

El hacker y su carácter lúdico un ejercicio de libertad

The hacker and his playful nature an exercise in freedom

SANDY ALEJANDRA MARROQUÍN CASCO

Universidad La Salle México

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Ciudad de México

sandymarroquin@lasallistas.org.mx

RECIBIDO: 14/06/2022

ACEPTADO: 16/12/2022

DOI: <https://doi.org/10.24197/st.1.2023.203-215>

Resumen: El objetivo es identificar al hacker como producto de la sociedad informatizada, comprender cómo las actividades que lleva a cabo son propias del ser humano y están presentes desde edades tempranas al jugar. Para ello se revisa la historia y lineamientos que conforman su movimiento, cómo estas reglas y características son similares a las delimitadas en los espacios de juego, cómo transforma las tecnologías actuales surgiendo como un acto lúdico relacionado con la libertad que se contrapone directamente a las prácticas monopolísticas, llevándolos a transformarse en movimiento social que propone nuevos espacios y reglas de juego para el uso de tecnologías.

Abstract: The objective is to identify the hacker as a product of the computerized society, to understand how the activities carried out are typical of the human being and are present from an early age when playing. For this, the history and guidelines that make up its movement are reviewed, how these rules and characteristics are similar to those defined in the game spaces, how it transforms current technologies emerging as a playful act related to freedom that is directly opposed to the monopolistic practices, leading them to transform into a social movement that proposes new spaces and rules of the game for the use of technologies.

Palabras clave: Hacker; software libertad; lúdico; monopolios.

Keywords: Hacker; free software; freedom; playful; monopolies

1. INTRODUCCIÓN

El humano hace uso de servidores electrónicos y tecnologías que si bien parecieran, obedecerle, estar a su servicio, y otorgarle un máximo de información y placeres, lo someten a monopolios cuya principal forma de operar es la censura, prohibiendo explorar, compartir, transformar, mirar, tocar, crear y tener un espacio privado¹, actividades que son propias del ser humano y que están presentes desde edades tempranas y permiten desarrollar habilidades y capacidades para insertarse socialmente como son: aprender, entrenar para dar solución a posibles conflictos a futuro y ser competitivo.

El hacker en su actuar promueve utilizar las tecnologías informáticas de tal manera que se genere una posición activa ante éstas, suscitando precisamente: explorar, mirar, tocar, compartir, transformar, ser creativo y mantener espacios privados bajo la filosofía² de divertirse, dar solución a problemas transformar y compartir.

Los hacker y desarrolladores de Software Libre llevan a cabo una actividad lúdica que sí bien, afecta las prácticas e intereses de sectores de poder “monopolios tecnológicos”, por otro lado, lleva a conformar un movimiento social que promueve que el ser humano siga transformando y modificando la tecnología en un contexto, que aunque se encuentra inscrito en un juego de poder, no someta completamente al hombre a sociedades de control que regulen sus espacios, deseos y acciones.

2. HACKER, CREATIVIDAD Y JUEGO

Al intentar definir el juego se le relaciona directamente con diversión, o en ocasiones se hace referencia a sus beneficios, como catalizador de los problemas del niño, una actividad que ayuda a la madurez motriz, una forma de entender el mundo adulto o su deseo de ser mayor, pero el verbo jugar en la cotidianidad es utilizado para designar diferentes actividades, como: divertirse, entretenerse, bromear, hacer burla, tocar, examinar algo con atención, enredar (jugando entre las manos), decorar, apostar, ociosidad, abandonar (“únicamente lo quería para jugar”), recreación, imitar, esconder. Cabe señalar que el acto lúdico también está relacionado con la libertad, siguiendo a Raymundo Mier (1998):

¹ El uso de artefactos con IA recopila datos y hace seguimiento constante de los usuarios, sus gustos y búsquedas, usando el algoritmo para hacer sugerencias que influyan en sus decisiones sociales, recreativas y de consumo.

² “La filosofía del software libre parte precisamente de la idea que Gates renegaba, que decía que el software es un bien público que se puede y debe retocar, compartir y mejorar colectivamente. Es un movimiento ligado al código abierto cuya fuerza reside en la creación colectiva que cree firmemente que compartir el código aumenta la autonomía de los ciudadanos, permite la transparencia y sobre todo, incentiva la innovación y la creación” (Cabañes, 2016 p.79).

...son quizá la condición de libertad, la naturaleza improductiva y el sentido ficticio del juego lo que reclama una consideración más detallada. En principio, es preciso interrogarse sobre si la libertad del juego lo es sólo relativamente a un espacio de regulación, sobre si es posible jugar en cualquier momento y en cualquier lugar, sobre si la actitud de juego se presenta como el ejercicio de una prescripción, de una permisividad o de un desafío o bien si es posible entender juego como toda posibilidad de transformación de un espacio de regulación en un juego estratégico orientado solamente a la producción de una visibilidad de la norma. (p.274)

Actualmente gran parte de la regulación social opera a partir de los medios digitales e internet, siendo monopolios de empresas desarrolladoras de software y tecnología quienes ponen las reglas sobre los usos que se pueden dar a sus sistemas y aparatos y por lo tanto de cómo fluye la información. Así, por ejemplo, ante un videojuego el gamer aprende cómo realizar ciertos trucos o estrategias que le permitan ganar, sin embargo el juego ya está diseñado para que dichas jugadas y no otras sean posibles, es decir, solamente se puede jugar con base en el diseño operativo ya existente, de igual manera que un programa de textos solamente puede utilizarse para lo que está diseñado, debido a que las compañías bloquean el acceso al código, quedando el usuario en desconocimiento de cómo opera el sistema y que cambios podría hacer, así es como aparece la figura del hacker para hacer una mediación, en la búsqueda de dar uso diferente al objeto³ o conocer la forma en que están creados u operan. Los medios de comunicación hacen ver al hacker bajo la imagen de alguien que utiliza sus conocimientos de informática para realizar fraudes, robar información así como hacer pasar malos ratos a organismos gubernamentales al infiltrarse en su información, confundiéndolo así con el término de *Cracker* que corresponde a aquellos que realizan actividades para interrumpir sistemas de seguridad y causar estragos a otros sin que medie una justificación ética o política. Lo cual se ha reforzado a partir de la difusión de la figura de Julian Assange como alguien que cometió un delito en contra del gobierno de Estados Unidos al filtrar información confidencial y no, desde la magnitud de su trabajo y revelaciones.⁴

La palabra Hacker se comienza a usar a partir de los años cincuenta por los estudiantes del MIT Instituto Tecnológico de Massachusetts y hace referencia a aquellas personas que utilizaban un método diferente o divertido para hacer algo, según Richard Stallman conocido como el Padre del Software Libre: El término viene de la palabra [cleverness], si tomamos el significado que ellos dan a su

³ Como ejemplo el caso del Colectivo Chipotle proyecto chiptune, movimiento musical y visual que utiliza chips de sonido de consolas análogas – Sega Mega Drive, NES o Game Boy, para crear música.

⁴ Julian Assange es fundador de Wikileaks, En el año 2022 se habla de que podría obtener una condena de

hasta 175 años de prisión en Estados Unidos por 18 cargos, incluyendo el hackeo de bases privadas. Wikileaks reveló en 2010 los abusos que su ejército realizó en las guerras de Irak y Afganistán.

actividad, encontramos que "**Hacker**, quiere decir divertirse con el ingenio, usar la inteligencia para hacer algo difícil. No implica trabajar solo ni con otros necesariamente. Es posible en cualquier proyecto. No implica tampoco hacerlo con computadoras" es decir, esta actividad es más antigua que los sistemas operativos, en una conferencia dada por Ivan Chavero programador de código abierto mexicano, en FLISOL Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre 2014, comentó que Newton hoy podría ser considerado un hacker "se hackeo la naturaleza" , ya que describió esta a partir del cálculo, haciéndolo de forma matemática, es decir, utilizó un código distinto al empleado por la época para dar explicación a un evento. Respecto a su similitud con el acto lúdico esto aparece como una posibilidad de transformación de un espacio que ya se encontraba regulado a partir de un código en otro, " El juego consiste en la necesidad de encontrar, de inventar inmediatamente una respuesta que es *libre dentro de los límites de las reglas*" (Callois, 1994, p. 34) y es usar ese código para crear una estrategia o código nuevo, otro ejemplo sería el que ubica Robert Darnton (2011) comenta que, algunos poetas parisinos del siglo XVIII utilizaban métodos de memorización de cantos y poemas con mensajes subversivos en contra del rey, para poder comunicar al pueblo su descontento y las situaciones que ocurrían respecto a la vida privada del gobernante, esto pone en jaque al rey que emprende la búsqueda del culpable, sin poder encontrarlo, debido a que el método consistía en memorizar el poema y eliminar la evidencia de su origen. Un caso más reciente y que se relaciona con servidores electrónicos es el de Julian Assange (2013) que utilizó un método de criptografía que era usado por Estados Unidos para proteger que la información confidencial no fuera interceptada y de conocimiento masivo, Assange y sus colaboradores no sólo descifraron esa información, la hicieron saber a quienes consideraron debían estar informados en un acto de libertad, utilizando esos mismos códigos cifrados para protegerse de lo que él llama una vigilancia total y absoluta, en sus propias palabras "el código es ley"⁵ entonces sí dominas el código, puedes cambiar las reglas en la medida que se hacen visibles sus fallas. Sin embargo esta acción cobró implicaciones sociales y políticas que no se explicarán en este momento pero que implicaron control y censura.

... la criptografía es compleja, y el fraude puede esconderse en la complejidad. Así que la gente tendrá que pensar en ello. La única pregunta es: de cuál de las dos maneras pensará sobre ello. Pueden pensar: «Debo tener cuidado con lo que digo, necesito adecuarme a lo que hay», todo el tiempo, en cada una de sus interacciones. O bien pueden pensar: «Necesito dominar ciertos elementos de esta tecnología e instalar cosas que me protejan a fin de poder expresar mis pensamientos, y poder comunicarme libremente con mis amigos y aquellos que me importan». Si la gente no adopta la segunda opción, entonces viviremos en una corrección política universal, porque incluso cuando las personas se comuniquen con sus amigos más

⁵ Ibid

íntimos se autocensurarán, y, consiguientemente, se estarán autoexcluyendo del mundo como actores políticos. (Asange, 2013, pp. 64,65)

Como ya se mencionó la actividad del hacker tiene como una de sus características principales el divertirse, sin embargo, este hecho no basta para relacionarlo con el acto lúdico, se hace necesario vincularlo con otras características del juego como es la creatividad, que se manifiesta entre otros ámbitos al cambiar la forma o las versiones de algo. Eso puede observarse en los juegos de niños en donde se hace evidente que al jugar las cosas podrían ser diferentes, no adaptadas o adecuadas a convencionalismos sociales, El niño podría jugar a ser un asesino sin serlo, de hecho, menciona Bartra (2013, p.86) los juegos “disciplinan los instintos”, es decir, el que se pueda jugar a agredir, a lastimar, a destruir, será determinante para que se adapte al mundo, pues el menor sabe, que si al jugar lastima a otro niño, se acaba el juego. Al jugar se manifiestan adaptación e inadaptación al mismo tiempo.

El ser que se encuentre plenamente adaptado al mundo que le rodea, nada podría desear, no experimentaría ningunos afanes y, ciertamente nada podría crear. Por eso en la base de toda acción creadora reside siempre la inadaptación, fuente de necesidades, anhelos y deseos (Vigotsky, 2009, p.35).

En este caso son los hackers los “inadaptados” o los que no se conforman con operar los sistemas informáticos de manera convencional. En la película *The Matrix Resurrections*⁶ es evidente que el actuar del hacker se centra en el momento en que ese devenir la vida de forma repetitiva como en un bucle se rompe pues hay una variación en el sistema. La mayoría de aplicaciones y videojuegos actuales no permiten esa variación en el sistema, las variaciones están sujetas a patentes. Incluso en el caso de *Minecraft* que de acuerdo a Albarracín (2015) es:

Un juego de mundo abierto en el que no existen propósitos concretos más allá de los que se imponga el propio jugador. En cierto modo, el mayor referente para definir *Minecraft* lo deberíamos buscar fuera del mundo de los videojuegos, ya que sus mecánicas están directamente relacionadas con las construcciones de *Lego*. (p.36).

En este juego pareciera que hay creatividad en los propósitos que se imponga el jugador pero este sigue dentro del bucle de una sociedad que pide tener y producir, pues una acción implícita para ser un buen jugador en

⁶ En especial se hace referencia al personaje de Bugs, término que se usa para nombrar un error de código en un programa informático. Actualmente los jugadores usan el término *bugueado* para indicar que un video juego tiene errores que impiden su funcionamiento y en plataformas como *Roblox* que son de un solo *Avatar* se personaliza y se dice “*me buguee*” para aludir a sus errores.

Minecraft está en la producción y propiedad. Byung-Chul-Han (2019) menciona:

El sujeto de la modernidad tardía al que se le exigen rendimientos no desempeña ningún trabajo obligado. Sus máximas no son la obediencia, la ley y el cumplimiento del deber, sino la libertad y la voluntariedad. Lo que más espera de trabajo es una ganancia en términos del placer. Tampoco actúa por mandato ajeno. Más bien se escucha sobre todo a sí mismo. Al fin y al cabo, tiene que ser empresario de sí mismo...la fatídica dialéctica de la libertad hace que tal liberación se trueque un nuevas coerciones (pp80-81).

3. EL HACKER Y EL EJERCICIO DE LA LIBERTAD

La comunidad Hacker informática surge como una forma de dar sentido y jugar (transformar, recrear, mover) con aparatos y sistemas operativos dándoles usos para los que no están diseñados, cambiando el sentido, es así como uno de sus principales precursores John Thomas Draper conocido como el “Capitán Crunch” usa un silbato que salía gratis en el cereal para poder imitar el sonido con el que operaba el sistema de llamadas telefónicas y se da cuenta que así podía hacer uso de la línea. Aunque se le acusó de llevar a cabo esta actividad para hacer fraude a la compañía telefónica, la idea central de Draper no era está, pues si alguien repitiera un sonido que estuviera en la naturaleza para jugar a imitar un animal, no se le acusaría de fraude, la acusación tiene que ver con un código de patentes, que establece que alguien es dueño o propietario de algo y los otros no tienen derecho a hacer uso de ello, incluso aún pagando por ese servicio, por ejemplo: cuando alguien se compra una computadora supone ser el dueño de ese artefacto, pero no puede borrar el sistema operativo que posee y poner otro, ya que el mismo sistema trae candados a los que no puede acceder pues son de código cerrado.

Este hecho en específico, estar insertados en un sistema dominado por monopolios tecnológicos e informáticos, es lo que ha llevado a los denominados hackers y desarrolladores de código abierto a generar sus propios espacios en donde incluso hay una regla explícita, siendo su espacio el código abierto y la regla es: que dicho código puede ser usado por todos para hacer modificaciones y aportaciones, así como debe ser compartido. Es decir, en el momento que uno de ellos empieza a recibir dinero por su trabajo por parte de una monopolio o genera un código cerrado, estaría actuando o jugando bajo otras reglas, el creador de esta regla es Richard Stallman quién registra la licencia de Software Libre GPL la cual señala que puedes usar el software, lo puedes distribuir, lo puedes modificar, lo puedes adaptar, lo puedes copiar y las adaptaciones y mejoras las puedes compartir siempre y cuando siga con las mismas libertades, lo que quiere decir que incluso un

monopolio con Microsoft, podría beneficiarse del trabajo de los hackers siempre y cuando mantenga el respeto a este código, Richard Stallman (2014):

No se trata de los precios, que son algo pequeño comparado con lo importante de la libertad o la comunidad. Es un asunto ético del uso de la tecnología. Si un programa no es libre lo llamamos privativo, porque quita a sus usuarios su libertad y genera un sistema de poder injusto; poder de los dueños del software sobre sus usuarios, es un sistema de colonización digital. Sus víctimas no conocen el código fuente del software y generalmente contienen funcionalidades malévolas (párr. 4)

Hasta este punto se ha revisado como la actividad del hackers está fuertemente vinculada con lo que Roger Calloills (1994) definió como las actividades del juego:

1.- Libre: a la cual el jugador no podrá estar obligado sin que el juego perdiera al punto como una naturaleza de diversión atractiva y alegre; 2.- Separada: Circunscrita en límites de espacio y de tiempo preciso y determinado por anticipado; 3.- Incierta: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar. 4.- Improductiva: Por no crear bienes, ni riquezas, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo el desplazamiento de propiedades en el seno del círculo de jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida; 5.- Reglamentada: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta; 6.- Ficticia: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.(p.37)

La licencia de mantener el código abierto surge ante la necesidad de no perder la capacidad de hacer las cosas por sí mismo, de ser creativo, Richard Stallman lleva a cabo el registro, de acuerdo a su experiencia: cuando él trabajaba en una empresa como desarrollador de software tenían una impresora que atascaba constantemente el papel y al ser varios empleados quienes hacían uso de ella, se atrasaba el trabajo, a Stallman se le ocurrió idear una forma en que, cuando se atascara el papel, la computadora recibiera un mensaje y así corregir el error rápidamente (actualmente las impresoras ya lo hacen). Sin embargo, al querer hacer el cambio, no pudo debido a que no había acceso al código fuente, llamó a la empresa que diseñó la impresora para pedirles el código y notificarles lo que haría e incluso ofrecerles la actualización y estos se negaron.

El *ludus* da ocasión a un entrenamiento, y normalmente desemboca en la conquista de una habilidad determinada, en la adquisición de una maestría en particular en el

manejo de tal o cual aparato o en la aptitud de descubrir una respuesta satisfactoria a problemas de orden estrictamente convencional. (Caillois, 1994, p.67).

El jugar no debe verse como una simple representación o copia del mundo adulto, o como un comportamiento propio de la niñez, el jugar está fuertemente relacionado con el rompimiento de convencionalismos y con el afán de investigar de que están hechos los objetos, se puede ver que al jugar los niños pueden utilizar un objeto y colocarle diferentes significados y por lo tanto usos, también es sabido que en la comunidad infantil algunos gustan de romper o abrir los juguetes, pintarlos y mojarlos, como una forma de investigar de qué están hechos, qué tienen adentro, o qué les pasa a los materiales cuando se les somete a ciertas pruebas; “Una vez descartada, despanzurrada, reparada y re-adoptada, hasta la muñeca más principesca se convierte en una camarada proletaria muy estimada en la comuna lúdica infantil” (Benjamin, 2011, p.53) En el caso del hacker suceden actos similares por ejemplo: Linus Torvalds comienza a sentir curiosidad por saber cómo opera un ordenador a los 11 años, desde ese momento empieza a investigar y estudiar sobre códigos, a los 21 ya había desarrollado una forma distinta de hacer las cosas, a partir de un núcleo denominado Linux.

Una de las habilidades del hacker es aprender a utilizar los códigos y realizarles cambios o modificaciones, es decir <<jugar con éstos>> lo anterior lo ha llevado a tomar una posición en contra de la compañía Microsoft y otros monopolios informáticos que regulan la forma y modo en que los usuarios usan los equipos, en desconocimiento estos últimos de lo que ocurre en el código y de lo que estos sistemas hacen con su información. Es decir el hacker no está dispuesto a jugar el juego de los monopolios informáticos “Al hacerlo ya no juega al juego sino contribuye a destruirlo pues, igual que en el juego, esas reglas solo existen por el respeto que se les tiene, sin embargo, negarlas es al mismo tiempo esbozar las normas futuras de una nueva excelencia.” (Caillois, 1994, p.15). Pareciera que la tecnología informática se tuviera que utilizar sin que se produjera una mediación entre el objeto y el humano, quedando este en desconocimiento de las consecuencias de sus acciones y limitando su creatividad y conocimiento a lo que el código permite; hace usuarios obedientes pero no creadores.

Entre los aparatos de video juego y los circuitos neuronales no hay un espacio vacío... lo que hay es un flujo continuo de señales y símbolos entre la máquina y el jugador. De hecho, en muchos casos la máquina conduce y conecta el flujo entre varios jugadores. Los aparatos de juego digitales están diseñados y programados para que haya un flujo de información ininterrumpido de comunicación entre circuitos neuronales y sistemas videoelectrónicos...El flujo continuo que conecta cerebro y sociedad sin duda nos enfrenta a problemas muy complejos y espinosos. (Bartra, 2013, p.95).

Quizá siguiendo al mismo autor, Lo puesto en juego es la libertad y la voluntad. Desde el discurso psicoanalítico el juego independiente aparece ante la carencia, en un desencuentro por el lenguaje, es decir el juego está relacionado con la falta, con la carencia de algo⁷, lo anterior puede observarse, como ya se había mencionado en los niños cuando abren o mutilan sus juguetes, no por el hecho de ser destructivos sino por encontrarse con algo del origen de estos, es interesante ver cómo el hacker parece estar más interesado en lo que hay adentro de los aparatos informáticos o electrónicos, incluso de aquello que no es accesible cómo los códigos, que en las funciones para las cuales están creados, es decir, mientras otra persona utiliza un Play Station para jugar o más bien que la consola juegue con él (por el empobrecimiento de la actividad transformadora del juego), un hacker realiza todo un ejercicio intelectual que puede llevarle mucho tiempo, para encontrar nuevas formas de dar sentido al objeto. Así como el niño que al jugar captura, representa, forma y deforma el objeto, invirtiendo una gran cantidad de afecto, pues fuera de lo que comúnmente se piensa el ser humano se toma el juego muy en serio. Pues a partir del acto lúdico no sólo recrea el objeto sino también se producen significados y recuerdos, accediendo y posibilitando pensar y aprender; entonces la conexión sin mediación con la tecnología está creando usuarios consumidores, indefensos ante los designios e intereses de monopolios informáticos.

Además en el acto lúdico a veces se pone en juego un conflicto, un peligro, un riesgo categoría a la que Caillois denominó trance, siendo así que al jugar el niño tiene que incluir su fuerza de voluntad. ¿Pero cuál es el conflicto al que implícitamente el hacker busca dar solución al jugar con las tecnologías?, usando palabras de Braunstein (2014):

La amenaza suprema es que la técnica cumpla con sus promesas y llegue a ejercer un control total sobre el planeta y sus recursos, incluyendo a los seres vivientes, los que hablan y los que no. Que ofrezca “un mundo feliz” donde las operaciones mecánicas de los nuevos artefactos encuentren y ejecuten “soluciones” para los problemas vitales y los hombres se vean descargados de pensar cuál es su lugar en el mundo simplificado por el “control remoto y automático” Que la colmena humana mundial *el hombriguero*, se haga realidad (p.46)

El mismo autor citando a Lacan (1978) para aclarar el término *hombriguero* menciona:

Nos llega la imagen de una creación esencialmente simbólica, es decir de una máquina, *la más moderna de las máquinas, mucho más peligrosa para el hombre que la bomba atómica: la máquina de calcular*. Se los estoy diciendo ustedes lo

⁷ Juego del Fort da en Más allá del principio del placer de Sigmund Freud y Seminario 11 de Lacan.

escuchan y no lo creen -La máquina de calcular tiene memoria"- . A ustedes les divierte decirlo pero no lo creen. Desengañense. Tiene una forma de memoria que está destinada a cuestionar todas las imágenes que nos hemos hecho hasta ahora en la memoria. Las cosas se registran en la memoria en el estado de mensajes (p.47).

Esto ya existe, es una máquina, un servidor y un servicio que promueve guardar toda la información (memoria) del mundo que se ponga a su disposición, así el dueño de la información ya no la posee en físico ni en su computadora, sino que la pone disponible en ese servicio denominado “La nube”. Otros servicios como Facebook, Instagram, Tik Tok, Whatsapp, no solamente guardan la información que los usuarios brindan directamente, sino toda aquella que el usuario da de forma indirecta, por medio de las páginas que consulta, las modificaciones que realiza, los gustos de las personas con las que se relaciona en línea, etc. Estos dispositivos venden la información a empresas que bombardean al usuario promoviendo sus productos, sin que esté sea consciente de que ha sido previamente seleccionado para lo que se le ofrece, la función de estos espacios también es mandar la información de los usuarios a servidores como el de la NSA Agencia Nacional de Seguridad en Estados Unidos; el hacker Andy Müller-Maguhn especialista en medios de comunicación y vigilancia, así como cofundador de EDRI Derechos Digitales Europeos, en entrevista con Julian Assange (2013. p.75) explica dicha situación: “La razón, diría, es que hasta los países democráticos tienen su particular interés en controlar...estarás beneficiándote, pues podrás enterarte de qué escuchan, qué temen, quiénes son las personas más importantes en la oposición y cuáles son los actos políticos que organizan. Así podrás predecir sucesos, financiar acciones y demás. Este juego sucio que impera entre muchos países, y esa es la realidad, ...” Otra función del espacio denominado la nube, es que el usuario ya no necesita hacer uso de su computadora para guardar su información o modificarla, pues puede usar la nube y sus programas para hacerlo y almacenar directamente, esto trae de fondo, que esa información aunque el usuario la considere de su propiedad, ya no lo es y que su memoria es una extensión del programa a la que pueden tener acceso otros sin que este lo sepa, además esa información podría perderla.

El hacker entonces opera cómo el personaje que no está dispuesto a seguir el juego del sistema, ya que al parecer es un sistema diseñado precisamente para que el usuario no juegue, pues en el opera la censura: Se prohíbe mirar, se prohíbe tocar, se prohíbe crear, se prohíbe la privacidad, se prohíbe la propiedad, Es el hacker el jugador que no está dispuesto a considerar que ya todo está determinado, por esa idea de completud y felicidad que ofrecen las nuevas tecnologías como lo dice Braunstein (2012. P. 29) “Es un sueño de saber absoluto” un ilusión de “saber sin faltas”, siendo así un grupo social que se integra ante el momento histórico y tecnológico que estamos viviendo y que utiliza las técnicas disponibles para crear

nuevos códigos no sólo electrónicos sino para establecer vínculos sociales, finalmente los juegos “también establecen reglas para asegurar la igualdad de oportunidades y ordenar el desarrollo de la confrontación” (Bartra, 2013. p.73).

4. CONCLUSIÓN

Revisar la historia y lineamientos que conforman el movimiento hacker permite analizar cómo su actividad tiene particularidades que se pueden relacionar con las características del juego y espacios en los que se desarrolla este, que describen autores como Caillois, Bartra y Vigotsky. Para ello es importante señalar la diferencia entre la actividad del Cracker (actos delictivos y fraudes cibernéticos) y la del hacker que quiere decir divertirse con el ingenio, usar la inteligencia para hacer algo difícil. El hacker al divertirse, jugar, moldear, rehacer y recrear provoca cambios y nuevos usos en los objetos, en este caso tecnologías actuales. Sin embargo, esta actividad se topa con el descubrimiento de información que los Gobiernos de los Estados mantienen como privada eso lleva a grupos de hackers a asumir una posición ética respecto a revelar o no dicha información. También los coloca en conflicto con monopolios tecnológicos que no permiten cambios en sus productos con un sistema de patentes que los protege económicamente pero que limita el actuar creativo sobre los objetos. La actividad e insistencia del hacker y del programador de software se invisten entonces como actos de libertad que se contraponen directamente a estas prácticas monopólicas llevándolos a transformarse de red de amigos a movimiento social, regulando su actuar por medio de convenios como el del software libre. Este ensayo abre el análisis hacia la comprensión de estos comportamientos como actividades que proponen nuevos espacios y reglas de juego para el uso de las tecnologías.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Albarracín, Lluís. (2015). La creatividad hecha videojuego: Minecraft. Suma: Revista sobre Enseñanza y Aprendizaje de las Matemáticas. Volumen 79.
https://www.researchgate.net/publication/284899362_La_creatividad_hecha_videojuego_Minecraft.
- Asange, J. (2013). Cypherpunks, La libertad y el futuro del internet. México: Temas de hoy
- Bartra, R. (2013). Cerebro y libertad, ensayo sobre la moral, el juego y el determinismo. México: Fondo de Cultura Económica.

- Bartra, R. (2012). *Antropología del cerebro*. México: Fondo de cultura económica
- Benjamín, W. (2011). *Papeles escogidos*. Argentina: Imago Mundi
- Braunstein, N. (2012). *El inconsciente la técnica y el discurso capitalista*. México: Siglo XXI.
- Byung-Chul- Han (2019) *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder.
- Caillois, R. (1994). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica: México.
- Chavero , Ivan Punk, *Hacking y Software Libre - FLISOL 2014*
<http://www.youtube.com/watch?v=1AaHIT2kHks>
- Covarrubias,J. (2006). *La tecnología de la imaginación*. México: UAM Azcapotzalco.
- Ciencias de Computación Universidad de Chile. (22 de agosto 2014). Richard Stallman: “El software libre es un asunto ético de uso de la tecnología”
https://www.dcc.uchile.cl/richard_stallman
- Freud, S. (2001). *Más allá del principio del placer, Obras completas Volumen XVIII*. Buenos Aires: Amorrortu, pág 1-62
- Lacan, J. (2007) . *Cuatro conceptos fundamentales en psicoanálisis, Seminario XI*. México: Paidós. Pág.61-72
- Raymundo Mier. (1998) .*Reflexiones sobre el juego*. Anuario de investigación 1998 Vol I: Comunicación México DF: UAM-X.
- Robert, D. (2011). *Poesía y policía*. México: Cal de Arena.
- Soria Guzmán, Irene; Briones Medina, Fernanda; Cabañes Martínez, Eurídice; Miranda, Alejandro; Serralde Ruiz, José María y Wolf, Gunnar (2016): *Ética hacker, seguridad y vigilancia*. Universidad del Claustro de Sor Juana, Ciudad de México
<https://www.elclaustro.edu.mx/pdf/EticaHackerSeguridadVigilancia.pdf>
- Vigotsky, Lev. (2009). *La imaginación y el arte en la infancia*. España: Akal.

Yaonic. (7 diciembre 2022). Un vistazo a la escena Chiptune mexicana con el colectivo Chipote. <https://www.yaonic.com/colectivo-chipote/>