



Reseña crítica: Contreras, Pau (2004). *Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica*. Barcelona: Gedisa.

César Oré

CEIC/IKI, Universidad del País Vasco

E-mail: cesar\_ore@yahoo.es

El libro "Me llamo Kohfam" de Pau Contreras, es una etnografía de la *Comunidad Hacker* que centra su atención en el proceso constructivo de la identidad *hacker* en el entorno virtual y en la constitución y ensamblaje de lo comunitario en el ciberespacio.

Su interés radica en lo que detalla parte del título, en el enfoque que guarda el estudio: una aproximación antropológica. En otras palabras, es relevante el ejercicio que lleva a cabo el autor con la meta de resolver los nuevos retos y posibilidades que la acción virtual permite. Pone a prueba las capacidades de poder identificar, estudiar y analizar a las comunidades que habitan la cibernsiedad exigiendo, también, un abanico renovado de herramientas para cartografiar un nuevo espacio social emergente del que, en principio, todos somos, de manera directa o indirecta, actores.

En esta investigación Pau Contreras resuelve la problemática que suscita la Red, tras ser concebida como un vehículo de interacciones sociales, abordando, por una parte, el papel metodológico (estratégico) del investigador y el uso de sus técnicas (herramientas), y, por otra, haciendo frente al mismísimo reto de entender y registrar esta reciente creación cultural de nuevas subjetividades comunitarias y posibles resignificaciones identitarias propias de una dimensión aespacial, atemporal y transterritorial.

El *hacking* en el ámbito de la Televisión Digital es el criterio que acota la comunidad *hacker* estudiada. En los últimos años se ha desarrollado la tecnología de TV digital, la cual es un sistema nuevo de transmisión de señales que permite, además de una alta calidad de imagen y sonido, el encriptar las señales que deberán ser descryptadas mediante pago para visionar la programación de TV ofrecida. Así, el *hacking* de la comunidad consiste en la creación de software y dispositivos hardware para descryptar las señales de TV digital.

Definido el objeto de estudio se formula entonces la interrogante metodológica siguiente: ¿cómo aproximarse y presentar al investigador en un medio no territorial e intangible? Pau Contreras responde con la idea de utilizar la identidad como "agencia virtual", esto es, hacer uso de la identidad como técnica, emplearla como una

<sup>(c)</sup> César Oré

<sup>(c)</sup> CEIC, 2007, de esta edición



herramienta. Según observa, dadas las características virtuales del ciberespacio, en la red son distintas las vías de construcción identitaria, pues los atributos tradicionales del espacio modal dejan de tener vigor: la propiedad del patronímico (el nombre) y del patrimonio (el territorio/la historia, territorialidad/temporalidad) (Gatti, 2001). Así, la posibilidad de crear una agencia virtual es consecuencia del tono semántico de los atributos de la identidad, atributos que serán delegados conscientemente por el propio individuo respecto a lo que se quiere ser en aquella dimensión.

Este aporte metodológico aplicado al investigador es denominado "identidad múltiple" o "identidad-red" y expresa el empleo de un conjunto de identidades, todas relativas al investigador, distribuidas como nodos identitarios en la sociedad-red. Cada una de estas agencias se establece con una intención y significación específica para la obtención de información.

Para los cometidos de la investigación que realiza Pau Contreras se crea una identidad-red compuesta por tres identidades a las que se suma una cuarta, la identidad del autor, la identidad del mundo modal: "Me llamo Pau Contreras".

La primera herramienta o identidad será la que se denomina *Viriato*. Este nick fue ubicado en el seno del sociosistema *hacker* con los atributos de un mero aprendiz en el ámbito del ensamblaje de tarjetas piratas para la descryptación de la TV digital. Esta identidad permitió los primeros esbozos cartográficos del sistema *hacker* identificando a los actores de interés para un sucesivo agente de investigación: *B. Malinowski*. Con *Viriato* se afrontaron los primeros retos: comprender los principios técnicos, entender los procesos sociales del aprendizaje e identificar las redes de cooperación. Mediante esta agencia se pudo observar la forma de sociabilidad basada en la comunicación entre sujetos caracterizada por el desplazamiento de la importancia de la proximidad espacial. Sociabilidad que Barry Wellman bautizó como "individualismo en red".

La segunda agencia fue *Indiketa* que se acuñó como *lammer-pirata*, con el objeto de rastrear la interacción entre la comunidad y el tipo de individuos que sólo persiguen las claves de programación con un fin meramente económico pero que inevitablemente forman parte de la comunidad *hacker*.

*B. Malinowski* es la agencia que presenta al investigador como antropólogo que realiza la etnografía de la comunidad *hacker*. Esta identidad contacta directamente con aquellas fuentes de interés gracias a la información generada por las otras agencias de la identidad-red del investigador. *Malinowski*, gestionado como agencia virtual, contó con el valor de modificar sus atributos en función de las demandas del trabajo.

*Me llamo Pau Contreras* se establece como la cuarta agencia que se presenta en la etnografía como la identidad enriquecida y, a su vez, condicionada por las otras al ser parte de una identidad múltiple o identidad-red.

Es ésta la manera cómo el autor solventa el reto metodológico que emerge del ciberespacio tras aproximarse a él como un lugar sociotécnico de construcción de identidad *on-line* mediante la interacción entre distintas agencias virtuales.

<sup>(c)</sup> César Oré

<sup>(c)</sup> CEIC, 2007, de esta edición



Este juego de identidades en el que el investigador interviene es el rasgo que Pau Contreras halla fundamental en la comunicación mediada por ordenador. Su participación en dicho juego le permitió observar el mecanismo identitario de los *hackers* investigados y la connotación de la Red como territorio de intercambio de información para individuos con intereses comunes que, en el caso de la comunidad *hacker*, será la creación en sí de conocimiento.

En la observación de dicho juego, es decir, dentro de las dimensiones de la identidad como objeto de investigación, irrumpen dos características propias en la comunidad *hacker*: por un lado, el desarrollo de una identidad colectiva que se sustenta sobre una ética (*ética hacker*), en el establecimiento de la circulación de información y en la actuación pública que, tras ser establecidas las bases, dispositivos y artilugios comunitarios, son desarrolladas en prácticas y actividades ciberespaciales; por otro lado, el ya mencionado individualismo en red, significativo del descarte de los atributos enriquecedores o limitadores que otorgaba la espacialidad y la corporeidad taxativa de la dimensión modal, pero que, en ningún caso, refiere a la soledad del *hacker*, sino a la esencialidad de la comunicación entre individuos que persiguen los mismos intereses y gestionan conscientemente su identidad.

El concepto de comunidad, sin poder ser de otra manera, conforma un segundo eje temático en la etnografía de la *Comunidad Hacker*. Pau Contreras describe una serie de artilugios que permiten el ensamblaje o desarrollo de la dimensión de lo comunitario: cuerpo ético como dictado de valores, constitución red para el intercambio cultural y la matriz tecnológica que hace viable la existencia de la tecnocomunidad.

La comunidad *hacker* es descrita por uno de los maestros, *Kohfam*, como un espacio de construcción de conocimiento y de relación social; binomio indisociable que resulta fundamento en este tipo de comunidad. La construcción de conocimiento es el motor caracterizado por lo social del proceso, por lo público de la investigación y por su carácter global. La existencia de problemas y su respectiva solución es el elemento de cohesión social, cada problemática genera un proyecto que agrupa a una diversidad de individuos. Por ello, Pau Contreras sostiene que la sociabilidad en este tipo de sociedad guarda una relación directamente proporcional a la construcción de conocimiento. Esto es, cuanto más conocimiento fluya y sea generado, entonces, mayor comunidad se genera, tanto en términos de tamaño como de intensidad. Y, de la misma manera, cuanto más comunidad haya, entonces, mayor construcción de conocimiento.

De esta lógica se desprende un crecimiento exponencial de la comunidad, pero su soporte virtual y el carácter delictivo de las prácticas las hace bastante frágiles y deleznales, por lo que suelen desaparecer con facilidad, aunque igualmente reaparecen con rapidez. La comunidad *hacker* tiene una particular gestión del conocimiento, asociada a la matriz tecnológica de las TIC que permiten unas formas inéditas para la acción y gestión: la "inteligencia-red".

En este sentido, Pau Contreras destaca tres ideas: primero, la *dispersión*, que alude a una forma de trabajo con una extensión ilimitada en términos de conectivi-

<sup>(c)</sup> César Oré

<sup>(c)</sup> CEIC, 2007, de esta edición



dad del grupo de trabajo. La distancia deja de ser un obstáculo y se posibilita la actuación de distintos individuos dispersos en el mundo, lo cual se traduce en dilatación y extensión de la gestión del conocimiento y del conocimiento en sí mismo; la *asincronía*, como segunda idea, hará referencia a la manera de gestión y de trabajo. Ya no es necesaria la copresencia para el desarrollo de una idea. Todo lo que se haya expuesto en la red puede ser consultado, trabajado por otra persona que en su momento está conectada cuando uno ya no lo está. Es posible el volverse a conectar y asombrarse con el desarrollo que otro haya podido lograr con tus ideas. Y, tercero, destaca el respeto y reconocimiento a la *autoría*, apareciendo como una de las normas éticas que mantienen este tipo de comunidad, puesto que ello es el sostén para su sociosistema de rol/estatus establecido.

La inteligencia-red entendida como el conjunto de procesos sociales de creación y distribución requiere también de otros elementos que hacen referencia a la dimensión de lo comunitario. Uno de estos elementos, expone Pau Contreras, es el sistema de valores en el que basa toda actividad y acción *hacker*. El funcionamiento de la comunidad *hacker* gira en torno a un cuerpo ético bastante específico con preceptos claves como la actividad no promovida por algún interés lucrativo, la realización abierta y pública de la investigación o el respeto de los principios éticos fundamentales.

Este cuerpo ético ejerce una doble fuerza sobre las componentes de la comunidad: una fuerza centrípeta, en tanto que existen esfuerzos por cumplir y aproximarse a los preceptos éticos y otra centrífuga en tanto que el incumplimiento de los preceptos desagrega al individuo de la comunidad.

Otro elemento destacado es la creación del sistema rol/estatus basado en el prestigio social, establecido en función del seguimiento de los preceptos éticos, del conocimiento y manejo de la tecnología como en la capacidad de compartir con la comunidad. Así, la estructura social que se genera en estas comunidades tipifica la figura de un experto (un *hacker*) y un resto de usuarios caracterizados como actores pasivos en la actividad creativa de modelos informáticos para la resolución de problemas.

La jerarquía está marcada por una gradación de estatus que se soporta y legitima por medio del reconocimiento de la comunidad. Por ello, se habla de una comunidad *tecno-meritocrática* que adjudica mayor estatus a quien maneje mayor conocimiento y, que a su vez, se acerque y cumpla con la ética *hacker*, respetando y defendiendo los valores y principios comunitarios.

Desde este último rasgo de la comunidad *hacker*, Pau Contreras hace un intento de asociación, inquietado, probablemente por su formación antropológica. Halla similitud entre la comunidad *hacker* y algunas de las sociedades llamadas primitivas al basarse, estas últimas, en un sistema de rol/estatus erigido "en la jefatura carismática no coercitiva y en la distribución de bienes" (Contreras, 2004: 144).

Una vez efectuados el registro y la etnografía de la naturaleza de la comunidad *hacker*, concluye el autor que ésta, reciente creación cultural de nuevas subjetividades identitarias y de comunidad, conforma, en el seno de la "sociedad-red" (Cas-

<sup>(c)</sup> César Oré

<sup>(c)</sup> CEIC, 2007, de esta edición



tells, 2001), un nuevo movimiento basado en la oposición a ciertas normativas dominantes trasladadas al ciberespacio y en la creación de nuevos códigos culturales y resignificaciones que intentan dar solución a los nuevos conflictos propios del desarrollo de la sociedad-red.

### **Bibliografía:**

Castells, M., 2001, *La era de de la Información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1. *La sociedad red*. Madrid: Alianza.

Contreras, P., 2004, *Me llamo Kohfman. Identidad hacker: una aproximación antropológica*. Barcelona: Gedisa.

Gatti, G., 2001, *Las modalidades débiles de la identidad. Sociología de la identidad en los territorios vacíos de sociedad y de sociología: los escenarios del aprendizaje de euskera por adultos*. Bilbao: Servicio editorial de la UPV.

Himanen, P., 2004,. *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*. Barcelona: Destino.

Hine C., 2004, *Etnografía virtual*. Barcelona: UOC.

Protocolo para citar este texto: Oré, C., 2007, "Reseña crítica: Contreras, P., 2004, *Me llamo Kohfman. Identidad hacker: una aproximación antropológica*. Barcelona: Gedisa", en *Papeles del CEIC* (Revisión Crítica), vol. 2007/1, nº 2, CEIC (Centro de Estudios sobre la Identidad Colectiva), Universidad del País Vasco, <http://www.ehu.es/CEIC/pdf/critica2.pdf>

<sup>(c)</sup> César Oré

<sup>(c)</sup> CEIC, 2007, de esta edición