

INFORME



Ciberdefensa y Neurociencias.

El cerebro del hacker y su entorno cultural desde el pensamiento complejo

Prof. Dr. Mario Kamelman

Director Proyecto Neurociencias y toma de decisiones

Escuela Superior de Guerra Conjunta. Argentina

Ciberdefensa y Neurociencias.

El cerebro del hacker y su entorno cultural desde el pensamiento complejo

Prof. Dr. Mario Kamelman
Director Proyecto Neurociencias y toma de decisiones
Escuela Superior de Guerra Conjunta. Argentina

Los hechos psiconeurobiológicos. El camino posible de la transgresión

En 1999, el psicólogo canadiense Mark Rogers intentó definir la personalidad de los piratas informáticos. Observaba un predominio de varones y blancos entre 12 y 28 años y escasas habilidades sociales. Un artículo de 2016 en la revista *Frontiers in Human Neuroscience*, señala que los hackers presentan una característica llamada "sistematización". Harvey, Bolgan, Mosca, Mc Lean y Rusconi, (1) realizaron una encuesta cognitivo-conductual a un grupo de hackers. La muestra bajo estudio, demostró que estos individuos eran propensos a ordenar o clasificar elementos diferentes bajo reglas similares: "hemos encontrado una asociación positiva entre la tendencia de un individuo a construir y comprender sistemas (sistematización), y las habilidades y conocimientos de desarrollar la piratería online; en particular, hallamos que esta tendencia es positiva y específicamente correlacionada con el rendimiento en ruptura de códigos". Por otra parte, la sistematización como rasgo de personalidad ha sido frecuentemente asociada con el autismo. Otro rasgo detectado en los hackers estudiados fue un alto nivel de percepción a los detalles. Ambos rasgos fueron constatados en este estudio, a pesar de que ninguno de los participantes era autista.

Los hechos antropológico-culturales y epigenéticos que concurren en la fabricación del personaje

Para comprender el fenómeno hacker debemos integrar a nuestro espacio de discusión, las variables condicionantes de la cultura que es aquella constelación que recoge la suma de conceptos, modos de pensar, actitudes, códigos y patrones de comportamiento de los individuos en su entorno social. La cultura y las creencias locales del entorno vital de individuos y poblaciones, atraviesan y determinan las características, particularidades y actividades del ser humano en cuanto a la percepción y valoración de hechos y símbolos. También son el marco de la Economía y el neuromarketing actual para la venta de productos y el combustible de las conductas y toma de decisiones económicas. La interacción entre la Cultura y la genética moldean epigenéticamente la plasticidad cerebral, y determinan en el ser humano imágenes y símbolos que se estructuran de forma compleja, para ser luego codificados por el lenguaje. Esta interacción afecta a las emociones y a las conductas de los individuos y los grupos socio-culturales, y termina regulando los impulsos instintivos (2). Las nuevas tecnologías de la información -TICs- desembarcan nuevos conceptos que se constituyen en

ámbitos de acción: la *cibercultura*, la *cultura audiovisual* y el *ciberespacio*. En este entorno, se incorporan nuevas prácticas sociales en donde la frontera del espacio/tiempo se vuelve borrosa y la interactividad digital se vuelve determinante de la comunicación como proceso y como diseño. La disrupción de las TICs en la vida diaria hace imprescindible conocer de qué manera su utilización va transformando la realidad y cómo esta nueva realidad afecta lo que Heidegger llamara nuestro “*dasein*” (nuestra manera de ser en el mundo) Internet empezó en 1969, de la mano de Leonard Kleinrock siendo una tecnología de la información- Arpanet-, generada para intercomunicar computadoras independientes aún en el entorno de un ataque nuclear. Pero hoy es una tecnología social accesible, donde los individuos satisfacen un cúmulo creciente de necesidades emocionales laborales y sociales. En este espacio se ha producido una disrupción del proceso comunicacional con la aparición de un nuevo lenguaje – el digital- donde la interacción de las emociones entre individuos y grupos humanos, están desdobladas de las señales gestuales y corporales que son las que en definitiva enriquecen la comunicación presencial a través de los denominados metalenguajes y metamensajes. Los emoticones pretenden iluminar mediante la gráfica de la emoción “aséptica” la monotonía impersonal de los chats (en donde cada vez importan menos la ortografía y la puntuación). La comunicación digital es un espacio potencial de transgresión sintáctico-cultural global, elástico, tolerante y tolerado, aunque los mensajes provengan de poblaciones nórdicas que respetan los semáforos en el tránsito. Por lo tanto además del condicionamiento o no de un posible determinismo psiconeurogenético, el potencial transgresor digital criminal, es acompañado por transgresores de menor intensidad, habitantes de la sociedad post globalizada fascinada por los objetos y que a veces reniega indignada del sistema económico que los produce. Por tanto el ciberespacio contiene una amplia gama de transgresores, desde los desafiantes funcionales de la autoridad de baja peligrosidad a ciberterroristas-.

Pensando en la evolución del hackeo desde la década del 70 a la actualidad deben destacarse algunas características del capitalismo tardío ya citadas en nuestra obra *Democracia Cerebral* (3) ... por una parte nuestras sociedades globalizadas padecen lo que Sennet denomina “ la corrosión del carácter ” frente a la precarización laboral y por otro la “ modernidad líquida de Zigmunt Bauman (concepto que resume la ganética social de sociedades en donde las relaciones humanas se han también precarizado) . El corolario para la instalación de los hackers- sean héroes o villanos según la funcionalidad de su transgresión y/o su psicopatología- es la vidriera del circo actual multimediático de la “*Société du Spectacle*” . Guy Debord en 1967 “ traza el desarrollo de una sociedad moderna en la que *"Todo lo que una vez fue vivido directamente se ha convertido en una mera representación"*. Debord argumenta que la historia de la vida social se puede entender como “*la declinación de ser en tener, y de tener en simplemente parecer*”. Esta condición en la cual la vida social auténtica se ha sustituido por su imagen representada, según Debord, que “*el momento histórico en el cual la mercancía completa su colonización de la vida social*” (4) La postverdad ha

equiparado la vigencia de los diagnósticos y previsiones de Debord sin distinción de regímenes políticos

Decíamos también que “esta Sociedad del Espectáculo impacta la caja de transacciones cerebral y es quien administra la aparición en la pantalla de la TV, de indignados y hasta de algunos hackers que irrumpen en los silos de la CIA y el Pentágono, donde ocasionalmente se hacen acreedores a buenos contratos al salir del anonimato, ya dispuestos a completar algo del trabajo sucio para el sistema, y convertidos a la verdadera fe”. “Estos piratas informáticos son exponentes mediáticos, desde la CNN a Al Jazeera, de los disidentes del capitalismo numérico, como los llamaba Peter Glotz, fallecido jefe de la revista Teórica de la socialdemocracia europea y ex rector de la Universidad de Erfurt, Alemania. Por su parte, Andre Gorz nos dice que estos disidentes surgidos de la revolución informática constituyen un tercio de la clase activa norteamericana, constituida por jobbers y downshifters que prefieren ganar poco y tener más tiempo para ellos ...”

En el mundo existen más de 35.000 empresas multinacionales, con una participación del 70 % del comercio mundial, Más del 40% de las transacciones internacionales de mercancías y servicios se realiza entre multinacionales o entre las casas matrices de éstas y sus filiales. El desarrollo empresarial en la globalización implica un elevado grado de concentración del poder económico. La mayoría de los delincuentes informáticos son menores de edad. Son personas que han nacido dentro de este contexto global o cuando se estaba gestando,. Es imposible hablar de globalización sin apelar a la cultura dominante en estos últimos treinta años, reconocida como posmodernidad. Esta postmodernidad es el mundo descrito en el párrafo anterior de Sennet, Debord, Gorz, Glotz y Bauman, así como del francés, Jean Francois Lyotard (*La condición posmoderna*, 1979), quien considera el fenómeno posmoderno desde los medios de información, y entiende que su expansión y consiguiente facilidad de acceso a una inabarcable cantidad de material de origen aparentemente anónimo es parte de esta cultura, y contribuye a la disolución de los valores de identidad y de la responsabilidad personal.

Desde la ética hacker de los 60 al cibercriminología

La ética hacker de la década de 1960, la “nética”, fue reformulada en 1990, cuando los hackers Mitch Kapor y John Terry Barlow pusieron en marcha la Fundación Frontera Electrónica (EFF), en San Francisco. Steven Levy en su libro 'Hackers', estableció que "el acceso a las computadoras debía ser ilimitado y total", "el acceso a la información debe ser libre y gratuito", "desconfíen de la autoridad, promuevan la descentralización", "los hackers deben ser juzgados por su habilidad, no por criterios absurdos como títulos, edad, raza o posición", "se puede crear arte y belleza en una computadora", "las computadoras pueden mejorar tu vida".

Los primeros hackers creyeron ser los verdaderos creadores de la red. Sentían que desafiaban con su intelecto los límites del conocimiento en un marco ético irreprochable . Pero su cultura – siempre desde una anarquía contracultural- se fue transmitiendo a través de las generaciones, deformándose y siguiendo un curso hacia los hoy denominados delitos informáticos.

Algo que comenzó como un juego de “ compartir el conocimiento “ para algunos, se convirtió en el medio o instrumento delictivo para otros sujetos con ciertas características de personalidad o como vimos al comienzo de este trabajo, portadores de una trama cerebral particular. El juego ha derivado en un grave perjuicio para empresas, gobiernos y usuarios de Internet. Hoy, delitos como el espionaje , el narcotráfico, el terrorismo mundial y el fraude bancario son el teatro de operaciones donde circulan estos nuevos “ gremlins” alejados del idealismo bondadoso del inicio, e involucrados en trasgresiones que afectan la Defensa y la Seguridad Nacional. Para los hackers tradicionales, los que cometen actividades en beneficio propio o con malos fines se denominan crackers . Estos beneficios que implican robar, engañar o buscar beneficio propio por cierta información, demuestra claras actitudes sociópáticas Por otra parte hay gente que "hackea" por razones políticas, ideológicas o medioambientales. En China, hay varios grupos luchando por una apertura democrática y usan Internet para saltar el Sistema. Greenpeace o los grupos neo-nazis, son otros ejemplos. La tecnología se utiliza en estos casos como las armas en una guerra que, a la vista del hacker, son válidas. Los otros- los crackers- lo hacen por simple vandalismo, o incluso con objetivos despreciables: la venta de armas y drogas, la pornografía infantil y la piratería. Podríamos decir como epílogo que el hacker corre el peligro de aislamiento de familiares y amigos y de una pérdida de contacto con la realidad. El cracker por su parte ya se vuelve objeto de estudio de la Psiquiatría, el Derecho Penal Local e Internacional y de la Inteligencia Criminal y la Ciberdefensa

Referencias

1. India Harvey, Samuela Bolgan, Daniel Mosca, Colin McLean, Elena Rusconi. Systemizers Are Better Code-Breakers: Self-Reported Systemizing Predicts Code-Breaking Performance in Expert Hackers and Naïve Participants. *Frontiers in Human Neuroscience* (2016).
2. Kaplan, H.; Sadock, B., *Tratado de Psiquiatría*, Buenos Aires, Intermédica, 1997, 6.^a
3. Kamelman Mario. Democracia Cerebral. Editorial 1884. Círculo Militar. 2012 . ISBN 9789509822870
4. https://es.wikipedia.org/wiki/La_sociedad_del_espectaculo