Introducción al hacktivismo

Autor beu
martes, 08 de agosto de 2006

Pablo Garaizar Sagarminaga, txipi:blog

versión 1.1

2 de agosto de 2006

¿Qué es el hacktivismo?

El hacktivismo es la fusión del hacking y el activismo, la utilización de las técnicas hackers para una causa política. Tal y como se explica en thehacktivist.com, el término hacker se utiliza en referencia a su significado original, es decir, una persona que disfruta explorando los detalles de sistemas programables y cómo ampliar sus funcionalidades, mientras que activismo se define como la práctica de la acción directa y militante para conseguir una meta social o política. Ambos términos están cargados de múltiples interpretaciones, por lo que definir hacktivismo se hace complejo y es necesario entender el movimiento hacktivista como en continuo cambio, evolucionando como un proceso abierto [1].

Los orígenes del hacktivismo fueron bastante funestos. Los hackers de comienzos de los 90 criticaron el hacktivismo por su uso dañino de la Red y sus técnicas primitivas, "sois peores que script-kiddies (niñatos que no saben hackear, pero copian programas que han hecho hackers para hacer daño en la Red), tecnológicamente patéticos" dijeron los hackers. Desde el activismo tampoco fueron vistos con buenos ojos, existía por aquel entonces un fuerte movimiento primitivista y neoludita que entendía la tecnología como un instrumento del poder, totalmente contrario a la lucha activista. Aún así, Ricardo Dominguez y otros hacktivistas cercanos a la Desobediencia Civil Electrónica siguieron trabajando en herramientas sencillas de usar, continuando con su idea de acercar herramientas de interacción tecno-políticas a la gente corriente.

El ejemplo más claro de la aplicación del hacktivismo en sus inicios fueron las manifestaciones en la Red o netstrikes. Con un programa muy sencillo, utilizable desde cualquier ordenador personal, un hacktivista realiza continuas peticiones a una misma página web intentando colapsarla. Si este ataque se combina desde diferentes fuentes, se puede perjudicar seriamente la accesibilidad de un sitio web. El fundamento es similar al de congregarse en la puerta de un banco a 200.000 personas para que traten de ser atendidas en la ventanilla de ese banco. Realmente no está ocurriendo nada ilícito, pero a efectos prácticos el resultado es que cualquier cliente "legítimo" de ese banco no podrá acceder a la ventanilla durante ese día, porque está saturada intentando atender a las miles de peticiones extra que se han generado con el ataque. Un caso sonado de manifestación en la Red fue el coordinado por la web italiana www.netstrike.it. En 1995 consiguió bloquear los sitios del gobierno francés que en aquel momento estaba bombardeando con cabezas nucleares el atolón de Mururoa[2]. Desde entonces infinidad de netstrikes han sido realizados, en algunos casos promovidos por netstrike.it, en muchos otros casos a iniciativa de otra gente en todo el mundo. Seis años después, coincidiendo con las protestas contra el G-8 en Génova, el servidor de netstrike.it fue secuestrado por la Jefatura de la Policía de Bolonia, por orden del Departamento de la Policía Postal genovesa. Como comentaron los integrantes del grupo netstrike.it en un manifiesto hecho público en la red, ha pasado ya mucho tiempo y, a pesar de la diligente atención de las fuerzas del orden, ningún juez, por más celoso de su tarea que fuera, ha pensado en ningún momento que pudiera procesar a alguien por esta práctica de lucha que tiene un valor exclusivamente simbólico y demostrativo. No sólo netstrike.it ha coordinado este tipo de manifestaciones en la Red o sentadas virtuales, la gente de hactivist.com también ideó sencillas herramientas para los navegadores web de la época con el mismo objetivo: visitar una misma página web de forma reiterada para evitar su acceso por otra gente. En este mismo sentido ha trabajado también el colectivo Electro Hippies.

Pero sus actividades no se reducen a unas cuantas protestas en Internet, la última hazaña de estos activistas hackers fue modificar una bicicleta para que, con la ayuda de unos brazos mecánicos y un ordenador portátil, pudiera hacer pintadas por las calles de Nueva York durante la última convención republicana. La bicicleta además disponía de conexión inalámbrica a la Red y utilizaba sprays de pintura no permanente, dado que en la ciudad de Nueva York los graffitis están prohibidos. Aún así, el inventor, Joshua Kinberg, fue arrestado. A las pocas horas fue liberado, pero su proyecto de bicicleta, que incluye ordenador, teléfono móvil y red inalámbrica, continua requisada[3]. Otro golpe de efecto grande lo protagonizó el colectivo The Barbie Disinformation Organization, un grupo de hacktivistas californianos que a principios de los noventa compraron muñecas Barbie y muñecos guerreros G.I.JOE que reproducían frases predefinidas. Una vez descubierto el mecanismo mediante el que se reproducían esas frases, intercambiaron los discos de los dos tipos de juguetes, obteniendo Barbies que decían "¡La venganza será mía!" y muñecos G.I.JOE que preferían decir "¡Planeemos la boda de nuestros sueños!". Con un cuidado exquisito, volvieron a colocar a los muñecos en sus envoltorios y devolvieron los juguetes a los grandes almacenes. Una vez descubierta la acción reivindicativa, el colectivo The Barbie Disinformation Organization declaró irónicamente que todo había sido beneficioso, "los dueños de los grandes almacenes vendieron dos veces el producto, estimulamos la economía, y nuestro mensaje se escucha[4]".

Re-code, un proyecto de hactivist.com, también tiene como objetivo prioritario los grandes almacenes. Gracias a su

labor de ingeniería inversa, conocen cómo se codifica, en códigos de barras u otro tipo de codificación, la información acerca de un producto. Utilizando estos conocimientos son capaces de generar nuevas etiquetas para sustituir la codificación original de los productos de marca por productos similares sin marca. Con esto se pretende hacer una crítica ácida a las plusvalías asociadas a productos solamente por cuestiones de publicidad e imagen, tratando de sembrar el caos en grandes superficies que dependan de la automatización del proceso de facturación de una compra. Actualmente este proyecto está congelado, debido a las numerosas presiones que ha sufrido para que abandone su práctica y la distribución del material necesario para que estos ataques se repitan por todo el mundo, a pesar de que no han podido ser acusados de vulnerar ninguna ley hasta la fecha.

El software libre como herramienta para el hacktivismo

Con el uso del Software Libre como uno de sus pilares fundamentales y en paralelo con la actividad hacktivista desarrollada sobre todo dentro de los países anglófonos, surge el movimiento de hacklabs a finales de los años 90 en Italia. En el año 1998 se convocó en Florencia el primer hackmeeting italiano[5], pretendiendo reunir en él a hackers, hacktivistas y artistas (artistas del arte) para compartir impresiones, realizar talleres u organizar acciones conjuntas. Dado el éxito de la convocatoria, se decidió repetirla de forma anual y desde esa fecha se han venido produciendo hackmeetings cada año en diferentes partes de la geografía italiana. Gracias a la cohesión y organización surgida de cada uno de estos encuentros, los hacktivistas italianos se han ido organizando en hacklabs, laboratorios de hackers, o más bien de hacktivistas, con un marcado carácter técnico y político, en continua sinergia.

Debido a la intensa interacción entre el movimiento telemático antagonista de Italia y de España, el fenómeno del hackmeeting se exporta a Barcelona en el año 2000. El Centro Social Ocupado Autogestionado Les Naus acoge la primera edición de un encuentro que desde entonces no ha hecho sino crecer en cuanto al número de sus asistentes y de actividades organizadas durante el mismo. Los hackmeetings han servido también para ir generando, en las ciudades donde ha tenido lugar, grupos locales más o menos fuertes que han derivado en la creación de hacklabs. Así, en Barcelona surgió el hacklab Kernel Panic[6] tras el hackmeeting, y al año siguiente el hackmeeting se trasladó al Gaztetxe de Udondo en Leioa, cerca de Bilbao, creándose el hacklab Metabolik[7] semanas después. En 2002 el hackmeeting se organizó en el CSOA Laboratorio'03 en Madrid y para entonces el fenómeno de los hacklabs había proliferado en muchos lugares cercanos: Cielito Lindo[8] en Lavapiés, el Kaslab[9] en Vallecas, y actualmente el PiLab[10] en el Barrio del Pilar o Barahacks[11] en Barajas. Otras ciudades sonaron entonces como futuras sedes del siguiente hackmeeting como Zaragoza con el hacklab Downgrade[12] o Alicante con La Cuca Albina[13]. Finalmente el cuarto hackmeeting se celebró en el recientemente derribado Gaztetxe Euskal Jai en Pamplona, gracias a la labor del hacklab navarro Hackresi[14]. El fenómeno de los hacklabs ya es imparable y se organizan nuevos grupos en Vitoria-Gasteiz (Kakelbont[15]), Parets del Valles (Tenes777[16]), Galicia (A casa/causa encantada[17], proyecto que ya años antes tenía una sensibilidad por la telemática antagonista) o Sevilla (Sevilla-Hacklab[18]), anfitriones de la última organización del hackmeeting, durante el puente de Todos los Santos de 2004 en el CSOA Casas Viejas de Sevilla.

Como hemos podido observar, el movimiento hacktivista asociado a los hacklabs[19] y los hackmeetings tiene una fuerte relación con el movimiento de ocupación y, quizá, con el movimiento anarquista. Esto no es algo fortuito, como comenta Azalai, hacktivista madrileña, "para mí, tanto los hackmeetings como los hacklabs representan una interesantísima y fructífera tensión-interacción entre lo social, lo tecnológico y lo político, y nacieron con la idea de integrar y contaminar mutuamente a gente de estos campos, y aprovechar las sinergias específicas de cada uno, guardando un equilibrio inestable necesario para hacer surgir lo mejor de cada uno de ellos". La filosofía hacker está muy en sintonía con la ausencia de barreras y de organizaciones jerárquicas que puedan entorpecer el libre flujo de la información. En palabras de Blicero, legendario hacker italiano, "la experiencia de los Centros Sociales Ocupados Autogestionados puede considerarse una especie de reality hacking, en tanto que están impulsados por el mismo afán de experimentación, construcción y deconstrucción autónoma de sistemas, en este caso más sociales que computacionales o tecnológicos".

Además de organizar eventos más o menos endogámicos, los hacklabs tienen una vertiente muy social y eso se manifiesta en forma de proyectos. Con el software libre como bandera, los hacklabs organizan cursillos periódicos de formación sobre temas meramente técnicos como navegar por Internet, escribir correos electrónicos o instalar GNU/Linux en un ordenador o talleres con una vocación más activista como la creación de redes ciudadanas inalámbricas al margen de Internet, talleres de criptografía básica utilizando GnuPG, una herramienta libre de cifrado (como disponemos del código fuente de esta herramienta, ningún gobierno podrá introducir software espía o puertas traseras en ella, como ocurre con software privativo de Microsoft u otros fabricantes) o el uso de sistemas de navegación para evitar la censura de determinadas páginas web. Además pretenden realizar una labor constante de concienciación social en temas relacionados con las nuevas tecnologías, entre los que destacan la lucha contra las Patentes de Software, que golpean en la línea de flotación del Software Libre, o la reivindicación de una socialización de la cultura y un cambio del modelo de explotación de la misma, fomentando licencias libres para la documentación o el arte como el movimiento Copyleft[20] o las licencias "Creative Commons"[21], un traslado de la idea de las tierras comunales (commons) al plano creativo.

Otra manera muy efectista de socializar la tecnología empleada por los hacklabs es el "Hacking The Streets", también llamado en ocasiones "hack-in-the-streets". Basados en los Reclaim The Streets que se han venido dando estos últimos años en las calles de Londres y del centro de Europa, los Hacking The Streets también pretenden reclamar las

calles como lugares de experimentación político-tecnológica. Saquemos los ordenadores a la calle, acerquemos la tecnología a la gente normal, expliquemos todas sus posibilidades. El primer Hacking The Streets lo organizó Kernel Panic en el barrio de Gracia de Barcelona y causó mucha sorpresa entre la gente que transitaba por allí. Posteriormente otros hacklabs se han animado a organizar Hacking The Streets, algunos más sui generis como el realizado por los hacklabs madrileños dentro de un mercado, otros con gran éxito de público como el último realizado por Metabolik en la plaza de Unamuno de Bilbao, con dos carpas donde se impartieron talleres de redes inalámbricas, Software Libre en euskera, Indymedia, etc.

Los hacklabs dan en el centro de la diana al percatarse de que todas las medidas de control telemático a las que están sometidos pueden evitarse gracias al uso del Software Libre. Sería bastante ingenuo creer que las herramientas para luchar contra ese control van a venir de la mano del mismo sistema que controla. Comprar una aplicación software de criptografía a una empresa que no proporciona el código fuente no tiene ningún sentido, ya que podrían introducir código espía o puertas traseras que permitieran a miembros de esa empresa y / o del gobierno saltarse las medidas de seguridad de esa aplicación en su beneficio. La falsa seguridad que pudieran proporcionarnos mecanismos criptográficos integrados en el Sistema Operativo Windows de Microsoft, por ejemplo, podría verse vulnerada al darnos cuenta de que todas las versiones de Microsoft Windows han pasado previamente por la Agencia de Seguridad Nacional estadounidense para hacerles los necesarios ajustes. Países históricamente paranoicos con su seguridad como la República Popular de China han optado por abandonar sistemas de software privativo, de los que no disponen el código fuente, en favor de una distribución de GNU/Linux basada en código abierto, permitiendo así a dicho gobierno conocer si otro gobierno está intentando introducir software espía o disminuir selectivamente las medidas de seguridad.

Disponer del código fuente de un programa es una condición sine qua non para prevenir posibles malos usos desde el poder. Así lo han entendido también finalmente empresas productoras de software como Microsoft o Sun, que permiten establecer contratos de licencia a determinados gobiernos para que puedan observar parte del código fuente de los sistemas que venden, sin opción a modificarlo. Es lo que se conoce como el Software Compartido o "Shared Source", o en lenguaje coloquial "se ve pero no se toca". Además, este tipo de licencias tiene el agravante de que no se aplican sobre todo el código fuente de una aplicación, sino solamente sobre una parte del mismo. Los hacktivistas ven esto como un engaño. Ninguna persona en su sano juicio podría asegurarse de que no lo van a envenenar si solamente le enseñan parte de los ingredientes del pastel, y si no le dejan la opción de tomar por su cuenta los ingredientes, la receta y cocinarlo en su casa para estar más seguro, cosa que sí es posible con el Software Libre.

Además de los ataques contra la intimidad personal, otra forma de control social se basa en crear corrientes de opinión a través de los medios de comunicación de masas. Los activistas de la Red pronto entendieron esto y durante las protestas antiglobalización de Seattle idearon lo que posteriormente se conoció como Indymedia[22]. Indymedia es una red descentralizada de servidores basados en Software Libre que proporcionan el sustrato físico para la red de Centros de Medios Independientes (IMCs) repartidos por todo el globo. En cada IMC se potencia que cualquier persona pueda informar y dar su punto de vista acerca de una situación o noticia. Siguiendo su lema "don't hate the media, become the media", pretenden aportar una nueva manera de informar y ser informado, sin censura, sin línea editorial y sin ideas preconcebidas. En Indymedia Euskal Herria, algunos hacktivistas de Metabolik BioHacklab, radios libres de la zona del Bidasoa y grupos afines han modificado el lema original: "Una persona, un reportero". La idea es que cualquier persona a pie de calle pueda sacar unas cuantas fotos desde su cámara y realizar una crónica contando lo que está sucediendo, sin el miedo al tizeretazo y con la cercanía que da que otro compañero cuente su visión de los hechos[23].

Desde Indymedia se ve un paralelismo claro entre las formas de actuar de los medios de masas convencionales, sus herramientas y sus estructuras. La CNN, por ejemplo, es un medio de masas unidireccional, que pretende crear corrientes de opinión muy diseñadas y dirigidas y que emplea una estructura interna claramente jerárquica. Además en el plano técnico utilizan tecnologías cerradas y software privativo que no permite que los visitantes de sus sitios web puedan contradecir las noticias emitidas. Por otra parte Indymedia es un medio de comunicación bidireccional, donde el rol de periodista y lector se mezcla en cada noticia, sin la pretensión de crear ninguna corriente de opinión ni de decidir por los demás qué es lo noticiable en cada momento, emplea una estructura organizativa horizontal y basa todas sus herramientas de publicación y gestión en el Software Libre. Esto le ha permitido no basarse en ideas preconcebidas de lo que era la Internet de hace 5 años e intentar que fuera posible que cualquier persona con la única ayuda de su navegador sea capaz de subir un video, unas cuantas fotos y varios documentos para contar una noticia, de forma sencilla y eficiente, y que ese mismo material esté disponible para todo el mundo de forma automática cinco minutos después de haber pulsado el botón de "publicar".

Momentos importantes de las luchas sociales de estos últimos tiempos han podido seguirse con información de primera mano gracias a Indymedia y a toda la gente que ha colaborado con sus crónicas y comentarios: las protestas contra el pantano de Itoiz en Navarra, las reacciones a los atentados del 11-M, los desalojos de CSOAs en Pamplona, Barcelona o Bilbao, etc. Una vez más se ve como la lucha en la Red es una suma de activismo y tecnología, donde unos y otros aprenden día a día las posibilidades que ofrece el otro enfoque, de lo técnico a lo político y de lo político a lo técnico.

Conclusiones

La lucha por los derechos y libertades civiles ha traspasado la barrera de lo virtual y los hacktivistas han sido los

primeros en ser conscientes de ello. Las reacciones han sido diversas a ambos lados del Atlántico, mientras en los Estados Unidos de América las fuerzas se reúnen en torno a hactivist.com y sus originales proyectos de reutilización de la tecnología, en Europa el movimiento de hacklabs y hackmeetings ha constituido una red fluida de acción telemática culminando recientemente en la organización del Transhackmeeting Europeo en Croacia.

El Software Libre como movimiento se sitúa de forma transversal al hacktivismo, legitimándolo y potenciándolo, permitiendo que sea capaz de luchar de igual a igual con grandes corporaciones o gobiernos. Abastece de conocimiento al hacktivismo y actúa como manantial o repositorio, dotándolo de cantidades ingentes de materia prima para sus objetivos.

Si bien las nuevas medidas de cibercontrol social podrían fomentar entre el activismo político global un resurgimiento de las ideas neoluditas totalmente contrarias a la tecnología y un fortalecimiento de tesis primitivistas, los nuevos hackers políticos optan por tomar la sartén por el mango, emplear todas las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías y entender la Red como un espacio en el que dar rienda suelta a todas aquellas luchas que antes sólo soñaron.

Abandonando discursos derrotistas ven como "Otro Software es Posible", y no solamente es posible, sino que ya está aquí, funciona e incluso es superior técnicamente a productos que han costado billones de dólares. La sinergia de miles de voluntarios lo ha hecho posible, gracias a las posibilidades de la Red. El modelo bazar gana la partida al arquitecto de la Catedral[24]. Los hacktivistas entienden mucho mejor la Red que sus adversarios, ¿sabrán aprovechar la ventaja?

Licencia

Introducción al hacktivismo. Copyright © 2004. Pablo Garaizar Sagarminaga Copyleft 2004. Pablo Garaizar Sagarminaga

Se permite la copia, distribución, uso y realización de la obra, siempre y cuando se reconozca la autoría. El autor permite distribuir obras derivadas de esta sólo si mantienen la misma licencia que esta obra. Esta nota no es la licencia completa de la obra sino una traducción de la nota orientativa de la licencia original completa (jurídicamente válida), que puede encontrarse en: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/legalcode>

Referencias

Barandiaran, X. (2003). "La tecnociencia como espacio político. hacia nuevas formas de organización e interacción de la producción tecnocientífica. v.1.0". URL: <http://sindominio.net/~xabier/textos/pres/pres.pdf>.

Barandiaran, X. (2004). "Activismo digital y telemático. Poder y contrapoder en el ciberespacio v.1.1". URL: <http://sindominio.net/~xabier/textos/adt/adt.html>

Blicero (2001). "Un espacio de construcción y deconstrucción. Conversación con Blicero sobre la experiencia del LOA Hacklab de Milán. (Por Aris Papatheodorou y Ludovic Prieur)". Multitudes, 5. Versión castellana traducida por Daniel Gil. URL: <http://www.sindominio.net/labiblio/doc/loahacklab.htm>.

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

Roig, G. (2004). "Hackers: activismo político en la frontera tecnológica".

Sádaba, I., Roig, G. (1998). "El movimiento de ocupación ante las nuevas tecnologías. Ocupas en las Redes". URL: http://www.nodo50.org/lecturas/okupas_en_las_redes.pdf. Texto publicado en libro "¿Dónde están las llaves? El movimiento okupa: prácticas y contextos sociales", (Coords.) Ramón Adell Argilés, Miguel Martínez López. Libros de la Catarata. ISBN: 84-8319-182-2.

Sánchez Almeida, C. (2004). "República Internet". URL: <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/republica/>

Seebach, P. (1999). "The Hacker FAQ". URL: <http://www.plethora.net/~seebs/faqs/hacker.html>

Stallman, R. (2004). "Software libre para una sociedad libre". Traficantes de Sueños. ISBN: 84-933555-1-8.

Vidal, M. (2000). "Cooperación sin mando: una introducción al software libre". URL: <http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/softlibre/>.

Notas

* 1 <http://www.thehactivist.com/hactivism.php>.

* 2 <http://www.sindominio.net/genova/textos/netstrike.html>.

* 3 http://www.boingboing.net/2004/08/29/rnc_protests_bikes_a.html.

* 4 <http://www.sniggle.net/barbie.php>, <http://www-2.cs.cmu.edu/afs/cs/user/jthomas/SurReview/reviews-html/bdo.html>.

- * 5 <http://hackmeeting.org>.
- * 6 <http://sindominio.net/kernelpanic>.
- * 7 <http://www.sindominio.net/metabolik>.
- * 8 <http://sindominio.net/wh2001>.
- * 9 <http://vallekaslab.ath.cx>.
- * 10 <http://pilab.dyndns.org>.
- * 11 <http://barahacks.dnsalias.org>.
- * 12 <http://sindominio.net/zgz-hl>.
- * 13 <http://sindominio.net/lacucalbina>.
- * 14 <http://www.hackresi.net>.
- * 15 <http://kakelbont.org>.
- * 16 <http://tenes777.hacklabs.org>.
- * 17 <http://hacklab.causaencantada.org>.
- * 18 <http://sevilla.hacklabs.org>.
- * 19 <http://www.hacklabs.org>
- * 20 En torno al copyleft y al procomún creativo o Creative Commons se ha articulado la web <http://procomun.net>.
- * 21 <http://creativecommons.org>.
- * 21 <http://indymedia.org>.
- * 21 <http://euskalherria.indymedia.org>.
- * 21 <http://biblioweb.sindominio.net/telematica/catedral.html>