



Universidad de Buenos Aires

Facultad de Filosofía y Letras

Licenciatura en Ciencias Antropológicas con orientación Sociocultural

TÍTULO:

El espíritu hacker

Ética, conocimiento y reconocimiento
en foros de Internet.

DIRECTORA

Mgter. Claudia Guebel

TESISTA

Prof. Nahuel Emir Levy

LU / DNI: 31477867

Este trabajo está dedicado a la memoria de mi hermana, Mariela Noemí Levy

(15/01/1980 – 29/04/2012),

a quien debo mi sentido de la justicia social

y la inalterable certeza de que es necesario librar, una y otra vez, aquí y allá

las batallas necesarias en busca de la dignidad en la vida.

Agradecimientos

Quisiera agradecer primera y especialmente a mi amiga y Directora de Tesis, Claudia Guebel, quien me acompañó prácticamente toda mi trayectoria como estudiante, con sabios consejos en el complejo oficio de investigar. Su cariño sincero y su profesionalismo allanaron el arduo camino por el que transitamos al hacer este trabajo.

Agradezco también a mi mamá Adela, que con su tenacidad y su envidiable energía que me ha inspirado, día a día y desde muy joven, a trabajar y estudiar incansablemente. A mi viejo Isaac, un "hacker" nato, en quien descubrí a una persona valiosísima y sabia que aprendió a hacerme sentir muy acompañado y afortunado de tenerlo como padre. A mis hermanos Diego y Judith, cuya simpatía y sencillez pintaron de color mis días de estudiante. Y especialmente a mi hermana Mariela, mi luz de cada día.

Quiero mencionar también a mis amigos Pablo, Lucas y Ariel, quienes una tarde de verano me ayudaron a descubrir mi vocación de antropólogo. Gracias a Eugenio, un hermano de esos que se eligen. A Juan Martín, amigo, colega antropólogo y "hacker" que se ha tomado el tiempo para realizar valiosos comentarios que nutrieron el presente trabajo. A mi amigo Guido Giorgi, por compartir juntos día a día la pasión por las ciencias sociales, permitiéndome aprender mucho de él. A Ernesto y Jorge Gimeno, quienes han sabido contagiarme a lo largo de los años el "espíritu hacker" de la necesidad de comprender para resolver problemas, y encontrar un placer único en esa tarea.

En los albores de mi vida de universitario tuve dos grandes maestros y amigos a quien quisiera mencionar: Luis Liberman, quien sembró en mí la pregunta antropológica; y Ricardo Álvarez Capdevila, a quien recuerdo con enorme amor, compañerismo y gratitud, y a la memoria de quien también dedico este trabajo.

Finalmente, a *Seppo, Ubura y Aldana89*, "nativos" que han dedicado mucho tiempo y *bytes* para mi comprensión de su mundo, pero también para ayudarme a descubrir que en parte también es el mío.

Índice

Agradecimientos	3
Índice	4
Introducción	
Antecedentes y motivaciones de la investigación	6
Aclaración Preliminar	9
Capítulo 1 - Etnografía en el mundo virtual	
<i>El lugar de la tecnología en el marco de los estudios antropológicos</i>	12
Metodología y Técnicas de Investigación	13
<i>Un campo virtual</i>	13
<i>Internet como un mundo aparte</i>	17
<i>Internet como parte del mundo</i>	19
Innovaciones tecnológicas	20
Hacia una definición de foro y los referentes empíricos del presente trabajo	22
Capítulo 2	
Una lectura desde la teoría social clásica sobre el mundo hacker	28
<i>Tipos ideales: Hackers y Crackers</i>	31
<i>Problemas, esfuerzo, motivación</i>	35
<i>El tiempo es entretenimiento</i>	37
<i>Una ética de trabajo</i>	39
Capítulo 3	
Los Foros generales	42
<i>Taringa</i>	44
La doble dimensión de la Inteligencia Colectiva	47
<i>De visitante a participante</i>	47
<i>El aporte y la reputación: rangos y status</i>	53

<i>Los imperativos del post</i>	56
<i>La popularidad</i>	57
<i>Las “comunidades”</i>	58
<i>Ámelo o déjelo: una comunidad “ilusoria”</i>	59
Unas palabras finales sobre el caso de Taringa como foro general	66
El foro general y el espíritu hacker	69
Capítulo 4	
Los Foros específicos	72
<i>Taringa y los foros específicos</i>	72
El caso de forosdelweb.com	75
<i>Las reglas del arte (de preguntar)</i>	77
<i>El valor del auto-aprendizaje</i>	80
El espíritu hacker en los foros específicos	86
<i>Karma, cortesía y status</i>	93
Conclusión	99
Post Scriptum	104
Glosario	105
Bibliografía	108
<i>Referencias de Internet</i>	110

Introducción

Antecedentes y motivaciones de la investigación

Desde el año 2006 me desempeñé como desarrollador de *software* y administrador de servidores¹ en un organismo gubernamental en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. El trabajo consiste principalmente en construir -junto con un equipo de programadores- software para la gestión gubernamental, y mantener la integridad de la información a lo largo del tiempo. Para ello, una de las tareas fundamentales que tenía era mantener los servidores, generar respaldos (*backups*) de información como prevención ante catástrofes y, de presentarse cualquier falla, recuperar inmediatamente los mismos procurando mantener activos los servicios y seguros y actualizados los datos.

Una tarde, durante unas verificaciones de rutina, uno de los servidores falló. El servicio se interrumpió, y tras más de seis horas de trabajo intenso junto con el equipo de trabajo, no habíamos logrado dar con la solución. Casi a la medianoche, todavía en la oficina y ya sin ideas, me suscribí a un foro² sobre Linux³, el sistema operativo del servidor caído, y consulté por mi problema. Procuraba obtener una solución que no requiriera el costoso trabajo de reinstalar todo, con el riesgo de no poder recuperar el trabajo de toda una dependencia gubernamental de todo el día. Era costumbre para mí buscar soluciones en diferentes foros de Internet a todo tipo de problemas técnicos cotidianos, tanto laborales como personales -electricidad, automóvil, incluso cocina-. Sin embargo, esta vez era yo el que le planteaba una pregunta a la comunidad del foro, en lugar de leer intercambios previos entre otros usuarios.

¹ En informática, un servidor es una computadora que, formando parte de una red, provee servicios a otras computadoras denominadas clientes.

² Hacia el final del Capítulo 1, construiré una definición de foro. Para facilitar la comprensión de lo que sigue, le adelanto al lector que defino a los mismos como "*sitios web en los cuales son los usuarios quienes elaboran o editan los contenidos que en él circulan, pudiendo publicarse, comentarse y leerse sobre uno o varios temas, y cuya regulación está, hasta cierto punto, en manos de la comunidad misma de usuarios.*".

³ Linux es un núcleo (también denominado Kernel) de sistema operativo libre tipo Unix. Es uno de los principales ejemplos de software libre y código abierto. Linux está desarrollado por colaboradores de todo el mundo.

De regreso a mi hogar, me quedé pensando en el hecho de que era muy probable que al llegar y conectarme en la computadora, otros usuarios hubieran propuesto soluciones para el problema que planteé. De ser así, estos usuarios habrían ingresado al foro para ver los temas pendientes y dedicar tiempo y esfuerzo en responderme. Así fue como sucedió: al llegar tenía varias respuestas y repreguntas sobre la especificidad del inconveniente técnico que, de no haberse resuelto, se habría llevado consigo el trabajo de muchos usuarios del sistema que tengo a cargo y, presumiblemente, mi puesto laboral.

La pregunta: quiénes y por qué

En el momento del incidente, no fueron los elementos estrictamente tecnológicos los que llamaron mi atención: acostumbrado a utilizar Internet, sabía asimismo que los foros no constituían una novedad en la red. Sin embargo, nunca me había cuestionado el hecho de que hubiera muchas personas que, sobre tan diversos temas, estuvieran dispuestas a colaborar, ayudar a otros sin pedir, al menos en apariencia, nada a cambio. En relación a ello, me formulé entonces algunas preguntas: ¿Cuál era la razón por la que los usuarios más experimentados de los foros ayudaban a los demás, poniendo a disposición sus conocimientos y su tiempo? ¿Quiénes eran estas personas y qué los motivaba a compartir información y disponer de su tiempo para ayudar a otros? En otras palabras, no era la tecnología la que despertaba mi curiosidad, sino el uso específico y aparentemente colaborativo que se hacía de ella: un inagotable acervo de conocimiento e información dispersa por el mundo que, a través de las tecnologías de la información, era socializado mediante la interacción de diferentes usuarios a partir del empleo de distintas herramientas informáticas.

De acuerdo a mi propia experiencia, me resultaba evidente el hecho de que los usuarios eran capaces de trabajar en conjunto para la resolución de problemas que, muchas veces, no les eran propios, sino de personas a las que probablemente nunca fueran a conocer más allá de sus *nicknames*⁴. Parecía un don sin retribución. Me preguntaba, entonces: ¿Qué recibían a cambio de su esfuerzo –si es que algo– aquellos que pasaban tanto tiempo frente a la computadora compartiendo información, estudiando y experimentando, a veces en la colaboración con otros? Esta primera serie de preguntas giraban en torno a los actores y las características del intercambio que tenían lugar en la dinámica de los foros de Internet.

⁴ Ver glosario

Esta cuestión, nueva para mí, no era una originalidad en el plano de las investigaciones socio-antropológicas. Cuando comencé la revisión bibliográfica, encontré en la antropóloga argentina Rita Segato (2003, p. 161) una pregunta muy similar respecto de los *newsgroups*⁵ sobre religión que ella estudió en 1995:

“¿Qué es lo que lleva a los interlocutores a volver aquí, a este medio, incansablemente, con una persistencia tan desproporcionada en relación con los resultados que obtienen? [...] ¿De dónde deriva la gratificación, en este ejercicio que consume tanto tiempo y energía?”

Más allá de que las investigaciones de Segato y la presente difieran en objetivos, referente empírico y época (aquella en 1995, ésta más de quince años más tarde), la relación entre las preguntas iniciales resulta pertinente.

En términos de hipótesis, al comienzo creía que se establecía un tipo de intercambio del tipo generalizado, al modo en que lo planteara Lévi-Strauss en "Las estructuras elementales del parentesco" (1967): una suerte de sistema de operación a plazo fijo, en la cual a partir de relaciones de confianza en la retribución futura, un elemento (o grupo) A entrega un don a B (para Lévi-Strauss eran mujeres, en nuestro caso información), quien a su vez entregaba un don a C y así sucesivamente. A fin de garantizar la retribución en el tiempo, en sentido inverso al don circulaba la *dote*, que funcionaba a modo de garantía. En cualquier caso, yo suponía que había una retribución, pero que la misma no era inmediatamente perceptible. Necesitaba no sólo explicar el don, sino develar cuál era la retribución. No creo que Internet haya creado un nicho puramente altruista, como aún hoy dejan traslucir algunas ideas como la de "*Inteligencia colectiva*". Al comienzo del Capítulo 1, explicaré al lector las razones que justifican esta opinión.

La pregunta dos: cómo

Otro de los elementos que llamaba mi atención era la multiplicidad de reglas que se ponían en juego en el intercambio entre usuarios. ¿Quién, y bajo qué criterio, definía esas reglas? Asimismo, si bien en muchos foros existen moderadores⁶, con frecuencia son los

⁵ Los grupos de noticias (*newsgroups* en inglés) son un medio de comunicación dentro del sistema *Usenet* en el cual los usuarios leen y envían mensajes textuales a distintos espacios dedicados a tal fin, distribuidos entre servidores con la posibilidad de enviar y contestar a los mensajes.

⁶ Un **moderador** es un usuario de un sitio de relación entre personas que realiza labores para mantener en el foro un ambiente cordial y agradable. Los moderadores suelen ser nombrados por el administrador del foro (es decir, su creador). Para realizar sus tareas, estos usuarios cuentan con los permisos necesarios para editar o borrar

propios usuarios (generalmente los más experimentados dentro del foro) quienes se encargan de hacer cumplir las reglas que en ellos regulan las interacciones entre los usuarios. Cada foro tiene sus normas: hay muchas compartidas y otras específicas de cada sitio. Estudiaré estas reglas a lo largo de toda la investigación, poniendo en el orden de máximas de conducta que orientan la acción en un foro, en términos generales (Capítulo 2); en las especificidades normativas que existen en los foros generales (Capítulo 3); y en los específicos (Capítulo 4).

En principio, parece una generalidad que los usuarios tengan rangos que los diferencien y otorguen status y respeto a sus colaboraciones (aportes, post, mensajes) y su persona dentro del foro. No hay dos usuarios iguales, y la posición social que se ocupa dentro del foro es importante tanto al momento de publicar (“postear”, “abrir un tema” o “preguntar”) como al momento de responder (o “comentar”). Estas interacciones encuentran su especificidad por cuanto suceden en un territorio no físico, *virtual*, y los usuarios son igualmente -y en el término de esa interacción- seres virtuales, aunque existentes de hecho tras sus *nicknames*. Por lo dicho, el tema tocaba de lleno mis inquietudes tanto antropológicas como profesionales.

Para llevar adelante esta investigación, los elementos técnicos necesarios estaban a mi alcance: conocía bien las herramientas de los foros de Internet y los fundamentos informáticos en los que se basan, tanto para su funcionamiento como respecto de los contenidos discutidos en ellos (por lo menos, en aquellos que elegí investigar). Eso me permitía adaptarme a ámbitos de relación social en la red, en los que -como mencioné anteriormente- nunca había participado activamente más que como visitante.

La especificidad de cada foro resulta, en mi opinión, uno de los puntos más importantes a distinguir en el presente trabajo. Para facilitar la comprensión, elaboraré en el Capítulo 1 de esta investigación, una definición amplia de lo que a mi entender son los foros de Internet, para luego realizar una comparación entre aquello que diferencio como dos tipos distintos de foros: los *generales* y los *específicos*. Dicha comparación se llevará a cabo con mayor profundidad entre los Capítulos 3 y 4.

mensajes, o “banear” (expulsar de manera permanente) a otros usuarios. Los moderadores pueden ser denominados a veces *mods*.

En el Capítulo que abre este trabajo, presentaré la metodología con la que llevé adelante esta investigación, y problematizaré las especificidades y dilemas que plantea la etnografía en Internet respecto de las etnografías clásicas.

Aclaración Preliminar

Muchos de los contenidos textuales de los informantes que se citan en el presente trabajo contienen lenguaje técnico o nativo, insultos, errores de ortografía, de expresión o de teclado. En la mayoría de los casos he optado por citarlos de un modo literal, salvo que el error afectase la comprensión de lo citado, caso en el cual la aclaración se encontrará entre corchetes. En cada una de las citas incluyo, al final, el *nickname* del autor entre paréntesis.

En general, las citas provienen de “posts” abiertos a cualquier visitante, por lo que no consideré necesaria la autorización de los foristas para su publicación. Sin embargo, con aquellos que mantuve conversaciones por otros medios (mensajes privados, e-mails, chat, personalmente) les he solicitado expresamente su consentimiento para la publicación, y le ofrecí la opción de elegir un *nickname* de fantasía para no corresponder las declaraciones al usuario. Algunos han accedido a ello, y otros no han tenido inconvenientes en que se publique su *nick* original.

Las aclaraciones a pie de página que tienen como finalidad explicar conceptos técnicos relacionados con la informática son usualmente referidas de Wikipedia, no por un acto de pereza intelectual, sino más bien porque no encontré sentido en rehacer un trabajo de definición que otras personas ya han realizado y verificado de modo colectivo, en relación a la lógica nativa que aquí trataré de presentar al lector.

En ningún caso será necesario comprender los códigos de programación transcritos en los post nativos. Se han incluido sólo a los efectos de mantener la fidelidad del post original.

Capítulo 1

Etnografía en el mundo virtual

Dificultades subjetivas. Peligro de la observación superficial. No creer. No creer que se sabe porque se ha visto; evitar todo juicio moral. No asombrarse. No indignarse. intentar vivir en la sociedad indígena. Elegir bien los testimonios [...] Se buscará la objetividad tanto en la exposición como en la observación. Decir lo que se sabe, todo lo que se sabe y nada más que lo que se sabe.

MARCEL MAUSS, Manual de Etnografía, 1950

Metodología y Técnicas de Investigación

La primera vez que me propuse ubicar este trabajo entre las diferentes ramas de la disciplina, pensé que correspondía llamarlo “antropología del ciberespacio”. Creo, sin embargo, que *Internet no constituye una esfera autónoma*, sino sólo un referente empírico. Así, llamar este campo “antropología del ciberespacio” no brinda información acerca del problema de investigación, ni de la metodología con la que éste es abordado. A mi criterio, no existe tal cosa como una antropología *del* ciberespacio. Antes bien, creo que se hace antropología *en* el ciberespacio.

La investigación se extendió desde el año 2009 hasta principios del 2013, y dado el espacio interplanetario que constituye Internet, las actividades analizadas tienen un carácter global. Sin embargo, como se trató siempre de foros de habla hispana, la inmensa mayoría de los usuarios provenían casi exclusivamente de Latinoamérica y España.

Respecto a las bases teóricas de este trabajo, ellas tienen diversas procedencias. En primer lugar, en razón de mi propia formación académica, he optado por los aportes conceptuales y metodológicos de los clásicos de las Ciencias Sociales, sobre todo Karl Marx, Émile Durkheim y Max Weber. El primero me ha brindado herramientas para pensar el lugar de la tecnología en los estudios socio-antropológicos, como lo expuse en el apartado anterior. Del Sociólogo Francés he utilizado herramientas metodológicas concernientes a la definición y clasificación del objeto de estudio. Por otra parte, y dado que la investigación que he llevado a cabo se centra principalmente en la “ética hacker”, el clásico trabajo realizado por Max Weber, sobre “La Ética Protestante y el Espíritu Capitalista” ha sido un norte en lo que respecta a la conceptualización de un proceso de racionalización como el que aquí describo. De igual manera, los conceptos vertidos en “Economía y Sociedad” acerca de los “órdenes legítimos” y “comunidades”, junto con la herramienta metodológica de “tipo ideal” fueron de suma utilidad para comprender el fenómeno del “espíritu hacker” en los foros de internet, desarrollados en el capítulo 2 del presente trabajo.

Sobre Internet y la Sociedad de la Información, han sido importantes para esta investigación las lecturas de Manuel Castells (1997) y Grillo (2008), permitiéndome intentar un

ejercicio de desnaturalización sobre Internet por un lado, y vincular la "ética hacker" con diferentes concepciones del *yo* generadas a partir de las tensiones y conflictos propios de la *sociedad-red*. Para ello, los aportes teóricos de Paula Sibilia (2009) y Moya y Vázquez (2010) también han sido de gran ayuda.

El lugar de la tecnología en el marco de los estudios antropológicos

Las nuevas tecnologías han producido, al menos durante los últimos veinte años, numerosos debates académicos e investigaciones orientadas a conceptualizar y comprender las transformaciones a nivel social que estos desarrollos tecnológicos están generando. La antropología, como afirman Moya y Vazquez (2010, p. 76), no puede permanecer ajena a estos desarrollos tecnológicos, “*a la vez implicados en, y constituyentes de los procesos socioculturales*”. Creo que nuestra disciplina puede colaborar en la comprensión del modo en que los sujetos se relacionan con la tecnología (es decir, cómo la usan) y de qué forma extienden su mundo a través de ella y sus posibilidades.

El lugar del elemento “técnico” en los estudios antropológicos ha sido abordado de diferentes maneras a lo largo de las distintas corrientes de la disciplina. Para el evolucionismo, por ejemplo, era la tecnología desarrollada por una sociedad la que, en última instancia, constituía el elemento central para ubicarla en una línea evolutiva que, pensaban los seguidores de Tylor y Morgan, era capaz de clasificar todas las sociedades de la historia en algún “momento” de un trayecto, en cuya cumbre se encontraba la cultura occidental, palpable en sus logros técnicos. Así, Lewis H. Morgan (1980) abre su clásica obra “La sociedad primitiva” con la siguiente afirmación:

“Las últimas investigaciones sobre el origen de la raza humana vienen a demostrar que el hombre empieza su vida al pie de la escala labrando su ascenso, del salvajismo a la civilización, mediante los lentos acopios de la ciencia experimental” (Morgan, 1980, p. 77)

Años más tarde, en el “Ensayo sobre los dones” de 1903, Marcel Mauss acuñaba el concepto de “hecho social total” para dar cuenta de que las relaciones económicas (materiales) entre los individuos de las sociedades primitivas, no se daban en una esfera separada y autónoma de circulación, sino que todo intercambio era un acto a la vez religioso, simbólico,

político, etc. El funcionalismo retoma esta perspectiva, por ejemplo, en el famoso caso del intercambio Kula entre los Trobriandeses, estudiado por Bronislaw Malinowski en 1922. Aquel intercambio de collares y brazaletes que, desde una perspectiva utilitarista carecía de sentido, considerando el intercambio como un “hecho social total” cobraba un sentido en plenitud, al punto de que el mismo resultaba constitutivo tanto de la identidad trobriandesa como de su propia subsistencia material. La mirada antropológica, puesta en principio en el objeto producido, fue virando su perspectiva incorporando a su comprensión el proceso mismo de la producción y los significados socialmente asociados a la producción como una totalidad, desde su elaboración o extracción, hasta su consumo o intercambio. La tecnología aparece imbricada al resto del entramado cultural, y su proceso de producción, consumo e intercambio se pensaba constituido y constituyente de otros procesos socioculturales. Y aunque ninguno de los funcionalistas (tampoco Mauss) pensaba en Karl Marx, creo que esta mirada tiene mucho que ver con el lugar de las determinaciones socio-históricas que constituyen a una totalidad en su forma concreta.⁷

Este recorrido del lugar que se le ha dado a la tecnología en el marco de los estudios antropológicos, presenta y contextualiza el concepto de tecnología que adoptaré en el transcurso de esta investigación, y que consiste en comprender a Internet y los espacios de participación que brinda como instancias que tienen lugar en un mundo social preestablecido, y por lo tanto de él heredan y a él reproducen. Internet no es una esfera autónoma, sino que es un *lugar* del mundo social, un campo de relaciones sociales.

Un campo virtual

La antropología funcionalista fundó el trabajo etnográfico “clásico” y lo erigió como la herramienta de investigación antropológica por excelencia. (p.e., Malinowski, 1983; Evans-Pritchard, 1978) A partir de la elección de una sociedad cultural y geográficamente distante, el antropólogo solía establecerse físicamente en ella y relacionarse socialmente con los nativos. Aprendía su lengua y participaba de sus actividades cotidianas con el objetivo de comprender su estructura social y el funcionamiento de sus instituciones. Éstos eran, en términos generales,

⁷ Ver Guebel, C. y Levy, N. “Una mirada antropológica sobre el método de Marx y sus aportes a la disciplina” en *X Congreso de Antropología Social*, Facultad de Filosofía y Letras, Buenos Aires, 2011 (ISBN 978-987-1785-29-2)

los modos de hacer del antropólogo clásico. Algunos años después, estos intelectuales regresaban a sus países de origen y se convertían en “especialistas” de las sociedades que habían escogido para sus investigaciones. Entre los ejemplos, se encuentran Malinowski y los Trobriandeses, Evans-Pritchard y los Nuer, Radcliffe-Brown y los Azande, entre otros. Desde estos enclaves, discutían con otros estudiosos tanto en el terreno académico de las normas y costumbres de las sociedades con las que habían convivido, como temas más amplios que van desde un diagnóstico de los problemas de occidente hasta discusiones acerca de la naturaleza humana.

Esta forma de investigación se basaba en la clásica distinción epistemológica entre *campo* y *laboratorio*. El primero, catalogado como una instancia “real”, espacial y temporalmente circunscripta, en donde las variables no pueden manejarse a voluntad sino que se dan independientemente de la voluntad del investigador; el segundo, “artificial”, más frecuente en las ciencias duras, permitía a los investigadores el control de variables y la experimentación. Para los antropólogos clásicos, el “campo” era el espacio de trabajo por excelencia. El mismo, material y concreto, requería de la paciente observación participante de los investigadores, quienes usualmente –limitados en su posibilidad de experimentar- sólo podían observar y participar en la medida en que los grupos estudiados se lo permitieran, a la vez que requería de la paciencia necesaria para poder presenciar la espontaneidad social, aquello que ponía en funcionamiento las instituciones, los “*imponderables de la vida real*” (Malinowski; 1983). Cualquier alteración por parte del investigador de la realidad social estudiada, como forma de experimentación, podía ser objeto de crítica y sanción desde las posturas éticas institucionalizadas en la disciplina.

El advenimiento de las nuevas tecnologías de la información, y la subsiguiente creación de “comunidades *virtuales*” relativiza, en mi opinión, esta distinción epistémica y permite a los antropólogos aquello hasta hoy vedado: la experimentación.

Internet es un campo sin territorio físico, un campo *desterritorializado*. Internet, en otras palabras, conforma una red de relaciones sociales cuyo sustrato material (aunque existente) no puede delimitarse espacialmente. En Internet, los antropólogos puede insertarse en una gran diversidad de "comunidades digitales", sin que nadie lo note, sin transformar ni siquiera en un solo sentido la cotidianeidad del grupo estudiado, y con la posibilidad de que su inserción y

participación tampoco suponga ningún dilema ético: la enorme mayoría de los mensajes, discusiones y aportes de todo tipo que pueden visualizarse son de carácter público (más adelante se verá por qué) en los casos que los moderadores o creadores de los foros así lo desean. En Internet, el investigador puede, hasta cierto punto, experimentar, participando en los espacios dispuestos a tal fin.

Cabe destacar, sin embargo, que una concepción de la noción de “campo” deterritorializada no ha nacido en las ciencias sociales con Internet. Campo, tal cual y como lo define Bourdieu (1997), conlleva en forma de *habitus específico* una mentalidad o un sentido que quienes pertenecen a él comparten. En esta red de relaciones, el *juego* y sus reglas se dan por hechos. Y este juego, estas relaciones, tienen lugar independientemente de su territorio.

En su acepción clásica, la observación participante implica directamente al observador en distintos niveles de participación nativa, produciendo una retroalimentación entre sus propias acciones y las acciones de los sujetos estudiados. Esta característica de la observación participante conlleva una serie de inconvenientes: en primer lugar, que la presencia del investigador en el campo puede producir un efecto disruptivo en la cotidianidad del grupo estudiado, pudiendo llevar a cambios sus prácticas cotidianas. Asimismo, la observación participante clásica requiere de períodos extensos y, sobre todo, continuados de paciente observación por parte del investigador. También, otra dificultad del trabajo de observación se halla en el momento del registro: el antropólogo debe decidir, en el momento mismo de su observación, qué cosas parecen relevantes a los efectos de la investigación y dejarlas asentadas en su diario de campo, o simplemente recordarlas. Es posible que alguno de los eventos que tienen lugar durante la observación puedan resultar, en el momento de su acontecimiento, irrelevantes para él, y que en el transcurso de la investigación pudieran adquirir importancia.

La investigación etnográfica virtual -aunque, como veremos, tiene sus propias dificultades-, permite eludir en gran medida los problemas de la etnografía clásica. En primer lugar, si se opta por realizar observación participante en sitios de Internet públicos (los foros son, por lo general, ejemplos de este tipo), el investigador puede *observar sin ser observado*, es decir, puede relevar la interacción real entre diferentes usuarios de una misma comunidad sin que ellos mismos sepan que se los está observando (o, al menos, que se los observa en un

sentido antropológico). Asimismo, si el investigador conoce del tema que se discute en el foro, puede participar ya sea abriendo un tema o respondiendo a un tema abierto.

De igual manera, la "etnografía virtual" tiene a su favor, aunque usualmente de modo efímero, el registro digital de la situación de interacción: en tanto los foros quedan registrados en el sitio por un tiempo indeterminado, pueden consultarse *a posteriori*, evitando dos problemas complementarios: primero, el de la selección acerca de qué y cómo registrar lo que sucede cuando se está observando; luego, el de la separación que puede haber entre las notas de campo (las cuales pueden contener interpretaciones subjetivas) y la situación de interacción objetiva. Mientras que en la etnografía clásica, la situación de interacción es históricamente única e irrepetible y llega al lector en forma de registros de campo, en Internet la misma subsiste digitalmente en el tiempo, pudiendo ser reinterpretada por el mismo investigador tiempo después, o sometida a revisión en nuevas investigaciones por otros científicos sociales. Sin embargo, cabe mencionar la extrema volatilidad de la información en Internet. Muchos de los *posts* que aquí se citan fueron eliminados, ya sea por sus creadores o por moderadores. De igual manera, un gran número de usuarios se dieron de baja -ora a sí mismos, ora por los moderadores- en el tiempo que esta investigación tuvo lugar.

Sin embargo, parece importante destacar que las ventajas recientemente mencionadas aplican exclusivamente para etnografía virtual en plataformas públicas (es decir, aquellas que tienen acceso irrestricto y cuyas publicaciones son accesibles por cualquier usuario) y para aquellas que admiten una temporalidad no inmediata. En otras palabras, la etnografía virtual puede superar algunos de los obstáculos más importantes de la etnografía clásica en ciertos espacios virtuales. En chats u otro tipo de "comunidades" cerradas, la etnografía virtual podría incluso enfrentar restricciones mayores a las que enfrenta el trabajo etnográfico clásico.

Creo que hay una serie de prerequisites materiales específicos para el acceso al campo cuando se trata de Internet: saber cómo usar una computadora, cómo acceder a Internet, y conocer los fundamentos básicos de las reglas que median la interacción entre los usuarios en los espacios existentes a tal fin, de entre los cuales los foros son sólo un ejemplo. Para ello, en los foros, el novato tiene usualmente disponible una especie de manual introductorio en cada foro acerca de lo que se puede y no se puede, de lo que está bien visto y qué no al momento de participar en las discusiones e intercambios. Aunque no todos los sitios web en los que los

usuarios tienen contacto entre sí tienen explicitadas sus normas, conocerlas parece un requisito indispensable para tener "éxito" en ellos. Ésta, creo, parece ser una de las diferencias más importantes que se encuentran entre una etnografía en Internet respecto de la etnografía clásica: el terreno digital requiere que uno sepa cómo acceder a él, y dicho conocimiento no sólo se relaciona con las normas propias del grupo a estudiar (que, como dijimos, en la web a veces es posible encontrar un "manual" de las mismas), sino con un requisito previo: el uso de la computadora, y específicamente de Internet.

Todavía, Internet constituye un territorio poco estudiado por la antropología. Por eso mismo, plantea diversas incógnitas en el plano teórico. Y aunque todas las sociedades de todos los tiempos están inmersas en procesos de transformación, las tecnologías de la información expanden sus horizontes en cuestión de semanas, y las herramientas con las que los usuarios extienden sus mundos se transforman día tras día. Esta situación convierte a esta investigación, necesariamente, en un trabajo de carácter exploratorio.

Internet como un mundo aparte

En las narrativas expertas sobre Internet, se pueden observar dos tendencias generales respecto de cómo ha sido abordado: ora como un mundo aparte, ora como parte del mundo. Desde la primera perspectiva, a Internet se le atribuye “*la capacidad de crear nuevas formas de relacionarse entre las personas y producir nuevas identidades e identificaciones, atravesando límites culturales y sociales previos*”. (Grillo, 2008, p. 5) Para citar un ejemplo, el trabajo de Pau Contreras sobre la identidad hacker (2003, p. 26) sostiene ésta perspectiva cuando afirma:

“estamos inmersos en procesos de transformación radicales que están *redefiniendo los vínculos sociales y las formas de vida tradicionales*, dejando paso a agregaciones humanas no basadas en los elementos que durante siglos han constituido las bases de nuestra sociabilidad, como los de confesión religiosa, nación, pueblo o clase social.”

Esta mirada, presente en algunos artículos especializados, es también la que usualmente presentan los medios de comunicación, junto con reflexiones que, a mi juicio, idealizan esta red. Pero las “idealizaciones” acerca de Internet no sólo tienen un carácter positivo. Muchas veces, ese mundo aparte y desconocido es la causa -o, al menos, el vehículo- de algunos de los

males que aquejan nuestra cultura. Por ejemplo, en el año 2011, el Premio Nobel de literatura, Mario Vargas Llosa, ha publicado un artículo de opinión⁸ en el diario "La Nación" titulado "*Más información, menos conocimiento*". En dicha nota, el autor peruano se vale de un libro publicado por Nicholas Carr (2011) para afirmar, por ejemplo, que a los internautas "se [les] entumece y debilita" la memoria, perdiendo el hábito de la concentración y la paciencia que requiere, por ejemplo, la lectura de un libro. Para Vargas Llosa, los jóvenes que navegan en Internet son cada vez más adictos a la red, y poco a poco dejan de ejercitar su memoria.

Cuando se navega, sostiene el autor peruano, se "picotean" los datos. Esa opinión relega a Internet a un lugar de mero almacenamiento de información, característica que, en su perspectiva, los libros superan con amplitud. Así, sostiene, "*cuanto más inteligente sea nuestro ordenador, más tontos seremos*". Creo que las críticas que esboza Vargas Llosa contra Internet, son equiparables –en algún punto de la columna el autor lo reconoce– a las críticas que despertó en los filósofos griegos la aparición de la escritura como tecnología de la palabra (Ong, 2006). Las culturas –como la griega– con una tradición oral y retóricas muy importantes, desvalorizaban la escritura a partir de argumentos como que la representación gráfica del pensamiento era, en esencia, destructora de la memoria, ya que a través de ella dejaba de ser necesario el hecho de memorizar, debilitando el pensamiento. Asimismo, varias críticas eran dirigidas al elemento objetivo de lo escrito, es decir, a la separación física entre pensamiento y pensador. Esta separación, para Platón, resultaba lastimosa para la defensa de las ideas, ya que el emisor de las mismas no estaría allí para defenderlas.

Tanto la mirada de Carr como la de Vargas Llosa, replican casi con las mismas palabras las críticas esgrimidas alguna vez contra la escritura. En las páginas que siguen, el lector encontrará argumentos acerca de por qué, en mi opinión, ni la red es, como Carr afirma en su libro, sólo "una agotadora y constante distracción", ni quienes usan horas y horas de su vida usando la computadora son tan sólo "picoteadores de información dispersa e inconexa", como Vargas Llosa nos invita a pensar que son.

Intentaré demostrar que el caso de los foros (principalmente los específicos) constituyen un espacio en donde el conocimiento tiene un lugar al menos igual de importante que la información, y en los cuales el esfuerzo y la concentración (tanto en la vida *online* como

⁸ <http://www.lanacion.com.ar/1395507-mas-informacion-menos-conocimiento>

fuera de ella) son valores ineludibles por la mayoría de sus usuarios. Para ellos, la información no es lo más importante, sino que lo que importa es la actitud que uno tenga frente a ella al momento de abordar la resolución de un problema. Sobre eso mismo, veremos en el próximo capítulo, trata la ética hacker.⁹

Internet como parte del mundo

En oposición a la mirada que concibe a Internet como un “mundo aparte”, la perspectiva que adoptaré en este trabajo considera a Internet como parte del mundo. En este sentido, considero importante destacar que, en la práctica, Internet es con mayor frecuencia sólo una herramienta y un espacio social que mucha gente utiliza para extenderse a sí misma y extender sus relaciones. Creo, junto con Grillo, (2008, p. 5) que la visión de Internet como un mundo aparte está asociada con pensar a la “sociedad de la información” como un fenómeno unificado que crece de manera más o menos lineal, derramando generosamente “cibercultura”¹⁰. La misma, en mi opinión es, además, riesgosa en tanto, como vimos, es proclive a concebir a la red de un modo que Marx denominaría *abstracto*, es decir, por fuera de sus condiciones materiales de existencia. Concretamente, Internet entendido como un “nuevo mundo” nos abre la puerta de la imaginación y a la idealización, como el *Mare Tenebrosum* que era el Océano Atlántico (y América) para los católicos mediterráneos previo a la conquista, con vientos inimaginables, y hostiles monstruos.

⁹ En la lectura del primer boceto de esta investigación, *Seppo* realizaba la siguiente reflexión en torno a los argumentos vertidos por Vargas Llosa:

“El tema lo discutí varias veces, y la mejor forma de verlo que encontré fue esta: Un matemático hace 100 años tenía que aprender muchas técnicas para hacer cálculos que hoy en día no son necesarios por el avance tecnológico. Sin embargo, hoy nos parece terrible a nosotros-dinosaurios que alguien necesite una calculadora para álgebra simple. ¿Por qué es eso? Para mí es un principio moral histórico que no debería ser más válido pero que sólo el paso de las generaciones puede “corregir”.

De la misma forma, las “apps” de iPad suelen emular en cuanto a interacción los objetos que imitan (ej: una “app” para leer un libro hace un efecto similar al pasar de página). Y las generaciones futuras no van a entender ese concepto, o les va a parecer arcaico. No van a necesitar emular algo físico conocido, porque el iPad va a ser lo conocido (y el libro lo raro), es como a un niño de ciudad preguntarle de dónde viene la leche y que responda “del supermercado”.

¹⁰ Aunque creo que resulta un concepto problemático, no es este el lugar para problematizarlo. Provisoriamente, comprenderé a la cibercultura en el mismo sentido que Lévy (2002): el autor francés define a la misma como el conjunto de las técnicas, prácticas, actitudes, modos de pensamiento y valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio, es decir, como un sistema híbrido donde cultura (la dinámica de las representaciones), sociedad (la gente, sus lazos, sus intercambios), y técnica (los artefactos eficaces) se influyen y retroalimentan mutuamente.

En su lugar, la visión de Internet como "parte del mundo" nos desafía a pensar, como dice Grillo, a la sociedad de la información como un mosaico complejo con piezas de diferentes tamaños y texturas que se superponen, y se conectan sólo a partir de la agencia y la apropiación que los actores sociales son capaces de hacer con las posibilidades que ofrece la tecnología. Pero sobre todo, considerar a Internet como parte del mundo nos ancla al mundo material, nos advierte de su preeminencia. *Internet no es, de una vez y para siempre, tal o cual cosa. Lo que es Internet depende de su uso, y el mismo no está por fuera de las condiciones sociales en que se desenvuelve.* Este será uno de los puntos de partida de esta investigación.

Innovaciones tecnológicas

Comprender a los foros de Internet requiere, a mi entender, conocer primero cuáles fueron las innovaciones tecnológicas que posibilitaron su existencia. El entramado técnico y social que da origen a los foros en Internet es, creo, fundamental para comprender los elementos éticos que hoy regulan las interacciones en estos sitios.

En 1979, dos estudiantes de la Universidad de Duke, Estados Unidos, crean el famoso UseNet (acrónimo de *Users Network*), que consistía en grupos de noticias en que los usuarios podían leer o enviar mensajes ("artículos") ordenados jerárquicamente. Los principios técnicos y la masividad participativa eran sumamente limitados si lo comparamos con las posibilidades actuales. A mi entender, dos factores técnicos contribuyeron para lograr el aumento logarítmico de la participación en la difusión de información y discusiones utilizando la Web como escenario hoy en día:

- 1- La masificación de la computadora de escritorio (PC) y las conexiones de Internet hogareñas.
- 2- El desarrollo de lenguajes de programación y bases de datos capaces de producir páginas de internet dinámicamente.

Este último punto merece un desarrollo más profundo. En épocas en que Internet comenzaba a masificarse (en Argentina¹¹, a comienzos de la década del 90), la enorme mayoría de los sitios de la World Wide Web consistían en páginas estáticas, es decir, de contenido fijo, cuyo cambio o actualización era realizado manualmente por parte de un diseñador o programador. A través de un lenguaje de etiquetas (denominado *Hypertext Markup Language* – *Lenguaje de etiquetas de hipertexto*-, HTML) la página tenía un contenido fijo. La posibilidad de participación de los usuarios estaba limitada a la actualización *off-line* del administrador del sitio. Los “comentarios” o “aportes” de los visitantes llegaban por algún medio (formulario o correo electrónico) y era el administrador quien armaba el sitio incluyéndolos.

El inconveniente de este mecanismo resulta evidente: existía un desfase de tiempo entre el aporte y la actualización, y un trabajo manual sobre cada uno de los aportes. La mayoría de los sitios de Internet, tal como los conocemos hoy, no eran posibles desde el punto de vista técnico. Imaginemos, por ejemplo, el caso de un diario on-line. Ante cada noticia, un diseñador debía estar reordenando los contenidos y actualizando la página para que los visitantes pudieran ver las noticias actualizadas.

La primera implementación tecnológica que *dinamiza* el contenido de Internet es la tecnología CGI (*Common Gateway Interface*). Esta interface vinculaba la página de Internet con un programa *externo* que recogía información de un archivo de texto o base de datos y enviaba al cliente una página construida dinámicamente. Un buscador de Internet (Yahoo!, Google, entre otros) necesitaba indispensablemente que los resultados se construyan dinámicamente en función de la búsqueda que realizaba el usuario: CGI fue la primera solución, bastante exitosa para los objetivos que se propuso alcanzar. Gracias a esta tecnología, los primeros foros de Internet encontraron la base técnica que les dio posibilidad de desarrollarse.

La innovación técnica que perfecciona el CGI son los lenguajes dinámicos que existen en la actualidad. Hoy en día, la abrumadora mayoría de los sitios están desarrollados en lenguajes

¹¹ Según el INDEC, en el período 2001-2010 más de 3,5 millones de hogares adquirieron una computadora personal, dando como resultado que casi la mitad de los hogares del país (47%) están hoy equipados con al menos una computadora. Notable incremento si se lo compara con el número del año 2000. En la nota titulada “Los argentinos e Internet” (19/06/2000), el Diario La Nación publicaba que había 2,5 millones de computadoras en el país, distribuidas de modo tal que “de cada diez hogares argentinos, al menos uno tiene una computadora”. Cualquier información en el país referida al acceso digital en hogares (ya sea posesión de computadora e Internet) proviene de consultoras privadas, ya que previo al censo del año 2001, no se incluían preguntas censales respecto a la posesión o el uso de computadoras.

cuya función principal consiste en la construcción dinámica de páginas. Entre ellos, los más populares son el ASP (*Active Server Pages*) junto a su versión mejorada, el ASP.NET (*Microsoft*); PERL; Ruby; y PHP (de código abierto, software libre) entre otros. Todos ellos nacieron con el objetivo de facilitar la construcción dinámica de contenidos web. Esto significa, por ejemplo, que uno pueda crearse un usuario en un sitio como Facebook, un blog o un foro, que puede publicar información y agregar contenidos, y todo el resto de los usuarios del mundo puede visitar ese sitio y acceder a esos contenidos de manera instantánea. A diferencia del caso explicado anteriormente (las páginas estáticas), no es un administrador sino el propio programa el que crea la página en función de datos almacenados. Las ventajas son muchas: la inmediatez entre la producción y la publicación del contenido en Internet, la automatización del proceso, y con todo ello un terreno fértil para la construcción descentralizada de contenidos.

Este es el sustrato técnico para los foros, instancias privilegiadas de participación y colaboración entre usuarios.

Hacia una definición de "foro" y los referentes empíricos del presente trabajo

La explicación anterior constituye, a mi entender, un elemento central al momento de comprender de qué hablamos cuando hablamos de foros en Internet. En ellos, las personas son las actividades que desarrollan a través de sus *nicks*. La identidad en Internet es, en parte (solo en parte), resultado de un *proceso reflexivo de construcción por parte de los actores sociales*, y deja de ser tan solo una cuestión de pertenencia dada a un grupo en función de credo, etnia, nación, o lugar de residencia.¹² (Contreras, 2003, pp. 26-27)

Muchos de los foros se autodenominan como tales. Existen foros de autos (en general o de marcas y modelos específicos), foros de cocina, foros de informática (reparación de computadoras, programación), foros de discusión religiosa, política, militar, etc. La gama es interminable, y cualquier usuario con los conocimientos técnicos necesarios es capaz de crear

¹² La aclaración de que la identidad en Internet resulta de un proceso reflexivo de los usuarios solo en parte, constituye el problema central de mi tesis de Maestría en Ciencias Sociales en curso.

un foro sobre el tema que le interese y hospedarlo¹³ en Internet de modo gratuito. A todos ellos se puede acceder a través de una dirección URL¹⁴ y por lo general requiere que el usuario se registre para poder participar activamente del mismo. Sin embargo, en muchos casos, la lectura puede realizarse sin registración.

En estos foros, la operatoria es más o menos similar: ordenados jerárquicamente según categorías, los usuarios registrados pueden abrir “temas”, los cuales una vez abiertos admiten (y requieren) la participación de otros usuarios también registrados en el mismo foro. Cada uno de estos usuarios se identifica con un *nickname*, junto con otros datos de carácter personal que se exhiben al público en forma limitada o nula, usualmente en una sección denominada “perfil”. Incluso, no hay ninguna obligación de que, salvo la dirección de correo electrónico del usuario al momento del registro, los datos que se ingresan sean reales. La dinámica de este tipo de foros es, con frecuencia, la de la pregunta y la respuesta:

“En un foro puedo preguntar o me preguntan mas específicamente sobre un tema e inclusive uno esta mas dispuesto a ayudar, porque el objetivo de estar en ese foro es la ayuda mutua en un tema específico” (Uhura)

“La mayoría de mis preguntas tenían respuesta y las encontraba en foros del web. Cuando encontré una pregunta que no estaba ya hecha y respondida me vi en la necesidad de postearla yo misma y así incursioné en Foros del web” (Monimo)

Ante un tema abierto, usualmente en modo de pregunta o pedido de ayuda, el resto de los usuarios ingresa y analiza el problema propuesto. Si está dentro de sus posibilidades, responde, proveyendo una solución o solicitándole más información al autor del tema. A veces el post es de opinión. Es usual, entre usuarios con experiencia en el uso de la Web, revisar en foros antes de adquirir un producto. Esto resulta muy frecuente, por ejemplo, en foros de informática, preguntando sobre la instalación de nuevos programas o el *release* de nuevas

¹³ El *hosting* o alojamiento web es el servicio que provee a los usuarios de Internet un sistema para poder almacenar información, imágenes, vídeo, o cualquier contenido accesible vía web. Es una analogía de "hospedaje o alojamiento en hoteles o habitaciones" donde uno ocupa un lugar específico, en este caso la analogía alojamiento web o alojamiento de páginas web, se refiere al lugar que ocupa una página web, sitio web, sistema, correo electrónico, archivos etc. en internet o más específicamente en un servidor que por lo general hospeda varias aplicaciones o páginas web.

¹⁴ Un localizador uniforme de recursos, más comúnmente denominado URL (sigla en inglés de *uniform resource locator*), es una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato modélico y estándar, que se usa para nombrar recursos en Internet para su localización o identificación, como por ejemplo documentos textuales, imágenes, vídeos, presentaciones digitales, etc.

versiones. Asimismo ocurre en foros de autos. Como ejemplo, un usuario preguntaba por primera vez en el foro argentino de Renault 19:

“Hola gente ...Soy nuevo en el sitio ... Les cuento que estoy un poco ansioso por recibir este auto que viniendo de un fiat regatta con gas que tuve por 13 años y que me dio muchisimas satisfacciones este auto parece una nave espacial ... Es un modelo 95, a nafta y está aparentemente impecable ... Lo unico que me llamo la atencion es la dureza de la amortiguacion delantera ... La forma de probarla fue sentandome en en guardabarro y vi que casi no se bajaba ... Me queda la duda que pueda tener algun problema de amortiguador o quizas espiral ... o quizas sea característica del tipo de auto ... El andar es buenísimo ... Bueno ... Es azul metalico ... Ya les mandare fotos ... Slds ... Pablo”
(pabloenriqueg)

Este tipo de foros concentra usuarios respecto a un tema de interés común. Entre los casos citados, uno de mis informantes -UHURA- participa frecuentemente en un foro de construcción, reparación y restaurado de flippers (videojuegos electrónicos), y Monimo es asidua usuaria de un foro de lenguajes programación de Internet. Pabloenriqueg, luego de ese primer posteo, ha realizado unos cuantos más en los que comparte fotos pidiendo ayuda, y auxilia a otros novatos luego de adquirir algo de experiencia con su auto. Aunque las temáticas sean muy diferentes, los tres foros comparten esta pauta de funcionamiento de la pregunta y la respuesta.

Sin embargo, no es el mecanismo de pregunta-respuesta el único que existe. A veces, el post puede solicitar la participación en relación a un tema específico, convocando a la publicación de experiencias, opiniones, fotos o lo que sea que tenga que ver con aquello a lo que el usuario invite.

Provisionalmente, llamaremos a este tipo de foro, foro específico. Alrededor de un tema, varios usuarios se congregan y comparten experiencias e información en torno a temas que son por ellos mismos abiertos, y que presentan algún modo de organización. Aunque con frecuencia se inicien con un post a modo de pregunta de un usuario al resto, no es la única dinámica que presenta. El caso que aquí investigo es un foro de programación de lenguajes de Internet llamado “Foros del Web” (FDW) (<http://www.forosdelweb.com>). Esta aproximación y su explicación detallada serán abordadas en el Capítulo 4.

Paralelamente a los foros específicos, otro tipo de foros ha logrado una gran popularidad en los últimos años: son plataformas en las cuales no hay una temática central,

sino que cada usuario es libre de publicar aquello que le venga en gana. Al mismo tiempo, cada usuario es capaz de buscar sobre la totalidad de las publicaciones (o “post”) y acceder a esa información. Aquí aparece la primera diferencia con el foro específico: no hay un tema excluyente, sino que cualquier tema es bienvenido. Bajo categorías que ordenan los *posts* de un modo bastante laxo, en este tipo de sitios un usuario es capaz de encontrar al mismo tiempo música, películas, explicaciones prácticas y detalladas sobre como pintar un auto, una casa, como construir una biblioteca, como preparar comidas, y virtualmente todo aquello que a algún otro usuario se le haya ocurrido compartir. Así da la bienvenida uno de los sitios más populares al momento de la redacción de este trabajo, Taringa (<http://www.taringa.net>):

“Taringa es una Web donde puedes compartir tus intereses con usuarios de habla hispana de todo el mundo, esto se realiza por medio de posts en los cuales ustedes podrán subir cosas de su interés, música, películas, juegos, y así también podrán visitar los aportes de los demás usuarios, comentarlos, premiar un post destacado con puntos, jugar, conocer mucha gente, etc.”

Aunque el sitio mismo no asume el mote de “foro”¹⁵, e incluso sus usuarios son reticentes a esa denominación, considero que Taringa (como la mayoría de los sitios con características similares) constituye un foro un tipo particular: los llamaré foros generales.

“Tené en cuenta que Taringa no es un foro aunque por momentos se borren un poco esos límites. [...] Un tema aparte son las comunidades dentro de Taringa que comienzan a tener el formato de foro específico de un tema que une usuarios.” (Uhura)

“y no creo que taringa se haya creado para expresarnos, taringa se creó para que se pueda piratear tranquilo: la página no tiene material, sino que los usuarios comparten links. Como estamos en la era de las redes sociales, se terminó convirtiendo en una, pero no lo es” (aldana89)

Intentaré demostrar que Taringa es un foro, a pesar de la negativa de algunos de sus usuarios. Me anticipo a las discusiones posteriores para indicar que lo central de un foro no consiste en el tema acerca del cual se discute (un foro de programación y un foro de autos son igualmente foros), ni siquiera cómo se jerarquizan las participaciones (puede ser en función de jerarquías estipuladas con anterioridad, por la acción de un moderador, por la decisión del

¹⁵ Esta negativa quedará clara cuando se analice, en el Capítulo 4, el caso de los foros específicos.

usuario que postea, etc.). Parece evidente que lo esencial del foro es, precisamente, la participación. Sin embargo, no cualquier tipo “participación” en Internet recibe el nombre de foro. Un grupo de correo electrónico requiere de la participación de todos sus miembros, pero sin embargo no constituye un foro. Esto es en razón de que es cerrado, no público, y fundamentalmente que el medio que utiliza no es un sitio web, sino las casillas de correo de cada uno de los miembros. Para visualizar cada uno de los correos, asimismo, es preciso utilizar un software cliente de correo o una página Web que sirva los correos, también conocidos como *Webmails*.

Así nos vamos acercando a la definición. Sabemos que un foro debe funcionar en un sitio web, en el cual sus miembros participan y cuyo acceso es público. Si prestamos atención a las novedades que incorporan diarios electrónicos, se notará que muchos de ellos admiten comentarios de usuarios que estén previamente registrados en el sitio. Incluso, aparte de comentar la noticia, a veces es posible responder a comentarios previos. E inevitablemente surge la pregunta: ¿Es esto un foro de Internet?

Siguiendo la premisa Durkheimiana (1986 [1895]), estamos descartando las prenociones para construir una definición. Hasta cierto punto, el proceso es en parte contraste con lo real y en parte un recorte arbitrario que delimite aquello que se va a estudiar. En mi opinión, estos casos no constituyen foros de Internet por tres razones: i) en primer lugar, porque opera en ellos una especie de censura previa. Un moderador lee los comentarios antes de autorizarlos a aparecer en el sitio, y los criterios que utiliza para hacerlo no están delimitados claramente; ii) no creo que constituyan foros porque la posibilidad de intervención es muy limitada¹⁶ (usualmente unos 140 caracteres), imposibilitando la verdadera “discusión” y limitando la participación a comentarios muy breves. Finalmente, y como razón más relevante, no es la intervención de los usuarios lo que constituye el elemento central en la herramienta, sino que en todo caso los aportes son un elemento accesorio a la nota que se está comentando.

Por lo expuesto, estamos en condiciones de elaborar una definición de foro:

¹⁶ Al final de la redacción de esta investigación, los principales diarios ya vinculaban los comentarios con Facebook. Esto quiere decir que los usuarios que poseyeran cuenta de Facebook podían comentar directamente en los sitios de los diarios sin necesidad de registrarse nuevamente. Esto permitió que no hubiera un límite de caracteres en los comentarios realizados por los visitantes, y que se pudiera mantener discusiones que, algunas veces, continuaban en Facebook directamente, fuera del sitio del diario. Sin embargo, cabe destacar que dado el tenor de las discusiones en relación a las noticias, los usuarios de Facebook eran generalmente usuarios falsos, creados *ad hoc* exclusivamente para publicar allí los comentarios.

Un foro de Internet es un sitio web en el cual son los usuarios quienes elaboran o editan los contenidos que en él circulan, pudiendo publicarse, comentarse y leerse sobre uno o varios temas, y cuya regulación está, hasta cierto punto, en manos de la comunidad misma de usuarios.

Dentro de esta definición amplia, caracterizamos entonces dos especies de foros:

- 1) *Foros específicos*: son aquellos foros en los que la discusión gira en torno a un único tema, generalmente amplio, y su modalidad es la del *post* y la/s respuesta/s. En el presente trabajo se estudiará, como caso empírico, el sitio Foros del Web.
- 2) *Foros generales*: son aquellos en los que se admiten contribuciones sobre cualquier tema que el usuario quiera publicar, y su modalidad es la del *post* y los comentarios posteriores. El referente empírico aquí será Taringa.

Elaborada la definición, cabe realizar algunas aclaraciones. Empezando desde la cuestión de la regulación, en todo foro existe la figura del “moderador”. Los foros, como se verá, tienen reglas bastante rígidas respecto a sobre qué y de qué manera se debe participar. Muchas de esas reglas son explícitas, algunas implícitas. Los moderadores son, generalmente, usuarios con alta reputación en el foro que han adquirido el poder de intervenir en aquellos casos en que tanto la comunidad de usuarios como él mismo entiendan que un *post* o comentario se aparten de las reglas estipuladas en el sistema. Por supuesto, el mecanismo a partir del cual un usuario se convierte en moderador no está casi nunca exento de críticas al interior de los foros.

Otra salvedad que vale la pena realizar tiene que ver con la autoría de los contenidos publicados. No todo lo publicado es una originalidad del usuario que lo postea. Sin embargo, se supone que la publicación es pertinente, y supone un esfuerzo (ya en la elaboración, ya en la edición) por parte de quien publica. Aunque veremos en detalle las reglas explícitas e implícitas de ambos tipos de foros, adelanto la cuestión de que ineludiblemente, si no se trata de una elaboración propia, el usuario está *moralmente* obligado a citar la fuente.

Lo que aquí me interesa, es indagar sobre las motivaciones que encuentran los usuarios para participar en el modo en que lo hacen en cada uno de los foros. ¿Son estas motivaciones iguales en las dos especies aquí diferenciadas? ¿Cuáles son las reglas que operan en cada uno, y cómo funciona la regulación sobre las mismas?

Estas son algunas de las preguntas que intentaré responder en adelante.

Capítulo 2

Una lectura desde la teoría social clásica sobre el mundo hacker

Hay un fantasma que recorre los foros de Internet. Es el fantasma de los Hackers. En este Capítulo, me propongo introducir y caracterizar al conjunto de personas y normas que constituyen, a mi entender, el principio explicativo a partir del cual es posible dar respuesta a las preguntas que presenté en la introducción. Creo que las normas válidas de comportamiento entre los hackers (o, como veremos, su orden legítimo), al igual que demostró Max Weber para la Ética Protestante, se "sacralizan" y persisten en los foros. Estas normas constituyen los principios elementales que regulan las interacciones entre los usuarios en el marco de los foros.

El "Espíritu Hacker" sobrevive en los foros de Internet, establece las reglas a partir de las cuales los usuarios se relacionan entre sí. Comenzaré entonces por caracterizar al grupo al que comúnmente se conoce como Hackers, y lo haré empleando las herramientas conceptuales y metodológicas elaboradas por Émile Durkheim y Max Weber. Primero analizaré algunas de las definiciones o características que el sentido común de la prensa asocia con frecuencia a los hackers. Luego, intentaré construir un tipo ideal de hacker, basándome en la individualidad histórica de Eric Raymond.

En un artículo publicado originalmente en el New York Times, y republicado en el Diario Clarín con fecha 28/07/2010 de título "*Los hackers grises: una nueva tribu que preocupa a las grandes empresas*", el periodista Nick Bilton clasifica a los "hackers" en tres grupos: de sombrero negro, blanco y gris. La clasificación está cristalizada a tal punto de que un artículo en Wikipedia trata sobre el tema con una descripción extensiva.¹⁷

Se supone que, en función de los objetivos que se proponga en su tarea cada *hacker*, se desprendería su pertenencia a cada uno de estos grupos. Esta clasificación organiza un continuo que va desde quienes, trabajando *para* una empresa, ofrecen su "colaboración" para

¹⁷ La clasificación puede leerse en inglés en http://en.wikipedia.org/wiki/Grey_hat

encontrar las fallas de sus sistemas sin ánimos lucrativos ("*White hats*"), hasta aquellos que "violan los sistemas informáticos de las empresas por *diversión* y en busca de *ganancias*, toman números de tarjetas de crédito o direcciones de e-mail para venderlas o entregárselas a otros hackers". Esos serían los "*black hats*". En el medio, una "nueva" especie de hacker, el "*grey hat*", quienes presentados como un intermedio entre estas especies, "violan las computadoras de una empresa para encontrar los puntos débiles de su seguridad. Eligen luego si notificar a la empresa y guardar silencio hasta que el problema ha sido solucionado, o si avergonzar a la compañía con la difusión del problema." La breve nota culmina con la siguiente reflexión.

"Si los hackers adhieren a una serie de reglas, las empresas se comprometen a no iniciar acciones legales. Y las empresas prometen trabajar con los hackers para solucionar el problema y darles el crédito adecuado por haber encontrado la falla. A algunos *grey hats* les encanta el *reconocimiento*, pero otros buscan *hacer dinero*. Los hackers pueden vender o intercambiar las fallas que descubren en lo que se conoce como el *bug market*, hasta que la empresa repara la falla y la vuelve inservible." [los destacados me pertenecen]

Esta nota, creo, expresa buena parte del sentido común¹⁸ que se aplica comúnmente a un grupo de expertos informáticos que irrumpen en sistemas de computación, a los que se los conoce popularmente como "hackers". La elección de la misma para la apertura del presente capítulo encuentra su razón en que, en mi opinión, no sólo apela al sentido común para definir a los hackers, sino sobre todo porque ofrece una sistematización, una clasificación que establece un continuo en el que se ponen en juego dos valores fundamentales y opuestos: la diversión o entretenimiento y el rédito económico. Como veremos, es cierto que el primer elemento (el entretenimiento) es el motor principal de la actividad hacker. Sin embargo, la cuestión del móvil económico resulta, desde la evidencia empírica que pude obtener, más cuestionable. La *diversión* –"entretenimiento", como se verá- será asimismo el concepto nativo clave, la piedra de toque para responder nuestras preguntas de investigación.

¹⁸ Usualmente, ésta también es la concepción que tienen los medios de comunicación sobre los "Hackers". Una noticia publicada el 17/12/2012 en el Diario Clarín se titulaba "Diez años de prisión para el hacker que difundió fotos de Scarlett Johanson desnuda". El copete describía específicamente por qué se había condenado al criminal: "Un juez federal condenó hoy al hacker Christopher Chaney a diez años de prisión por haber entrado ilegalmente a las cuentas personales en Internet de Scarlett Johansson, Christina Aguilera y Mila Kunis, y haber hecho públicas fotos de las celebridades desnudas."
(http://www.clarin.com/espectaculos/personajes/Christopher_Chaney-hacker-Scarlett_Johansson_0_830317175.html)

Para comenzar este derrotero, y sin mucha pretensión de originalidad intentaré, en primer lugar, construir una definición de hacker más acorde a lo que los mismos hackers consideran que son. Para ello, me basaré en los trabajos de Himanen, Contreras y las minuciosas descripciones de lo que personalidades muy reconocidas en el ámbito hacker han realizado sobre las representaciones y prácticas que caracterizan a esta comunidad.

Tipos ideales: Hackers y Crackers

Émile Durkheim, en *Las Reglas del Método Sociológico* (1986 [1895]), afirma que las representaciones del sentido común son, aunque no una descripción científica de lo real, un buen indicador que el científico debe considerar al comenzar su trabajo. Esta representación, en tanto indicador rudimentario, puede tener puntos de coincidencia con una definición científica de dicho conjunto de fenómenos, aunque es preciso construir a la última a partir de sus caracteres observables. A pesar de presentar cierta confusión y mezcla en algunos de las características vertidas, la nota mencionada enuncia a la vez muchos de los elementos que son propios de la vida hacker. Sin embargo, algunos otros se oponen completamente, y pertenecen más bien al sentido común que se construye alrededor de ellos.

Intentaremos, al modo de Max Weber, construir un “tipo ideal” de hacker, para poder comprender los elementos puros que constituyen, en un plano ideal, al quehacer *hacker*. La puesta en práctica de la herramienta metodológica del “tipo ideal” ha sido utilizada por Weber, en su clásico trabajo sobre “La ética protestante y el espíritu del capitalismo” (1979 [1905]). Sin embargo, es en la obra póstuma “Economía y Sociedad” (2008 [1921]), en donde describe con mayor precisión científica el uso de la mencionada herramienta.

“la sociología construye conceptos-*tipo* [...] y se afana por encontrar reglas *generales* del acontecer. [...] como en toda ciencia generalizadora, es condición de la peculiaridad de sus abstracciones el que sus conceptos tengan que ser relativamente *vacíos* frente a la realidad concreta de lo histórico. [...] Para que con estas palabras se exprese algo unívoco la sociología debe formar, por su parte, *tipos puros (ideales)* de esas estructuras, que muestren en sí la unidad más consecuente de una adecuación de sentido lo más

plena posible; siendo por eso mismo quizá tan poco frecuente en la realidad –en la forma pura absolutamente ideal del tipo-” (Weber, 2008, pp. 16-18)

Los tipos ideales, dice Weber, sirven para indagar acerca de la distancia *ideal* de una construcción y su desarrollo real. Su “pureza” ideal garantiza un extrañamiento respecto del mundo, el que mostrará mayor distancia de la construcción científica en tanto ese mundo es en parte consciente, en parte semiconsciente.

“la acción *real* sucede en la mayor parte de los casos con oscura semiconsciencia o plena inconsciencia de su ‘sentido mentado’. El agente más bien ‘siente’ de un modo indeterminado que ‘sabe’ o tiene clara idea” (Weber, 2008 [1922], pp. 16-18)

En “La ética protestante y el espíritu capitalista”, el autor alemán construye tipos ideales de espíritu capitalista y puritanismo inglés representados en “individualidades históricas” que, en los términos de su representación, son encarnados en las figuras de Benjamin Franklin y Richard Baxter respectivamente. Para nuestros objetivos, tomaremos también una “individualidad histórica” a fin de construir un tipo ideal de hacker. A través de dicha construcción, esperamos poder comprender mejor no sólo las características *puras* de la identidad hacker, sino sobre todo dilucidar los elementos típicamente hacker que subsisten en los foros digitales en la actualidad, y que regulan los intercambios que en ellos se dan.

Para nuestra tarea metodológica, tomaremos la figura de Eric Steven Raymond, quien además de ser autor de algunos libros sobre hackers, es el responsable principal del famoso “Jargon File” (archivo de la jerga hacker), que es mantenido hoy en día por varios colaboradores, pero debe su nacimiento al propio Raymond. Figura asociada también al movimiento de software libre, Raymond es redactor de algunos artículos vinculados a las actitudes que deben adoptarse para convertirse en hacker. Para nuestra construcción, utilizaremos principalmente el artículo llamado “Cómo convertirse en hacker”, el cual se presenta como un manual para adoptar ideas y actitudes hacker, y que constituye verdaderamente un código ético-profesional digno de ser analizado¹⁹. Junto con él, destaca el

¹⁹ Para la versión original (en inglés) del artículo, referirse a <http://wwwu.edu.uni-klu.ac.at/epirker/unix/hacker-howto.html>. Para su versión traducida al español, <http://espora.org/biblioweb/hacker-como.html>. Dado que todo este conocimiento se inspira en un ideal de conocimiento libre, estos artículos no están publicados formalmente.

artículo “Cómo hacer preguntas de manera inteligente”²⁰. En este artículo, el autor da por hecho que las preguntas las vamos a realizar en un foro de Internet.

En ambos casos, se trata de archivos mantenidos por el propio Raymond, cuyas actualizaciones periódicas (la última, hasta el momento de esta investigación, data del 19 de junio de 2012) formalizan, institucionalizan algunas reglas sociales en las interacciones de usuarios en Internet. En términos de Durkheim (2005 [1985]), sería un nivel rudimentario pero cierto de cristalización del hecho social, en tanto implica no sólo las reglas a las que atenerse, sino las sanciones pasibles ante sus violaciones.

Aunque el original “Jargon File” contiene decenas de definiciones de hacker, lo fundamental –dice Raymond– es reconocer la diferencia entre dos actitudes, las que casualmente aparecen con fuerza en la nota que abre el presente capítulo: por un lado, existe

“una comunidad, una cultura compartida, de programadores expertos y magos de las redes, cuya historia se remonta décadas atrás a los tiempos de los primeros miniordenadores de tiempo compartido y los experimentos con ARPAnet²¹. Los miembros de esta cultura crearon el término ‘hacker’. Los hackers construyeron Internet. Los hackers hicieron de UNIX el sistema operativo que es hoy en día. Los hackers hacen andar Usenet. Los hackers hacen andar la WWW. Si eres parte de esta cultura, si has contribuido a ella y otras personas saben quién eres y te llaman hacker, entonces eres un hacker.” (el subrayado me pertenece)

Por el otro, Raymond destaca una actitud diferente:

“existe otro grupo de personas que se llaman a sí mismos hackers, pero que no lo son. Son personas (generalmente varones adolescentes) que se divierten irrumpiendo ilegalmente en ordenadores y haciendo *phreaking* en el sistema telefónico. Los auténticos hackers tienen un nombre para esas personas: ‘*crackers*’, y no quieren saber nada de ellos. Los auténticos hackers opinan que la mayoría de los crackers son

²⁰ Para su versión original (en inglés) del artículo, referirse a <http://www.catb.org/esr/faqs/smart-questions.html>. Para su versión en Español, <http://www.sindominio.net/ayuda/preguntas-inteligentes.html>.

²¹ La red de computadoras Advanced Research Projects Agency Network (ARPANET) fue creada por encargo del Departamento de Defensa de los Estados Unidos (“DOD” por sus siglas en inglés) como medio de comunicación para los diferentes organismos del país. El primer nodo se creó en la Universidad de California, Los Ángeles y fue la espina dorsal de Internet hasta 1990

perezosos, irresponsables y no muy brillantes, y fundamentan su crítica en que ser capaz de romper la seguridad no le hace a uno hacker, de la misma manera que ser capaz de arrancar un coche con un puente en la llave no le convierte en ingeniero de automotores. Desafortunadamente, muchos periodistas y escritores utilizan erróneamente la palabra hacker para describir a los crackers; esto causa enorme irritación a los auténticos hackers. La diferencia básica es ésta: los hackers construyen cosas; los crackers las destruyen” (el subrayado me pertenece)

Me parece necesario destacar, en este punto, algunos elementos cruciales para los propósitos de este trabajo que aparecen en la primera acepción de *hacker* que construye Raymond. *Hacker*, antes que nada, es aquel que es reconocido como *hacker*, a partir de su contribución (o aporte). Y, vuelvo a destacar, el elemento del reconocimiento: son otras personas, es su reconocimiento, es el hecho de que las otras personas sepan quién es uno y qué cosa buena ha hecho, lo que lo convierte a uno en *hacker*. Como veremos en el próximo capítulo, existen conexiones de sentido muy claras entre este primer precepto, y el aporte de un “post” en tanto búsqueda de reconocimiento (o popularidad), a través de los comentarios y los puntos, por parte de la comunidad del foro general. En el capítulo siguiente, presentaré y problematizaré esta vinculación.

Raymond rechaza de plano la asociación común que se realiza entre el *hacker* y aquellos que irrumpen de modo ilegal o forzado la seguridad de un sistema, a quienes llama “*crackers*”. Existen trabajos etnográficos con *hackers* dedicados a la investigación de códigos que codifican las tarjetas de televisión prepaga en España entre los cuales se presenta de un modo muy interesante el debate ético entre los participantes del proyecto cuando una identidad “falsa” publica los resultados de arduas investigaciones de hackers. Allí, hackers con trayectoria en el foro de *crack* de tarjetas de TV prepaga son acusados de la publicación de los mismos, e incluso de trabajar para Canal+ (la empresa proveedora del servicio) y algunos deciden abandonar el foro. (Contreras, 2004, pp 98-130)

La construcción del “*cracker*” que Raymond esboza, contiene atributos que son diametralmente opuestos a los del *hacker*. En otras palabras, lo que el “*cracker*” es, constituye el inverso exacto de lo que el “*hacker*” debe ser: mientras que el *cracker* es perezoso, irresponsable y no muy brillante, el verdadero hacker debe esforzarse permanentemente, con

paciencia, tenacidad y responsabilidad; y como Raymond repite en más de una ocasión, los verdaderos hackers son usualmente portadores de una “mente brillante”, un recurso limitado y valioso.

En segundo lugar, Raymond caracteriza a los *hackers* como una “comunidad” y/o “cultura compartida”. Con esa precisión, Raymond reconoce un sustrato común de representaciones y prácticas entre los hackers, lo que los vuelve pasibles de ser un objeto de estudio antropológico. Al decir de Goffman, en *Internados* (1961):

“Todo grupo de personas –presos, hombres primitivos, pilotos o pacientes- desarrolla una vida propia que se convierte en significativa, razonable y normal desde el momento en que uno se aproxima a ella”

El autor del “Jargon File” enfatiza luego que la “mentalidad” hacker puede aplicarse a diversas áreas que, en concreto, nada tienen que ver con la informática. Aunque hay un origen informático (y desde el sentido común los hackers están asociados a la informática y, particularmente, al software), la “actitud” o “espíritu” hacker es independiente, según el autor, del medio particular en el que se trabaje. “Puede encontrarse en los más altos niveles de cualquier ciencia o arte”. Este punto lo detallaremos más adelante.

Problemas, esfuerzo, motivación

Fundamentalmente, el *hacker* es todo aquel que resuelve problemas cuyo desafío requiere un tipo de conocimiento específico y profundo en un área determinada (como dijimos, principal pero no exclusivamente informática), y cuya resolución es un objetivo en sí mismo y no un medio. Con el objeto de lograr esta resolución, los hackers creen en la libertad y la ayuda mutua. Para Raymond, la actitud propia (y apropiada) del *hacker* puede resumirse en el siguiente poema zen:

“Para seguir la trayectoria, Mira al maestro, Sigue al maestro, Camina junto con el maestro, Mira a través del maestro, Conviértete en el maestro.”

Vanagloria del conocimiento: el maestro constituye el guía, el modelo a seguir, y sólo es maestro aquel que posee el conocimiento y, como todo maestro, lo transmite. En relación a ello, aparece el reconocimiento a la autoridad, definida ella por los méritos del conocimiento. Finalmente, hay un fuerte componente de imitación: hay que ser como el maestro, no sólo intelectual sino emocionalmente.²²

“*Los cerebros creativos son un recurso valioso y limitado*”, dice Raymond y por ello “*no deben desperdiciarse reinventando la rueda cuando hay tantos y tan fascinantes problemas nuevos esperando por allí*”. La resolución de problemas tiene, para los *hackers*, un carácter lúdico, pero al mismo tiempo se reconoce al esfuerzo como el valor más importante en dicha tarea. Estos dos elementos, la resolución de problemas como meta y la diversión como motivación fundamental son, como se verá, las dos piezas fundamentales que estructuran los modos de interacción en los foros [específicos] de Internet hasta nuestros días. Asimismo, de la cita se desprende otro elemento crucial para la comprensión, no sólo de los foros, sino del funcionamiento de Internet y los proyectos de Software libre o de código abierto: un problema no debería resolverse dos veces. *Ergo*, cuando un *hacker* encuentra una solución, tiene el deber moral de compartirla, de volverla accesible al resto de los hackers:

“el tiempo para pensar que emplean otros hackers es precioso –tanto, que es casi una obligación moral para ti el compartir la información, resolver los problemas y luego exponer la solución de manera que los otros hackers puedan resolver nuevos problemas en lugar de enfrentarse perpetuamente con los viejos”

“*Para ser un hacker deberás sentir un estremecimiento de tipo primitivo cuando resuelves problemas, afinas tus habilidades y ejercitas tu inteligencia*”. Para Raymond, el problema plantea un desafío y el *hacker* siente una atracción natural ante el mismo. Pero sobre todo, el ejercicio mismo de su resolución es un acto divertido, emocionante, placentero, erótico. Esa diversión es el motor para la búsqueda de soluciones y la elaboración de nuevos “productos”. En este sentido,

²² Aunque por cuestiones de espacio no podemos emprender el estudio, parece conveniente señalar la influencia de aquello que genéricamente llamaré “cultura o filosofía orientales”: elementos vinculados con el Tai Chi y el Kung Fu aparecen en relación a la relación del discípulo y el maestro, junto con la disciplina que debe tener el hacker. Asimismo, otra línea de investigación es aquella que dé cuenta de las recuperaciones que hacen este tipo de sitios de Internet respecto de los Videojuegos.

Raymond considera que el *hacker* es un constructor. Para él, todo esfuerzo requiere una motivación, y la motivación de la resolución de problemas es el entretenimiento.

El tiempo es entretenimiento

Nos detendremos un instante en el "juego" como la motivación principal y anticipamos desde este instante, la importancia que tendrá este elemento para comprender la vinculación de este *ethos* con los foros de Internet. Uno de los creadores principales del núcleo de "Linux" es un respetado hacker de nombre Linus Torvalds. De hecho, es su nombre de pila el sirve de inspiración para denominar al sistema operativo de código abierto más famoso en todo el mundo. Invitado a un simposio sobre la sociedad-red organizado por Manuel Castells en la Universidad de Berkeley, Linus planteó una "Ley" que lleva su nombre: la "Ley de Linus" (2001).

Desde ya que la siguiente ley nos interesa sólo a los efectos de construir nuestro *tipo ideal*, y no entraremos en cuestiones socio o psicológicas que versen acerca de su veracidad o falsedad.

Bajo la "Ley de Linus", Torvalds agrupa el "total de motivaciones humanas" en tres categorías básicas, a modo evolutivo: el progreso consiste en ir "pasando" de una categoría a la siguiente como fases de un proceso evolutivo. Las categorías son, en orden: supervivencia, vida social y entretenimiento. Notemos desde ya que el *súmmum* de motivación, para Torvalds, se encuentra en lo que él denomina entretenimiento. El programador del núcleo de Linux se centra, en su análisis, exclusivamente ésta fuerza (y no en las anteriores) y especifica a qué se refiere:

"Por entretenimiento entiendo algo más que jugar con la Nintendo, Es el ajedrez. Es la pintura. Es el ejercicio mental que comporta cualquier intento de explicar el universo [...] *entretenimiento es algo intrínsecamente interesante, y capaz de plantear desafíos.* [...] alguien, sin duda, preferiría morir que aburrirse por toda la eternidad, razón por la cual hay gente que se dedica a tirarse de aviones sin tener motivo aparente para hacerlo [...] y el dinero, ¿es una motivación? [...] el dinero *per se* no es lo que motiva en última instancia

a las personas, [sino que] motiva por lo que comporta, es el definitivo instrumento de trueque para conseguir lo que *realmente* nos importa. (Torvalds, 2001, pp. 15-16)

Para Torvalds, es el entretenimiento lo que “acaba dando sentido y significado a la existencia”. Muchos de los elementos que tienen un origen desde el plano de la supervivencia, para Torvalds, luego evolucionan hasta el plano del entretenimiento, como el sexo o la guerra.

El caso de los *hackers*, para el autor, es paradigmático en este punto. Un *hacker* es una persona que ha dejado de utilizar su computadora para sobrevivir (trabajando como programador, por ejemplo) y ha pasado a los dos estadios siguientes. La reciente explosión de las redes sociales (lo cual, parece un fenómeno que ha llegado para quedarse), por ejemplo, implica el paso al segundo estadio. Pero, sobre todo, lo que vuelve un *hacker* al usuario es el entretenimiento por la computadora misma. No hay, para ellos, un estadio de motivación superior a éste.

Los *hackers* programan porque para ellos los desafíos de la programación tienen un *interés* intrínseco. Los problemas relacionados con la programación despiertan una curiosidad genuina en el hacker, y suscitan su deseo de continuar aprendiendo. Esa voluntad de aprendizaje, como señaló Torvalds, se extiende a todos los misterios y problemas del universo, y no exclusivamente a la computadora. Himanen (2001) menciona algunos casos de famosos *hackers* que muestran éste entusiasmo en sus tareas de programación

El valor del entretenimiento para el *ethos* hacker ha adquirido tal magnitud, que se ha desplegado en contextos a los cuales, comúnmente, no se los asocia con *hackers*. Sin ir más lejos, el famoso paquete de aplicaciones de Microsoft Office, en su versión 97, incluía juegos ocultos que sólo un usuario avezado en el manejo de los sistemas era capaz de descubrir²³. La también famosa megaempresa de informática Google ha sido noticia los últimos años por el entorno lúdico en el que sus empleados llevan a cabo sus tareas. Una noticia²⁴ del portal noticias24.com que lleva de título “En Google les pagan por vivir y trabajar así” pone de manifiesto, con fotos y texto, un entorno de trabajo lleno de toboganes, videojuegos, espacios de relax, gimnasios, con “espacios de trabajo muy pequeños pero salas de juegos y de reuniones muy amplias”. La noticia ha circulado por varios sitios de Internet, y genera sorpresa

²³ Para un detalle sobre cómo acceder a los juegos en el paquete de Microsoft Office 97, visite http://www.ciao.es/Microsoft_Office_97__Opinion_1054121

²⁴ <http://www.noticias24.com/tecnologia/noticia/683/en-google-les-pagan-por-vivir-y-trabajar-asi/>

(y muchas veces de forma confesa por los periodistas, envidia) en quienes se anotan de semejante entorno laboral. El caso de las oficinas del sitio de *streaming*²⁵ YouTube (que pertenecen a la misma empresa, Google) ofrece las mismas características.

También parece importante destacar el lugar del dinero en esta ética. Así como, desde cierto sentido común mediático, los hackers irrumpen en sistemas en busca de un rédito económico (ya sea legal, vendiendo el error a las empresas potencialmente perjudicadas; ya sea ilegal, robando información o datos de cuentas bancarias), queda claro que para los "popes" hackers, el dinero tiene la función de ser un medio para lograr la subsistencia en primer término, y para el entretenimiento en segundo lugar. Un verdadero hacker no roba, ni siquiera reditúa con el resultado de todo el proceso de la investigación de la comunidad. El hacker resuelve problemas, y el placer que encuentra en esa tarea es acompañado por un gran esfuerzo para estudiar y comprender el fenómeno que se aborda. Remito al lector al trabajo de Pau Contreras (2003) en el cual está, a mi criterio, muy bien documentada la reacción de una comunidad hacker que busca falencias de seguridad en tarjetas de televisión prepaga, respecto de la venta del conocimiento colectivamente producido en un foro de *hackers* de tarjetas prepagas de TV.

Una ética de trabajo

Los hackers programan porque para ellos los desafíos de la programación poseen un interés intrínseco. Y equiparable al valor del conocimiento y del aprendizaje, está el valor del entretenimiento. El mismo Raymond es conocido por su lúdico estilo de vida: aficionado a los juegos de rol, se viste de sabio de la Antigüedad, senador romano o caballero del siglo XVIII en los bosques de su Pennsylvania natal. Él mismo reconoce:

“Para seguir adecuadamente la filosofía UNIX, es preciso tener (o recuperar) esa actitud. Es preciso que te importe. Necesitas jugar. Tienes que querer explorar.”

²⁵ El *streaming* (también denominado lectura en continuo, difusión en flujo, lectura en tránsito, difusión en continuo, descarga continua o mediaflujo) es la distribución de multimedia a través de una red de computadoras de manera que el usuario consume el producto, generalmente archivo de video o audio, en paralelo mientras se descarga. La palabra *streaming* se refiere a: una corriente continua (que fluye sin interrupción).

En coincidencia con la opinión de Himanen (2003, p. 25), creo que los hackers informáticos considerados a este nivel, constituyen un ejemplo paradigmático de una ética del trabajo más general, a la que podemos dar el nombre de *ética hacker del trabajo*.

Para citar un ejemplo local, el matemático argentino Adrián Paenza publicó, en la edición del 12 de julio de 2006 del diario Página 12, una nota²⁶ de título “Cómo trabajar en Google”. El autor, intrigado por un aviso publicitario en el metro neoyorquino, decide resolver el problema matemático que aquel planteaba. El mismo decía, sin más:

“www.[primer número primo de 10 dígitos consecutivos del desarrollo de e].com”

Desde el vamos, resolver el enigma requiere de conocimientos matemáticos intermedios. Pero, fundamentalmente (y aunque suene una verdad de Perogrullo), la resolución del enigma requiere de aceptar el desafío. Como dice Raymond, “es preciso que te importe, necesitas jugar”. Que un internauta logre descifrar el misterioso número con el objeto de visitar ese sitio web supone dos elementos accesorios: el primero y más evidente, que posee los conocimientos matemáticos necesarios para resolver el problema planteado; pero segundo y, creo, más importante, que acepta el desafío, y su resolución le parece un acto entretenido, valioso por sí mismo.

Como dijimos al comienzo de este apartado, para el *hacker* el problema plantea un desafío, y él siente una atracción natural ante el mismo. La diversión es el motor para la búsqueda de soluciones y la elaboración de nuevos “productos”. Todo esfuerzo requiere una motivación, y la motivación de la resolución de problemas es el entretenimiento. Resolver problemas es entretenido, ese es uno de los principios *hackers*. La publicidad del metro, aunque pública, no estaba dirigida a todos. Más bien, sólo a aquellos que sintieran el deseo de resolver el problema. Lo central está en la voluntad de resolución, en el entretenimiento que ese desafío plantea, y no en el contenido en sí del sitio web.

Por supuesto que no desarrollaré aquí la resolución del problema. Sólo diré que no es para nada sencillo, ya que el número e , al igual que π , tiene infinitas cifras, y sería prácticamente imposible resolver la cuestión sin el uso de una computadora. Paenza, cuenta en

²⁶ <http://www.pagina12.com.ar/diario/contratapa/13-69769-2006-07-12.html>

la nota, convoca a otros dos colegas matemáticos porque reconoce que no se le ocurría inicialmente un modo sencillo de resolverlo. El primer problema era conseguir un número e desarrollado lo suficientemente como para trabajar. Lo consigue en Internet, en un sitio web²⁷ de la NASA, el cual desarrollaba al número en un millón de decimales. Luego, con un programa de computadora, encontrar los primeros 10 dígitos primos fue solo cuestión de tiempo. El resultado era la URL:

<http://www.7427466391.com>

Al ingresar, a modo de última prueba, al autor de la nota se le presentó una página de Internet con la siguiente secuencia:

f(1)= 7182818284
f(2)= 8182845904
f(3)= 8747135266
f(4)= 7427466391
f(5)= _____

En función de los primeros números, había que completar la misma. Este desafío era aún más acuciante que el primero, ya que no había ningún programa de computadora que asistiera en su resolución. Peripecias más, peripecias menos, los matemáticos resuelven el último acertijo y son redireccionados automáticamente al siguiente sitio, junto con una invitación a subir su currículum:

<http://www.google.com/labjobs/index.html>

Paenza concluye que Google tendría en cuenta al postulante “porque había superado los obstáculos que ellos creían suficientes para poder pertenecer a la firma”. Sin embargo, antes que el conocimiento necesario (que, vale la pena repetir, es necesario), más necesaria aún es la inquietud ante el problema, y el deseo de su resolución. Si Google deseara matemáticos, los invitaría explícitamente a resolver los problemas que acrediten sus conocimientos. Pero en su lugar, sale a la caza de aquellos a quienes el problema les despierta la irrefrenable necesidad de resolverlo, incluso cuando eso implique mucho de su tiempo y ni el más mínimo indicio del

²⁷ Luego de una ardua búsqueda, he podido dar con él: <http://antwrp.gsfc.nasa.gov/htmltest/gifcity/e.1mil>

premio a su resolución. Google no busca ni necesita matemáticos, Google busca y necesita *hackers*.

Capítulo 3

Los Foros Generales

“Cuanto mayores son los medios de expresión, menos cosas se tienen por decir, cuanto más se solicita la subjetividad, más anónimo y vacío es el efecto. Paradoja reforzada aún más por el hecho de que nadie en el fondo está interesado por esta profusión de expresión, con una excepción importante: el emisor o el propio creador. Eso es precisamente el narcisismo, la expresión gratuita, la primacía del acto de comunicación sobre la naturaleza de lo comunicado, la indiferencia por los contenidos, la reabsorción lúdica del sentido, la comunicación sin objetivo ni público, el emisor convertido en el principal receptor [...] hay otra cosa en juego, la posibilidad y el deseo de expresarse sea cual fuere la naturaleza del «mensaje», el derecho y el placer narcisista a expresarse para nada, para sí mismo, pero con un registrado amplificado por un «médium». Comunicar por comunicar, expresarse sin otro objetivo que el mero expresar y ser grabado por un micropúblico, el narcisismo descubre aquí como en otras partes su convivencia con la desubstancialización posmoderna, con la lógica del vacío”

GILLES LIPOVETSKY, *La era del vacío*, 1983

Taringa

El primer caso etnográfico que presentaré es el de Taringa (<http://www.taringa.net>). En las siguientes líneas introduciré las características propias de este foro general, e intentaré delinear el modo y las ideas que sustentan el intercambio de información y la obtención de un status entre usuarios para, finalmente, vincular estas representaciones y prácticas con el espíritu hacker.

Existe un acuerdo bastante generalizado en torno a que Taringa, un sitio web relativamente nuevo (aunque con más de 25 millones de usuarios), surgió principalmente como una forma de compartir información multimedia entre usuarios.

“Yo necesitaba un hobby y siempre me descargaba juegos, programas en Taringa!, entonces no podía ser tan patudo para descargar y no colaborar” (Shai)

“Uso a Taringa como buscador principal (por encima de google) cuando tengo que bajar un disco, una película o una serie.” (Uhura)

El sitio funciona bajo una dinámica relativamente simple. Cualquier usuario registrado es capaz de crear un artículo²⁸ sobre el tema que le interese. La confección del mismo se realiza a través de una herramienta de edición del sitio que es medianamente compleja (se necesitan conocimientos informáticos medios para poder realizar un buen post). Una vez publicado, cualquier usuario del sitio puede ingresar y ver lo publicado. En la mayoría de los casos, incluso un visitante no registrado es capaz de ver el post. Los temas son de lo más variado, y ese resulta un valor distintivo, reconocido por los usuarios:

“Es bueno un sitio que conjuga muchas cosas en una. Una frase mental mia es "si no tenes nada que hacer entra en Taringa" Es un sitio que aporta cosas a modo recreativo o aprendizaje. Una de las características de Taringa que tambien me agrada es que es una caja de sorpresas, puedo encontrarme un post de maltrato animal, de concientización ecologica, de fails graciosos o instrucciones de como hacer una rockola. Y luego de acuerdo al animo del dia ingresar donde me llame la atencion o tenga ganas de entrar. Siempre habra algo que te aporte desde lo multidisciplinario. Tiene un bajo nivel de censura lo

²⁸ Durante este primer capítulo, llamaremos a estos artículos “post”. Este concepto adquiere otro significado al tratar a los foros específicos, el cual será especificado al inicio del Capítulo 4.

que permite por un lado acceder a informacion que no esta en otros medios, esto a veces tambien juega en contra ya que debes dilucidar la veracidad de la informacion y hacer filtros.” (UHURA)

Los usuarios que visitan el post, pueden comentar o dar puntos. Los comentarios de los usuarios se agrupan al final del post, y pueden referirse al post o al comentario de otro usuario (cita). Lo que convoca los comentarios es la temática del post. Si el mismo distribuye música, películas o series, se habla sobre la calidad, se agradece, se le solicita al usuario que vuelva a subir los archivos (link muertos²⁹), se realizan bromas, etc. Si el post, en cambio, es informativo o de opinión, esos comentarios son una instancia de discusión entre cualquiera que forme parte de la comunidad y desee participar.

Por ejemplo, ante un post instructivo sobre como pintar un auto, se pueden encontrar comentarios como estos:

“buenisimo man, vamos a ver que sale.....” (turymarc)

“Muy buen post!! me ayudo mucho” (Poloki)

“Muy buena info pero si me animo a pintar mi auto solo es otra cosa. Saludos.” (JUANMA183)

Los puntos, por su parte, pueden ser "dados" por otros usuarios con un máximo diario que está de acuerdo al rango de cada uno. El usuario que tiene la capacidad de dar puntos puede distribuirlos como lo desee. Sin embargo, no cualquier usuario es capaz de dar puntos, ni siquiera de comentar: para hacerlo, debe tener un rango particular.

Cuando un usuario se registra en el foro, su rango de inicio es “novato” y puede ascender a “New Full User” –NFU- (el rango inmediatamente superior) logrando que un único post sume al menos 50 puntos. Sólo los usuarios desde el rango NFU (o rangos superiores) son capaces de entregar puntos. Éstos son entregados por cada usuario bajo ciertos criterios que serán objeto de análisis inmediato. Por ahora, diremos que elementos como lo útil que

²⁹ Un link roto es un vínculo cuyo destino es inexistente o ya no está disponible. Desde la proliferación de sistemas de almacenamiento de archivos gratuitos y a gran escala (Como Rapidshare o Megaupload -al respecto, ver Post-Scriptum-), se ha facilitado enormemente la compartición de archivos grandes (por ejemplo, música o películas), poniéndolos disponibles para todos sólo a través de un link. Sin embargo, las subidas gratuitas de archivos son limitadas, en tiempo, espacio y cantidad de descargas. Asimismo, muchos de estos archivos son borrados por estas empresas cuando descubren la potencial violación a los derechos de autor. La consecuencia inmediata de este hecho es que muchos de los post con vínculos alojados en estos servidores (es decir, la mayoría) se convierten en obsoletos en un corto lapso de tiempo, ya que el vínculo deja de estar disponible. En esos casos es en los que usuarios, a través de comentarios, le piden al autor que vuelva a subir sus archivos.

resulte ese post para otro usuario, el trabajo que supuso su elaboración y la temática elegida contribuyen a que el post sea merecedor de puntos.

“Cuando llego a mi casa, solo miro las notificaciones, entonces entro a los posts de los que sigo. y al que más me gusta, le doy mis puntos.” (aldana89)

“El hecho de comentar y dar puntos me parece poco precio para aquellos que se tomaron el laburo de hacer un post y subir una serie, o una película... entonces los doy.” (borispasternak)

“Intento asignar los puntos que me dan por día solamente a novatos y hacer más comentarios en post de novatos. Intento dar los puntos que se me asignan (10) tanto en tanto en Taringa como en Poringa³⁰ (otros 10). Si o si. Aunque no encuentre un post que realmente valga la pena se los doy al mejor de los post de los novatos. Si no encuentro ninguno que valga la pena se los asigno a uno que tenga algún interés o gusto similar al mio.” (UHURA)

“a la hora de dar puntos, busco posts con los que me sienta relacionada... que compartan mi interes con algo, o simplemente algo q me parecio divertido u original” (Alma_de_blues)

De estos fragmentos se desprende una especie de actitud “altruísta” en la asignación de puntos o en la realización de comentarios. Por un lado, aparece la voluntad de reconocer el mérito (“al mejor de los posts...”). Asimismo, se reconoce la afinidad de intereses (“se los asigno a uno que tenga algún interés o gusto similar al mio”, “que compartan mi interes con algo”) Por otra parte, en todo momento aparece la voluntad de procurar que los novatos asciendan de rango.

A *priori*, parece haber en quienes postean una dedicación *desinteresada* de tiempo y esfuerzo para compartir información sobre temas diversos. Desde esta mirada, el mundo de la sociedad-red plantea algunos interrogantes sobre la propiedad y el interés propios de la sociedad capitalista. Intentaremos develar la lógica que subyace a este intercambio, lógica específica que instaura una esfera autónoma de circulación de información y status.

³⁰ Poringa es una “bifurcación” (*fork*) de Taringa, pero de contenido exclusivamente erótico o pornográfico.

La doble dimensión de la “inteligencia colectiva”

De visitante a participante

Un gran número de los foros en Internet permiten el acceso a los *posts* por parte de “visitantes”, es decir, usuarios que no están registrados. En Taringa, de modo casi invariable, los usuarios pasan un tiempo como visitantes previo a dar el salto cualitativo de registrarse y estar incluido, comprometerse, discutir, insultarse. Es decir, adoptar un rol activo en el foro.

“¿Cuánto hace que soy usuario? Desde el 15 de junio de 2009 (aunque venía mirando el sitio desde unos 4 o 5 meses antes) recién me hice usuario cuando considere que tenía algo bueno que postear.”

(UHURA)

“Yo no entendía muy bien antes de entrar. Desde marzo estoy con esto de Taringa! [...] me registré para ver todos los posts, hay muchos que están restringidos sólo para usuarios” (aldana89)

Las normas del foro y el “aporte”

Taringa, como el resto de los foros, posee una serie de *normas* que todos los usuarios deben respetar. A diferencia otros foros, en Taringa muchas de estas normas están institucionalizadas en reglamentos sistematizados, realizados por usuarios de rangos altos³¹. Sin embargo, hay muchas otras normas no explícitas, usualmente compartidas con el resto de las instancias de participación en Internet. Es Emile Durkheim (2005 [1895], p. 23) quien afirma que si una sociedad condena determinados modos de conducta, es porque ellos ofenden algunos de sus sentimientos fundamentales, sentimientos que son parte de su constitución. Puede que, al tratarse de un foro, estemos tratando con un hecho social en los términos del autor francés. En ese caso, como modo de hacer, pensar o sentir instituido por la colectividad, debe de ser coercitivo, colectivo y exterior. Veamos.

³¹ Una lista de violaciones a la norma, y el instructivo para que los usuarios denuncien dichas violaciones puede encontrarse en: http://www.taringa.net/posts/taringa/6416160/Tips-para-denunciar-un-post_usuario-en-forma-correcta.html

Dice Pascal en sus “Pensamientos” (2002 [1669], p. 15) que “*la costumbre forma toda la equidad por la única razón de que es recibida. Es el fundamento místico de su autoridad [...] ha sido antaño sin razón, ha devenido razonable*”. Las normas se sostienen colectivamente. El individuo nace sometido a ellas, como prerrequisito para la vida en sociedad. Esa moral es exterior y coercitiva. Una nota al pie de Durkheim en “*Las Reglas del método sociológico*” (1986 [1895]. p 28) aclara este punto:

“El poder coercitivo que le atribuimos es incluso una parte tan pequeña del hecho social que éste bien puede presentar el carácter opuesto. Pues, al mismo tiempo que las instituciones se nos imponen, nosotros nos atenemos a ellas; nos obligan y nosotros las amamos; nos constriñen y nosotros sacamos provecho de su funcionamiento y de la coacción misma que ejercen sobre nosotros.”

El foro constriñe a sus integrantes. Exterior a ellos, impone sus reglas, que al mismo tiempo son reafirmadas y reelaboradas colectivamente. Se trata de un foro con más de cinco millones de integrantes desperdigados por el mundo. Estas normas se evidencian a través de la sanción colectiva. Como dice Durkheim:

“*Lo que las representaciones colectivas traducen es la manera en que el grupo se piensa en sus relaciones con los objetos que lo afectan*” (p. 23)

La prueba de que las reglas son sancionadas colectivamente puede encontrarse, fundamentalmente, en las reacciones sociales ante una violación a la norma. Los comentarios de los usuarios hacen saber al infractor de su falta, tanto con texto como con imágenes. El foro pone a disposición, guías completas acerca de las normas, y de cómo denunciar aquellos posts que las violan. Paralelamente, varios usuarios postean herramientas para evitar ser víctimas de repost³², o imágenes que puedan ser utilizadas para el comentario destinado al transgresor. Hay un notable interés por parte de los usuarios en no ser plagiados dentro del mismo foro, y una

³² El *repost* consiste, básicamente, en el plagio de un post de otro usuario. La norma indica que la copia no puede ser completa, y en cualquier caso debe citarse la fuente.

búsqueda permanente de originalidad que incluso lleva a aclarar, en el título mismo del post, que se trata de un post nuevo, original, “no repost”.

Además de la originalidad, el post debe ser útil. En términos nativos, debe constituir un *aporte*³³. Por supuesto, al tratarse de un foro general, no hay criterios que definan intrínsecamente lo útil o inútil. Al visitar el sitio, cualquier usuario en una búsqueda rápida y azarosa puede encontrar cientos de posts cuyos títulos comienzan con frases como “mi aporte sobre...”. Así también los comentarios se agradecen muchas veces en relación al “aporte” que el post comentado ha logrado. Como dije anteriormente, este “aporte” no consiste en un valor intrínseco, en parte a partir de las razones que da UHURA (“*la calidad de posts y usuarios es muy variada*”), sino de lo que algunos usuarios pueden considerar. Por esa razón, qué resulta aporte y qué no es objeto de discusión.

En un post titulado “Emma Watson y el cantante de Razorlight”³⁴, que muestra una noticia del mundo del espectáculo, el primer comentario (de usuario “ulaisis”) se pregunta “*y esto... que aporta?*”. Lo interesante es que la respuesta de otra usuaria entrevera un elemento fundamental en torno al valor de un post: “*Aporta. No estoy muy segura de que. Por algo los comentan...*” (ericatrasca).

Evidentemente el “aporte” es un elemento importante e imperativo del post. Aunque seguramente no todos los usuarios del foro puedan considerar como útil al mismo “post”, debe *poder ser útil* al menos para alguien. Cuando algún usuario pone en cuestión el aporte de un post, existe la posibilidad tanto de que los comentarios profundicen la inutilidad de lo postado, como de que otros comentarios revaloricen el aporte generado por ese post. Precisamente, como lo expresó la cita que cierra el párrafo anterior, son las repercusiones en otros usuarios las que, en definitiva, determinan el aporte o no de un post.

³³ La idea de aporte nace ligada al posteo. En el instructivo de Taringa!, en la sección que explica el funcionamiento del sitio, el “agregar post” se describe como “desde aquí se arman y se postean todos tus *aportes* en TARINGA!”. Post, en este caso, se equipara conceptualmente con aporte. Postear es Aportar, y aportar es dar, contribuir. El post es un don.

³⁴ <http://www.taringa.net/posts/noticias/1074165/Emma-Watson-y-el-cantante-de-Razorlight.html>

Para comprender la totalidad de este concepto nativo, debemos introducir su opuesto en el entramado de significados del foro: el “*crap*”. La palabra *crap*, en inglés, significa excremento o basura. Es utilizada para (des)calificar ciertos posts por su falta de aporte. Un post *crap* es un post que no aporta nada y, por ende, viola el espíritu que motiva a los usuarios a postear. En el post “Helicoptero MIL V12”³⁵, que consta de fotos y comentarios sobre un helicóptero ruso de fines de la década del 60, los primeros cuatro comentarios (de usuarios distintos) instan al creador del post a dejar de *crapear*:

"BASTA DE CRAPEAR!" (viper3k)

"Otra vez con los posts de avioncitos?" (lobox8)

"hacé un post donde te den puntos y dejá de subir estas mierdas cada 5 minutos" (Vpablo)

"basta....no ves que no te dan puntos....." (terra2)

Otros comentarios son a favor del post, e instan al creador a seguir posteando. Muchos de ellos le otorgan puntos:

"Me parece que el título fue clarito: 'helicóptero'. al que no le gusten los aparatos que vuelan que no entre, el flaco no engañó a nadiea mí me interesó y le doy +10" (Darton)

"seguí haciendo estos post maestro +5" (Alejou)

El post debe ser útil, debe aportar, ése es el mandato. Aquel post que no lo cumpla, será condenado y, en algunos casos, eliminado.

En la sección de humor pueden encontrarse posts que citan otros posts calificados unánimemente como *crap*. En la misma sección otros usuarios también crean posts como “el post más *crap* de Taringa” el cual consiste solo del abecedario, es decir, aquello que es presumiblemente conocido por todos y por ende no es plausible de “aportar”. Este ejemplo ilustra el modo en que lo inútil recibe la burla, la condena social dentro de la comunidad del foro. Tal como lo expresó Radcliffe-Brown (1969, pp. 108-114)

³⁵ <http://www.taringa.net/posts/imagenes/2571893/Helicoptero-Mil-V-12-de-1969.html>

“*[La burla] es una relación de desacato permitido [...] Cualquier hostilidad seria se previene por el antagonismo de la broma, que en su repetición regular es una expresión constante, un recordatorio de esa disociación que constituye uno de los componentes esenciales de la relación, mientras que la conjunción social se mantiene por la amistad, que impide tomar en consideración el insulto. [...] la relación burlesca es un método de ordenar una relación que combina la asociación y la disociación sociales.*”

En ejemplos como el post del helicóptero vuelven a aparecer los puntos o comentarios como medidas del aporte del post.

A partir de lo expuesto, podemos intentar esbozar una definición de “aporte”: *aporte de un post consiste en que el mismo tiene el mandato de contribuir ya sea en el plano del conocimiento, el entretenimiento o la resolución de algún problema para uno o varios usuarios.* El aporte es una de las principales motivaciones para que un usuario postee:

“*Taringa! Es un sitio que conjuga muchas cosas en una. [...] es un sitio que aporta cosas a modo recreativo o aprendizaje. [...] es una caja de sorpresas, puedo encontrarme un post de maltrato animal, de concientización ecológica, de fails graciosos o instrucciones de cómo hacer una rockola [...] a pesar de que la calidad de posts y usuarios es muy variada, medianamente hay un sentido común y buen juicio cuando el post se lo merece. Creo que posteo por esa necesidad que tenemos de dejar una huella en nuestras vidas, de nuestra vida, y eso se traduce en algún aporte a la comunidad.*” (UHURA)

“*yo les acerco mis intereses y no están cercanos a la violencia [...] por supuesto, mi objetivo último en la vida es acercar el gusto, el placer por el arte y la literatura [...] en la escuela no siempre se puede hablar de estas cosas y a veces en ese sentido no apporto mi grano de arena [...] al principio buscaba mucha información en particular, pero ya se me acabaron las ideas, ahora entro para chusmear lo que aparezca [...] intento aportar un granito a la inteligencia colectiva*” (aldana89)

“*Lo que me motiva postear es aportar en esta ‘inteligencia colectiva’*”. (shai)

En estos comentarios, esta idea de aporte queda bastante clara. En todos los casos, el aporte a la comunidad parece exceder a la comunidad del foro, extendiéndose a la sociedad en

general, en la cual el foro no es más que un integrante. En esta lógica, el aporte al foro procura convertirse en un aporte a la sociedad *offline*. En ambos también, la motivación respecto de la utilidad viene desde afuera del foro, son objetivos de vida. Aportar es parte de sus objetivos de la vida, y el foro como medio facilita, acerca la posibilidad de concretar ese objetivo.

Tanto los comentarios como los puntos son los pilares centrales de interacción entre usuarios dentro de Taringa. Si bien hay comentarios privados, juegos y comunidades³⁶, la dialéctica se establece entre el post como el elemento central en la relación, y los comentarios y los puntos como una especie de retribución de la comunidad, incluso aunque ella sea negativa. Vale la pena destacar este punto: son los comentarios y puntos los únicos elementos que determinan el “aporte” de un post. En esta conversación que mantuve por *MSN Messenger* con aldana89, expone algunos puntos interesantes:

Nahue: *y que paso cuando empezaste a recibir comentarios?*

Aldana: *em está bueno. es lindo saber que tu trabajo es valorado. sé que muchos abandonan la página porque no la pegan. mi primer post, por ejemplo me hizo NFU*

Nahue: *y los puntos?*

Aldana: *tal vez no todos dejan puntos, pero sí comentarios, y ya está, significa que sirvió*

Nahue: *y eso te incentivó después a postear otras cosas?*

Aldana: *depende. a veces los comentarios te pueden incentivar, y a veces no me importan. mis posteos siempre tienen un mismo tono y una misma temática. en general, o son e-books, o son de arte, o de información. información no noticia, sino como el que hice de mitología*

Lo que relata Aldana resulta indicativo: asocia los comentarios al valor de su trabajo (“es lindo saber que tu trabajo es valorado”) y reconoce que los puntos y comentarios son una devolución al aporte realizado en sus posts. (“tal vez no todos dejan puntos, pero sí comentarios, y ya está, significa que sirvió”).

"*Sbat*" lo explica de un modo similar:

³⁶ Más adelante haremos referencia exhaustiva a la “comunidad” de Taringa, que consiste en un espacio de interacción cerrado entre usuarios.

“Para mí los puntos es una valoración de mi trabajo. Los comentarios depende, si son buenos los agradezco (sic) pero si son con insulto los prefiero borrar. Lo puntos te dan reputación entre mas puntos y menos post quiere decir que tus posts sirven y son muy útiles.” (Shai)

El aporte y la reputación: rangos y status

Existen muchas maneras para que un usuario adquiera popularidad y mejore su posición de status en el marco del foro. A partir de sus posts, cada usuario es capaz de recibir comentarios y puntos. Sin embargo, a los efectos del rango, es muy limitada la incidencia de estos dos factores.

Como se ha visto, todo usuario posee un rango en el foro. El mismo se exhibe debajo de su *nickname*, junto con otro tipo de información, como el avatar³⁷, el sexo o la nacionalidad. Cada usuario comienza en el sistema con el rango de “Novato”, y el único ascenso automático es al rango inmediatamente superior (“New Full User” o “NFU”) a partir de lograr que un solo post de elaboración propia obtenga 50 puntos o más. Como novato, el usuario sólo es capaz de realizar comentarios en posts de otros novatos, y es totalmente incapaz de otorgar puntos, con lo que su intervención se ve seriamente restringida. El sistema mismo es restrictivo con los usuarios novatos, ya que sus posts se ubican en una sección apartada del resto de los “aportes”. Está bastante extendida la idea de que el rango de novato es un rango de transición.

Cuando elaboré mi primer post, en el cual compartía toda mi discografía de los Rolling Stones, dediqué en total unas 3 horas entre rescatar las tapas de los discos, comprimir y subir a un sistema de almacenamiento on-line cada uno de ellos, y confeccionar el post con los nombres de los temas. En total, obtuve 30 puntos, los cuales no resultaron suficientes para ascender de rango. Lo interesante es que, salvo un comentario que preguntaba sobre la calidad en la que estaban grabados los discos, todo el resto de comentarios que recibí refería a mi condición de novato y a un eventual ascenso en el rango:

³⁷ En Internet y otras tecnologías de comunicación modernas, se denomina avatar a una representación gráfica, generalmente humana, que se asocia a un usuario para su identificación. Los avatares pueden ser fotografías o dibujos artísticos, y algunas tecnologías permiten el uso de representaciones tridimensionales.

“musica vieja nunca bas a ser nfu con esto” (muy_sexy)

“Te dejé mis 10. Si no llegás a NFU te daré un par más.” (borispasternak)

“Colaboro con +10 para que seas NFU” (Romee20)

Ya vimos también como UHURA tiene como costumbre entregar sus puntos diarios a usuarios novatos con la finalidad de que éstos dejen de ser novatos y asciendan de rango a NFU. El sistema, de hecho, está repleto de posts que procuran “ayudar” a los novatos a ascender de rango, y se recomiendan cosas tales como no repostear (es decir, no copiar), no crapear (es decir, que lo que se postea pueda ser considerado un aporte y no basura), y no fakear (es decir, no mentir). Asimismo, si la usuaria es mujer se le recomienda usar una foto suya de avatar.

Existen rangos discontinuados, como “Full User”, ya que no hay posibilidad de acceder a ellos, por lo cual no nos interesan aquí. Cualquier otro ascenso de rango posible (como “Great User” –GU- o “Moderador”) tiene otras implicancias que por lo general no tienen que ver con la obtención de puntos, pero sí todas se relacionan con la popularidad que un usuario pueda adquirir, tanto dentro como fuera del foro. Así, sobre el rango operan también otras variables, como la exposición de un post en algún medio gráfico o televisivo, y las medallas que pueda obtener dentro del foro por ser “top”.

Según el post “Soy New Full User, que cosas debo saber”³⁸, el cual forma parte del tutorial que todo usuario debe leer para conocer el funcionamiento del sitio, las posibilidades de ascenso de NFU a GU pueden ser a partir de que:

“-Alguno de tus posts sale en radio o televisión.

-Alguno de tus posts es portada en Meneame, Fresqui o sistemas similares.

-Detección de algún bug³⁹ importante en el sistema.

-El usuario se destaca por sobre la comunidad y por consenso común se determina honrarlo como miembro especial.”

Respecto a las medallas, según este mismo post constituyen “una forma de premiar al usuario por su participación en la web que va más allá de los puntos recibidos por sus post, se

³⁸ http://www.taringa.net/posts/taringa/936517/Soy-New-Full-User_-cosas-que-debo-saber.html

³⁹ Un defecto de software (*computer bug* en inglés), es el resultado de un fallo o deficiencia durante el proceso de creación de programas de ordenador o computadora (software). (*Wikipedia*)

entregan en forma automática a los usuarios que cumplen ciertos objetivos” relacionados con la exposición en otros medios de comunicación de un post (y, en menor medida, con la popularidad al interior del sitio). Para el ascenso al rango de “moderador” (aquel usuario con potestad para eliminar comentarios y posts), la elección es tomada de manera discreta por los desarrolladores del sitio. Según este tutorial, “no hay requisitos establecidos para ser [moderador], son seleccionados entre los usuarios que mas participan y/o se destacan en Taringa, (no tiene nada que ver la cantidad de puntos, post, comentarios, etc. que tengan)”.

Conseguir una medalla habrá implicado para el usuario lograr un record. Ascender de rango, igualmente, habrá implicado un reconocimiento a su popularidad. El rango de novato constituye en sí mismo una transición en la medida en que, privativo en cuanto a puntos, comentarios y potenciales lectores de los posts, su abandono depende en parte del esfuerzo del novato, en parte de la “generosidad” de los usuarios de rangos capaces de dar puntos. Un usuario graficaba fielmente la importancia del esfuerzo para el novato, y de su retribución en puntos por parte de quienes ya son NFU:

“Yo solo doy puntos a novatos, y creeme que me cuesta encontrar post que me resulten interesante, o me parecen interesante pero son copiar y pegar nada más. En la sección Novatos vos entrás y está lleno de crap. Hay post muy buenos como otros muy malos, a los post buenos trato de darles puntos... pero recuerden que a los nfu solo nos dan 10 puntos por día no acumulables. Solo es cuestión de perseverar y no caer en la tentación del repost ni el spam, tengan en cuenta que aunque a muchos les cueste llegar a ser nfu, todos los días hay muchos novatos que llegan a ser nfu. [...] Si arrancás siendo nfu no tiene gracia ¿dónde está el esfuerzo? además esas páginas duran poco tiempo ya que casi nadie entra.”
(walkintheporn)

Y otro:

“yo únicamente doy puntos a novatos; a los NFU, sólo las gracias. Que tengas éxito!” (ajo3d)

La prueba de fuego que significa lograr un post con al menos 50 puntos supone un menester del cual todo usuario es potencialmente capaz, aunque debe demostrar ante la comunidad su voluntad de pertenencia creando un post original, bien logrado, completo. Incluso debe perseverar en la “injusticia” cuando su post, siendo todo eso, no logra los ansiados puntos.

MarcosMasMas dijo: *eres el que preguntaba como cerrar tu cuenta de taringa?*

SHADOWRAKKA dijo: *[...] si soy por????*

MarcosMasMas dijo: *nada mas.... creo que ya se te quita la idea de darte de baja. llegar a los 50 puntos sube el animo*

Los imperativos del post

Hemos visto de qué modo el paso de un usuario Novato al rango de NFU implica el rito de pasaje de la concreción de un post capaz de lograr al menos 50 puntos. Lograrlo, implica pertenecer: el ascenso que significa ser NFU habilita al usuario un uso completo del sistema. No lograrlo, significa usar de manera limitada del sistema durante un tiempo indefinido. Lo que se esconde detrás del prerrequisito del post de 50 puntos es, precisamente, que el usuario tiene una serie de requisitos para poder pertenecer plenamente al foro.

De las afirmaciones citadas con anterioridad, se desprenden algunos de estos requisitos:

- *Originalidad*: lo que se publica no debe ser una repetición, refrito o copia de otro lado. Debe ser una creación propia.
- *Utilidad*: el post debe ser un “aporte” para otros usuarios.
- *Esfuerzo*: el post debe ser de calidad, bien logrado y lo más completo posible.
- *Perseverancia*: el usuario debe estar dispuesto a que su post, por mejor que sea, no reciba los puntos necesarios, y volver a intentarlo con otro post.

En tanto moral social, estos valores son reconocidos positivamente por todos los usuarios, aunque no de manera absoluta o definitiva. Hasta cierto punto, son valores polisémicos. Sin embargo, lo que evidencian estos requisitos es que la utilización plena del sistema (es decir, la inclusión como usuario pleno) está supeditada a la demostración de parte de los nuevos usuarios de comprender y adoptar estos valores compartidos. Este único medio de ascenso de rango garantiza la aprobación por parte de la comunidad, en la medida que ella es la que otorga los puntos, de que el usuario está listo para ser miembro pleno de la misma.

La popularidad

Además de "aportar", el post tiene otras motivaciones. Me interesa desentrañar la vinculación que tienen los rangos con la popularidad de cada usuario, tanto al interior del foro como en medios de comunicación por fuera del mismo, es decir, el post como medio para obtener popularidad.

“Creo que hay bastante de egocentrismo en la acción de postear, es lindo que comenten, que sea bien recibido tu post” (aldana89)

“Para mi ser top si es importante porque significa que los usuarios valoraron tu trabajo. Ahora me encuentro en los top post de el (sic) mes y me significa reputación para mi.” (Shai)

“Tengo solo tres post. El primero fue por puntos; realmente estar callado no es lo mio. El segundo fue para jugar un poco con el editor de post (el primero me lo hicieron). El tercero fue para atraer gente al curso [de gramática]. Creo que no voy a volver a postear nada...” (borispasternak)

“La idea en algunos post mios fue crear un top post. (Post de “Clarín me afano...”. post de “Juegos arcade desde 1900 hasta nuestros días”, post de museo herge y tintin, post de “predicción de guerra de malvinas”. La idea era generar un Top.” (UHURA)

Así como aventuramos la hipótesis de que al interior del foro, el valor está determinado socialmente por el “aporte” del mismo, la motivación de los usuarios para postear parece relacionarse con la posibilidad de obtener popularidad, tanto en el marco del foro como proyectándose hacia el exterior, es decir, usar el foro como salto a la televisión, los diarios, etc. Por un lado, parece importante "aportar" y "dejar una huella". Sin embargo, parece ser que la motivación fundamental consiste en la obtención de reconocimiento y popularidad.

Este doble orden de respuesta refiere, en realidad, a la distancia entre el discurso-práctica consciente de los nativos y la posibilidad de una ciencia social. Es el principio de “no conciencia” que recorre la sociología desde Marx hasta Bourdieu, pasando por Durkheim y Weber:

“Si la sociología como ciencia objetiva es posible [es porque] los sujetos no están en posesión de la totalidad del significado de sus comportamientos como un dato

inmediato de la conciencia y sus acciones abarcan siempre más significado del que saben o se proponen” (citado en Bourdieu y Wacquant, 2005, p. 31).

Una cosa, entonces, es la primera explicación concerniente al posteo como “aporte” o contribución. Pero una interpretación a partir del principio de “no conciencia” puede revelar, como complemento, cuales son las motivaciones de los usuarios del foro detrás de la voluntad de “aportar” a la “inteligencia colectiva”.

Las mismas reglas de ascenso en el rango de Taringa le dan suma importancia a la popularidad de los usuarios. Es así que, tal como fue expuesto, lograr que un post - independientemente de sus características- sea tomado como insumo en algún medio gráfico o televisivo implica, de modo inmediato, un ascenso de rango a “Great Full User”, es decir, un grupo selecto que se halla muy al extremo en la distribución normal de rangos.

“El objetivo de postear es subir categorías (NFU FU ETC). y ser reconocido por la comunidad, el ideal es llegar a los medios de comunicación partiendo de un post en T.” (UHURA)

Al echar un vistazo al azar por los posts realizados por usuarios NFU, el visitante se dará cuenta de inmediato que la mayoría de ellos tienen un contenido sumamente ecléctico. Esa es parte de la identidad del sitio: la posibilidad de encontrar de todo: desde guías y manuales, experiencias, hasta discos musicales, videos y apologías de diverso tipo.

Las “Comunidades”

Taringa ha integrado desde hace no mucho tiempo una nueva herramienta que, aunque no exenta de polémica entre los usuarios, ha tenido una adhesión masiva: las “comunidades”. Ellas son un espacio restringido en el sitio, creado por un usuario, el cual determina el/los temas sobre los que se posteará en esa comunidad, así como también definirá los roles de cada usuario dentro de ella.

Cada comunidad tiene reglas propias, definidas y sostenidas por el usuario creador de la misma. Aunque muchas de ellas son abiertas, la potestad de la permanencia o el bloqueo de un usuario pertenecen a su creador. Las comunidades permiten circunscribir temas de interés e instaurar reglas “propias” en ella, logrando, por ejemplo, que ciertas prácticas mal vistas o no

permitidas en el sitio general puedan tener lugar al interior de la comunidad, o a la inversa. Sin embargo, en la comunidad, los rangos del sistema (aunque existen), son casi irrelevantes, ya que cualquiera aceptado en ella tiene la capacidad de postear. Como en el sitio en general, para participar de la comunidad es necesario estar registrado en Taringa.

La comunidad permite la pertenencia en un sentido de afinidad, ya sea de interés literario, de un club de fútbol, de una religión. Por este mismo presupuesto de afinidad, las reglas son (para los afines) más flexibles que en el espacio general de Taringa. En una entrevista con *aldana89*, ella hacía hincapié en este punto:

Nahuel: *Cual es la diferencia, para vos, entre postear algo en comunidad y algo en taringa? o al menos, que esperas en c/u?*

Aldana89: *en la comunidad puedo crapear mucho más xD. algo que tal vez se considera crap en taringa porque es demasiado pobre, podés hacer un tema en la comunidad con el propósito de charlar un rato sobre algún tema.*

Por sus características restringidas, el espacio de la comunidad se configura de un modo mucho más intimista que la sección general de Taringa. Esto permite un trato y un conocimiento más cercano entre los usuarios que participan, así como también una mayor permisividad en torno a las reglas de la comunidad, que por otra parte son definidas por el usuario que crea la misma. En cualquier caso, éste mismo usuario “dueño” de la comunidad es capaz de echar a cualquier usuario que, a su criterio personal –y hasta cierto punto arbitrario– no cumpla con sus deseos o ideales en torno a lo que un usuario de esa comunidad debe ser.

Ámelo o déjelo: una comunidad “ilusoria”

Indagando sobre las características de su comunidad, *aldana89* me comentaba que quería abrir “*una de interés general, así, como lo son también mis post*”. Toda comunidad tiene como finalidad, en un marco caracterizado por la multiplicidad y diversidad de usuarios y eclecticismo reinante dentro del sitio de Taringa, de reunir un grupo de usuarios bajo un mismo interés y definir modalidades específicas a partir de las cuales estos usuarios pueden

interactuar, que aunque comúnmente coinciden con las normas generales del sitio implican a veces directivas propias.

Para garantizar esta comunión de intereses, las comunidades (valga la redundancia) tienen, además de un nombre, un espacio en donde su creador escribe de modo sucinto las características de esa comunidad: quienes pueden participar, qué se propone compartir o debatir, etc. La comunidad creada por *aldana89* recibe el nombre de “La Lechuza”, y su texto introductorio profesa lo siguiente:

“¡Abramos los ojos como la lechuza! ¡Veamos como ella, en la oscuridad! Este es un espacio pensado y creado para compartir textos, música, arte e intereses. Se ruega encarecidamente juegos y reseñas. Ah... y mediocres, ¡afuera por favor!”⁴⁰

Con la creación de comunidades, se instituye en el marco del sitio un “adentro” y un “afuera”, espacios virtuales en los que pueden encontrarse las categorías propias de cada esfera: un adentro lleno de nosotros, en relaciones más estrechas y de mutua estima y respeto; un multitudinario afuera, lleno de desconocidos y en relaciones de competencia. Vale aclarar que no son los puntos los protagonistas en el marco de la comunidad, ya que el sistema de Taringa no permite dar ni recibir puntos en posteos de “comunidad”.

Aparece con claridad, en la cita de *aldana89*, lo restrictiva que resulta esta mirada sobre el “interés general”: asumiendo de modo literal aquello a lo que se incita a compartir (textos, música, arte e intereses), nos da como resultado virtualmente todo. De aquel todo, se excluyen juegos, reseñas y “mediocres”. Es decir que se puede compartir virtualmente todo, pero siempre desde aquello que la creadora de la comunidad (y quienes ella escoja como moderadores) no ubiquen dentro de la categoría de “mediocres”.

Parece claro que, en el caso de esta comunidad, la invitación a “abrir los ojos” emulando a la lechuza- nos conduce a la clásica y medieval concepción del conocimiento como luz, en contraposición a una tenebrosa y oscura ignorancia. En un contexto en el cual abunda la ignorancia u “oscuridad”, un grupo de usuarios se encuentran en un espacio virtual para poder ver aquello que los otros, los “mediocres”, no pueden ver. Hay un ideal de “pureza”:

⁴⁰ Al final de la redacción de este trabajo -comienzos de 2013-, el texto introductorio había sido reformulado del siguiente modo: “¡Abramos los ojos como la lechuza! Identifiquémonos con ella y su curiosidad. Este es un espacio pensado para compartir en libertad y nutrirnos en comunidad.”. Para entonces, la comunidad había multiplicado en gran número sus miembros, llegando a casi 1000 usuarios.

advertir al extranjero de su foraneidad, expulsarlo en caso de ser necesario. En contraposición, opera una suerte de auto adulación permanente, entre quienes forman parte del selecto grupo. El esquema se repite integralmente en muchísimas de las comunidades del sitio. En el caso de “La Lechuza”, estos son algunos de los comentarios que circulan en ella:

“Me encanta que la inspiración surja de la comunidad... se me llena el pecho de orgullo de todos ustedes jejej. Y que bueno que te animes a postear!” (aldana89)

“Me saco el sombrero, la pulsera, los zapatos, me dejo el resto por las dudas estrenaste tema con todo! muy bueno, un placer leerte. Muy buen análisis.” (paula643)

“Sabías que tus temas me encantan. Fantástico...” (punk_rock_)

“Tremendo post y tremenda reflexión me has hecho hacer. No la pongo aquí porque de plano está un poco larga y porque me falta terminarla; por lo que creo que es mejor postearla como un tema aparte. Ya que le ponga algunas imágenes y la pula un poco la subo a la comu. Saludos.” (geras666)

“[luego de una catarata de elogios] gracias gente linda!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! no me animaba temearlo y menos a postearlo” (paula643)

“Llevo una semana unida y leyendo temas de la comu y la verdad es que me encantan por esta clase de detalle es que me uní... [...] tu ya nos habías hecho el favor de resumir de manera bastante precisa el tema, es demasiado extenso y da para una conversación larga y tendida acompañados de un buen cafe o licor (según el gusto) que mas se puede decir buen tema. (MrsMosquiz)

Comentarios como estos abundan por doquier dentro de esta comunidad. De hecho, la beligerancia brilla por su ausencia, marcando una diferencia notable respecto del espacio general en Taringa y dejando lugar al elogio mutuo y a una armoniosa convivencia que por momentos se lee algo forzada. Tal vez uno podría aventurar que, al tratarse de comunidades restringidas (por exclusión o auto-exclusión), lo que termina resultando es una comunidad de intereses exenta de conflictos justamente por la “homogeneidad” de sus integrantes. Pero intentaré demostrar que no es ésta la razón por la que no existen conflictos en la comunidad.

En el trabajo de Rita Segato (2003, p. 153) ya referido, la autora cita a Esther Dyson en relación a la pertenencia de los usuarios a las distintas comunidades en *newsgroups*:

“en el *cyberspace*, las comunidades son escogidas por los usuarios, no impuestas sobre ellos por accidentes de la geografía [...] La mayor parte de las personas se encuentran presas al país de su nacimiento, mas si a uno no le gustan las reglas de una comunidad del *cyberspace*, puede simplemente retirarse. Ámelo o déjelo. [...] En el *cyberspace*, podrá ocurrir que se formen nuevas comunidades, libres de las coerciones que causan los conflictos en el mundo”

Quien no sea igual, dice Segato, quien no se sienta a su gusto, puede retirarse, desafilarse. Hablamos antes de pureza. En este caso, en la comunidad trabajada, sería “mediocres abstenerse”, todo quien no sea capaz de decir “genialidades”:

Aldana: *también me molestan los mediocres. Mediocres son aquellos que, por ejemplo, comentaron en mi post pensando que decían una genialidad pero decían una huevada, jajajajaj, no quiero gente así*

Nahue: *querés gente que diga genialidades nomás?*

Aldana: *exacto, jajajajajaj*

Uno podría argumentar que hay una utilidad inherente al uso del sitio, por ejemplo con las descargas de juegos, películas, instructivos, etc. No sería una afirmación equivocada. Sin embargo, este tipo de participación ligada (como ya vimos) al “aporte” no resulta otra cosa más que la contraparte –o tal vez el vehículo- de la motivación principal, es decir, la popularidad –o, para usar un término de Lipovetsky, el narcicismo-. Desde esta perspectiva, no queda mucho de “inteligencia colectiva”. Antes bien, el sitio funciona como un medio para la vanagloria de inteligencias individuales, una beligerancia que en un caso (el de la comunidad) no existe entre integrantes activos; y en el otro (el sitio general), retumba en el vacío: la agresión no se dirige a un otro concreto, ni se orienta por el intercambio entre subjetividades. Indefectiblemente, todos los entrevistados denostaba de una u otra forma a la población en general que utiliza el sitio, población a la que –lógicamente- ellos mismos pertenecían.

“mediocres afuera. para eso está lleno Taringa.” (aldana89)

“Taringa como tal no está demasiado bien visto en los círculos de webmasters⁴¹ (esto te lo comento porque tengo un webmaster amigo que trabaja para usa en sites xxx y otro proyectos y realmente conoce del tema), ellos lo consideran "un grupo de pendejos de 13 años" jaja. [...] Y si te pones a mirar detalladamente los post te das cuenta que no alcanza la media mínima de tratamiento serio y periodístico de cualquier tema (hablo de promedios de post, cantidad de post de inutilidades contra cantidad de post útiles) adema de mucho reposteo de otros sitios.” (UHURA)

[la población del foro] es una porquería [aunque en realidad] hay de todo un poco, que hay muchos chicos que dicen cualquier cosa y otros tanto que se creen los dueños del mundo [...] abh sí, no, después quedan algunos que aprecian lo que hacés...” (aldana89)

“me importa poco lo que pueda decir cualquiera... solo contesto aquellos mensajes privados que me motivan de alguna manera, los que me dan curiosidad y los que me desafían intelectualmente.” (borispasternak)

Una indicación interesante en el trabajo de Rita Segato antes citado refresca estas expresiones, dotándolas de sentido más de 15 años después de aquella investigación:

“En Internet, aunque el individuo está solo y no hay arbitraje, el ‘otro’ es un ‘otro’ inocuo, inofensivo. Este ‘otro’ que no desafía realmente, que no ofrece riesgo real —y es por eso que se lo puede maltratar al extremo como interlocutor- lleva a sospechar que la alteridad puede ser ilusoria y el diálogo inauténtico, y que podríamos estar frente a un género de discurso autodirigido, circular”. (p. 163)

Lo que *aldana89* nos cuenta resulta indicativo al respecto: los usuarios de Taringa son una “porquería” que se “creen dueños del mundo”, salvo aquellos que aprecian lo que uno hace. El discurso circula, pero sin importar el destino o, más bien, buscando el rebote positivo en una alteridad que importa poco en tanto no acoja con beneplácito la propia opinión o “aporte”. *Aldana89* lo reconoce:

“a veces respondo comentarios pero no significa que haya diálogo, ni nadie lo espera”

⁴¹ Un webmaster (contracción de las palabras inglesas web y master) o en femenino webmistress es la persona responsable de mantenimiento o programación de un sitio web. La definición específica de este cargo puede variar según el ámbito en el que se presente a la persona: en ciertos casos es el responsable de los contenidos del sitio, mientras que en otros es el encargado de la operatividad, programación y mantenimiento de la disponibilidad de un sitio web sin que necesariamente intervenga en la creación de contenidos.

Nadie espera diálogo, porque no existe la alteridad. La distancia entre este vacío y el "aporte" como una dimensión positiva y solidaria del *post* parece irreconciliable. Taringa se convierte en un medio por excelencia para conseguir popularidad "a precio razonable", es decir, con poco esfuerzo, con pocas dotes, y tal vez con más chances de suerte que en otros escenarios de interacción que ofrece la vida *offline*. Una plataforma con más de seis millones de usuarios ávidos de información, dispuestos a intercambiar desde música hasta experiencias, garantiza lectores y comentarios para todos los gustos. La "comunidad", aquí, parece ser eso: satisfacción permanente, "*seducción a la carta*" como diría Lipovetsky. El ideal de pureza que deriva del "ámelo" o "déjelo" propio de las comunidades online elimina todo atisbo de disputa. ¿El resultado? La confirmación permanente de la propia importancia, de lo selecto del grupo al que se pertenece, de la ignorancia y la mediocridad del afuera.

En oposición al mutuo agasajo del espacio de "comunidad", todo lo contrario parece suceder en el espacio general del foro. Aunque está explícitamente prohibido el "forobardo"⁴², en la instancia general del sitio suelen tener lugar discusiones e intercambios con un alto contenido beligerante. Un *post*⁴³ (cuyo autor es *Leo_DevilMayCry*) de fines de 2009 se empeña en criticar esta actitud combativa en muchos usuarios:

"Primero quiero hablar de los que mas me molestan, los que entran unicamente para CRITICAR al post o al usuario o de la persona de la que se habla en el post. [...] Otro mas que simplemente me da ODIO. [...] Siempre andan poniendo "Repost" "WTF" "Que mierda es esto?" y otras cosas similares. Como dije anteriormente... GUARDATE EL COMENTARIO [...] Esa es la peor. El Taringero o Taringera es de Lanús, los demás usuarios entran UNICAMENTE para putear al usuario porque es de Lanús."

Para más tarde responder a un comentario en su *post* y afirmar:

"Es obio que siempre va a haber uno que bardee, pero bueno, no se puede hacer todo como uno quiere. Yo querría que todos comentaran con buena onda."

⁴² En el instructivo de uso de Taringa, el forobardo se define del siguiente modo: "Casi siempre se arma en temas que son bastante polémicos como religión, futbol, política, etc. Por ejemplo: si uno hace un *post* en contra del Metal hablando pestes y demás es mas que seguro que los metaleros salgan a defenderse y entre comentario y comentario terminen a los insultos, el famoso forobardo".

⁴³ http://www.taringa.net/posts/taringa/4268746/Taringa_-Los-usuarios_-Para-Reflexionar.html

Otro usuario ("*deepsilence*"), reforzando el argumento del menosprecio a la población general del sitio, comenta y afirma:

“Buen post che!! lo leí y tenes razón la mayoría entran a eso a los post... a bardear por lo que sea. Igual tenes que tener en cuenta la edad de los user que comentan, ahora no superan los 15. Saludos!!”

Del mismo modo, al final del mismo post el usuario “*Dmorano*” comentaba:

“el otro día colgue un cuento que escribí yo porque considero que T! es eso, y me pusieron como comentario, "me importa más el rock", "no lo leo ni en pedo" y etc... Son una manga de pelotudos...”

Defendiendo de críticas a un post, el usuario “*sojyavipo*” decía:

“copadoos, que te chupe un huevo lo que dicen estos nabos, adiós”

Al final parece que el sentir de Aldana es bastante compartido: los usuarios que valen son aquellos que aprecian la “obra” del autor del post. Para quienes no gustan del post: la expulsión (“yo querría que todos comentaran con buena onda”), la agresión (“pelotudos”, “se creen dueños del mundo”, “son nenes de 15”, etc.) o simplemente la indiferencia (“que te chupe un huevo”). La beligerancia, prohibida por las normas propias del sitio (incluso hasta sugiriendo no postear sobre religión o política), es asimismo condenada por los usuarios.

A mi criterio, la disputa no queda afuera sólo como norma de convivencia, sino que su explicación reside en otra parte. En estas “comunidades” virtuales, la idea de comunidad parece ser *ilusoria*, como señala el subtítulo de este apartado: las mismas resulta doblemente excluyentes: primero, porque reúnen a un grupo de inteligencias superiores que, inmunes al discurso del otro (en tanto nunca hay desafío a las propias certezas), apagan toda posibilidad de experiencia de alteridad; luego, porque excluyen a quienes no glorifican los discursos que en ellas circulan. Por su parte, en la instancia general del sitio, al no tener este filtro excluyente de la comunidad, los usuarios protegen su ego con la profilaxis de la desestimación: bienvenidos los que agradecen el “aporte” (es decir, quienes reconocen el post de uno como tal), bienvenidos los que halagan; “pelotudos”, “nenes”, “mediocres” los que critican.

“Lo que me motiva a seguir posteando es el apoyo de la gente, los buenos comentarios, yo veo que a la gente le gusta mucho lo que hago, claro que siempre hay algún tarado que pone algo para tirarte abajo el laburo, pero la vida esta llena de gente así.” (jarbiḻa)

Unas palabras finales sobre Taringa como foro general

Recordamos en este punto que el primer caso analizado –Taringa- corresponde a lo que nuestra clasificación primera denomina “foros generales”. Este foro, como plataforma web, admite contribuciones de diversos temas y bajo clasificaciones muy poco estrictas. Adopta el formato post-comentarios-puntos e incorpora, desde hace no mucho tiempo, la modalidad “comunidad” como instancia de participación restringida tanto en la temática seleccionada por el creador como en cantidad de miembros.

Esta herramienta y su geométrico crecimiento forman parte de un fenómeno más amplio: el de la Web 2.0, es decir, el momento actual de Internet en donde la producción de contenidos es llevada a cabo a la par tanto por webmasters como por los usuarios. En esta Internet participativa, los foros constituyen herramientas fundamentales: prácticamente, no existe contenido en ellos que no sea generado por usuarios.

Los foros generales constituyen una relativa novedad respecto a los específicos. Mientras que los últimos no son sino una versión más moderna de los primeros grupos de discusión (tales como *Usenet*), los foros generales surgieron hace poco más de un lustro, y se masificaron en los últimos años. Así las cosas, consolidan una serie de prácticas y valores ya existentes en las herramientas anteriores, y a la vez instauran otro puñado de normas y conductas *sui generis*.

Las preguntas disparadoras de esta investigación (¿Por qué un grupo de personas dedican tanto tiempo a participar en los foros de Internet? ¿Qué es –si es que algo- lo que obtienen a cambio?) pueden hallar respuestas diferentes ya se trate de un foro general, ya de uno específico. Hasta lo aquí visto, creemos que la respuesta para el primer caso tiene dos dimensiones: una inmediata, que se presenta como puro altruismo; otra, menos evidente, egoísta hasta el narcisismo, que sin contradecir la explicación primera, la cuestiona brindando empero una comprensión razonable y coherente –a mi entender- de los intercambios en el foro. Este doble orden de respuesta refiere, en realidad, a la distancia entre el discurso-práctica consciente de los nativos y la posibilidad de una ciencia social. Es el principio de “no conciencia”. (Bourdieu, 1965).

La primera respuesta que uno podría dar acerca de las motivaciones que tienen los usuarios para postear, comentar y puntuar los contenidos del sitio tiene que ver con el concepto nativo de “aporte”, definido aquí como *el consistente en que el post contribuya ya sea en el plano del conocimiento, el entretenimiento o la resolución de algún problema a uno o varios usuarios*. Los usuarios postean para aportar, usualmente proyectando la concepción del aporte hacia ideales que exceden el foro y tienen que ver con contribuciones a la sociedad no virtual y puede encontrar su fundamento en objetivos de vida de los participantes. Concepto genérico y polisémico entre los usuarios de Taringa, el "aporte" de un post es valorado positivamente por la comunidad a través tanto de comentarios alentadores y de agradecimiento como de puntos, capaces éstos de producir un ascenso de rango al usuario y otorgarle popularidad (seguidores, recomendaciones de futuros *posts*, etc.) en el marco la comunidad. Como contracara del aporte, el *crapeo*, la basura, lo que no sirve es condenado por la misma comunidad. Por supuesto, la diferencia entre lo que aporta y lo que no es objeto de disputa dentro de una comunidad de más de seis millones de usuarios de diferentes países, edades, diferencias culturales y clases sociales.

En este plano *consciente*, el "aporte" como mandato de todo usuario es asumido a la fuerza a través del rito de pasaje que significa pasar de novato a NFU. Lograr un post de 50 puntos y adquirir el nuevo rango le garantiza a la comunidad que el usuario ha incorporado las normas del sitio y ha contribuido ("aportado") a través de varios *posts*, ya que no es usual que un usuario logre el ascenso con su primer post. Mi experiencia etnográfica oficia de evidencia de tal dificultad. Recién como NFU, el usuario obtiene plena funcionalidad del sitio y deja el estigmatizado rango de novato atrás. En términos antropológicos clásicos, este rito de pasaje garantiza la reproducción social de la comunidad.

En síntesis, la primera explicación que podemos dar a partir de una sistematización de lo que dicen y hacen los usuarios es de carácter altruista: uno postea para “aportar” a la comunidad de usuarios, y en el mismo movimiento contribuir a la sociedad como un todo. La prueba de esta contribución son los comentarios y *posts*, que agradecen y revalorizan el trabajo del autor, comentando muchas veces la utilidad concreta de lo posteado. Aún cuando lo que se recibe es un agravio, el mismo gira en torno a la utilidad o inutilidad del post.

Sin embargo, un análisis más minucioso nos conducirá por un camino menos bondadoso y colaborativo. La herramienta de “comunidad” (más cercana a un foro específico que el sitio general) y el caso analizado de “la lechuza” ponen en evidencia que, además de ser una instancia colaborativa, el foro vehiculiza cuando menos en grado equivalente, vanidad y narcisismo. Tras el ropaje del mutuo respeto, se esconde un ideal de “pureza” que, incapaz de lograrse en la instancia general del foro (por su propia naturaleza general), adopta toda su fuerza en las “comunidades cerradas”. El texto inaugural sirve de advertencia, y el poder punitivo de los moderadores limpia de indeseables la comunidad de selectos. Es cierto, al mismo tiempo, que al caso extremo de la expulsión usualmente se le anticipa la auto-exclusión. La beligerancia, presente en la instancia general casi hasta el absurdo, brilla totalmente por su ausencia en los espacios de comunidad. En ninguna de las dos instancias existe un verdadero intercambio: la agresión gratuita en la primera, la condescendencia más empalagosa en la segunda. Para el grupo de *elite* de la comunidad, los de afuera son mediocres, los de adentro iluminados. Y aunque el afuera, a través de la irrupción del *alter* invite al debate, la opción más frecuente consiste en la ignorancia, el bloqueo, o simplemente la reducción del discurso del otro a la ilusión de que, ya sea por joven o simplemente por ignorante, ese cuestionamiento a la producción del autor carece de valor.

Coincidiendo con Segato, el “yo creo” se transforma en un absoluto “no hay nada fuera del sujeto hablante”. Lo circunstancial del texto aparece como absoluto, una verdad revelada. En la instancia general, la descalificación de antemano de la población inmuniza al autor de las críticas; en la comunidad, la adulación mutua las oculta. En ambos casos no existe la alteridad porque las certezas de *ego* no corren ningún peligro.

A esta altura estoy seguro de algo: aquello que parece cuestionar -hasta cierto punto- individualismo propio del occidente capitalista contemporáneo, no resulta necesariamente revolucionario. Antes bien, como toda arena de disputa, presenta una faceta verdaderamente revolucionaria, y también de la otra: una faceta conservadora, que vanagloria aquellos valores y expectativas que en la cultura *offline* se valoran positivamente.

No hay aporte en el foro que valga por sí mismo. Tampoco hay comunidad, salvo en un sentido ilusorio. Lo que sí parece haber es un conjunto monólogos para los cuales *ego* es, sin paradoja alguna, el principal receptor. La herramienta se vuelve comprensiblemente exitosa: sin

demasiada virtud, cualquiera con los conocimientos mínimamente necesarios es capaz de ser popular a cambio de poco, una “seducción a la carta” que le pone un buen precio a la “llegada”. Todo puede ser plausible de recibir puntos y comentarios, y sin eso el post no es nada. La alteridad se convierte en espejismo. El monitor, gracias al foro, hace las veces del espejo de agua de Narciso. Eso sí, las reglas son colectivas.

El foro general y el espíritu hacker

Ya he desarrollado el modo de funcionamiento del foro general y las reglas básicas de interacción entre los usuarios. Ahora me pregunto si hay algo del espíritu hacker presente en estas representaciones y prácticas en torno a Taringa.

Como vimos en la construcción típica-ideal de hacker, la resolución los de problemas del mundo es, en definitiva, el elemento central de la actitud hacker. Por supuesto, no es el único, dado que dicha tarea debe realizarse desde un modo muy particular: hay que sentir una necesidad de resolver esos problemas, dedicar energía, compartir los esfuerzos, aprender. Y, sobre todo, entretenerse en la tarea. El tipo de interacción que propone Taringa a sus usuarios hereda, hasta cierto punto, algunos de los elementos típicamente hacker, mientras que otros los deja de lado en provecho de elementos propios de la vida offline.

El subtítulo de Taringa, “inteligencia colectiva” nos da un indicio de lo que el foro se propone: compartir. Igual sucede con Poringa, un fork⁴⁴ de Taringa, cuyo subtítulo es “placer colectivo”. En ambos, el *leit-motiv* es que los usuarios compartan lo que quieran, aunque el caso de Poringa lo que se comparte debe ser estrictamente de carácter erótico o pornográfico.

En Taringa, aunque muchos de los aportes tienen la finalidad exclusiva de compartir información o acercar solución a diferentes problemas, otros se centran estrictamente en la obtención de puntos, la popularidad y el status. Nada de eso es propiamente hacker, mucho

⁴⁴ Fork (bifurcación, en castellano) es la creación de un proyecto en una dirección distinta de la principal u oficial tomando el código fuente de un proyecto de software ya existente. Comúnmente se utiliza el término inglés.

menos cuando esos logros no son obtenidos por medio del conocimiento y el aprendizaje sistemáticos.

La doble dimensión del aporte de la que hablamos más arriba puede entenderse como la polisemia resultante de la coexistencia de dos *ethos*. El *ethos* hacker, que postula que el “aporte” nace de un espíritu del compartir para trascender el foro y contribuir a una mejora del mundo a partir de la resolución de sus problemas; el otro, de corte individualista y con ribetes narcisistas que, como dice Paula Sibilía (2009, p. 302) necesita “*ver* su bella imagen en la mirada ajena para *ser*”, y encuentra en los “puntos” el bien simbólico ideal para cristalizarse, para encauzar su propio exhibicionismo. Un espíritu se propone la trascendencia a partir de la colaboración, mientras que el otro reafirma la atomización propia del occidente contemporáneo.

Ambos *ethos* son alentados por los propios fundadores del sitio: en él, el valor del aporte nace de un sincretismo entre el compartir información y conocimiento, mas la visibilidad es el valor supremo. De ahí que, por ejemplo, la referencia de un medio de comunicación a un post en Taringa signifique un ascenso inmediato de rango del autor, rango superior e inaccesible por otras vías que no impliquen una u otra forma de reconocimiento "exterior". La visibilidad, la exhibición, la primacía de la mirada ajena parecen ser los valores rectores de la vida en Taringa. Poringa, a su vez, es la maximización de este exhibicionismo, que anulando el tan popular conflicto mediático entre la “intimidad” y lo “público”, abre las últimas puertas que velaban cierta parte de su vida. Los blogs en los que sus autores detallan las pequeñeces de su cotidianidad a modo de confesión son exhibicionistas en un modo relativamente similar.

Mi última reflexión sobre la relación entre la ética hacker y el foro general de Taringa estará introducida por una cita muy esclarecedora y, a mi juicio, acertada, respecto del “yo personaje” de Internet, de la antropóloga argentina Paula Sibilía. La misma tiene puntos de conexión sorprendentes con la crítica que esbocé respecto de la relación narcisista que Taringa posibilita entre sus usuarios.

“Una eventual reformulación en clave contemporánea de aquellos lazos cortados por la experiencia moderna posibilitaría, quizás, vislumbrar al otro como *otro*, en vez de fagocitarlo en una inflación del propio *yo* siempre privatizante. Algo que solía ocurrir en

el antiguo espacio público, por ejemplo, donde no todo prójimo debía convertirse en próximo [...] con el ejercicio de ese saludable distanciamiento, los otros –es decir, todos aquellos que no son ni *yo*, ni *usted*, ni ninguno de *nosotros*- no sólo dejarían de exigir una conversión necesaria en esas categorías del ámbito íntimo, sino que tampoco se transformarían en mero objeto de desconfianza, odio e indiferencia. Ese movimiento de superación de las tiranías del *yo* permitiría divisar, tal vez, en el horizonte, algún sueño colectivo: una trascendencia de los mezquinos límites individuales, cuya estrechez podría diluirse en un futuro distinto. Algo que, en fin, se pueda proyectar más allá de las construcciones de un *yo* siempre presente, aterrado por la propia soledad e incitado a disfrazarse de personaje visualmente atractivo para intentar apaciguar todos esos temores. Tal vez, incluso, -¿y por qué no?- producir algo tan anticuado como una obra, o inventar otras formas de ser y estar en el mundo” (Sibilia, 2009, p. 302).

Aunque la autora se refiere a la totalidad de Internet –blogs, facebook, Messenger, etc-, parece estar hablando de Taringa. Ese *yo* omnipresente que vimos, por ejemplo, en el caso de “La Lechuza”, el yo “privatizante” que anula a la alteridad, se contrapone con los preceptos del *ethos* hacker. De este modo, creo que los foros específicos, en tanto expresión más pura del tipo ideal hacker, contradice este modo de ser narcisista. Creo que Sibilia brinda un análisis claro y preciso para comprender ciertos submundos de Internet, como es el caso de Taringa. Pero también, en mi opinión, lo naturaliza, de modo que aquel sueño colectivo -inexistente, para la autora, al día de hoy- parece una quimera. En el próximo capítulo, intentaré demostrar que dicho sueño colectivo existe de un modo muy concreto, siendo incluso precio al *yo* narcisista y privatizante que presenta Sibilia. Existe en el espíritu hacker, el espíritu creador de Internet, creador de Unix, y en mayor o menor medida existe en cada uno de los foros específicos.

Capítulo 4

Los foros específicos

Taringa y los foros específicos

Hemos analizado en detalle el caso de Taringa como ejemplar de lo que definí como una especie particular de foro, y que llamé “foro general”. Respecto de los foros específicos, aunque comparten la filosofía de la construcción colectiva de los contenidos, su modalidad de funcionamiento e, incluso, las motivaciones que los usuarios encuentran al participar de estos espacios difieren lo suficiente como para constituir una naturaleza distinta de foros. La distinción parece válida, como aquella advertencia metodológica de Durkheim:

“La constitución de especies es ante todo un medio de agrupar los hechos para facilitar su interpretación; la morfología social es un camino hacia la parte verdaderamente explicativa de la ciencia. ¿Cuál es el método propio de ésta última? [...] Cuando se trata, pues, de explicar un fenómeno social, es preciso buscar por separado la causa eficiente que lo produce y la función que cumple [...] la causa determinante de un hecho social debe ser buscada entre los hechos sociales antecedentes y no entre los estados de la conciencia individual” (pp. 141-159)

En "*El Suicidio*" (2009 [1912]), Durkheim trabaja de un modo similar: mientras que una amplia gama de casos responden a una misma definición, los mismos pueden clasificarse en tipos que responden a causas distintas. Creo que los foros generales y los específicos encuentran causas y funciones diferentes que ameritan su distinción al momento del análisis.

El foro específico tiene algunas características que evidencian su distancia respecto del ya descrito foro general. Mientras que este último se basa en la modalidad "post-comentarios" (y, por lo tanto, el elemento central siempre es el post de un usuario “autor”), el foro específico opera bajo la modalidad “tema (o *topic*)-respuesta”. En él, un usuario cualquiera abre un tema

dentro de alguna de las categorías pre-definidas del foro. Usualmente en formato de pregunta⁴⁵, espera la colaboración del resto de la comunidad para responder a su inquietud, la resolución de un problema, el compartir una experiencia sobre un área de interés, etc. Esta diferencia de funcionamiento en realidad es la evidencia de otra diferencia más grande, que tiene que ver con la función que se propone desempeñar cada uno de estos foros.

El foro general es convocante, precisamente, por su generalidad, como vimos al inicio del Capítulo 3. Cualquiera es capaz de postear lo que se le ocurra, y bajo la misma idea cualquiera puede entrar y encontrar información de lo más variada. La situación es diferente al tratarse de un foro específico. Como tal, no se puede publicar cualquier cosa, y respecto de su temática las reglas resultan muy estrictas: en un foro de programación web, quien abra un tema sobre cualquier tema que no sea rigurosamente el que da existencia al foro será amablemente instado a retirarse, y seguramente su post sea eliminado por un moderador. El tema del foro es el que convoca, y lo que esté fuera del tema debe estar también fuera del foro.

Dentro de cada gran tema, hay usualmente categorías que sirven para ordenar los temas nuevos y sus respuestas. Un usuario debe seleccionar correctamente la categoría de su tema, aunque en caso de equivocarse, un moderador lo moverá a la categoría correspondiente, junto con la publicación de la advertencia del caso.

Un tema puede recibir muchas respuestas de uno o varios usuarios, y las mismas son generalmente muy ajustadas al tema propuesto. No es común en este tipo de foros (a diferencia de lo visto en Taringa) que se intercambie sobre cuestiones que no refieran a la pregunta original del post. Las opiniones personales serán vertidas siempre y cuando el foro invite a esa contribución. Caso contrario, sólo se colaborará en los términos estrictos a los que la pregunta inquiera.

Una vez que el tema está resuelto, el mismo se da por cerrado o “solucionado”, siempre dependiendo de la herramienta de foro que cada sitio esté utilizando. Cabe destacar, sin embargo, que un tema resuelto o "cerrado" no es, casi nunca, eliminado. Simplemente se lo marca de ese modo para que, quién llega al tema en busca del mismo problema, sepa que en el

⁴⁵ De ninguna manera la única forma de participación desde un tema (*topic*) nuevo es con una pregunta. Muchas veces, se puede simplemente compartir información o explicar detalladamente ciertos procedimientos (por ejemplo, una receta de cocina, una reparación a un automóvil, etc). Sin embargo, es altamente común encontrar preguntas en las aperturas de un *topic* en foros específicos.

desarrollo del mismo se halla una solución. En algunos casos los temas no se cierran, o no llegan a una solución, pero se advierte a los lectores que está sin actividad para que desistan de participar en dicho tema y, en todo caso, abran otro que convoque nuevamente a la participación del resto de los usuarios. En el caso de forosdelweb, si el post visitado es antiguo se advierte al lector al final con la siguiente indicación:

Atención: Estás leyendo un tema que no tiene actividad desde hace más de 6 MESES, te recomendamos abrir un Nuevo tema en lugar de responder al actual.

Resumiremos las características propias de los foros específicos hasta aquí enumeradas:

En primer lugar, son mucho más *finalísticos*: un tema se abre como instancia concreta y circunscripta dentro de la especificidad del foro, y emplea con frecuencia el formato pregunta-respuesta. Por ejemplo, en un foro de cocina, se puede indagar sobre técnicas acerca de la preparación de la salsa Scarparo. Dentro del foro de “cocina”, dicho tema puede enmarcarse en la categoría “Salsas”, y en caso de que un usuario pregunte sobre salsa en una categoría equivocada, un moderador reubicará su pregunta, es decir que sin borrar su post lo moverá a la categoría que corresponde.

En segundo lugar, la participación resulta muy *circunscripta*: no existe el entrar a ver “que hay”. Un usuario puede entrar bien para preguntar, bien para buscar un tema que maneje y en el que pueda colaborar con sus conocimientos o experiencia, bien para encontrar una respuesta a su pregunta si la misma ya fue realizada por otro usuario. De cualquier manera, no hay mucho espacio para la socialización o el intercambio *ocioso*. Daría la impresión, *a priori*, de que los foros específicos tienen como objetivo la construcción colectiva del conocimiento. Esta situación da lugar a una estructura bastante piramidal, aunque de participación –al menos en apariencia- bastante democrática.

Cuando le pregunté a *Monimo*, una asidua participante mexicana de FDW (el foro que inmediatamente describiré), qué fue lo que la motivó a participar, me respondió con una referencia a lo que acabo de identificar como las características propias del foro específico:

“Pues la desesperación baja cuando recién empezaba con php⁴⁶, me aventé un sitio completo para una agencia de seguros. Altas bajas, de usuarios pólizas, etc. Todo en php, login sesión, comentarios etc etc. en 3 semanas lo que me hacía trabajar rápido encontrar frenos y buscar la respuesta de la misma manera: RÁPIDO. La mayoría de mis preguntas tenían respuesta y las encontraba en foros del web. Cuando encontré una pregunta que no estaba ya hecha y respondida me vi en la necesidad de postearla yo misma y así incursioné en Foros del web” (monimo)

El caso de forosdelweb.com

En función de la ya mencionada especialización de los foros específicos, y considerando la diferencia con los foros generales en los que cualquiera puede postear casi cualquier cosa, para llevar adelante el trabajo de campo tuve que elegir una temática en la cual pudiera colaborar, preguntar y responder de manera pertinente. Ya veremos de qué modo estos dos elementos, el “preguntar/responder” constituyen modos de conducta muy regulados en el marco del foro.

Al dar inicio al presente trabajo, comenté mi experiencia en el desarrollo de sitios web y lenguajes de programación dinámicos, y algunos foros a los que usualmente concurría en busca de soluciones, aunque sin participar más que apropiándome de las soluciones provistas por usuarios experimentados. Por esta razón, elegí participar y desarrollar mi trabajo etnográfico en un foro de habla hispana sobre programación de internet: Foros del Web (<http://www.forosdelweb.com>). Cabe destacar, sin embargo, que como usuario participo activamente de otros foros (principalmente de restauraciones y automóviles). Sin embargo, no tengo el mismo nivel de conocimiento sobre esos temas, algo que, como veremos, limita las posibilidades de participación en estos foros.

Foros del Web es un sitio de intercambio de información, códigos, funciones, búsquedas laborales y experiencias relacionadas con los proyectos de sistemas desarrollados para Internet. En su portada, el sitio tiene distintos sub-foros, uno por cada uno de los lenguajes más populares de programación de sitios web. Asimismo, consta de sub-foros sobre

⁴⁶ PHP es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico.

ofertas laborales, webhosting, hardware y un foro sobre sugerencias y/o discusiones sobre el sitio mismo. El foro elegido para el trabajo de observación participante es el del lenguaje de programación que conozco con mayor profundidad, y en el cual llevo más de siete años de trabajo: me refiero a PHP⁴⁷, con algunas participaciones en el foro de un lenguaje de scripts⁴⁸ complementario, llamado Javascript⁴⁹.

De acuerdo a lo comentado en el primer capítulo, los foros específicos se estructuran, con frecuencia, en base al formato pregunta-respuesta. Cualquier usuario de Internet puede registrarse para utilizar el foro, exigiéndose como único requisito tener una casilla de email válida. Una vez registrado, cada usuario es capaz de abrir un tema (pregunta) y la misma se publica en una página principal que lee quien ingresa al foro. En caso de poder colaborar con la dificultad mencionada, el usuario entra al tema y lee la descripción del problema, usualmente acompañado de una explicación detallada que (idealmente) debe incluir el tipo de error, el código que se escribió, lo que debe lograr ese código y el detalle de lo que se ha intentado para solucionarlo. A partir de esa publicación, el resto de los mensajes aparece abajo, y se van sugiriendo diferentes soluciones. Cuando es necesario, quien intenta ayudar al autor del tema reescribe el código, o le aporta vínculos a manuales o sitios que ofrezcan una solución. Los moderadores, mientras tanto, reubican los temas cuando éstos han sido publicados en foros equivocados (por ejemplo, un tema del lenguaje Javascript en un foro de lenguaje PHP), o redirigen hacia un tema del foro que plantea el mismo problema y fue marcado como “solucionado”.

Cuando un programador web está buscando ayuda a algún problema en particular en algún buscador como Google, los resultados exhibidos pertenecen, con frecuencia, a alguna discusión sobre el tema en Foros del Web.

⁴⁷ Ver Capítulo 1, apartado de “Innovaciones Tecnológicas”.

⁴⁸ Un lenguaje interpretado es un lenguaje de programación que está diseñado para ser ejecutado por medio de un intérprete, en contraste con los lenguajes compilados. Teóricamente, cualquier lenguaje puede ser compilado o ser interpretado, así que esta designación es aplicada puramente debido a la práctica de implementación común y no a alguna característica subyacente de un lenguaje en particular.

(http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_interpretado)

⁴⁹ JavaScript es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos,³ basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico. Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente (client-side), implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas, en bases de datos locales al navegador...⁴ aunque existe una forma de JavaScript del lado del servidor (Server-side JavaScript o SSJS). Su uso en aplicaciones externas a la web, por ejemplo en documentos PDF, aplicaciones de escritorio (mayoritariamente widgets) es también significativo.

En mi observación participante, "aporté" más de 50 mensajes entre preguntas y respuestas, obteniendo un karma⁵⁰ de 256. Entre todos los temas abiertos en que participé, algunos casos se han cerrado como solucionados pero otros han permanecido abiertos y sin solución. Más adelante, veremos cómo actúa la comunidad en estos casos.

Las reglas del arte (de preguntar)

En el foro de “Novedades” del sitio, existe un tema titulado “IMPORTANTE... la ortografía”, redactado por el experimentado usuario "BrijoNic", que tiene el rango de moderador en el sitio y ostenta el abultado número de más de 14.000 mensajes en el mismo. El *post* en cuestión consta de dos apartados, que el autor del *post* relaciona: el primero se titula “La ortografía en FDW” y el segundo “Títulos sin sentido en FDW”. Ambos realizan una serie de indicaciones en las que nos adentraremos en las próximas líneas, pero lo que más nos interesa de inmediato es el *link* que nos provee al final del tema. Para completar la explicación, el autor del *post* nos refiere a un documento que ya he mencionado con anterioridad: el artículo “Cómo hacer preguntas de manera inteligente”, de Eric Raymond.

En el decálogo del buen hacker, que artículo por artículo construye Raymond, la "pregunta" (su enunciación, su dificultad, y el trabajo previo de quien inquiere) es el insumo principal. Entre los primeros párrafos del artículo, el autor nos advierte “*las buenas preguntas suponen un estímulo y un regalo. [...] ‘Buena pregunta!’ debe entenderse como un sincero cumplido*”.

A modo de establecer vínculos entre la ética hacker y las reglas de FDW, echaremos una mirada al "tema" sobre la ortografía en FDW que mencionamos al comienzo del apartado. Aparte de la explícita referencia al artículo de Raymond, el autor del *post* advierte a los usuarios del foro:

“Como un esfuerzo a la comunidad de habla hispana en Internet, Foros del Web se ha propuesto tratar de erradicar la mala ortografía en los mensajes de los usuarios. [...] El lenguaje y la ortografía (“orto”, correcto y “grafía”, escritura: escritura correcta), es la forma de comunicarse entre personas del mismo idioma. Un idioma es lo que identifica a una cultura, región y por consiguiente NUESTRA EDUCACIÓN. Por favor, tratemos de escribir CORRECTAMENTE, si tenemos faltas

⁵⁰ Más adelante se explicará este concepto

*ortográficas, usemos un corrector. La mayoría de los editores de textos lo tienen. Además, evitemos INVENTAR palabras, esto es un foro, es una comunidad, un medio para tratar de resolver problemas informáticos y NO un teléfono móvil para que inventen palabras como **k kmo xq**, etc. Los moderadores tendrán la potestad y libertad de editar, borrar o cerrar temas que debido a su ortografía y redacción causen problemas de comprensión. Muchos niños y jóvenes ingresan a FDW y es necesario que ellos vean la importancia de escribir a como debe ser.” (el destacado me pertenece)*

En mi opinión, puede leerse en este *post* la orientación ética que, en el marco del foro, define lo correcto e incorrecto, lo debido y lo indebido de un modo claro, incluso pensando la potencial violación a la regla. Para su autor (quien, recordemos, es moderador en el sitio), hay que respetar la ortografía, y el ánimo ortográfico no tiene que ver con la polisemia del lenguaje, ni con los posibles errores de interpretación, sino con que las cosas sean como deben ser.

También me parece importante destacar que, así como en el caso de Taringa hablamos sobre los mecanismos de reproducción del foro (especialmente, el *post* "iniciático" de 50 puntos), en FDW también se piensa en la reproducción no ya del foro solamente, sino más bien de una ética sobre lo correcto que debe ser atendida especialmente con los jóvenes y niños. El mismo Raymond lo expresa en su artículo:

“Sabemos por experiencia que los escritores descuidados y chapuceros también piensan de manera desordenada y chapucera (a menudo lo suficiente como para apostar por ello, no obstante). Responder a pensadores descuidados y chapuceros no recompensa; mejor estaríamos usando nuestro tiempo en cualquier otro lugar. [...] si escribes como un bobo medio analfabeto probablemente te ignorarán. [...] es el beso de la muerte absoluto y te garantiza que no recibirás otra cosa que un silencio sepulcral (o, si tienes suerte, un montón de desprecio y sarcasmo).”

El “como debe ser” de Raymond complejiza y da cierto sentido a la norma. Parte del precepto, como hemos visto, de que el tiempo del hacker es valioso. *Ergo*, en su afán de ser utilizado de modo eficiente, sólo debe responderse a quien demuestra en su pregunta el cuidado necesario como para ser valorado. La ortografía opera, desde esta perspectiva, a modo de vidriera, de presentación del usuario en la comunidad. Escribir de un modo cuidadoso y ordenado es expresión directa de un trabajo llevado a cabo con la misma minuciosidad. Pero sobre todo, la norma funciona a la inversa: el descuido en la escritura conlleva a la ignorancia,

por cuanto nadie (que comparta esta ética) desea invertir su tiempo en alguien que lo desperdicia en el desorden.

La “recompensa” que menciona Raymond no es una recompensa personal, sino impersonal, en el sentido del progreso del conocimiento y la resolución de problemas en abstracto. Tanto *Monimo* como *Seppo* (un informante hacker de trayectoria en forosdelweb, con más de 1200 mensajes, que sin embargo no participa hoy en día en este foro) coinciden en ese sentido de “recompensa”:

“Genera cierta satisfacción: tener "problemas" en el uso, y poder mejorarlo. No sólo eso, sino que tener que aprender para poder solucionarlo era un desafío a mi medida” (Seppo)

“a mi me es gratificante demostrar que puedo ser lista. y como ultima instancia es la satisfaccion de ayudar. de hacerle saber a las demas personas que alguien los esta leyendo.” (Monimo)

La "pregunta" oficia de indicador, el cuál evidencia la rigurosidad del trabajo previo de quien pregunta, *so pena* de ser potencialmente ignorado por el grupo de usuarios que lea la consulta. El verdadero hacker no "pierde" su tiempo en la causa perdida de quien, desde la mirada nativa, ni siquiera es capaz de preguntar “inteligentemente”. Como evidencia de este punto, el usuario moderador “KarlánKas”, oriundo de Madrid y con más de 7.000 mensajes en el foro, firma todos sus mensajes con la siguiente frase:

“No hay pregunta tonta, sino tonto que quiere seguir en la ignorancia”

Similar a la expresión de Raymond:

“Robamos el tiempo de vidas ocupadas para responder preguntas, y a veces nos sobrecargan. Así que filtramos sin tregua. En particular, desechamos las preguntas de quienes parecen ser perdedores para ocupar el tiempo que dedicamos a responder preguntas de una manera más eficiente, con los ganadores.”

Aunque no es textualmente similar al "quiero sólo gente que diga genialidades" de *aldana89*, la expresión resulta bastante similar. En la filosofía hacker, el tiempo es valioso en cuanto contribuye, mancomunado con el conocimiento, a la resolución de los problemas del mundo y, por consiguiente, a la mejora del mismo, a su transformación. Como decía UHURA en una cita anterior, para el caso de Taringa:

“Creo que posteo por esa necesidad que tenemos de dejar una huella en nuestras vidas, de nuestra vida, y eso se traduce en algún aporte a la comunidad”

El tiempo es el insumo principal para cambiar el mundo, en la medida en que sirve para aprender y para ayudar a otros a aprender. El tiempo es dinero, decía Benjamin Franklin, exponente ideal de la ética capitalista occidental. (Weber, 1979 [1905]) También resulta valioso para los hackers, pero no porque pueda convertirse en dinero. El bien simbólico cambia de significado, y el valor supremo es, para los hackers, el conocimiento como insumo para la resolución de problemas. La colaboración y socialización de estos conocimientos se realizan en el foro como uno de los principales vehículos. Pero esta socialización se realiza no tanto porque el aprendizaje del otro sea un bien en sí mismo, sino sobre todo porque la resolución de problemas requiere de conocimiento, y si otros se han esforzado en resolver aquello que hoy otra persona enfrenta, pues resulta preciso que ese otro use su tiempo en problemas aún no resueltos. Al mismo tiempo, el autoaprendizaje es uno de los valores más importantes del hacker.

El valor del auto-aprendizaje

El referente hacker, Eric Raymond, en la introducción de su artículo “Cómo hacer preguntas de manera inteligente” afirma:

“Lo que somos, de una manera no apologética, es hostiles con la gente que parece no querer pensar o hacer sus deberes antes de plantear las preguntas. La gente de ese tipo son sumideros de tiempo. Toman sin dar a cambio, desperdician el tiempo que podríamos haber dedicado a otra cuestión más interesante y con otra persona más merecedora de una respuesta”

Y continúa:

“Antes de preguntar [en un foro] haz lo siguiente: 1) Intenta encontrar una respuesta leyendo el manual; 2) Intenta encontrar una respuesta leyendo las FAQ⁵¹; 3) Intenta

⁵¹ Siglas inglesas de “Frequently Asked Questions” (Preguntas frecuentes). En la mayoría de los sitios técnicos existe una sección con ese nombre, que da respuesta a las preguntas más frecuentes de modo de resolver rápidamente problemas comunes.

encontrar una respuesta buscando en la web; 4) Intenta encontrar la respuesta preguntándole a un amigo con más experiencia. Cuando hagas tu pregunta, destaca el hecho de que ya has hecho todo esto; esto ayudará a establecer que no eres una esponja vaga [...] aún mejor, destaca lo que hayas *aprendido* a partir de estas cosas. Nos gusta responder a la gente que ha demostrado ser capaz de aprender de las respuestas”

Sucede con frecuencia que los temas abiertos por novatos son redirigidos a manuales o tutoriales que puedan contener la respuesta a la consulta efectuada. Por lo que expone Raymond, no se trata únicamente de una cuestión de paciencia: los usuarios que pueden responder, están utilizando su tiempo y su conocimiento para ayudar. Para los hackers, la paciencia del que conoce se paga con esfuerzo, con trabajo propio. En temas abiertos por novatos, a los usuarios se los orienta de un modo muy general y con algo de desgano, *máxime* cuando los mismos evidencian poca investigación en el área antes de la formulación de la pregunta. Hay diferentes grados de reprobación a la falta de investigación previa, como lo atestiguan los intercambios realizados en estos temas.

El intercambio que reproduzco a continuación, ejemplifica en cierto modo la importancia que el auto-aprendizaje y la investigación previa a la pregunta tiene para los *hackers*. El 10 de noviembre de 2012, bajo el título “*Cómo mandar variable a una función*”⁵², el usuario "RichBoy" preguntó sobre la forma de simplificar un código Javascript. Cualquier programador más o menos experto sabe que lo que el usuario consultaba, se solucionaba fácilmente con el framework JQuery⁵³. Manejar el mismo requiere, previamente, de un conocimiento sólido en Javascript, algo que la comunidad de usuarios le hace saber rápidamente. El usuario "*cristian_cena*" le sugiere qué buscar en Internet, y acompaña la invitación con un código correcto: “*Googlea manejadores de eventos semánticos*”.

Luego de agradecer, "RichBoy" pregunta “*Y eso cómo se podría hacer con JQuery?*”, lo que alteró a otro usuario, "*Albus*”:

⁵² <http://www.forosdelweb.com/f13/mandar-variable-funcion-1022328/>

⁵³ jQuery es una biblioteca de JavaScript, creada inicialmente por John Resig, que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web. (<http://es.wikipedia.org/wiki/Query>)

“A ver, si estáis empezando no uséis frameworks, y menos un framework mixto de CSS y JS como es jquery. Hay que tener unos buenos cimientos para construir, si te vas a poner a hacer una casa sin cimientos veras que cada poco se te caen las paredes y pedirás ayuda muy recurrentemente.”

"RichBoy" esperaba otro tipo de respuesta, y se lo hace saber a la comunidad:

“:D disfruto estas respuestas XD en serio lo hago, pero lo único que me dicen es: aprende, googlea, lee, pero nada mas, gracias Albuss. Creo que tendré que dejar mi código como esta por el momento, una función para cada sección.” (el subrayado me pertenece)

El usuario "furoya" hace caer sobre "RichBoy" todo el peso de la sanción social ante la violación de la norma:

“es lo que tenés que hacer antes de venir a postear. Porque nosotros no disfrutamos de preguntas como la tuya. Hasta en el tutorial más básico vas a encontrar [le copia un código básico Javascript] que te saca del apuro. Y de paso leete algo sobre usos de anclas, para que no tengás que usarlas por un click, y después "anularles" el bref. O "dejá todo como está", porque si no leíste ningún manual antes de meterte a hacerlo, tenés que agradecer que al menos está funcionando. (los subrayados me pertenecen, pero las comillas corresponden al original)

El último post ya se parece a comentario de foro general. "RichBoy" logró ofender, en una pregunta y un par de comentarios, a unos cuantos expertos. La razón principal fue haber mostrado cierto desprecio por el principio fundamental enunciado en el subtítulo de este apartado, el auto-aprendizaje: lo peor que se le puede decir a un hacker es que uno no va a mejorar lo que es perfectible por pereza, o creer que el hecho de que algo “funcione” sea suficiente. Para un hacker, el hecho de que algo funcione no es, ni cerca, el fin del problema. Aparte de funcionar, tiene que funcionar de modo *eficiente*. Eso requiere esfuerzo y, por supuesto, tiempo. "RichBoy" esperaba una solución rápida, demostrando no sólo conocimientos insuficientes sino también una búsqueda previa de información muy pobre. En el primer caso, le sugirieron que busque información en Internet, junto con una ayuda extra, escribiéndole un ejemplo del código a utilizar. Lo esperable para un *hacker* es que, una vez que ha sido orientado en su búsqueda de una solución, el usuario que abrió el tema comience a estudiar lo necesario. "RichBoy" violó nuevamente la norma, queriendo saltar ese paso intentando resolver su problema con un ejemplo de otro lenguaje, JQuery. La pregunta, orientada a recibir un código

de ejemplo como respuesta, sólo mereció la explicación de por qué no se le iba a ayudar en la manera en que él lo esperaba. Ante su insistencia, se le explicó con mayor profundidad las *verdaderas* razones por las cuales no se le iba a ayudar: porque él no estaba mostrando el esfuerzo suficiente para ser merecedor de dicha ayuda.

"Cristian_cena", más conciliador, responde explicitando aún más de qué se trata la transgresión:

"si te dije 'googlea' es porque si pones 'manejadores de eventos semanticos' entre los primeros resultados habrá un apartado de un libro de introduccion a javascript de la página librosweb.es en donde explican muy bien como poner cada cosa en su lugar, es decir, separar el código html del javascript. Mezclar código en un mismo documento trae problemas a la hora de volver sobre ese código, simplemente es más difícil de entender (googlea 'código espagueti / spaghetti code'). En serio, no hay mala onda, al contrario. Si aún no obtienes la respuesta que esperas, pregunta nuevamente, creo poder ayudarte con esto, pero siempre es un 50% de esfuerzo de cada parte. Abrazo. (cristian_cena, el subrayado me pertenece)

La actitud de "RichBoy" se asemeja, sin quererlo, a lo que en la entrevista etnográfica se conoce como la actitud del "abogado del diablo" (Guber, 2001), una postura estratégicamente directiva que suministra elementos premeditadamente erróneos o controvertidos para que los informantes lo corrijan exponiendo sus argumentos. El caso es interesante porque obliga al resto de la comunidad del foro a *explicar* el por qué de la sanción, a objetivar la norma, a pensarse en su rol disciplinador. En suma, "RichBoy" obligó a unos cuantos usuarios a realizar un trabajo de reflexividad sobre sus propias representaciones y prácticas. La crisis evidencia las normas y sanciones, y también (como veremos en las próximas páginas con el caso de la consulta de *maca950*) las excepciones que la comunidad a veces hace sobre estas normas.

Son varios los participantes que intervienen en la discusión a fin de "ubicar" al transgresor, esgrimiendo argumentos como:

"[aprender, Googlear, leer] es lo que tenés que hacer antes de venir a postear" (furoya)

"si no leíste ningún manual antes de meterte a hacerlo, tenés que agradecer que al menos está funcionando" (furoya)

"Si aún no obtienes la respuesta que esperas, pregunta nuevamente, creo poder ayudarte con esto, pero siempre es un 50% de esfuerzo de cada parte" (cristian_cena)

"nosotros no disfrutamos de preguntas como la tuya." (furoya)

"yo le puse otras líneas de código elemental para que sintiera un poco de vergüenza por no buscar, pero con tu post tenía palabras clave para entretenerse un buen rato estudiando." (furoya)

"si te vas a poner a hacer una casa sin cimientos veras que cada poco se te caen las paredes y pedirás ayuda muy recurrentemente" (Albus)

En estas expresiones, los principios que enumera Raymond parecen tener plena vigencia en FDW. "RichBoy" muestra, a ojos de sus detractores, poco trabajo previo a su pregunta, exigua investigación y escasa voluntad de aprender. El que ayuda necesita, como correlato, de la voluntad de aprendizaje de quien pregunta. En otras palabras, la colaboración en la solución conduce no a la resolución de problema como fin último, sino que la trasciende: se participa en el foro con miras a lograr un aprendizaje en conjunto, y se vive como un "aporte" para la solución de los problemas del mundo.

Es así que, aunque a los expertos que colaboran en el foro les lleve menos tiempo proveer la solución a la pregunta que regañar a quien abre un tema que viola los principios hackers, el imperativo es hacer cumplir esas normas por el bien "de todos". En tanto el tiempo –de todos- es valioso, sólo se lo invertirá en quien demuestre que vale la pena hacerlo. No se viene al foro a aprender a programar, ya que para eso están los manuales. Al foro se acude para destrabar un conflicto, para resolver un problema luego de haber investigado por todos los medios cómo resolverlo, sin dar con la solución. Al abrir el tema, el autor del post debe dar muestras de ello.

Demostrar esa voluntad de aprendizaje, por más novato que sea el usuario, es el camino del éxito para recibir una respuesta en FDW. Mostrar pereza, o querer simplemente "salir del paso" a costa del tiempo y esfuerzo de los otros, son actitudes duramente condenadas en los foros específicos.

Cuando las preguntas sugieren algo de pasividad en la investigación previa, lo primero que hacen los participantes es indicar un camino. Ya vimos los intentos de "Albus" y "cristian_cena" para convencer a "RichBoy" de que se siente a estudiar, en palabras textuales: “yo le puse otras líneas de código elemental [...] tiene para entretenerse estudiando un buen rato”.

En un tema abierto el 3 de diciembre de 2012 por el usuario "carlos_alberto411", de título “Código php para generar pdf”⁵⁴, el usuario introducía la siguiente pregunta:

“Hola buenas tardes tengo una duda necesito generar un pdf con los registros de una BD usando php soy nuevo con esto y realmente me gustaria que me dieran una ayuda o mas bien un ejemplo exactamente” (carlos_alberto411)

La respuesta fue del experimentado usuario "carlos_belisario":

“hay librerías que generan pdf, tales como FPDF, dompdf, tcpdf, html2pdf, mpdf, etc ahora cual usar depende de ti, busca en las documentaciones y ve cual te sirve, yo en mis ultimos desarrollos he estado usando mpdf ya que viene integrada con YiiFramework en una extensión muy simple de usar y hace renders del html muy simples, pero queda de ti ver cual te sirve mas segun tu criterio y la doc que leas, saludos” (carlos_belisario)

En otras palabras, lee el manual o, a veces simplemente, RTFM⁵⁵. Como vimos en el caso de "RichBoy", aquí también la primera respuesta ante una pregunta que denota poca investigación previa es una invitación a hacerla, con algunos consejos sobre cómo o qué buscar. En un caso similar, el usuario "adbane" abrió el tema “Refreshar contenido PHP sin recargar página”⁵⁶. Luego de una descripción bastante minuciosa de su código actual y de lo que él pretendía que hiciera, culmina el tema diciendo:

“Muchos dicen que se puede mediante Javascript y Ajax, pero pasa que yo de Ajax no sé nada, y no quiero meterme a estudiarlo ahora, teniendo en cuenta que esto prefiero acabarlo cuanto antes, mejor, sin prisas, pero sin complicarse más” (adbane)

La única respuesta del tema fue terminante:

⁵⁴ <http://www.forosdelweb.com/f18/codigo-php-para-generar-pdf-1026142/>

⁵⁵ Siglas de la frase en inglés, Read The Fuckin Manual, “Lee el maldito manual”, expresión que se utiliza con mucha frecuencia en foros de Internet.

⁵⁶ <http://www.forosdelweb.com/f18/refreshar-contenido-php-sin-recargar-pagina-1022469/>

“abí tu mismo te diste tu respuesta, ya que para conexión asincronica con el server para obtener cambios sin recargar la pagina se utiliza ajax, ya es tu decisión si lo aprendes a usar o no, saludos”
(carlos_belisario)

No se le va a dar un curso de AJAX a un usuario que, aunque sospecha que ahí encontrará la solución, “no quiere meterse a estudiarlo ahora”. Sólo se le indicó cortésmente que estaba en el camino correcto, pero la investigación debía hacerla por sus propios medios. Si se observan cuidadosamente los últimos *posts* citados, específicamente, las respuestas de "cristian_cena" y las de "carlos_belisario", las cuales refieren todas a preguntas diferentes. observaremos cómo las tres terminan del mismo modo: invitando al usuario que pregunta a que decida si estudiar o no, habiendo antes presentado el tema, indicando qué buscar. Como dijo "cristian_cena", para los expertos del foro “*siempre es un 50% de esfuerzo de cada parte*”. Y ese esfuerzo tiene que ser demostrado.

El espíritu hacker en los foros específicos

Para intentar comprender la relación entre los principios éticos *hacker* y los modos de interacción socialmente establecidos en los foros específicos, recurriré a la conceptualización que realiza Max Weber en *Economía y Sociedad* (2008 [1922], p.26) acerca de la "ética" y "el orden legítimo". En la clasificación que realiza el autor, distingue dos tipos de órdenes válidos: el de la *Convención*, cuya validez está garantizada externamente por la probabilidad de que, dentro de un determinado círculo de hombres, una conducta discordante habrá de tropezar con una (relativa) *reprobación* general y prácticamente sensible; mientras que se trata de un orden de *Derecho*, cuando éste se encuentra garantizado por la probabilidad de la *coacción* (física o psíquica) ejercida por un *cuadro de individuos* instituidos con la misión de obligar a la observancia de ese orden o de castigar su trasgresión. (2008 [1922], p. 26) La diferencia entre ambos, explica Weber, consiste en que el *orden del derecho* tiene un cuadro de individuos específico para garantizar la observancia de la norma, cuadro del que la "convención" carece. Por supuesto que, como hemos visto en el Capítulo 2, las construcciones de *tipo ideal* que he dispuesto con fines metodológicos no se encuentran en una forma pura en la realidad. Pues, de acuerdo a lo trabajado, podemos observar cómo en el caso del foro específico, el orden se encuentra legitimado a la vez como *convención* y como *derecho*. Sobre el primero, al final del apartado

anterior vimos de qué manera la reacción generalizada ante la trasgresión fue protagonizada por un colectivo numeroso de usuarios, de los cuales prácticamente ninguno tenía como papel central el hacer cumplir la norma. Sin embargo, al mismo tiempo, en todo foro (ya sea del tipo específico o general) existe comúnmente un grupo de usuarios con el rango específico de “moderadores”⁵⁷, cuya función (aunque lejos de ser única) consiste en hacer cumplir las normas de cada foro. En FDW, los moderadores se presentan a la comunidad en un post específico⁵⁸, junto con una breve reseña de las actividades desarrolladas personal y profesionalmente.

Para Weber, la norma moral se impone a la conducta a través de una creencia en *valores*, entendiendo aquel entramado ético-moral como lo “moralmente bueno” garantizado de un modo convencional. La validez de un orden, dice Weber, puede ser atribuida por los actores a través de elementos similares a aquellos que constituyen los tipos ideales de acción social: a) *tradicición*, en tanto validez de lo que siempre existió; b) *creencia afectiva* (emotiva especialmente), como validez de lo nuevo revelado o de lo ejemplar; c) *creencia racional con arreglo a valores*, como vigencia de lo que se tiene como absolutamente valioso o; d) en méritos de lo *estatuído positivamente*, en cuya *legalidad* se cree. (2008, p. 29) Ella, de suma importancia para comprender la validez del *orden hacker*, vale como legítima ora en virtud de un pacto entre los interesados, ora en virtud de un “otorgamiento” por una autoridad considerada como legítima.

En resumen, considero que la Ética Hacker constituye el orden legítimo de los foros de Internet, sobre todo en el caso de los foros específicos, orden cuya validez se asienta a la vez en la convención y en el derecho, en la medida en que además de ser un valor compartido, es a la vez hecho cumplir por un grupo específico de personas, los moderadores, y está fijado en normas escritas. La reprobación ante la conducta discordante se da tanto por los usuarios “comunes” como por los moderadores. A su vez, la validez de este orden posee un elemento que combina elementos tradicionales y racionales, ya sea con arreglo a valores o a fines.

Sobre los elementos tradicionales que legitiman el orden hacker en el foro, debemos recordar a esta altura que la Ética Hacker no nació de un día para otro, sino a través de un gradual (aunque no tan lento) proceso de racionalización, oriundo de los mundos militar y académico. Del mundo militar, persiste en los foro de ambos tipos la noción de “rango”.

⁵⁷ Ver nota al pie Nro.4

⁵⁸ <http://www.forosdelweb.com/f40/conociendo-moderadores-122707/>

Llevado al caso más extremo, existen foros de discusión “nacionalista” en los cuales los rangos de los usuarios son, directamente, rangos militares.⁵⁹ Del mundo académico, el foro específico ha obtenido la jerarquización de los usuarios a partir del conocimiento como valor supremo. Los usuarios de rango más alto son los más respetados: convencionalmente se asume que son los que más saben del tema que atañe al foro. Ese “respeto” se comprueba permanentemente a través de la *disciplina* de los novatos ante los consejos y directivas que le brindan los usuarios más experimentados, y también en la respuesta positiva de quien pregunta, algo que resulta menester. Como ejemplo de esto, un usuario novato realiza una pregunta en FDW titulada “Preguntilla”, lo cual constituye un título poco descriptivo y violatorio del orden legítimo del foro. Transcribiré la conversación completa porque creo que resulta esclarecedora sobre este punto⁶⁰:

“Hola chicos!! soy principiante en javascript por eso necesito q me hechen una manito >_<.... Miren quiero hacer lo siguiente: Cuento con ciertos datos... algo mas o menos asi...:

```
funcion ej(){  
var edad = {  
"ana" : "15",  
"maria" : "67",  
"juan" : "32"  
};
```

Ahora quiero obtener la edad por medio de un input.. si pongo ana que me de su edad (15 años), pero no se como hacerlo. Si alguien me guiara o me dijera si hay una funcion en especial, seria de mucha ayuda!!! (maca950)

Nótese, ante todo, que el usuario tiene un *nick* que sugiere femeneidad. El usuario “*chm?*” responde exhaustivamente a la consulta, a pesar del título era poco descriptivo. Resulta que el código que *maca950* estaba utilizando contenía errores de sintaxis. Además, su problema no estaba bien explicado. En síntesis, “*maca950*” había preguntado sin indagar primero en los

⁵⁹ Para referir por lo menos a un ejemplo, el lector puede visitar <http://elnacionalista.mforos.com/>. Se trata de un foro que en su presentación se presenta (cito literal, incluso con los errores de ortografía de origen) como “ESPECIAL Y ESTRICTAMENTE ARGENTINO, Y EN BASE A ELLO [el foro] SE MANIFIESTA ULTRA-NACIONALISTA, ULTRA-FEDERAL Y ULTRA-CATÓLICO. NO SE ACEPTARÁ NINGÚN COMENTARIO, OPINIÓN O POSTURA QUE NO SEA FEDERAL, NO HAY LUGAR A OTRA IDEOLOGÍA O POSTURA EN EL FORO DE PARTE DE LOS USUARIOS ARGENTINOS, Y SE CASTIGARÁ CON EL BANNEO DIRECTO A QUIENES CUESTIONEN EL FEDERALISMO ARGENTINO Y A SUS HISTÓRICOS Y MAYORES REPRESENTANTES”.

⁶⁰ Para facilitar la lectura, he optado por subrayar los pasajes que se destacan para la comprensión de las normas y las sanciones ante su violación, pero no es necesario intentar comprender los contenidos técnicos de los *posts*.

manuales, ni había buscado en la web, ni había explicado bien cuál era su dificultad en el título ni en el contenido de su post. Esta "usuaria" había preguntado, entonces, sin cumplir con ninguno de los pasos que Raymond enumera en su decálogo acerca de cómo preguntar. Lo que llama la atención es que haya recibido no una sino varias respuestas, que evidenciaban mucha dedicación. Sin embargo, "furoya" reaccionó de inmediato ante la primera respuesta exhaustiva de "cbw":

Creo que me estoy perdiendo de algo ¿Hay más información por fuera del post?. ¿Donde dice que haya que hacer operaciones con valores numéricos? Es lo que comunmente se mal-llama "pseudo array asociativo". Y lo que se entiende es que quiere tipear un nombre, y que le aparezca la edad desde esa "base de datos" var edad. Que por otro lado, está en todos los tutoriales. Es imposible no saber capturar un elemento de array por su índice o su "nombre". (furoya, el subrayado me pertenece)

Furoya se da cuenta de inmediato que algo anda mal en la consulta. Mi suposición es que éste usuario sí se pierde de algo: que, según su *nick*, la autora de la consulta es una mujer. Por lo general, el espacio de la programación es un espacio eminentemente masculino, y no resulta frecuente en absoluto que una mujer participe de forma activa del foro. *Monimo*, usuaria con más de 700 mensajes en FDW a quién entrevisté en algunas ocasiones, destacaba con frecuencia lo importante que resultaba para ella demostrar en el foro que ella era lista, una mujer lista:

Un motivo importance [para participar en el foro] es el demostrar que se. Tmb me gusta demostrar q no solo se, si no que me considero lista y que soy mujer. Aparentemente son cosas que no tienen que ver pero a mi me es gratificante demostrar que puedo ser lista. y como ultima instancia es la satisfaccion de ayudar. de hacerle saber a las demas personas que alguien los esta leyendo. (Monimo)

Mientras que otros usuarios, como "IsabelM" y "Panino5001" siguen proveyendo alternativas ante una pregunta mal formulada y una investigación incompleta. "Furoya" insiste:

Menos mal que están ustedes para que maca950 no tenga que mirar un mugroso manual. Sí, claro, es lo que yo le estaba explicando. Ya que estoy, dejo otra versión, ¿por qué voy a ser menos? [incluye su versión del código y correcciones a sus pares que han ayudado previamente]

Cuando sus colegas intervienen –y, en el caso de "IsabelM", de modo erróneo-, "furoya" insiste sobre los errores *éticos*, no sólo cometidos por el usuario que abrió el tema sino de igual manera por parte quienes respondieron:

*"Cuando hagan un planteo mejor, se les responde mejor. [...] [lo que propuso IsabelM] sigue estando **eticamente mal**, porque hay que usar etiquetas de código para meter un código. Es algo evidente, más que elemental. El único motivo para empezar a hacerlo es asegurarse de que nadie te recrimine 'con razón' que tu código no funciona porque está entre etiquetas de cita. Algo que yo voy a seguir haciendo, IsaBelM. Porque parece que nadie más tiene ganas de hacer ese trabajo. (Lo único bueno de esto para maca950 -que nunca volvió, ofendida porque no le dimos la bienvenida- es que nadie le recriminó lo lamentable del título. Yo lo abrí por eso, y me olvidé")* (furoya, negrita en el original, el subrayado me pertenece)

Luego de que "maca950" volviera y repreguntara (al final, no se ofendió), "furoya" la instruye respecto a qué es lo que se espera de ella, es decir, cuáles son las reglas:

Si tenés un ejemplo breve, simple conciso, en HTML completo y posteado entre etiquetas de código vemos qué se puede hacer (furoya) [el subrayado es original]

Cuando la situación lo enojó, y ante la posición laxa respecto de las normas que sus colegas adoptaron, "furoya" explicitó algunas de las normas que regulan el intercambio del foro. Y, más que eso, las calificó como una "ética". En la reacción de "furoya" (que, vale la pena aclarar, no es moderador) se puede apreciar de qué forma el orden legítimo se instaura y legitima en forma de convención. En otras palabras, la transgresión obliga a explicitar las normas no escritas, y acarrea usualmente una reprobación colectiva a la violación. En este caso, nadie contradujo los principios esbozados por "furoya". El resto de los usuarios participó en el intercambio desde una posición técnica y no normativa. "Maca950" no revisó los manuales, tutoriales ni los principios básicos del lenguaje en el que intenta programar; no escribió un título indicativo de su problema; no utilizó correctamente la herramienta para postear. "Furoya"

se encargó de hacerle saber cada una de esas faltas. Estas violaciones contradicen, casi al pie de la letra, las indicaciones que brinda Raymond en su manual de “Como hacer preguntas de manera inteligente”. Pero más aún, podríamos pensar que el modo de preguntar “inteligentemente” no es más que el correlato práctico del *ethos* hacker. Mientras el primer manual está hecho estrictamente para manejarse en foros (y, de hecho, como hemos visto, la interacción entre usuarios está regulada al pie de la letra según dicho texto), el documento acerca de de “Como convertirse en hacker” se parece más a una declaración de principios, a un *código ético*. En mi opinión, a cada uno de los principios hacker le corresponde una o más directivas acerca de cómo preguntar en el foro. Pero lo que es más importante, el modo “inteligente” de preguntar es la vidriera que tiene el usuario para exhibir su *Ética Hacker*.

Aunque los usuarios como "*furoya*" puedan argumentar la utilidad de preguntar “correctamente”, también evidencian que pueden comprender -y ayudar- desde lugares más flexibles respecto de la norma. Raymond mismo reconoce esta vinculación entre *ética hacker* y los modos de pregunta:

“Lo que somos [los hackers] es hostiles con la gente que parece no querer pensar o hacer sus deberes antes de plantear preguntas”

Es decir, que la pregunta es testigo del esfuerzo y la concentración del usuario ante el problema. Recordemos aquí que, para los "hackers", son fundamentales los principios de “Aprende a programar. Aprende Inglés. Aprende UNIX. Aprende a usar la web”.

“Haz lo mejor que puedas para anticiparte a las preguntas que un hacker te haría, y para responderlas antes de tu solicitud de ayuda”

Además de lo expuesto anteriormente, dado que el tiempo del hacker es valioso para la resolución de problemas, es preciso utilizarlo con usuarios que, por su orientación hacker, también estén interesados en resolver esos problemas y no en salir de un apuro con poco trabajo. Recordemos, en este punto, que el primer principio hacker es “El mundo está lleno de problemas fascinantes que esperan ser resueltos”.

“No solicites que te respondan por correo en privado. [...] Cuando pides una respuesta privada, estás interrumpiendo tanto el proceso como la recompensa. No hagas eso.”

Retomando el principio que enuncia que “ningún problema debería resolverse dos veces”, la ética hacker exige exponer la solución a los problemas para que otros hackers puedan resolver nuevos problemas, en lugar de enfrentarse con los ya resueltos. Una respuesta privada a una pregunta violaría este precepto, imposibilitando el acceso a otros usuarios a la solución. Vale la pena recordar, en este punto, el relato unánime de todos los usuarios de los foros (tanto generales como específicos en el que, invariablemente, el usuario pasa un período como “visitante”, obteniendo soluciones a sus problemas en función de preguntas formuladas por otros usuarios. Así también, existe otro principio hacker complementario esgrimido por Raymond:

“Para comportarte como un hacker deberás desarrollar una hostilidad instintiva hacia la censura, el secreto y la utilización de la fuerza o el fraude para someter a adultos responsables. Y deberás estar preparado para actuar en consecuencia”

Indicativo de este principio es el *affair* Wikileaks⁶¹ (del inglés fuga o filtración), un sitio de Internet que publicaba informes anónimos y documentos filtrados con contenido sensible en materia de interés público, preservando el anonimato de sus fuentes. Esta actitud es hacker y no cracker -de acuerdo a la distinción del Capítulo 2- en función de que, en ningún caso, la motivación de la difusión es económica o fraudulenta. Y, sobre todo, porque los cables que divulga son obtenidos por el trabajo propio de la organización.

Así, Wikileaks se ofrecía a recibir filtraciones que develen comportamientos no éticos ni ortodoxos por parte de los gobiernos, con énfasis especial en los países que considera tienen regímenes totalitarios, pero también en asuntos relacionados con religiones y empresas de todo el mundo. Luego de diversos tipos de presión gubernamental, las empresas que alojaban el sitio dejaron de hacerlo (el sitio naufragó entre múltiples dominios en diferentes latitudes del mundo). Julian Paul Assange, el fundador del sitio, fue acusado en 2010 por una violación a una menor ocurrida en 1991 (casualmente, la acusación sucedió apenas filtrados una serie de cables con status de “secreto diplomático” de los Estados Unidos) y detenido en el Reino Unido en 2010. Assange recibió, en 2012, refugio en la embajada ecuatoriana del Reino Unido, y es allí donde yace, cercado por la policía británica pero imposibilitado de ser apresado por la

⁶¹ Para mayor información, consultar Levy, Nahuel, “*Internet: Filtraciones, Controles Gubernamentales y hegemonía estadounidense*”, monografía redactada para el Seminario “Estado, Burocracia y Organizaciones Complejas”, dictado por el Prof. Julio Gabina en el marco de la Maestría de Investigación en Ciencias Sociales, UBA. Publicado en prensa.

inmunidad diplomática de la embajada. Assange, sus defensores y sus seguidores temen que desde Suecia se facilite su extradición a los Estados Unidos donde las fuerzas ultraconservadoras han pedido que se le juzgue por espionaje y traición, lo que podría condenarle a la pena de muerte. Este caso resulta fundamental para comprender este principio hacker y, al mismo tiempo, los principios hackers permiten dotar de sentido a las filtraciones de Wikileaks y al trabajo de quienes mantienen el sitio como de quienes lo defienden, como la organización Anonymous. En el Post Scriptum se menciona también el caso del procesamiento de los dueños de Taringa, y la reacción de Anonymous contra el sitio de la Corte Suprema de Justicia de la Nación Argentina, en solidaridad contra la censura.

Karma, cortesía y status

Así como en los foros generales existe una medida cuantificable de la popularidad del usuario -los puntos-, en FDW hay algo más o menos equiparable: el karma. ¿Por qué los creadores del foro eligieron "karma" en lugar de cualquier otro concepto, como son los "puntos" en el caso de Taringa? En varias religiones dhármicas –como el hinduismo o el budismo-, el karma es una energía trascendente (invisible e inmensurable) que se deriva de los actos de las personas. Generalmente el "karma" se interpreta como una «ley» cósmica de retribución, o de causa y efecto. Se refiere al concepto de “acción” o “acto” entendido como aquello que causa el comienzo del ciclo de causa y efecto. (Chapple, 1990)

El karma, en FDW, funciona del siguiente modo: ante cualquier post, todo usuario registrado puede votar de modo positivo o negativo. Un ejemplo típico sería un mensaje que solucione el problema planteado. El mensaje que provee la solución, recibirá una valoración positiva, que impacta en un valor numérico que constituye el "karma" de ese usuario. El "karma" de cada usuario es un número visible debajo de su *nick* y, en principio, su utilidad es la de dar una referencia al resto de los usuarios de la cantidad de problemas resueltos por el usuario poseedor de ese karma. Anterior a la información del karma de un usuario, se puede visualizar el rango y la cantidad total de mensajes escritos en el foro. Usualmente, hay una relación directa entre el karma de un usuario y la cantidad de mensajes escritos en el mismo. De inmediato veremos por qué. También es necesario aclarar que otros elementos como el buen trato, el agradecer, quizás algún chiste pueden obtener a veces karma de parte de otros usuarios.

Tan sólo con una recorrida rápida por el foro específico, el visitante puede darse cuenta que el trato entre los usuarios poco y nada tiene que ver con lo que se puede observar en un foro general. En los ejemplos citados con anterioridad, la discusión generada por una pregunta mal formulada por "maca950" condujo a una reacción enérgica en post del cumplimiento de las normas del foro a "furoya". Sin embargo, a su vuelta, "maca950" sólo tuvo palabras de agradecimiento para quienes tuvieron la deferencia de responderle:

"woooow chicos muchas gracias!! Disculpen la demora, pero toy probando cada uno de sus respuestas. chmc, furoya, IsaBelM, Panino5001, gracias por su ayuda!!.. voy a seguir probando cualquier duda la podre aqui." (maca950)

Lo que en un foro general habría sido una batalla campal, en el foro específico se agradece cortésmente. Es el principio de reciprocidad: a la ayuda "desinteresada" –o "gratis", como la llama Raymond- debe responderse con amabilidad, porque el Karma –en tanto tal-regresa.

Hacia el final de mi trabajo etnográfico en el foro, un usuario principiante, "satjaen" protagonizó una discusión con un grupo de expertos. Ante una pregunta sobre AJAX, en un tema que abrió él de título "Mensaje de alert para cuando el regisrtro (*sic*) existe en la base de datos", "satjaen" pidió ayuda. Al recibirla de parte del usuario "maycolalvarez", de inmediato empezó a pedir más ayuda prestando poca atención a los comentarios de quien lo estaba socorriendo. "Maycolalvarez" procedió a advertirle que corrija lo ya indicado, destacando en rojo los elementos del código que aún seguían erróneos:

*"todavía no corrige el ajax.status==200 después del ajax.readyState==4 así que puede fallar en algunos navegadores, favor aplique los cambios pertinentes y comente si le funciona o no. **consulte un manual de AJAX***

```
if((ajax.readyState==4)&&(ajax.status==200))
```

*un poco más de atención a lo que escribe, **programar no es sólo copy-paste***

[...]

francamente y discúlpeme, pero yo no ayudo a usuarios copy & paste, si quiere esperar a que alguien se lo resuelva, pues espere, de mi parte no le ofreceré más ayuda, lo siento mucho pero hay otros usuarios que si merecen y se ganan el apoyo de los miembros de la comunidad, saludos."

(maycolalvarez, negritas en el original, el subrayado me pertenece)

"Dradi7" intervino en la discusión y dijo:

*"satjaen revisa bien tu código esta todo **MAL** como menciona **maycolalvarez** te falta **punto y comas** te falta cerrar **llaves** además no puedes tener de esa manera estructurado tu código esta **HORRIBLE, DIFÍCIL QUE ALGUIEN LO ENTIENDA** y te **AYUDE**. Varias veces te he ayudado y sigues haciendo lo mismo, esta es la última vez que ordeno tu código así debe estar para que este más entendible" (Dradi7, negrita en el original)*

Ya hemos visto esta escena: un usuario que no realiza una investigación exhaustiva previamente y pregunta, para luego aplicar los consejos que otros usuarios le sugirieron. *Satjaen*, algo ofendido, participa una última vez en el tema que él mismo abrió:

Pongo todo el empeño al que puedo llegar y por eso hago la consulta, porque si yo supiera lo que hago no estaría molestando. De todas formas aunque no sé de programación, leo muchas consultas que son muy sencillas de programadores que parecen ser que lo son y se les contesta con educación muy rápidamente. Estudiaré y cuando se un superdotado volveré para hacer consultas. (satjaen)

Este usuario creyó que no le estaban ayudando porque era un novato, o porque el problema planteado a la comunidad resultaba muy sencillo. En el intercambio (del cual yo presento solo una versión simplificada) queda claro que "*satjaen*" por un lado y "*maycolalvarez*" y "*Dradi7*" por otro, se están objetando cosas diferentes, porque se están relacionando desde diferentes éticas. Este conflicto devela las normas propias de cada una de ellas. No hay un interés recíproco, porque esperan cosas diferentes y se rigen desde principios casi opuestos. Para los hackers con experiencia del foro, el problema no está en la sencillez o complejidad de la pregunta, sino en la forma en que "*satjaen*" se apropia de las respuestas, las estudia, las ensaya, y luego les responde. "*Satjaen*" fue simplemente a buscar ayuda a como dé lugar, sin respetar las normas de interacción que se plantean en el escenario social del foro.

Algunos meses después de presenciar este incidente, entré al perfil de "*satjaen*" preguntándome si sus "modos" habrían tenido consecuencias, dado lo lejos que llegó la discusión en aquella ocasión. "*Satjaen*" llegó a escribirles a los administradores del foro

acusando ser discriminado por no saber⁶². Ante el “reclamo”, "Satjaen" sólo recibió el mismo tipo de respuestas. El usuario "Ag666", moderador, respondió:

“lo mejor que puedes hacer es estudiar, entender y comprender lo mínimo para que sepas de que se te habla, aquí estamos para ayudarte a solventar errores y/o despejar dudas mas no para enseñarte desde ceros. si no comprendes de que se te habla por lo menos googlea e investiga, porque la respuesta ya se te dio que no la entiendas es otra cosa”. (Ag666, el subrayado me pertenece)

Al ver los últimos mensajes de "Satjaen", comprobé de inmediato que la cosa no había cambiado mucho para él. Su última pregunta abierta no tenía ninguna respuesta, y resonaba el eco de su tercer mensaje ante un auditorio inmune:

“Hola, supongo que nadie me contesta porque no se me entiende” (Satjaen)

Se le entendía perfecto, pero ya portaba una reputación. Era él quien no había entendido las normas del foro a las que debía atenerse. A esa altura, "satjaen" alcanzaba los 400 mensajes y contaba con un karma bastante pobre. Eso habla, en términos hacker, de preguntas mal formuladas, de poco estudio de manuales y tutoriales, de malos modos. Sobre la cortesía, existe un mandato entre los hackers. Dice Raymond:

“La cortesía nunca hiere, e incluso a veces hasta ayuda. Sé cortés. Usa “Por favor” y “Gracias por adelantado”. Deja claro que aprecias el tiempo que emplea la gente ayudándote gratis. [...] concluye con una breve nota sobre la solución. Además de ser cortés e informativo, esta especie de seguimiento ayuda a todos los que te asistieron a sentir una sensación satisfactoria de cercanía al problema.”

Y si esto no fuese suficiente para que el lector vincule la cortesía y el karma al espíritu hacker, Raymond concluye el apartado con la siguiente reflexión:

“Los problemas que acaban sin resolverse resultan frustrantes: los hackers desean verlos resueltos. El buen karma que aliviar ese picor te hará ganar te resultará de mucha ayuda la próxima vez que necesites plantear una pregunta” (el subrayado me pertenece)

El mismo Raymond usa el término “karma”, muchos años antes de que se popularice como medida de reputación en varios foros. Y nos brinda otro elemento para la comprensión del concepto. El karma de un usuario no sólo sirve como indicador para saber si un usuario ha

⁶² <http://www.forosdelweb.com/f2/consulta-para-administradores-del-foro-1019424/>

resuelto problemas en el foro sino, antes que eso, es útil para saber si un usuario es merecedor de una respuesta y, sobre todo, de nuestro respeto. Ese respeto estará ganado, no tanto en razón de su conocimiento (aunque sí lo será en parte), sino más bien en virtud de su apego al espíritu hacker. *Satjaen* es un claro ejemplo de ello, y por más que los visitantes ocasionales de alguna de sus preguntas no conozcan los altercados de los que ese usuario fue parte, su karma lo pone en evidencia.

En mi experiencia como usuario, participando del foro de programación en PHP, dí y recibí karma no siempre por haber provisto o recibido la solución, sino por los modos de relación con el resto. De hecho, en varios casos recibí karma por solicitarle al autor de la pregunta una clarificación, o indicarle un error en su código (algo que, aunque no solucionaba el problema que originaba la pregunta inicial, era una pequeña solución a un potencial problema). También recibí karma por agradecer una ayuda recibida. Es decir que el karma puede otorgarse, efectivamente, por resolver un problema planteado por otro usuario, pero también en todos los casos en donde se exhiba y se reproduzca el *ethos* hacker. Por esto mismo, el karma no es limitado, como en el caso de los puntos de Taringa, en donde cada usuario de rango NFU o superior tiene 10 puntos diarios. El karma constituye una medida numérica de cuán hacker se es, o mejor dicho, de cuán incorporadas se tiene la Ética Hacker.

Otro elemento que, a mi entender, ubica al karma como medida de la aprehensión del *ethos* hacker, es que el mismo se cuantifica en relación al karma que tiene el usuario que lo da. En otras palabras, si un usuario le da karma a otro, cuanto más karma posea el usuario dador, más recibirá el receptor. El "karma" que se recibe por un voto positivo de otro usuario es directamente proporcional al karma el usuario que vota por nuestro comentario. Así, nuevamente, el karma es reflejo del apego a las normas, de la voluntad de resolver problemas y de compartir del conocimiento. El "karma" es, en definitiva, una carta de presentación, un símbolo de pertenencia, el cual puede ser dado por cualquier usuario. Sin embargo, son principalmente los usuarios consolidados, aquellos que ya han demostrado su pertenencia y apego a las normas, quienes son capaces de otorgarnos un status en el foro.

A diferencia de los foros generales, en los que los puntos se piden y agradecen, aquí nunca hay un reclamo de karma, ni siquiera se habla sobre eso. Los usuarios raramente hacen mención o presumen de su karma. De hecho, mientras se cumplan con las normas (tanto

implícitas como explícitas) del foro, mientras se pregunte de modo “correcto” y siempre y cuando se hayan leído y comprendido el foro y los manuales o tutoriales antes de preguntar, la interacción se lleva a cabo entre pares. A pesar de que hay diferentes grados de status, en FDW existen fundamentalmente dos grandes clases de ellos: quienes incorporaron el *ethos* hacker y quienes no. A estos últimos, como hemos visto, se les indica cómo obtenerlo. Si por acción u omisión no lo hacen, la pena máxima será la falta de una respuesta, el silencio, el vacío.

Conclusión

En la introducción de esta investigación he relatado el trayecto profesional y laboral que me condujo hasta las preguntas que orientaron el presente trabajo. Así, el esfuerzo de quienes pasan horas y horas frente a la computadora obteniendo y compartiendo información, trabajando a veces en colaboración con otros, ha tenido diferentes respuestas de acuerdo al foro del que se tratara.

Para dar respuesta a éstas preguntas, puse énfasis en el valor del trabajo comparativo, observando especialmente las normas e instituciones de los foros de Internet. Al emprender un trabajo etnográfico con dos referentes empíricos distintos, pude compararlos y con el objetivo de dar cuenta de las continuidades y rupturas. El trabajo comparativo, creo, ayuda a poner de manifiesto la complejidad del fenómeno de Internet. Sobre esta red, dada su relativa novedad, pesan muchos preconceptos, incluso en ámbitos de especialistas. La mirada que concibe a Internet como un mundo aparte es un ejemplo de cómo los prejuicios sobre la novedad se cristalizan y pueden perdurar en el tiempo. Internet es, en cualquier caso, parte de un mundo diverso, y no es más que una expresión de dicha diversidad.

El mismo Marc Augé (2007) se pregunta si la mirada etnológica contemporánea es capaz de enjuiciar la localización y la comprensión de las diferencias en un mundo que tiende a la uniformidad. Para poder lograr esta tarea, a criterio del antropólogo francés, se debe adoptar el sentido social que cada cultura sistematiza, focalizando en las tensiones que existen entre los sentidos sociales y las libertades individuales.

En la ética hacker, el estremecimiento ante un problema y el entretenimiento que supone su resolución, aún cuando eso suponga mucho tiempo y esfuerzo en estudio y pruebas, son elementos principales. De ese precepto rector, se desprenden una serie de normas —a veces, muy específicas— que regulan la relación con el tiempo, el conocimiento y los colegas. De igual manera, este código ético clasifica grupos sociales, construye un *nosotros* y llega hasta a prescribir las actitudes a tomar con los *otros*, es decir, con quienes no adoptan el *ethos* hacker.

En los foros generales hay puntos de conexión y divergencia entre la ética hacker y la dinámica de interacción entre usuarios. Como hemos visto, el foro mismo combina en su concepto nativo del “aporte” elementos hacker como el valor por compartir el conocimiento y, con ello, contribuir a una mejora del mundo, con otros de carácter más individualista, que procuran lograr una trascendencia narcisista en los bienes simbólicos “puntos” y “comentarios”, los cuales resultan ideales para encauzar su propio exhibicionismo. Un espíritu se propone la trascendencia a partir de la colaboración, mientras que el otro reafirma el proceso tendiente a la atomización y fragmentación propia del occidente contemporáneo (Lewkowicz, 1998). En el foro de Taringa se alientan ambas actitudes, en tanto se incita a los usuarios a compartir, pero se los premia no por su altruismo, sino por su visibilidad y popularidad. ¿Por qué los usuarios dedican tiempo y esfuerzo en “aportar” en Taringa? De acuerdo a lo que pude observar, los menos lo hacen efectivamente desde una lógica que puede ser denominada como típicamente hacker, pero la mayoría lo hace como modo de exhibición de una de sus identidades, su existencia online, su *nickname*. Cada uno de esos *yo* que se exhiben en Internet en busca de reconocimiento puede cosificar al *otro* receptor en la web de un modo que resulta más complicado en la vida *offline*, vida en la que todas las seguridades que sus identidades *online* son capaces de construir de modo indestructible e inmune a la alteridad amenazante, se pueden derrumbar ante la incontestable presencia material del otro. Lipovetsky (2000), varios años antes de la masificación de Internet, lo diagnosticaba para la sociedad de su época:

“la indiferencia por los contenidos, la reabsorción lúdica del sentido, la comunicación sin objetivo ni público, el emisor convertido en el principal receptor”.

En este sentido, Taringa ofrece un espacio en donde el “*yo* privatizante” (Sibilia, 2009) del otro tiene un terreno fértil para desarrollarse.

Por otra parte, los foros específicos constituyen un ejemplo más puro del “tipo ideal” hacker. Su formato más general (aunque no único) de “pregunta-respuesta” dispone a la resolución de problemas como el objetivo principal que orienta las interacciones. Asimismo, el estar circunscriptos a un tema específico –usualmente técnico, aunque esto tampoco sea exclusivo- remiten al conocimiento como el valor supremo. ¿Acaso Taringa es un espacio más asociado al ocio, mientras que FDW tiene más que ver con el trabajo profesional? Creo que

sólo parte de esta afirmación es correcta. Si bien es cierto que muchos de los programadores, tal vez la mayoría de quienes participan en FDW lo hacen para resolver dificultades en contextos de trabajo⁶³, lo que motivó mi interés en los foros fueron las razones de la respuesta, es decir, por qué razón hay usuarios emplean su tiempo para ingresar al foro y colaborar con otros. Pienso que el tiempo que los usuarios dedican a responder esas preguntas no tiene nada que ver con el modo en que se ganan la vida. Tiene que ver, creo, con entretenimiento, ocio, con el placer de resolver problemas, como en el ejemplo de la nota sobre el aviso del metro de Google. Asimismo, el reconocimiento en FDW es un reconocimiento de pares. En principio, pareciera que nadie tiene la pretensión de salir en la TV, o de recibir votos por sus virtudes. Ser reconocido, para un hacker, significa ser reconocido por otros hackers. Esto ya lo decía Raymond en citas anteriores. Por esta razón, ya dentro del foro, el voto que vale es el voto de quien posee karma, es decir, de quien ya está consagrado como hacker. No es popularidad a cualquier precio, como en Taringa: es ser reconocido por colegas que estén reconocidos, en función del conocimiento y el trabajo que cada hacker pone para beneficio de una comunidad que comparte su pasión. Por esta rigurosidad, sin embargo, puede ser mucho más difícil adaptarse a un contexto como el de FDW que al de Taringa. El apego y recelo por las normas, cierra algo más la posibilidad de ser parte de la comunidad.

La ética hacker no distingue de manera tajante los tiempos y espacios de ocio y de trabajo. Taringa, creo, sí se posiciona desde un lugar estricto de ocio: su mayor oferta es de multimedia (audios, películas, programas de computadora, juegos) y curiosidades varias. Como profesa el dicho de "UHURA" ya citado: *"si no tenes nada que hacer entra en Taringa Es un sitio que aporta cosas a modo recreativo o aprendizaje"*. Lo fundamental de la frase es el *"si no tenés nada que hacer"*, es decir, en tu tiempo de ocio, no de trabajo.

⁶³ Muchísimos de los usuarios que participan preguntando del foro lo hacen para resolver dificultades en sus ámbitos laborales. Sin ir más lejos, el post que generó el intercambio más caluroso entre Satjaen y otro grupo de usuarios termina con la siguiente reflexión del autor del post:

*"Maycol y Dradi7 siento mucho lo acontecido pero algo tan simple para vosotros es un mundo para los que empezamos sin tener estudios en este difícil mundo. Yo lo hago solo por ocupar mi tiempo en algo ya que hasta que no acabe esta maldita crisis..... y ademas dar mas facilidad de trabajo a mi negocio. No quiero molestaros, simplemente si podeis contestarme bien y si no seguiré leyendo y dandoros gracias por vuestras respuestas.
Un saludo" (Satjaen)*

La crisis económica sacude a España y a Grecia por estos días, y muchos se dedican a aprender o perfeccionarse con los tutoriales y los foros de Internet. A Satjaen no le quedó más alternativa que aprender a programar. Pero, el foro mismo lo obligó a aprender otra cosa: la ética necesaria para preguntar y recibir una respuesta.

Para próximas investigaciones, queda pendiente profundizar en la ética hacker como una nueva ética de trabajo. Si bien existen trabajos interesantes al respecto (Himanen, 2001; Rybczynski, 1991), se están desarrollando una serie de transformaciones en este sentido, por ejemplo en Argentina, con el Proyecto de Ley de Teletrabajo⁶⁴. Las implicancias de la Ética Hacker de trabajo en la vida cotidiana, se evidencian en los usos del tiempo y de los espacios en una progresiva disolución de los límites rígidos de origen protestante entre los tiempos y espacios de trabajo y los de ocio. En otras palabras, el trabajo-centrismo ha invadido a la vida del ocio (Himanen, 2001, p. 69), y la vida del ocio ha acogido con beneplácito esta irrupción, sistematizándose y regulándose en los tiempos y regularidades históricamente laborales.

Asimismo, queda pendiente explotar el recurso metodológico que supone la aplicación de modelos etnológicos para comprender el intercambio de información, específicamente el *don* de Marcel Mauss (1971 [1925]) y el intercambio generalizado que Lévi-Strauss utiliza para explicar el intercambio de mujeres. Ambos modelos pueden develar lógicas de circulación de la información en un contexto en el que los bienes simbólicos en flujo siguen siendo, todavía, territorio prácticamente virgen para los estudios socio-antropológicos.

Una de las ideas más importantes que intenté transmitir en esta investigación es aquella de que Internet recupera y visibiliza parte de la diversidad del mundo. Sabemos que esta Red no es algo estático, porque la tecnología revoluciona ese terreno día tras día. Creo que estos cambios ponen a disposición permanentemente nuevos escenarios que se (re)significan partir de la agencia y la apropiación que los actores sociales hacen de las posibilidades que ofrece la tecnología. La perspectiva que adopté aquí, en mi opinión, nos ancla al mundo material, nos advierte de su preeminencia. Creo que Internet no es, una vez y para siempre, tal o cual cosa. Lo que es Internet depende de su uso, y el mismo no está por fuera de las condiciones sociales en que se desenvuelve. El entramado de significados que se entreteje en Internet nace en la vida real, *offline*, y en él se expresan también los sentimientos, las ideas y las dificultades de lo que sucede en ella. No hay nada que sea virtual en Internet. Internet es parte de esa vida real, de las condiciones materiales de vida. No debemos perder de vista este punto, *so pena* de idealizarlo y naturalizarlo.

⁶⁴ Ver Diario La Nación, 23 de noviembre de 2014 (<http://www.lanacion.com.ar/1746358-viviana-diaz-la-ley-de-teletrabajo-se-discutira-este-ano-en-el-congreso>)

Creo que parte del desafío de la antropología en nuestros días consiste en dar cuenta de la diversidad en contextos que, *a priori*, se presentan con poca o nula mención a la forma en que vehiculizan lo diverso del mundo. Algunas décadas atrás, la antropología lamentaba la destrucción de su objeto de estudio predilecto: las sociedades indígenas en manos de la sociedad occidental. (Lévi-Strauss, 2006 [1955]; Auzias, 1977) Hoy, en cambio, sabemos que las sociedades no se borran, sino que se transforman, y que nosotros mismos estamos inmersos en permanentes procesos de transformación y diversificación.

Una de mis primeras lecturas, apenas comenzaba el camino de la antropología, me estremeció y me conmueve incluso hasta el día de hoy. Jean Marie Auzias (1977), antropólogo de pluma privilegiada, describe una escena de (des)encuentro entre antropólogo y nativos, en un contexto colonial.

“En el fondo de la aldea de Oussonye, en Casamance, donde este mes de julio no encontramos nada de comer, el tambor resonó. La noche africana dejaba de nuevo oír sus voces, siempre lacerantes como los latidos de un corazón. Partimos en dirección de esas músicas. Al llegar distinguimos, al resplandor de una única lámpara, cuerpos desnudos pintados y adornados con dientes. Enseguida nos rodearon y nos pidieron cigarrillos. Preguntamos si podíamos quedarnos. Se nos invitó. Pero los danzarines se dispersaron en la noche, ocultándose. Como si fuéramos ladrones habíamos, quizás, interrumpido la fiesta. Nunca lo sabremos. Pero la fiesta está presente, por todas partes adonde aún no hemos llegado. Presente en la sombra, más fuerte que todas nuestras decepciones, con las sonrisas blancas y los gritos de un misterio al que siempre, hoy como ayer, será necesario compartir” (Auzias, 1977, p. 136)

Los hackers acaso sean como esos danzarines nocturnos. Espero no haber interrumpido la fiesta. En cualquier caso, el espíritu hacker, ese misterio que nos interpela, es algo que necesita ser compartido.

Post Scriptum

Finalizada la redacción de la presente investigación, los dueños de Taringa eran elevados, en un hecho inédito en el país, a juicio oral acusados del cargo de violación de la propiedad intelectual. Hacia 2013, Taringa había cambiado completamente su formato, y a raíz de la acusación descargar películas, programas o juegos resulta una tarea muy complicada. El sistema de rangos también es hoy bastante diferente al aquí descripto. En solidaridad al procesamiento de sus dueños, en mayo de 2012 el grupo hacker internacional *Anonymous* irrumpió en el sitio de la corte suprema de justicia de la Argentina, dejándolo sin funcionar medio día.⁶⁵ A ello contribuyó el procesamiento, en Estados Unidos, de Kim Dotcom, el dueño del sitio Megaupload que, hasta ahora, era el sitio que albergaba la mayoría de las descargas disponibles en sitios del tipo de Taringa. Al día de hoy, al ingresar al sitio www.megaupload.com se visualiza un gráfico del F.B.I. que detalla las leyes supuestamente violadas por el sitio:



⁶⁵ http://www.clarin.com/internet/Anonymous-Corte-Suprema-apoyo-Taringa_0_701930025.html

Con su cierre, los millones de usuarios del sitio han perdido sus archivos, incluso aquellos que no infringían propiedad intelectual alguna⁶⁶. Las comunidades y los juegos dentro de Taringa han proliferado en gran cantidad, pero ciertamente su popularidad en nuestro país ha decaído a pesar de seguir manteniendo millones de usuarios. En enero de 2014 se estableció, desde la dirección del sitio, que serían eliminados todos los post referidos a descargas que violen los derechos de autor.

En forosdelweb, el karma ha sido reemplazado por otro sistema de puntaje más simple de utilizar, aunque aún no tiene el tiempo de implementación suficiente como para poder evaluar sus implicancias.

⁶⁶ <http://www.neoteo.com/y-donde-estan-los-archivos-de-megaupload>

Glosario

Bug: defecto de software (*computer bug* en inglés), es el resultado de un fallo o deficiencia durante el proceso de creación de programas de ordenador o computadora (software).

FAQ: Siglas inglesas de “Frequently Asked Questions” (Preguntas frecuentes). En la mayoría de los sitios técnicos existe una sección con ese nombre, que da respuesta a las preguntas más frecuentes de modo de resolver rápidamente problemas comunes.

Javascript: es un lenguaje de programación interpretado, dialecto del estándar ECMAScript. Se define como orientado a objetos,³ basado en prototipos, imperativo, débilmente tipado y dinámico. Se utiliza principalmente en su forma del lado del cliente (client-side), implementado como parte de un navegador web permitiendo mejoras en la interfaz de usuario y páginas web dinámicas, en bases de datos locales al navegador...⁴ aunque existe una forma de JavaScript del lado del servidor (Server-side JavaScript o SSJS). Su uso en aplicaciones externas a la web, por ejemplo en documentos PDF, aplicaciones de escritorio (mayoritariamente widgets) es también significativo.

JQuery: es una biblioteca de JavaScript, creada inicialmente por John Resig, que permite simplificar la manera de interactuar con los documentos HTML, manipular el árbol DOM, manejar eventos, desarrollar animaciones y agregar interacción con la técnica AJAX a páginas web.

Lenguaje interpretado (o de scripts): es un lenguaje de programación que está diseñado para ser ejecutado por medio de un intérprete, en contraste con los lenguajes compilados. Teóricamente, cualquier lenguaje puede ser compilado o ser interpretado, así que esta designación es aplicada puramente debido a la práctica de implementación común y no a alguna característica subyacente de un lenguaje en particular.

Linux: es un núcleo (también denominado Kernel) de sistema operativo libre tipo Unix. Es uno de los principales ejemplos de software libre y código abierto. El Sistema Operativo Linux está desarrollado por colaboradores de todo el mundo.

Moderador: es un usuario de un sitio de relación entre personas que realiza labores para mantener en el foro un ambiente cordial y agradable. Los moderadores suelen ser nombrados por el administrador del foro (es decir, su creador). Para realizar sus tareas, estos usuarios cuentan con los permisos necesarios para editar o borrar mensajes, o “banear” (expulsar de manera permanente) a otros usuarios. Los moderadores pueden ser denominados a veces *mods*.

Newsgroup: (en español, grupos de noticias) son un medio de comunicación dentro del sistema *Usenet* en el cual los usuarios leen y envían mensajes textuales a distintos espacios dedicados a tal fin, distribuidos entre servidores con la posibilidad de enviar y contestar a los mensajes.

Nickname: (o simplemente *nick*) is "a name added to or substituted for the proper name of a person, place, etc., as in affection, ridicule, or familiarity. [referido del diccionario Inglés

Oxford] *Es un nombre que se agrega, o un sustituto del nombre propio de una persona, lugar, etc. en forma de afecto, ridículo o familiaridad.*

PHP: es un lenguaje de programación de uso general de código del lado del servidor originalmente diseñado para el desarrollo web de contenido dinámico.

Repost: plagio de un post de otro usuario. La norma indica que la copia no puede ser completa, y en cualquier caso debe citarse la fuente.

Servidor: un servidor es una computadora que, formando parte de una red, provee servicios a otras computadoras denominadas clientes.

URL: localizador uniforme de recursos, (sigla en inglés de *uniform resource locator*), es una secuencia de caracteres, de acuerdo a un formato modélico y estándar, que se usa para nombrar recursos en Internet para su localización o identificación (más indicativos que una dirección numérica, la cual es el direccionamiento real del sitio o equipo), como por ejemplo documentos textuales, imágenes, vídeos, presentaciones digitales, etc.

Bibliografía

- Augé, M. El oficio de antropólogo, Gedisa, Barcelona, 2007
- Auzias, J.M. La antropología contemporánea, Monte Ávila Editores, Caracas, 1977
- Bourdieu, P. Meditaciones Pascalianas. Anagrama, Barcelona, 1997
- Bourdieu, P. Argelia 60. Estructuras económicas y estructuras temporales. Siglo XXI, Buenos Aires, 2008 [1977]
- Bourdieu, P. Una invitación a la sociología reflexiva. Siglo XXI, Buenos Aires, 2005 [1992]
- Carr, N. Superficiales ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?, Madrid, Taurus, 2011
- Chapple, C, S. Nicholson, ed. Karma: rhythmic return to harmony. Illinois: Quest Books, 1990
- Contreras, P., Me llamo Kohfam. Identidad hacker: una aproximación antropológica, Gedisa, Barcelona, 2003
- Durkheim, E. Las Reglas del Método Sociológico, FCE, México, 1986 [1895]
- Durkheim, E. El Suicidio, Centro Editor de Cultura, Buenos Aires, 2009 [1912]
- Durkheim, E. y Mauss, M. "Sobre algunas formas primitivas de clasificación" en Clasificaciones primitivas y otros ensayos de sociología primitiva. Ariel, Barcelona, 1996 [1901]
- Evans Pritchard, E. E., Los Nuer, Anagrama, Barcelona, 1978 [1940]
- Goffman, Erving. Estigma. La identidad deteriorada. Amorrortu, Buenos Aires, 2010 [1963]
- Goffman, Erving. La presentación de la persona en la vida cotidiana, Amorrortu, Buenos Aires, 2012 [1971]
- Grillo, Oscar. 2008. "Internet como un mundo aparte e Internet como parte del mundo." en Ciberamérica en Red – Escotomas y fosfenos 2.0., Cárdenas, M., y Mora, M. Barcelona: Editorial UOC.
- Guber, R. La etnografía. Método, campo y reflexividad. Editorial Norma, Buenos Aires, 2001
- Guebel, C. y Zuleta, M. I. "Yo hablaba y me miraban a los ojos..." Reflexiones metodológicas acerca del trabajo de campo y la condición de género en Revista Publicar en Antropología y Ciencias Sociales, Año IV, N°5, Buenos Aires, 1995

- Guebel, C. "El mundo de Tita: redes sociales, política y bar" en Cuadernos de Antropología Social N°8, Buenos Aires, 1995
- Guebel, C. y Levy, N. "Una mirada antropológica sobre el método de Marx y sus aportes a la disciplina" en *X Congreso de Antropología Social*, Facultad de Filosofía y Letras, Buenos Aires, 2011 (ISBN 978-987-1785-29-2)
- Harris, M. El desarrollo de la teoría antropológica: Historia de las teorías de la cultura, Siglo XXI Editores, Barcelona, 1971
- Himanen, P. La ética hacker y el espíritu de la era de la información, Editorial Destino, Buenos Aires, 1999
- Lévi-Strauss, C. Las estructuras elementales del parentesco, Paidós, Barcelona, 1981
- Lévi-Strauss, C. Tristes Trópicos, Paidós, Barcelona, 2006 [1955]
- Lévy, P. Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona, Anthropos, 2007
- Lewkowicz, I. Pensar sin Estado, Paidós, Buenos Aires, 1998
- Lipovetsky, G. La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo, Anagrama, Barcelona, 2000
- Malinowski, B. Los Argonautas del Pacífico Occidental, Península, Madrid, 2001
- Marx, K. Introducción General a la Crítica de la Economía Política, Cuadernos de Pasado y Presente, México D.F., 1987 [1857]
- Mauss, M. "Ensayo sobre el don: forma y función del intercambio en las sociedades primitivas" en Sociología y Antropología, Tecnos, Madrid, 1971 [1925]
- Mauss, M. Manual de Etnografía. FCE, Buenos Aires, 2006 [1926]
- Morgan, L.H. La Sociedad Primitiva, Editorial Ayuso, Bogotá, 1980 [1877]
- Moya, M y Vázquez, J. De la cultura a la Cibercultura: La mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad en *Cuadernos de Antropología Social Nro. 31*, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2010
- Ong, W. Oralidad y Escritura. Tecnologías de la palabra. Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2006
- Pascal, B. Pensamientos. Losada, Barcelona, 2002 [1669]
- Radcliffe-Brown, R. Estructura y función en la Sociedad Primitiva. Planeta-Agostini, Barcelona, 1986 [1969]

- Rybczynski, W. Waiting for Weekend, The Atlantic Monthly, Revista Online, <http://www.theatlantic.com/past/docs/issues/91aug/rybczynski-p1.htm>
- Roca, A. Ciencia y Tecnología en la mirada antropológica. Publicado en revista On-line “Voces en el Fénix” (<http://www.vocesenelfenix.com/content/ciencia-y-tecnolog%C3%AD-en-la-mirada-antropol%C3%B3gica>)
- Segato, R. Las estructuras elementales de la violencia, Prometeo, Buenos Aires, 2003
- Sibilia, P. La intimidad como espectáculo, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2009
- Weber, M. Economía y Sociedad, FCE, México D.F., 2008 [1922]
- Weber, M. La ética protestante y el espíritu del capitalismo. Editorial Península, Barcelona, 1979 [1905]

REFERENCIAS WEB

Diarios

- 12 de julio de 2006 - Diario Página 12 (contratapa)
Cómo trabajar para Google - Adrián Paenza
<http://www.pagina12.com.ar/diario/contratapa/13-69769-2006-07-12.html>
- 8 de marzo de 2008 - Noticias24.com
En Google les pagan por vivir y trabajar así
<http://www.noticias24.com/tecnologia/noticia/683/en-google-les-pagan-por-vivir-y-trabajar-asi/>
- 6 de agosto de 2011 - Diario La Nación
Más Información, Menos Conocimiento - Mario Vargas Llosa
<http://www.lanacion.com.ar/1395507-mas-informacion-menos-conocimiento>
- 17 de mayo de 2012 - Diario Clarín
Anonymous tiró abajo el sitio de la Corte Suprema en apoyo a Taringa!
http://www.clarin.com/internet/Anonymous-Corte-Suprema-apoyo-Taringa_0_701930025.html
- 17 de diciembre de 2012 - Diario Clarín
Diez años de prisión para el hacker que difundió fotos de Scarlett Johansson desnuda
http://www.clarin.com/espectaculos/personajes/Christopher_Chaney-hacker-Scarlett_Johansson_0_830317175.html

Artículos enciclopédicos / web

Grey Hat Hackers

http://en.wikipedia.org/wiki/Grey_hat

Lenguaje de Programación Interpretado

http://es.wikipedia.org/wiki/Lenguaje_de_programaci%C3%B3n_interpretado

Jquery

<http://es.wikipedia.org/wiki/Jquery>

¿Y dónde están los archivos de Megaupload?

<http://www.neoteo.com/y-donde-estan-los-archivos-de-megaupload>

Ensayos

Eric Raymond - Cómo convertirse en Hacker (versión en inglés)

<http://wwwu.edu.uni-klu.ac.at/epirker/unix/hacker-howto.html>

Eric Raymond - Cómo convertirse en Hacker (versión en español)

<http://espora.org/biblioweb/hacker-como.html>

Eric Raymond - Cómo hacer preguntas de manera inteligente (versión en inglés)

<http://www.catb.org/esr/faqs/smart-questions.html>

Eric Raymond - Cómo hacer preguntas de manera inteligente (versión en español)

<http://www.sindominio.net/ayuda/preguntas-inteligentes.html>

Witold Rybczynski - Esperando el fin de semana (Waiting for weekend, versión en inglés)

<http://www.theatlantic.com/past/docs/issues/91aug/rybczynski-p1.htm>

Post en foros

- Taringa

http://www.taringa.net/posts/taringa/936517/Soy-New-Full-User_-cosas-que-debo-saber.html

http://www.taringa.net/posts/taringa/4268746/Taringa_-Los-usuarios_-Para-Reflexionar.html

<http://www.taringa.net/posts/noticias/1074165/Emma-Watson-y-el-cantante-de-Razorlight.html>

<http://www.taringa.net/posts/imagenes/2571893/Helicoptero-Mil-V-12-de-1969.html>

- Foros del Web

<http://www.forosdelweb.com/f13/mandar-variable-funcion-1022328/>

<http://www.forosdelweb.com/f18/codigo-php-para-generar-pdf-1026142/>
<http://www.forosdelweb.com/f18/refrescar-contenido-php-sin-recargar-pagina-1022469/>
<http://www.forosdelweb.com/f40/conociendo-moderadores-122707/>
<http://www.forosdelweb.com/f2/consulta-para-administradores-del-foro-1019424/>