyo uso es ilimitado, ya que no es sustractivo; es decir, que un mayor uso del parque no tiene unos efectos adversos para la ciudadanía, mientras que el coche sí lo tiene.

Como apuntan estos autores, los comunes urbanos se pueden concebir como un fenómeno relacional, de la misma manera que concebimos los comunes digitales o comunes de conocimientos (por ejemplo, las comunidades de software libre). Igual que en los comunes digitales, en los comunes urbanos, el consumo de un bien común (como es el espacio público) puede ser un acto productivo (y beneficioso para el conjunto de la comunidad), lo que desdibuja la frontera entre uso y abuso que parecía estar clara en los bienes comunes tangibles. En este sentido, Kornberger y Borch más que una respuesta a este

⁽²⁾Sobre comunes urbanos, ver la tesis doctoral: C. Cámara (2018). *Comunes urbanos: Lecciones desde la Barcelona de principios del siglo XXI*. Barcelona: UOC.

Referencia bibliográfica

C. Borch; M. Kornberger (2015). «Introduction. Urban Commons». En: C. Borch y M. Kornberger (eds.). *Urban Commons: Rethinking the City* (págs. 1-21). Londres: Routledge.

problema plantean preguntas muy claras que deben servir para entender los comunes urbanos, y que tienen que ver con los usos (y consecuencias de estos usos) del espacio público y común. En esta dirección, los comunes urbanos serán el resultado del uso, consumo y apropiación de la ciudad por parte de la gente.

Pensar la ciudad a partir de los **comunes urbanos** implica acotar o especificar cuáles son estos comunes urbanos: una calle, un parque, un huerto comunitario o un centro vecinal autogestionado.

También debemos entender los usos y las reglas de uso que tienen asociados cada uno, y sobre todo comprender cuál es papel de lo colectivo en los usos, la gestión y el (auto)gobierno de estos comunes, donde tan solo definir quién es el sujeto colectivo que debe decidir sobre un común en la ciudad ya es tarea compleja. Esto lleva a una cuestión fundamental en cualquier procomún, como es el conjunto de normas explícitas o no explícitas que regulan su uso. En el caso de los comunes urbanos, donde la riqueza reside en las relaciones (productivas) de colaboración que se establecen, las prácticas sobre cómo se alcanzan los consensos y se toman las decisiones sobre ese común desempeñarán un papel fundamental. De hecho, entender estas prácticas permite entender cómo se construye la ciudad y los múltiples conflictos que la atraviesan.

1.4. Cierre

La ética y la cultura *hacker* es una manera de hacer y de habitar en las redes digitales. Principios como el del libre acceso al conocimiento, la colaboración entre iguales y el compartir o la cultura del hacer y los consensos aproximados validados con las prácticas son algunas de sus características principales. Si bien esto lo encontramos en los orígenes de Internet y en muchas comunidades digitales, no son principios que hoy predominan en la cultura digital. Aun así se encuentran numerosas experiencias colectivas en todos los campos, y no solo en la arena digital, que se rigen por algunos de estos principios³. Por un lado, esto desplaza a los grandes intermediarios de la sociedad (los medios de comunicación, los Gobiernos, los partidos políticos, las grandes empresas) en beneficio de la autonomía, la autogestión y la autoorganización colectiva. Este desplazamiento, sin embargo, es absolutamente parcial. Y si bien está presente en numerosas prácticas de innovación de lo social, no sustituye por ahora a los intermediarios, aunque obliga a estos a moverse respecto a sus zonas de *comfort*. Una mayor desintermediación implica una mayor capacidad de actuación de la gente en los asuntos que le afectan y le interesan. Sin embargo, si esta solo se genera a partir de los procesos comunicativos, pero no existe una redistribución real de la capacidad de gestionar y decidir sobre los asuntos comunes en las ciudades, por ejemplo, los impactos de la cultura *hacker* y de

⁽³⁾Ver el artículo de Adolfo Estalella (2017) sobre el espacio autogestionado Campo de Cebada, en Madrid, publicado en el blog «Ciudad y Urbanismo»: <<http://ciudad.blogs.uoc.edu/2017/11/urbanismo-libre-cuidar-de-la-ciudad-comun/>>.

manera más amplia de la cultura digital, en la sociedad red, estarán limitados por lógicas que seguirán frenando nuevas formas de construir una sociedad basada en los bienes comunes.