

The background of the slide is a photograph of a building entrance. A person is walking away from the camera on a paved path that leads into a brightly lit doorway. The building has a modern architectural style with large windows and a textured facade. The overall scene is somewhat dimly lit, with the light from the doorway creating a strong contrast.

Cultura hacker. mitos y realidades

**Ehécatl Cabrera / IIS-UNAM/Rancho
Electrónico/CoAA TV**

***20 de octubre de 2021. XXXIV Aniversario
Facultad de Comunicación y Mercadotecnia
UAGro***

Cultura

- **Desde las ciencias sociales, la cultura no es sinónimo de bellas artes.**
- **La sociedad está articulada a partir de relaciones de fuerza (económicas y políticas), pero también por relaciones de significación, por tanto se puede considerar la cultura como una dimensión de lo social.**

- **El sociólogo de la cultura Gilberto Giménez, propone la siguiente definición**

- **Cuando acercamos nuestra escala de análisis (nivel meso), podemos identificar grupos que comparten valores y creencias específicas (teoría de campos de Bourdieu).**
- **Para el estudio de grupos subalternos (jóvenes, migrantes, discidentes sexogenéricxs), se suele utilizar la categoría de *subcultura*, para referirse a un grupo de personas con un conjunto distintivo de comportamientos y creencias que les diferencia dentro de la cultura dominante de la que forman parte**

Hackers en la cultura de masas



- **Existe una representación dominante sobre los “hackers” que los identifica como delincuentes informáticos, personas que acceden ilegalmente a bases de datos, roban información o pueden apoderarse de la cuenta de Facebook de otras personas.**

MITO

Cultura hacker

Origen

- **Desarrollo de las computadoras en las universidades estadounidenses durante la década de 1970: personas entusiastas que usaban los primeros dispositivos computacionales, estudiaban su funcionamiento y generaban nuevas aplicaciones prácticas.**

- **Además de su obsesión por las computadoras, estos individuos compartían ideas e inquietudes que circulaban en los campus universitarios: crítica al poder centralizado, búsqueda de formas no jerárquicas de organización, o la noción de libertad**

- **1980-1990 Las computadoras salieron de las universidades hacia los hogares, donde encontraron individuos apasionados que aprovecharon sus capacidades y las adaptaron para resolver problemas nuevos: artistas, periodistas, psicólogas, humanistas, participantes de movimientos sociales.**
- **También adoptaron los principios e ideas inscritos en las máquinas: la descentralización, el pragmatismo, la colaboración y la ayuda mutua.**

- **A finales de la década de los años 90, Internet permitió que el movimiento hacker se consolidara como un movimiento político mundial enfocado en el ámbito de las tecnologías digitales.**
- **No es un movimiento homogéneo, es muy diverso y cambia según la época y la geografía.**

Nociones y prácticas comunes:

Enfoques específicos:

- **Software libre:**
 - **Cultura libre: Copy left, copy farleft, creative commons**
- **Privacidad y anonimato:**
 - **Seguridad informática/ autodefensa digital**
 - **Filtraciones: Wikileaks**

- **Hacktivismo:**
 - **Activismo mediático: creación de contenidos y desarrollo de herramientas**
 - **Desarrollo de infraestructuras de comunicación para movimientos sociales: servidores autónomos**
 - **Protestas virtuales y DoS: Anonymus**

Cultura hacker en México

- **En México el movimiento hacker no fue una importación hecha en una fecha específica desde Estados Unidos. Se fue configurando a través del tiempo a partir de múltiples intercambios con personas y colectivos, en un inicio europeos y norteamericanos, y actualmente también de América Latina.**

- **En la segunda mitad de los años 90, en las universidades públicas Mexicanas se respiraba un ambiente de crítica a la globalización económica y a la implementación de las políticas neoliberales.**
- **Momento inaugural: Alzamiento zapatista de 1994. Momento cristalizante: huelga de la UNAM de 1999-2000, en el que los estudiantes hicieron suyas las críticas para implementarlas en su realidad cotidiana.**

- **Primera década de 2000: ya se vivía una verdadera masificación del cómputo personal y se comenzaba a expandir el servicio de Internet doméstico. Surgen primeros hacklabs.**
- **En 2009 se realiza el primer hackmitin en el hacklab autónoma de la ZAM, en la Ciudad de México.**
- **Al calor del movimiento #Yosoy132 (Mayo 2012), en junio de 2013 abre sus puertas el hackerspace "Rancho Electrónico" en la colonia Obrera de la Ciudad de México.**

- **Las nociones anglosajonas y europeas fueron mezcladas con ideas y prácticas locales. Movimiento indígena y el movimiento zapatista: autonomía indígena, la autogestión y la comunalidad**

Consideraciones finales

- **Hackear (el verbo) es una acción política: revertir el orden establecido.**
- **Como todas las culturas y subculturas, la hacker es una cultura viva cambiante y singular según la geografía y la época.**
- **La cultura hacker se debe analizar de forma relacional. Es una cultura subalterna que hace frente a la cultura tecnológica hegemónica: gubernamentalidad algorítmica, monopolio de internet, vigilancia y espionaje masivo, modulación de comportamientos, etc.**

- **La cultura hacker está vinculada a otras subculturas: feminismos, economía solidaria, anarquismos, veganismos: colectivos políticos prefigurativos.**

No podemos cambiar el sistema capitalista entero, pero sí podemos (aquí y ahora) experimentar formas cooperativas, horizontales y autogestivas, de aprendizaje, creación, y disfrute colectivo.