



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
INSTITUTO DE HUMANIDADES, ARTES E CIÊNCIAS
PROGRAMA MULTIDISCIPLINAR DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
CULTURA E SOCIEDADE

CAMILA CAVALCANTE FARIAS

QUE VÍRUS É ESSE?
REFLEXOS DA CULTURA HACKER NA VIDA POLÍTICA
BRASILEIRA

Salvador
2022

CAMILA CAVALCANTE FARIAS

**QUE VÍRUS É ESSE?
REFLEXOS DA CULTURA HACKER NA VIDA POLÍTICA
BRASILEIRA**

Tese apresentada ao Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade do Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos como parte dos requisitos para obtenção do grau de Doutora.

Orientador: Prof. Dr. Messias Guimarães Bandeira

Salvador
2022

Dados internacionais de catalogação-na-publicação
(SIBI/UFBA/Biblioteca Universitária Reitor Macedo Costa)

Farias, Camila Cavalcante.

Que vírus é esse? reflexos da cultura hacker na vida política brasileira / Camila Cavalcante Farias. - 2022.
171 f. :il.

Orientador: Prof. Dr. Messias Guimarães Bandeira.
Tese (doutorado) - Universidade Federal da Bahia, Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos, Salvador, 2022.

1. Comunicação e cultura. 2. Comunicações digitais. 3. Mídia digital - Política governamental - Brasil. 4. Mídia digital - Aspectos sociais - Brasil. 5. Internet - Aspectos sociais - Brasil. 6. Participação política - Inovações tecnológicas. 7. Participação social. I. Bandeira, Messias Guimarães. II. Universidade Federal da Bahia. Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos. III. Título.

CDD - 302.234

CDU - 659.3:316.77



Universidade Federal da Bahia

Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos



ATA DA REUNIÃO DA DEFESA ORAL DA TESE DE CAMILA CAVALCANTE FARIAS

TESE Nº _____

INTITULADA: "QUE VÍRUS É ESSE? REFLEXOS DA CULTURA HACKER NA VIDA POLÍTICA BRASILEIRA".

Aos catorze dias do mês de dezembro do ano dois mil e vinte e dois, no Instituto de Humanidades Artes e Ciências Prof. Milton Santos - IHAC da Universidade Federal da Bahia foi instalada a Banca Examinadora da Defesa da tese intitulada: "QUE VÍRUS É ESSE? REFLEXOS DA CULTURA HACKER NA VIDA POLÍTICA BRASILEIRA". Após a abertura da sessão, foi composta a Banca Examinadora formada pelos Professores Drs.: Prof. Dr. Messias Guimarães Bandeira – Orientador e pelos Examinadores Externos: Prof. Dr. Nelson Preto, Prof. Dr. Sérgio Amadeu da Silveira e Profa. Dra. Débora Abdalla Santos, e o Examinador Interno do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade: Prof. Dr. Paulo de Freitas Castro Fonseca. Conforme o Regimento Interno do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, foi dado o prazo de trinta minutos para que a Doutoranda fizesse a exposição do seu trabalho e trinta minutos para que cada membro da Banca realizasse a arguição. Primeiro falou o Prof. Dr. Nelson Preto, em seguida, Prof. Dr. Sérgio Amadeu da Silveira e Profa. Dra. Débora Abdalla Santos, Avaliadores Externos. Após os Examinadores Externos, fez sua arguição o Prof. Dr. Paulo de Freitas Castro Fonseca, Avaliador Interno. Depois que os membros da Banca se pronunciaram, foi dado um prazo de trinta minutos para que a Doutoranda fizesse sua réplica. Concluída a exposição, arguição e réplica, a Banca Examinadora se reuniu e considerou a tese de CAMILA CAVALCANTE FARIAS como APROVADA. Nada mais havendo a tratar, eu, Prof. Dr. Messias Guimarães Bandeira, Orientador, lavrei a presente Ata que será por mim assinada, pelos demais membros da Banca e pela Doutoranda. Salvador, 14 de dezembro de 2022.

Prof. Dr. Messias Guimarães Bandeira _____

Documento assinado digitalmente
gov.br NELSON DE LUCA PRETO
Data: 10/03/2023 15:52:59-0300
Verifique em <https://verificador.jb.br>

Prof. Dr. Nelson Preto _____

Documento assinado digitalmente
gov.br SÉRGIO AMADEU DA SILVEIRA
Data: 10/03/2023 18:04:18-0300
Verifique em <https://verificador.jb.br>

Prof. Dr. Sérgio Amadeu da Silveira _____

Profa. Dra. Débora Abdalla Santos _____

Prof. Dr. Paulo de Freitas Castro Fonseca _____

Doutorando(a) CAMILA CAVALCANTE FARIAS _____

Para os meus pais, Agacy e Francisco,
minha fonte eterna de vida e amor.

AGRADECIMENTOS

Esse talvez seja o momento mais bacana de se escrever uma tese! Um filme de memórias passa aqui no coração e na mente. E a emoção me toma.

A Salvador, o lugar mais fora da ordem, construção e ruína, e por isso mesmo hacker que eu conheço. Me abraçou em suas águas e me deixou ficar para fazer vida. Muito obrigada, minha senhora!

À minha família por todos esses anos de suporte, risadas, cobranças e amor. Obrigada! Sem vocês eu não conseguiria. Essa tese é nossa! Francisco, Agacy e Filipe

À Universidade Federal da Bahia que me acolheu no mestrado e agora no doutorado. Me dando consciência política e respeito ao ensino público brasileiro.

Ao meu orientador Prof. Messias Bandeira, pela parceria, paciência e insights preciosos.

Ao grupo de estudos Digitália/UFBA pela colaboração e partilha.

À Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia.

À banca: Professores Nelson Pretto, Sergio Amadeu, Paulo Fonseca e Debora Abdalla

Às mulheres que me cercam, mãe, amigas, vó, tias, colegas: nós somos a força que gira a vida! Obrigada pelos ensinamentos.

Ao meu núcleo de afetos mais próximo, amigos de vida, colegas de trabalho, obrigada por suportarem os anos de doutorado, as ausências, as procrastinações. Nunca me esquecerei.

Para Tom e Iara, filhos de amigas-irmãs, que chegaram recentemente em nossas vidas e me alegraram com vídeos de risadas, aprendendo a andar, a sorrir.... Te damos as boas-vindas, meus amores. Tia mila ama vocês!

Às magias que sustentam o intangível, o sagrado e o desconhecido.

Aos meus antepassados que fizeram com que eu chegasse até aqui. Meu muito obrigada!

Estamos juntos.

Como o pensamento não europeu e o não moderno poderiam responder a esta época tecnológica senão com um apelo ao retorno à natureza? Com o meu conhecimento limitado sobre a América Latina, minha esperança é que este trabalho desperte uma curiosidade que leve a perguntas como: o que significa uma cosmotécnica amazônica, inca, maia? E, para além de formas de arte e de artesanato indígenas a serem preservadas, como essas cosmotécnicas poderiam nos inspirar a recontextualizar a tecnologia moderna? Para isso, precisamos rearticular a questão da tecnologia e contestar os pressupostos ontológicos e epistemológicos das tecnologias modernas, sejam elas as redes sociais ou a inteligência artificial

YUK HUI (2020, p.18)

FARIAS, Camila Cavalcante Farias. **Que vírus é esse? Reflexos da Cultura Hacker na vida política brasileira.** Orientador: Prof. Dr. Messias Bandeira. 2022. 171 f. il. Tese (Doutorado em Cultura e Sociedade) Instituto de Humanidades Artes e Ciências – Milton Santos, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022

RESUMO

A presente tese está estruturada a partir da perspectiva da cultura digital e seus desdobramentos políticos para com o campo da cultura e da cidadania. Com a intenção de investigar o estado da arte da cultura hacker no Brasil, a pesquisa parte da hipótese de que há reflexos, principalmente, no início dos anos 2000, na vida política brasileira, de alguns dos principais pressupostos da ética e da cultura hacker em iniciativas, narrativas e políticas do país. Este cenário estaria em consonância com o processo político de apropriação social da tecnologia. Sites institucionais baseados em softwares livres, criação de um Laboratório Hacker na Câmara dos Deputados e a distribuição de equipamentos para acesso à internet banda larga como parte de uma das principais políticas públicas de cultura nacional, podem nos fornecer indícios da cultura hacker na vida política brasileira e, além disso, pistas sobre o impacto das tecnologias de comunicação na redefinição de linguagens e modos de interação social, principalmente naquilo que concerne à relação Estado-sociedade civil. A nossa pesquisa teve como objetivo identificar quais seriam os reflexos da cultura hacker no cenário político nacional, e, a partir disso, supor sobre um campo de disputa, no qual tenciona-se o aperfeiçoamento do sistema político atual frente às novas culturas políticas da contemporaneidade. A partir de uma abordagem crítica de análise e de um estudo baseado em pesquisa bibliográfica, análise de conteúdo e entrevistas semiestruturadas, pudemos perceber narrativas, atitudes e políticas geridas por agentes políticos nacionais possuíram reflexos da cultura, ética e pensamento hackers, principalmente, no início dos anos 2000. Com a pesquisa foi possível compreender tal cenário como uma expressão da demanda social, articulada via cultura digital, por descentralização do poder político, e por uma ampliação dos canais tradicionais de representação através do acesso livre, da transparência e da participação social.

Palavras- Chave: Cultura hacker; cultura digital; participação social; Brasil contemporâneo.

FARIAS, Camila Cavalcante. **What virus is this? Reflections of Hacker Culture in Brazilian political life**. Thesis Advisor: Prof. Dr. Messias Bandeira. 2022. 172 s. ill. Thesis (PhD in Culture and Society) Instituto de Humanidades Artes e Ciências – Milton Santos, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2022

ABSTRACT

This thesis is structured from the perspective of digital culture and its political consequences for the field of culture and citizenship. With the intention of investigating the state of the art of hacker culture in Brazil, the research starts from the hypothesis that there are reflections, mainly in the early 2000s, in Brazilian political life, of some of the main assumptions of ethics and hacker culture in initiatives, narratives and policies of the country. This scenario would be in line with the political process of social appropriation of technology. Institutional sites based on free software, creation of a Hacker Laboratory in the Chamber of Deputies and the distribution of equipment for broadband internet access as part of one of the main public policies of national culture, can provide us with evidence of the hacker culture in Brazilian political life and, furthermore, clues about the impact of communication technologies on the redefinition of languages and modes of social interaction, mainly in what concerns the State-civil society relationship. Our research aimed to identify what would be the reflections of the hacker culture in the national political scenario, and, from this, to assume about a field of dispute, in which the intention is to improve the current political system in the face of the new political cultures of contemporary times. From a critical analysis approach and a study based on bibliographical research, content analysis and semi-structured interviews, we were able to perceive narratives, attitudes and policies managed by national political agents had reflections of the culture, ethics and hacker thinking, mainly, in the beginning of the 2000s. With the research, it was possible to understand this scenario as an expression of social demand, articulated via digital culture, for the decentralization of political power, and for an expansion of the traditional channels of representation through free access, transparency and social participation.

Keywords: Hacker culture; digital culture; social participation; Contemporary Brazil.

SUMÁRIO

| | |
|--|-----|
| Introdução | 11 |
| 1 Cultura Hacker | 16 |
| 1.1 Uma (breve) reflexão histórica: o ciberespaço e a cultura hacker | 16 |
| 1.2 Subjetividades Hackers: traços identitários estruturantes | 28 |
| 1.3 Hackearam-me! Ou o devir hacker: possibilidades e estéticas contemporâneas | 63 |
| 2 Agir político e internet: culturas políticas digitalizadas | 76 |
| 2.1 Democracia Digital: Imaginando futuros | 76 |
| 2.2 Plataformização/Datificação: distopia viralizante? | 91 |
| 2.3 “Querida Democracia: Você precisa de mais Hackers” | 100 |
| 3 Digital Tropicália: alguns marcos institucionais | 106 |
| 3.1 Cérebro eletrônico comanda, manda e desmanda? – O Ministro Hacker | 106 |
| 3.2 Programa Cultura Viva | 113 |
| 3.3 Marco Civil da Internet | 122 |
| 3.4 Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados | 129 |
| 4 Que vírus é esse? Potenciais reflexos (Análise das Entrevistas) | 137 |
| 4.1 Cultura Hacker e seu conceito | 141 |
| 4.2 Principais ações e Ambiente Tecnológico | 144 |
| 4.3 Digital Tropicália | 151 |
| Breves Conclusões | 155 |
| Referências | 164 |
| Apêndice A: Roteiro das Entrevistas | 174 |

Introdução

Ao nomear nossa pesquisa com a provocação “*Que Vírus é esse?*” a presente tese deseja entender quais narrativas, atitudes políticas e contextos socioculturais implicaram na adoção de posicionamentos institucionais, no âmbito político brasileiro, que sinalizaram uma aproximação a preceitos da ética e cultura hackers. Como cenário analítico, queremos provocar a reflexão sobre quais desdobramentos, sintomas ou características políticas podem ser diagnosticadas quando entrelaçamos a virtualidade construída pelo digital e nossas pulsões socioculturais. Que vírus é esse causado pela relação imbricada entre tecnologia e sensibilidade humana? Política e culturalmente, quais são as reverberações possíveis dessa relação sociotécnica? É pautada por esse desejo reflexivo que a pesquisa de doutorado em tela se sustenta.

A crescente apropriação social da tecnologia digital, e seu importante papel na vida cotidiana, trazem questões para se pensar a relação entre sociedade e técnica ou, mais especificamente, sobre as práticas políticas que entrelaçam tecnologia e sociedade civil. A questão que surge é: quando falamos sobre internet, vida política contemporânea e cidadania, quais novas culturas políticas se sobrepõem?

As instituições tradicionais das democracias representativas parecem demonstrar, nas análises mais recentes, nítidos sinais de esgotamento. Na atual agenda da “crise de representação política”, os meios de comunicação, aqueles ainda projetados sob o advento da revolução industrial — “a velha mídia”, não poderiam mais ser considerados o “quarto poder”, imparcial e independente, fiscalizador dos governos e lócus genuíno da expressão da opinião pública, como ensinava o liberalismo clássico oitocentista. Com a revolução tecnológica da segunda metade do século XX, inaugura-se o campo da “Cibercultura”, e, uma variante mais recente desse argumento liberal se constitui ao redor das novas transformações tecnossociais. E no desenrolar da história, cultura digital e participação social ampliada se destacam como potenciais chaves de acesso às novas culturas políticas que o contemporâneo enseja. (MIGUEL, 2003; GOMES, 2005)

Compreendendo a internet como um espaço complexo, atravessado pelos embates próprios da relação contemporânea entre sociedade civil, Estado e mercado, onde se desenvolvem debates e ações que irão, em diferentes escalas, afetar a tomada de decisões políticas, vemos surgir o que Peter Dahlgren (2009) chamou de “democracia 2.0”: a internet como um “espaço público”

com potência habermasiana, lugar de formação da vontade política, via um fluxo livre de informações pertinentes e de ideais, constituído por interações mediatizadas.

Desconfiamos, portanto, de uma vontade de revitalização da esfera pública, instrumentalizada pelas atuais tecnologias de comunicação e informação. Conforma-se assim, um campo de análise científica, no qual as atuais tecnologias de comunicação e informação são investigadas como meio e ambiente de práticas políticas que poderiam vir a fornecer as respostas à supracitada crise de representação política que atravessa a democracia representativa atual. Nesse contexto, inserem-se as práticas coletivas instrumentalizadas pelas tecnologias de comunicação e informação cujo intento seria fomentar diferentes iniciativas e manifestações socioculturais rumo aos movimentos emancipatórios e de empoderamento civil.

Ocorre assim o que se cunhou, nos estudos sobre a Internet, a liberação do pólo emissor. E devido a essa liberação, não é mero acaso o aumento popular da demanda por protagonismo na vida política contemporânea — e conseqüentemente a famigerada crise de representação. Um dos efeitos da mediatização digital e suas plataformas de socialização foi justamente a de alçar pessoas comuns a uma experiência que, na era da comunicação de massa vertical, era restrita ao topo da pirâmide da indústria cultural — a mensagem vinha de poucos para muitos. Não seria diferente no que concerne à experiência política diante nossas instituições democráticas: agudiza-se daí o apelo coletivo pela revitalização da esfera pública e por maior participação popular na relação Estado — Sociedade. (LÉVY, 2001; MISKOLCI, 2016; GOMES 2005).

Na gênese da conformação das atuais tecnologias de comunicação e informação -, quais experiências foram essenciais? Talvez, ao investigar as contextualizações políticas e culturais que deram base para a formação da nossa atual sociedade em rede, poderíamos melhor compreender a construção do imaginário coletivo que recai sobre as potencialidades técnicas dos recursos digitais para aprimorar a experiência da cidadania na contemporaneidade. Diante desse questionamento, a pesquisa de doutorado em tela propõe uma investigação sobre aquela que foi umas principais fornecedoras de sentido para a estruturação daquilo que conhecemos hoje como sociedade em rede: a Cultura Hacker. Tal cultura, detentora, claramente de um *ethos* próprio, inaugura narrativas e alcança o contemporâneo, expandindo sua complexidade para ambientes extra técnicos e nos provoca a reflexão sobre a atual crise da representação política na sociedade civil.

A pesquisa de doutorado aqui apresentada, pressupõe a cultura hacker como um campo de socialização de bens culturais e científicos, a partir do resgate do trabalho colaborativo e do incentivo à circulação plena de ideias e descobertas, do livre acesso ao conhecimento e intensificação da criação. Por essa perspectiva, vale atentar para as transversalidades que o debate sobre cultura hacker nos permite. Vamos compreender a cultura hacker como a capacidade humana de quebra, ruptura, apropriação e ressignificação dos nossos processos culturais e também políticos – consubstanciados pelas tecnologias digitais de comunicação e informação.

Se cientistas políticos falam em fim do Estado-Nação, frente à essa crise político-institucional que atravessamos, há quem acredite que os preceitos iniciais da cultura hacker já sinalizavam, no século passado, quais os caminhos para a necessária reinvenção política. Assim como um software proprietário, o sistema político democrático liberal mostra desgaste em seu código-fonte — partidos políticos, sistema eleitoral etc. -. Código-fonte, esse, acessível somente a uma elite que alcança as instâncias máximas da deliberação política. Como se a democracia tivesse sido sequestrada, como diz Castells (2012), por uma casta política. Ao observar a cena política brasileira do início dos anos 2000, pressupostos da cultura hacker parecem assimilados em algumas das iniciativas políticas de instituições tradicionais. Alocados nas potencialidades do digital, esforços para alargar os canais de interlocução com a sociedade civil podem ser observados. A Digital Tropicália se sobreleva!

A presente pesquisa de doutorado nasce diante a interdisciplinaridade entre os campos da cultura digital, cidadania e cultura política. Nesse sentido, uma afirmação ampla e hipotética conduz a pesquisa: a cultura hacker é uma das principais, se não a principal, fonte do sentido emancipatório e libertário que o digital possui. E diante dessa possibilidade investigativa, delimitamos as nossas questões de pesquisa - delimitamos nossa questão de pesquisa - a partir da união de duas perguntas: *O que é Cultura Hacker? Há reflexos da Cultura Hacker na vida política brasileira, nos últimos anos?*

Para conseguir responder tais questões, a proposta teórica da presente tese se estrutura em quatro capítulos. No primeiro deles, **Cultura Hacker**, vamos nos concentrar em definir o que entendemos como “Cultura Hacker” realizando um debate panorâmico sobre as ideias

fundadoras sobre cibercultura e ciberespaço (décadas de 1970, 80 e 90 do século XX) ao abordar a perspectiva da virtualidade desse ambiente, como um lugar transcendental da sociabilidade humana. As apropriações da indústria cultural em relação a esse espaço, assim como a construção de sua essência libertária - constituindo a Internet como “a obra-prima da cultura hacker” também serão abordadas.

No segundo capítulo, **Agir político e internet: culturas políticas digitalizadas** aprofundaremos a conceituação da cultura hacker e suas transversalidades políticas na sociedade atual, abordando seus principais pressupostos e suas reverberações para com o debate sobre culturas políticas contemporâneas, como as ideias de e-democracia digital (e-democracy), governo aberto (*open government*), participação social, cidadania e, também sobre os limites do sistema político atual, a partir dos atuais debates da plataformização e do capitalismo de vigilância (controle, liberdade, e transparência).

Após esses dois capítulos mais teóricos é hora de partimos para a identificação dos possíveis reflexos da cultura hacker na vida política brasileira, nas últimas décadas. O nosso terceiro capítulo é quem assume essa responsabilidade e se intitula - **Digital Tropicália: alguns marcos institucionais**. Nele vamos conhecer alguns dos principais marcos institucionais brasileiros que possuem marcadamente influência da cultura hacker nas suas concepções narrativas, práticas e estéticas. Abordaremos aqui os contextos e processos de construção do Programa Cultura Viva, do Marco Civil da Internet e do Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados, como importantes exemplos da influência dos preceitos da cultura hacker – abertura, participação e transparência – em iniciativas institucionais do Estado brasileiro.

Ainda com o intuito de responder sobre os possíveis reflexos da cultura hacker na vida política brasileira, a presente tese entrevistou seis importantes atores sociais – com destaque para o ex-ministro da cultura, Gilberto Gil -, que em suas trajetórias acadêmicas e/ou profissionais estiveram muito perto da Digital Tropicália, identificada no capítulo anterior. Será no nosso último capítulo - **Que vírus é esse? Potenciais reflexos** – que estarão os principais trechos das entrevistas e as devidas articulações entre as falas e nosso referencial teórico. Como metodologia, utilizaremos a análise de conteúdo de Bardin (2011) e teremos três categorias de análise para interpretar os depoimentos colhidos.

No decorrer da presente tese, variações da palavra “hacker” serão utilizadas, como *hackerismo*,

hackeamento; hackear, hacking. Os neologismos são importantes para qualificar os sentidos pretendidos e também demonstram a pluralidade de sentidos com que o termo “hacker” se sustenta ao fazermos diferentes diálogos com campos semânticos diversos.

Pensar sobre as potencialidades das tecnologias de comunicação sempre foi uma das minhas principais paixões na vida acadêmica. Como professora e também estudante, sempre me peguei curiosa por tentar compreender os desdobramentos possíveis a partir das relação intrínseca que temos com os nossos objetos técnicos e com a virtualidade sustentada pela tecnologia digital. Ao produzir uma tese de doutorado sobre cultura hacker e suas possíveis articulações para com as fissuras contemporâneas do capitalismo, da comunicação e da cultura, a intenção é contribuir para a contínua produção científica de imaginação de novos mundos possíveis: mais democráticos, diversos e potentes.

1. Cultura Hacker

1.1. Uma (breve) reflexão histórica: o ciberespaço e a cultura hacker Ciberespaço

A história do processo de significação do ciberespaço e da cibercultura/cultura digital¹ já foi amplamente traçada pelo campo científico (CASTELLS, 2011; LÉVY, 1999, KERCKHOVE, 2009; ROBINS, 1996). Tais contribuições, entre tantas outras, pavimentaram importantes estudos com os quais não pretendemos concorrer em termos de análise. Aliás, os termos “ciberespaço” e “cibercultura” se mostram hoje já datados para abarcar a complexidade de sentidos e narrativas que o debate sobre cultura digital enseja na contemporaneidade. Tais termos demarcariam uma divisão binária entre os ambientes *online* e *off-line* que não se sustenta nas análises mais recentes. Os dispositivos tecnológicos de comunicação contemporâneos nos fazem estar mergulhados na virtualidade do real e na realidade do virtual vinte quatro horas por dia, durante os sete dias da semana. A maioria das análises sobre o acesso ampliado à internet, a partir da década de 1990, tendia a compreender as relações em rede alocadas em uma espacialidade outra, uma esfera à parte: ciberespaço (LÉVY, 1999; RHEINGOLD, 1993; ROSZAK, 1988)

Hoje temos a experiência e conhecimentos suficientes para afirmar que as relações mediadas pelo digital não se dão em um universo à parte, como conceituações de outrora nos fizeram crer. As relações da sociedade digital se dão em um contínuo on-offline. A autora Nancy K. Baym define, assim, o que chama de “mito do ciberespaço”: “a comunicação mediada não é um espaço, é uma ferramenta adicional que as pessoas usam para se conectar, uma ferramenta que só pode ser entendida como profundamente embebida e influenciada pelas realidades diárias da vida corporificada” (apud MISKOLCI, 2016, p. 284)

O nosso constante *on-offline* e suas fronteiras diluídas sustentam a nossa sociabilidade nessa segunda década do século XXI. Todavia, nesses primeiros momentos da investigação, iremos utilizar Ciberespaço e Cibercultura como forma de demarcação temporal sobre as matrizes ideológicas que primeiro forneceram sentido à evolução das tecnologias de comunicação e informação sobre a vida em sociedade. Em outras palavras: a cultura da ubiquidade que

¹Vale sublinhar que, nos próximos capítulos da tese, iremos utilizar o conceito de "cultura digital" em detrimento ao termo "cibercultura" uma vez que o primeiro parece estar mais bem alocado diante das potencialidades e rupturas políticas que a cultura contemporânea condiciona ao digital.

vivenciamos hoje já foi caracterizada como um lugar em separado, suspenso do real físico, dotado de potencialidades redentoras: o ciberespaço.

Ciberespaço: termo inspirado na virtualidade, atrelado à uma metafísica do real. Uma fronteira dicotômica frente à realidade sensível. É bem conhecido que a palavra “Ciberespaço”, não por acaso, tem origem literária. Seu autor, William Gibson a usa pela primeira vez no conto “Burning Chrome” (1982) e a aprofunda em “Neuromancer” (1984), obra na qual a expressão se populariza com a frase: “*Cyberspace. A Consensual Hallucination*”. Uma “alucinação consensual”, calcada no comum, no imaginário coletivo de uma sociedade que, cada vez mais, via suas potencialidades e disputas socioculturais serem atravessadas pelo signo das tecnologias digitais de comunicação e informação.

O ciberespaço gibsoniano salta da ficção para caracterizar, então, as alterações que a comunicação mediada pela linguagem digital estava acarretando à vida em sociedade. Inaugura-se assim um campo social: o ciberespaço, e, concomitantemente, um campo científico de análise: a cibercultura. De forma ampla e sob o advento da Internet emergente, Arturo Escobar, ao definir cibercultura, a coloca como “um amplo processo de construção sociocultural [da realidade] posto em marcha no rastro das novas tecnologias” (1994. p.57). Lévy, por sua vez, é mais objetivo: “é o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (1999, p.17).

A cibercultura pode ser entendida, portanto, como um amálgama histórico de cunho prático e cotidiano, cujas linhas de força – baseadas nas redes digitais telemáticas – criaram um *ethos* próprio, mas também um campo de interrogação intelectual pujante. Em meados de 1990, a internet começou sua trajetória de popularização como plataforma de comunicação cotidiana. Todavia, tão mais relevante quanto sua apropriação ordinária, foi a exploração publicística e mercadológica que, dessa época em diante, formatou-a para a opinião pública. O aparecimento do que, a partir daí, foi comumente entendido como cibercultura por vários comunicadores e intelectuais tem a ver, sobretudo, com esta transformação dos novos aparatos de informação em itens de uso ordinário por parte de pessoas e instituições (RUDDIGER,2013).

Essa apropriação social da tecnologia, a domesticação do computador, foi possível a partir do tensionamento de quais matrizes ideológicas? E quais chaves de acesso tais matrizes

ideológicas podem nos fornecer para decodificarmos as culturas políticas que emergem nesse contexto? A presente pesquisa de doutorado tem em seu campo de análise a hipótese de que o conjunto de valores e práticas entendidos sob o prisma da *cultura hacker* é uma das, se não a principal, fontes de sentido para o processo de apropriação social das tecnologias de comunicação e informação que estamos a presenciar desde meados do século XX. Tal apropriação social da tecnologia acaba por fornecer indicativos sobre novos hábitos, formas e culturas políticas que estão a surgir — a cultura do compartilhamento, a ideia de coletividade acentuada, união de pares via redes, horizontalidade das relações e proatividade do usuário-consumidor são alguns traços característicos.

Neste sentido, uma brevíssima análise histórica sobre as narrativas que deram sentido ao ciberespaço se faz relevante, pois como citado acima, suspeitamos ter sido primordial a influência de narrativa e de sentido que a *cultura hacker* exerceu sobre tal espacialidade coletiva. O emergente ciberespaço foi descrito em algumas de suas primeiras linhas, como lócus genuíno rumo a uma emancipação popular via técnica digital. O uso (e abuso) do termo “ciberespaço”, através das narrativas que lhe deram origem, indica uma conceitualização das redes digitais de transmissão e armazenamento de informação como espaços mais ou menos independentes do “mundo real”. Tal espacialização, por sua vez, teria criado condições para especulações sobre as possibilidades utópicas do ciberespaço. Não por acaso: “por trás das técnicas agem e reagem ideias, projetos sociais, utopias, interesses econômicos, estratégias de poder, toda gama dos jogos dos homens em sociedade” (LÉVY, 1999, p.24).

Ao pontuar características históricas da construção de sentido do ciberespaço, talvez seja possível perceber os atravessamentos simbólicos e técnicos que fizeram com que a rede mundial de computadores, a internet, seja ainda hoje disputada como obra-prima da cultura hacker. (CASTELLS, 2011; LEVY, 1984; LEMOS 2002; COLEMAN, 2012; HIMANEN, 2001).

o cyberspaço é assim uma entidade real, parte vital da cybercultura planetária que está crescendo sob os nossos olhos. Mesmo sem ser uma entidade física concreta, pois ele é um espaço imaginário, o cyberspaço constitui-se em um espaço intermediário. Ele não é desconectado da realidade, mas, ao contrário, parte fundamental da cultura contemporânea. O cyberspaço é assim um complexificador do real (LEMOS, 2002, p.127)

Um interessante esforço de definição do ciberespaço é atribuído a um de seus principais

defensores: John Perry Barlow, autor da clássica “Declaração de Independência do Ciberespaço”.² Para Barlow a localização exata do ciberespaço estaria naquele lugar que nos encontramos durante uma ligação telefônica - uma suspensão da materialidade física do real. Diante de tal definição fica clara a imaterialidade espacial intrínseca ao ciberespaço, e, dessa forma, pressupõe-se sua potência imaginativa, ou melhor: mitológica. Sua estrutura arquitetônica se basearia em uma geografia mental comum entre indivíduos conectados via máquinas de comunicação e informação. Um espaço sem dimensões, um universo de informações navegável de forma instantânea, ele é, dessa forma, um espaço lúdico e, portanto, mágico: já que caracterizado pela ubiquidade, pelo instantâneo e pela espacialidade não física. Em se tratando do ciberespaço, todos esses elementos são característicos da magia como manipulação narrativa.

Em outras palavras, a imaterialidade do ciberespaço e, portanto, sua virtualidade repousam na ancestral necessidade de transcendência das sociedades humanas. Autores como Benedict (1992), Robins (1996) e Escobar (1994), em textos basilares no debate sobre a cibercultura e sua emergência, procuraram escapar de uma visão superficialmente redentora dos novos espaços de sociabilidade humana fomentados pelas tecnologias de comunicação e informação - ao sinalizarem as primeiras construções de sentido para o ciberespaço como espelho, ou melhor, uma inevitável extensão da nossa antiga capacidade e necessidade de [também] habitar na ficção, ao passo que projetamos nossas pulsões e desejos políticos para os nossos artefatos sócio-técnicos (BARBROOK, 2009). Uma das principais narrativas sobre as sociabilidades consubstanciadas pelo ciberespaço versa exatamente sobre sua potencialidade política e democrática. Versa, portanto, sobre o signo McLuhanista da aldeia global conformada pela tecnologia. Assim, a comunidade virtual:

“é o novo panorama intermediário, o jardim na máquina, onde os valores democráticos podem prosperar em uma espécie de renascimento *ciber-jeffersoniano*. Levados a um novo tipo de imensidão, além de uma fronteira eletrônica, aprenderemos mais uma vez a ser autoconfiantes, mas também a respeitar uns aos outros. Conciliaremos expansão com intimidade e os valores do capitalismo com "valores familiares" (WILBUR, 1997, p.51- tradução nossa³.)

2 No original: *A Declaration of the Independence of Cyberspace*. Disponível em: <https://www.eff.org/cyberspace-independence> Acesso em: 07/02/2018

3 No original: *is the new middle landscape, the garden in the machine, where democratic values can thrive in a sort of cyber-Jeffersonian renaissance. Driven into a new sort of wilderness, beyond an electronic frontier, we will learn once again to be self-reliant, but also to respect one another. We will reconcile expansion with intimacy, and the values of capitalism with "family values.* (WILBUR, 1997,p.51)

Não por acaso, na já citada “Declaração de Independência do Ciberespaço”, Barlow (1996) afirma ser o ciberespaço o local próprio para a coexistência de culturas diversas sob o signo da liberdade e autonomia. A declaração nasce, aliás, como protesto contra uma tentativa do governo norte-americano de estabelecer ferramentas de controle para o uso da internet, no final dos anos 1990. A atitude estatal, entendida como censura, por parte da opinião pública, faz o supracitado autor publicar o manifesto com vertente anti-censura e anti-governo, e assim, Barlow (1996) legitima seu ponto de vista defendendo a especificidade do ciberespaço, como um espaço independente do “mundo real” e invocando conseqüentemente, a Declaração de Independência dos EUA como precedente – “Eu declaro o espaço global que estamos construindo a ser naturalmente independente das tiranias que vocês estão a nos impor”.⁴ Como texto basilar na historiografia sobre as primeiras construções de sentido para o ciberespaço, a Declaração de Independência desse lugar mágico, demarca uma certa disposição anárquica, um desejo de um espaço libertário das formas de regulamentação mundana-física.

A declaração de Barlow pressupõe a existência legítima e independente do ciberespaço, e, a sua divergência radical do espaço físico, características que o tornam ideal. Não para a imposição vertical de regulamentação, mas sim, para a construção progressiva e horizontal (compartilhamento) de uma sociedade utópica. O imaginário simbólico do ciberespaço parece querer afastar “naturalmente” qualquer hierarquia de poder. Ao mesmo tempo em que o seu potencial para a comunicação fomenta a troca de ideias, a sua imaterialidade torna inaplicáveis as culturas de regulamentação que têm efeito no mundo físico.

A ausência de corpos, ou seja sua imaterialidade, permitiria ao ciberespaço a ausência de discriminação em função da raça, idade, posição social, assim como a impossibilidade de punição física, o que facilitaria a liberdade de expressão⁵. Ao entendermos o ciberespaço como uma utopia, a sua imaterialidade é força motriz para tanto:

O ciberespaço consiste em transações, relacionamentos e pensamentos em si, dispostos como uma onda fixa na rede de nossas

⁴No original: “*I declare the global social space we are building to be naturally independent of the tyrannies you seek to impose on us*” (BARLOW, 1996, online).

⁵Vale ressaltar que tal narrativa sobre ciberespaço é primária e está nesse momento ainda muito influenciada por discursos redentores sobre o ciberespaço. Na contemporaneidade, o debate torna-se mais complexo e características de controle e vigilância sociais tomam também devida importância na disputa de sentido sobre a cultura e sociabilidade digital. Ver: (ASSANGE, 2013)

comunicações. Nosso mundo é um mundo que está em toda parte e em nenhum lugar, entretanto não é onde moram os corpos (BARLOW, 1996, *online – tradução nossa*)⁶

O “lugar nenhum” – citado acima demarca a verve utópica desse espaço onde se é naturalmente independente. O “lugar nenhum” não é apenas uma (não) situação geográfica, mas refere-se à própria qualidade do espaço, às suas características de transcendência do mundo real. Em outro texto clássico e inaugural dessa sociologia do ciberespaço, Michael Benedickt – já citado por aqui, - chama atenção para o caráter arquitetônico do ciberespaço, comparando-o com o arquétipo cultural de “*heavenly city*”: O éden perdido, a urbe perfeita, calcada em características da solidariedade humana, do bem-viver e lócus de uma inteligência coletiva descentralizada e rizomática.

Mas qual a fonte ideológica para que os primeiros movimentos de significação do ciberespaço tenham em destaque essa perspectiva anárquica e libertária? Sabemos que os fenômenos formadores de sentido para esse espaço e sua respectiva cibercultura articulam signos provenientes de estratos históricos diversos: projetos políticos, interesses econômicos, doutrinas militares e pesquisa científica, mas, também, como brevemente argumentamos acima, profetismos religioso e secular, utopias sociais, a sensibilidade estética e, mais genericamente, a nossa capacidade de imaginação, veiculada pela literatura e pelas artes, mas, sobretudo, pelas práticas da indústria cultural e instituições políticas – que ao se apropriarem da máquina – “computador” articulam, segundo autores – como Richard Barbrook (2009) uma apropriação neoliberal da perspectiva mcluhanista.

(...) o mcluhanismo fora inventado como o credo do Centro Vital. (...) o significado dessa teoria essencial no meio da elite dos Estados Unidos moveu-se para a direita. Com a Esquerda da Guerra Fria desacreditada, muitos de seus membros acharam consolo ideológico no renascimento do liberalismo de livre mercado nos anos 1970: o neoliberalismo. Apesar dessa mudança de posição política, esses novos convertidos enfatizaram que não apresentavam nada em comum com os obsoletos conservadores que lamentavam a perda dos estilos de vida tradicionais. Ao contrário, eles identificaram sua nova ideologia do *laissez-faire*, assim como a sua terceira via predecessora, com o futuro imaginário da sociedade da informação. (BARBROOK, 2009, p.347)

⁶No original: *Cyberspace consists of transactions, relationships, and thought itself, arrayed like a standing wave in the web of our communications. Ours is a world that is both everywhere and nowhere, but it is not where bodies live.*

Se, para não cairmos em um determinismo tecnológico, precisamos estar cientes sobre as apropriações de mercado e de poderes hegemônicos que atravessam o processo de significação do ciberespaço e da cibercultura, por outro lado, é fundamental entender as matrizes ideológicas que emprestaram ideários libertários ao ciberespaço. É importante perceber que, em relação à cibercultura, o fenômeno tem menos a ver com a tecnologia e muito mais com as narrativas com as quais envolvemos seus processos de construção. As histórias que nos foram contadas sobre o ciberespaço formataram seus significados para a sociedade contemporânea. Em um futuro que estamos sempre a imaginar, seria no ciberespaço que encontraríamos uma sociedade democraticamente mais participativa, onde a criatividade cooperativa seria a mola propulsora dos novos modelos sociais. Mais uma vez: quem foram os responsáveis por introjetar ao ciberespaço essa potencialidade política?

Até meados dos anos 70, a imagem pública que se fazia da tecnologia da informação era austera e exótica. O computador, era visto como uma maquinaria misteriosa, muito cara, podendo ser operada apenas por técnicos treinados. As operações tinham que ser discutidas na língua esotérica da teoria da informação. Como uma extensão da mente humana, o computador era visto como um complemento necessário para o pensamento científico avançado – um papel que o distanciava do alcance popular. (ROSZAK, 1988). Inventados em meados dos anos 1940, “os computadores, primeiro valvulados, depois eletrônicos eram até então máquinas de emprego nas empresas e burocracias públicas, que só raramente interessavam a um público mais abrangente”(RUDDIGER, 2013,p.17)

À época, a mística científica criada – pelas corporações dominantes e pelos meios de comunicação de massa – construiu ao redor do computador a imagem de um artefato elitista, intimidador. O futuro da tecnologia da informação nesse momento se mostrava fiel à lógica das grandes corporações e governos que o dominavam: rigidamente hierarquizado e com controle centralizado. Em um horizonte oposto, uma perspectiva divergente se espalhava. O lema “*tecnologia liberta*” serviu como catalisador político a jovens estudantes de informática norte-americanos que buscavam tensionar a apropriação da tecnologia trazendo para a disputa o cidadão comum. Estamos diante da primeira geração de *Hackers*.

No clássico livro *Hackers: Heroes of the Computer Age* (Hackers, Héreis da Era dos Computadores) Steven Levy (1984) descreve o perfil original desses jovens universitários no

laboratório de computação do MIT⁷: adolescentes gênios “mecânicos”, capazes de improvisar brilhantemente⁸ diante o equipamento, pelo simples prazer de resolver problemas, ao passo, que propunham novas funções para a máquina-computador. Data do fim da década de 60, na costa oeste norte-americana - agora nos corredores da Universidade da Califórnia -, em Berkeley, uma perspectiva mais radical para o dispositivo: eram, para ROSZAK (1988) os *hackers guerrilheiros*, que estavam destinados a dar ao computador uma imagem completamente nova e uma orientação política revolucionária: “Na mãos deles, a tecnologia da informação se tornaria mais próxima de um instrumento da política democrática” (ROSZAK, 1988, p.209).

O futuro imaginado da tecnologia da informação nesse momento indica uma reviravolta: se antes o computador estava sendo monopolizado para benefício e poder do mesmo complexo industrial-militar que já controlava todas as outras principais tecnologias, agora esse espírito contra-hegemônico de uma classe técnica emergente começa a disputar o imaginário coletivo com a ideia de que o computador – e suas potencialidades – funcionaria como instrumento público de fomento à participação social e, conseqüentemente, cidadania.

A influência da cultura hacker sob a tecnologia computador resultou na domesticação e popularização desse dispositivo de comunicação. O advento do microcomputador só foi possível graças aos processos de aperfeiçoamento que os primeiros hackers propuseram ao maquinário nada portátil que caracterizava os primeiros computadores. Era preciso *hackear* o computador em seus modelos tradicionais da época. (HIMANEN, 2001; CASTELLS,2011; LEMOS,2002)

“(…) havia um toque de extravagância, uma pitada de fantasia de criança que via o computador como uma espécie de caixa mágica (...) Assim, o primeiro microcomputador a circular no submundo *hacker* apareceu em 1975, na forma de um pacote de correio, embalado por um casal de excêntricos ex-trabalhadores em computação de Albuquerque – recebeu o nome de Altair, que era um planeta desconhecido, da série de televisão Star Trek (Jornada nas

⁷Instituto de Tecnologia de Massachusetts é uma universidade privada de pesquisa localizada em Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos. Referência nos estudos de ciência aplicada e engenharia, com papel fundamental na pesquisa de defesa nacional pós-guerra.

⁸Nesse momento pré-Internet, os primeiros hackers, esses estudantes, compartilhavam entre si – via quadro de avisos – os códigos-fonte dos programas que iam criando, assim, qualquer outro colega poderia se apropriar e editar o trabalho até ali desenvolvido. A cultura do compartilhamento estava ali à serviço de uma lógica de evolução contínua dos códigos. A própria palavra "*hack*" acabou virando um jargão interno do MIT que significava atividades em grupo elaboradas por e para os colegas. Transpondo para a relação com os computadores, um "*hack*" significava uma atividade de criação divertida, um programa para usar e mostrar aos amigos (LEVY,1984)

Estrelas). ROSZAK, 1988, p. 216)”

Em meados dos anos 70, o microcomputador, que tinha sido considerado por algumas *majors* da indústria uma ideia não muito viável⁹, começa a se mostrar cada vez um eletrodoméstico com potencial de mercado interessante – com condições de atrair uma considerável população ao mercado. Para a primeira geração de hackers, esse processo de apropriação do computador pelo cidadão comum, sinalizava a possibilidade de quebra do monopólio do processamento da informação detido pelo governo e pelas grandes corporações de comunicação e informação. (ROSZAK, 1988)

Tanto o processo de miniaturização eletrônica como o advento da internet possuem origens de financiamento via política de segurança de Estado. Se por um lado estudantes e técnicos da computação propunham narrativas de liberdade e conscientização política via apropriação social da tecnologia, suas pesquisas e experimentos estavam atravessados por financiamentos militares norte-americanos.

Assim, as tecnologias de comunicação e informação que conhecemos hoje emergem a partir de estímulos estatais durante a Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945) e, após seu fim, durante o auge da chamada Guerra Fria, o período em que Estados Unidos da América (EUA) e União Soviética (URSS) disputavam a hegemonia política em termos globais. Sob a iminência da guerra em termos práticos, os EUA temerosos de um ataque soviético, encomendam a algumas universidades nacionais o desenvolvimento de uma rede capaz de, mesmo em condições de guerra, permitir não apenas manter a ligação entre seus computadores, como já ocorria, mas promover a troca de mensagens em tempo real pelas instituições envolvidas. (CASTELLS, 2011; ROSZAK, 1988; MISKOLCI, 2016)

Esses eram os ventos quando o Departamento de Defesa dos Estados Unidos por meio de sua agência ARPA (Agência de Projetos de Pesquisa Avançada) lançou uma nova empreitada: a ARPANET, em setembro de 1969. Tratava-se de uma rede de comunicação que inicialmente

⁹ A IBM, empresa protagonista no mercado de tecnologia informação e comunicação à época recusou investir nos protótipos de microcomputadores. E foi superada por empresas que assim o fizeram - como Microsoft e Apple (ambas possuem como fundadores indivíduos alinhados à cultura hacker, apesar da bibliografia especializada demarcar o viés mais mercadológico e de empreendedorismo que essa segunda geração de hackers veio a possuir. Para saber mais: ROSZAK, 1998; HIMANEN, 2001; RUDDIGGER, 2013; CASTELLS, 2011; BARBROOK, 2009; VAN DIJCK, 2016.

conectava a Universidade da Califórnia em Los Angeles com a de Santa Barbara, Stanford na região de São Francisco e uma universidade de Utah. Ainda durante a Guerra Fria, a intenção aqui, como já dito, era criar um sistema de comunicação que não fosse vulnerável a ataques nucleares.

Ainda que tivesse sido pensada para projetos mais ambiciosos, a ARPANET associou-se, nesses primeiros momentos, às finalidades básicas de comunicação: compartilhamento de informações e interação dos membros da comunidade científica e tecnológica (informática). Acaba, assim, por inspirar o surgimento de outras redes que se criaram à sua semelhança. A partir do início da década de 80, a conexão paulatina desse aglomerado de comunidades na ARPANET vai dar corpo para aquilo que hoje entendemos como rede mundial de computadores. Não é difícil deduzir que essas comunidades virtuais que estavam a proliferar – inaugurando termos e campos de pesquisa como CMC- comunicação mediada por computadores¹⁰ – abrigassem em seus interiores jovens aficionados pela computação e sua verve política.

A pesquisa e a exploração dos recursos técnicos dessas comunidades virtuais criadas dentro da ARPANET passam, portanto, a ensejar a fundação de pequenas comunidades de usuários em uma dimensão mais abrangente, como foi o caso paradigmático da rede *Well*, lançada em 1985 por Stewart Brand, importante representante da cultura hacker, autor da famosa expressão: “A informação quer ser livre” (cf. SILVEIRA, 2010) e, editor de uma das principais publicações adeptas aos preceitos da cultura hacker e formadoras de opinião da época (anos 90): a revista *Wired*¹¹.

A partir da década de 80, a rede oriunda da ARPANET vai ganhando contornos e estruturação mundial a partir de entrada de novos personagens na trama da apropriação social da tecnologia: as grandes corporações de comunicação e informação. A *Well*, que citamos há pouco, ficou conhecida como a comunidade pioneira na cidade epicentro do Vale do Silício: a São Francisco, do final dos anos 1980. Esse protótipo do que viríamos a conhecer, hoje, como Internet,

¹⁰Umas das principais bibliografias que demarca historicamente o debate sobre a comunicação mediada por computadores e o ciberespaço emergente é: *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading, MA: Addison-Wesley, 1993. De autoria de Richard Rheingold, um dos principais entusiastas sobre as potencialidades políticas do ciberespaço.

¹¹ <https://www.wired.com/>

confirma certo *espírito do tempo* mcluhanista que atravessava a todos naqueles anos: a aldeia global estaria a poucos passos de ser estruturada via tecnologia. Dentro das comunidades virtuais, como a Well, as antigas hierarquias de raça, classe, idade e gênero importavam muito menos. Conectados pela cooperação criativa, os membros da Well estavam aptos para se expressarem livremente, definirem suas próprias identidades e trabalharem em conjunto de formas mais igualitárias (RHEINGOLD, 1993). Tal discurso ao fornecer base semântica às novas tecnologias de comunicação e informação simboliza a construção daquele espaço mágico e potente que falávamos no início do nosso capítulo: o ciberespaço.

Na década de 1990, ocorrem mudanças fundamentais para que a rede oriunda da ARPA – agora denominada ARPA-INTERNET - extrapolasse o uso acadêmico e atingisse de vez o cidadão comum, aprofundando o preceito hacker primordial da apropriação social da tecnologia. Logo no início da década, a partir da criação do WWW, Tim-Berners Lee, outro hacker clássico, efetiva a tecnologia da linguagem hipertextual - idealizada desde a década de 70 pelos hackers guerrilheiros – o chamado HTML (*Hypertext mark-up language*), cria o protocolo de troca de arquivos (HTTP) e o padrão de endereços da rede, o URL (Uniform Resource Locator). Tais feitos lançam as bases para que, por meio de navegadores criados a partir de 1992, como o famoso Netscape, fosse mais simples e dinâmico “navegar da Internet.”

Em meados da década de 90, a Internet é privatizada no EUA o que ocorre de forma vertiginosa em outros países, sacramentando o processo de mercantilização do ciberespaço. O acesso a computadores de mesa e sua conexão por via telefônica codificam a disseminação das relações em rede pela sociedade contemporânea, e fazem com que, enquanto sociedade, lidemos cotidianamente com seus infinitos desdobramentos culturais e políticos.

As conformações políticas e sociais que deram forma a essa espacialidade virtual que denominamos ciberespaço, parecem sofrer forte influência dos ideários políticos pautados em jovens estudantes de computação, norte-americanos de décadas anteriores. Ao percebermos as matrizes ideológicas que circundam as tecnologias, podemos identificar quais grupos sociais coordenaram as narrativas e os sentidos que sustentam nossos dispositivos tecnológicos.

Assim, toma corpo um conjunto de práticas e ideias permeado pelo pensamento hacker, que prega a descentralização de poder e a emancipação dos atores sociais através do acesso às

informações e pela possibilidade de produzir, reproduzir, editar e *remixar* informações através das tecnologias de comunicação. (ROSAK, 1988; LÉVY, 1984; LÉVY, 1999; LESSIG, 2005). Em síntese, o *ethos* hacker fundamenta uma cultura que diz respeito ao conjunto de valores e crenças que emergiu das redes de programadores de computador, que interagem *online*, em torno de projetos técnicos e colaborativos que visavam resultados inovadores, de modo que a cultura hacker desempenha um papel central ao longo da história de desenvolvimento dos principais símbolos tecnológicos da sociedade em rede.

As construções de narrativa que sustentaram os significados-padrão sobre o ciberespaço, coincidem com as ideias utópicas de uma ágora eletrônica para o aperfeiçoamento democrático via participação das sociedades digitalizadas. Se em um primeiro momento – durante as citadas décadas de 60 e 70 – esse discurso é inaugurado a partir da proliferação do ideário contra-hegemônico que toma conta da cultura ocidental pós-1968, fornecendo terreno fértil para os primeiros hackers; é a partir da década de 80, que culturas hackers vão se caracterizar pela vertente do livre mercado, empreendedorismo e neoliberalismo. (MOROZOV, 2018; BARBROOK, 2009; SAFATLE, 2017)

Sabemos: tecnologia é uma dimensão fundamental para mudanças sociais – sociedades se transformam por completo, através de um complexo entrelaçar de interações culturais, econômicas, políticas e tecnológicas. Por isso mesmo, a tecnologia não é neutra, vazia de sentido, pelo contrário: é dimensão humana carregada de significados. Por essa perspectiva, vale atentar para as transversalidades que o debate sobre cultura hacker nos permite. Aqui, a ação de hackear algo, o *hacking*, é compreendido como a capacidade humana de quebra, ruptura, apropriação e ressignificação dos nossos processos culturais, políticos e econômicos:

hackers realizam um novo modo de resistência que passa pelo conhecimento e pela autoformação de indivíduos autônomos e colaborativos. Isso porque os hackers exploram as falhas dos protocolos, suas propriedades e suas formas de controle. Nesse sentido, o verbo “hackear” deve ser entendido como “reconfigurar”, explorar novas características, ir além do que os protocolos delimitaram, buscar a superação do controle (SILVEIRA, 2010, p.38)

Na contemporaneidade, a vida hiperconectada que as tecnologias de comunicação e informação nos propiciam implodiu a ideia de um espaço em separado, no qual nos encontramos virtualmente: o ciberespaço, filho essencial da cultura contra-hegemônica dos movimentos

sociais do século passado. Todavia, esse mesmo ciberespaço parece ainda dar suspiros todas as vezes que percebemos a influência que a articulação em rede digital tem sobre as atuais formas de convivência societária. Se o ciberespaço – se insistirmos no uso do termo - está mais complexo na contemporaneidade, quais seriam os traços identitários daquela que foi a sua matriz ideológica primária: a cultura hacker? É sobre tal questão que nos debruçaremos em nosso próximo item.

1.2 Subjetividades Hackers: traços identitários estruturantes

A relação entre nós, sujeitos históricos, e os objetos comunicacionais do nosso tempo é uma das metáforas mais potentes para compreensão do tecido – redes e interfaces – das subjetividades que alicerçam a vida contemporânea. As interseções indivíduos-objetos-máquinas, em suas dimensões técnicas, sociais, antropológicas e econômicas, representam um inconsciente coletivo que revela muito sobre as principais características de uma sociedade e seus desejos. Ao tentar dar conta de conceituar a cultura hacker, na verdade, estaríamos aqui, almejando desenhar linhas do tempo, paisagens temporais que conectam a relação intrínseca entre cultura hacker e o desenvolvimento dos sistemas de informação e computação responsáveis pela estrutura de comunicação contemporânea. E, a partir disso, refletir sobre seus reflexos no cenário político brasileiro, nas últimas duas décadas. (EVANGELISTA, 2020; COLEMAN & GULAB, 2008; TAYLOR, 2005; PINHEIRO, 2019; MENEZES, 2018; MATTOS, 2014; LEVY, 1984; HIMANEN, 2001; WARK 2004; CASTELLS 2003; ROSZAK, 1988).

Entretanto, ao nos debruçar sobre esse exercício investigativo de compreender os principais traços identitários da cultura hacker, vamos perceber que na verdade, há uma disputa semântica pelo conceito “hacker” e suas possíveis derivações culturais, éticas e morais. Em certo sentido, ao articular os principais valores que orbitam em torno do conceito, o que se observa é que tais valores vão se transformando ao longo do tempo – influenciados pelos diferentes contextos políticos que os enredam – movimentos de contracultura, ideologias neoliberais, governança da internet, democracia digital, *softwares* livres e abertos – são alguns dos universos de sentido que influenciam, e são influenciados por aquilo que se imagina cultura hacker. Imaginação, pois:

“(…)na verdade, é preciso reconhecer: hackers não existem, são inventados.

Hackers nem são pessoas, são características associadas a pessoas, que inventamos não no sentido de que tiramos essa associação do nada, do éter, mas porque ela nos serve para entender um fenômeno”. (EVANGELISTA, 2020, pg. 25)

E tal fenômeno parece residir, em amplo espectro, na relação: cultura digital e vida social contemporânea, ou para efeitos da presente tese: cultura digital e vida política. De forma genérica, hacker é alguém com conhecimento e predileção pelo campo da computação. O radical *hack-*, por sua vez, parece querer representar uma forma inteligente e lúdica de se obter uma solução técnica por meios não óbvios (LEVY, 1984). Nesse sentido, e como definido pelo *The Hacker Jargon File*¹², um *hack*, pode significar o oposto de uma intervenção engenhosa ou esteticamente agradável, mas sim, uma solução desajeitada e feia, que, no entanto, soluciona o problema em questão. Leibowitz (1982 apud MENEZES, 2018), faz um breve histórico da apropriação das palavras *Hack*, *Hacker* e *Hacking*, e constata que, no início da década de 50, tais termos já circulavam entre universitários do MIT. Desde significações sobre escapar das aulas a pregar brincadeiras conhecidas como “pegadinhas” (*pranks*, em inglês), os termos oriundos do conceito “hacker”, indicavam significar atividades e atitudes, computacionais ou não, dedicadas a testar limites e habilidades em relação à imaginação e inteligência. Ou seja, vamos percebendo que o agir *hacking* carrega em si tons de criatividade, diversão e subversão. (COLEMAN, 2013; HIMANEN, 2001; MENEZES, 2018).

A ideia/imaginação sobre o indivíduo que pratica *hacking*, ou seja, os *hackers*, vai se originar desse cenário e repertório linguístico universitário norte-americano, pré-década de 70, e se populariza pelas ações criativas e desobedientes de jovens especialistas em programação de computadores. Como confirma Erick Raymond (2001), hackers “são programadores experts e magos das redes que constituem uma comunidade originada em décadas atrás, desde os remotos experimentos com a ARPAnet”. Entretanto, Raymond (2001), um dos principais expoentes e nomes da cultura hacker, salienta que a atitude hacker não se restringe a especialistas em software e pode ser encontrada nos níveis mais elevados das ciências ou das artes. Essa consciência ampliada da significação da cultura hacker encontra ressonância em outros pesquisadores do tema. Como forma de expressão e ação sobre o mundo, o agir *hacking* pode estar presente em profissionais de diversos campos como medicina, artes, arquitetura, educação,

¹² Compêndio de gírias e termos sobre tradição, folclore e humor hacker organizado por Eric Raymond. Disponível em: <http://www.catb.org/jargon/html/> Acesso em: 20/07/2021

e mais uma vez - articulando com a hipótese da presente tese: também na política. Acima de tudo, o *hacking*, em suas encarnações distintas, incorpora uma estética onde o artesanato e a astúcia convergem. (HIMANEN, 2001; COLEMAN, 2013; MENEZES, 2018; PRETTO, 2017).

Um dos primeiros núcleos irradiadores das estéticas e narrativas que alimentam nosso imaginário social sobre cultura hacker, e seus sujeitos, foi a clássica obra – já citada aqui no presente capítulo – *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* do jornalista Steven Levy. A obra se destaca na cartografia conceitual do termo “hacker” e, sua derivada “cultura hacker”, pois foi a primeira vez que se propôs um relato identitário sobre o movimento estético e cultural que emergia na sociedade norte-americana. Levy (1984) é o primeiro a defender uma possível *hacker ethics*¹³ – para se referir aos valores que norteavam as ações dos primeiro grupo de hackers de computador no MIT, entre final da década de 1950 e o início da década de 1960. O trabalho de Levy (1984) possui cunho jornalístico e, se constituiu resultado de um trabalho de observação e entrevista com diferentes gerações de hackers. O livro, ao descrever fisicamente os personagens, relatar suas histórias e percepções políticas, traça um panorama como as relações, práticas e lógicas dos grupos foram se constituindo entorno das brincadeiras, manipulações e aperfeiçoamentos nas máquinas e computadores.

Tendo como contexto social os movimentos anti-bélicos, agenda pós-materialista, e a contracultura norte-americana esses estudantes de computação espalhados pelo EUA, se apropriam socialmente da tecnologia até então desenvolvida, e iniciam um processo de estruturação daquilo que hoje compreendemos como cultura hacker – e sua respectiva “ética”, essa, por sua vez, alicerçada por LEVY (1984) nas seguintes proposições¹⁴:

- Acesso a computadores – e qualquer coisa que possa ensinar algo sobre como o mundo funciona – deve ser ilimitado e total.
Sempre se permita ao comando: Mãos à Obra!
- Toda informação deve ser livre.

¹³ Tradução nossa: Ética Hacker.

¹⁴ Tradução nossa. No original: “*Access to computers – and anything which might teach you something about the way the world works – should be unlimited and total. Always yield to the Hands-On Imperative!*” / “*All information should be free.*” / “*Mistrust Authority – Promote Decentralization.*” / “*Hackers should be judged by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, or position.*” / “*You can create art and beauty on a computer.*” / “*Computers can change your life for the better.*”

- Desconfie da Autoridade – Promova Descentralização.
- Hackers devem ser julgados por seu hacking, e não por critérios falsos como diplomas, idade, etnia ou posição.
- É possível criar arte e beleza em um computador.
- Computadores podem mudar sua vida para melhor.

A ética que entrelaça tais preceitos foi proposta por LEVY (1984), e se mostra como um esforço interpretativo sobre os modos de ser e fazer – de determinado grupo social -, capturados pela análise do autor. De tom jornalístico – como já dito – com fragilidades na análise mais complexa do movimento, e com claro tom romântico e essencialista sobre seu objeto de análise – a obra de Levy é importante, pois demarca o núcleo irradiador - estético e narrativo – no guarda-chuva conceitual que cultura hacker viria abarcar em um futuro não muito distante.

“Enquanto conversava com esses exploradores digitais, desde aqueles que domesticaram máquinas multimilionárias na década de 1950, até jovens bruxos contemporâneos que dominaram computadores em seus quartos suburbanos, encontrei um elemento comum, uma filosofia comum, que parecia ligada à lógica fluindo elegantemente do próprio computador. Era uma filosofia de compartilhamento, abertura, descentralização e colocar as mãos em máquinas a qualquer custo para melhorar as máquinas e para melhorar o mundo. Essa Ética Hacker é o presente deles para nós: algo com valor até mesmo para aqueles de nós sem interesse em computadores. É uma ética não muito organizada, mas ao invés disso, incorporada no próprio comportamento dos hackers. Eu gostaria de apresentar você [leitor] a essas pessoas que não apenas viram, mas viveram a magia do computador e trabalharam para liberar a magia para que todos nós pudéssemos nos beneficiar” (LEVY, 1984, pp.ix-x)¹⁵

Foi no centro da primeira geração de hackers – formada por jovens do sexo masculino, fãs de ficção científica, interessados em explorar tecnologias, socialmente retraídos, com bom desempenho escolar, mas avessos às estruturas acadêmicas nos anos 1950 – que os preceitos da ética hacker emergiram, implícitos nas práticas e culturas que se desenvolveram entorno da domesticação da máquina computador. Outra percepção importante de se ter, nessa tentativa de

¹⁵Tradução nossa. No original: “As I talked to these digital explorers, ranging from those who tamed multimilliondollar machines in the 1950s to contemporary young wizards who mastered computers in their suburban bedrooms, I found a common element, a common philosophy which seemed tied to the elegantly flowing logic of the computer itself. It was a philosophy of sharing, openness, decentralization, and getting your hands on machines at any cost to improve the machines, and to improve the world. This Hacker Ethic is their gift to us: something with value even to those of us with no interest at all in computers. It is an ethic seldom codified, but embodied instead in the behavior of hackers themselves. I would like to introduce you to these people who not only saw but lived the magic in the computer, and worked to liberate the magic so it could benefit us all”

mapeamento das subjetividades hackers originais, versa sobre a influência da cibernética como base filosófica para tal grupo social. Estamos, portanto, falando de ciência da computação, e estudantes norte-americanos de engenharia e matemática do final dos anos 1950, fascinados por telefones, sinais elétricos, comunicação e controle entre dispositivos.

Os hackers dos anos 1950, sonham com um novo modelo de sociedade – baseada na comunicação, em que as relações entre os seres vivos são pautadas por um sistema de trocas informacionais – sempre em busca de um equilíbrio interno, ou melhor: homeostase, uma propriedade auto-reguladora de um sistema ou organismo que permite manter o estado de equilíbrio de suas variáveis essenciais ou de seu meio ambiente. Esse modelo de sociedade deriva da simbiose entre humano e máquina como uma estrutura dupla e comunicante. Ambos, assim como os animais, seriam seres informacionais. Sociedades, máquinas e indivíduos seriam sistemas abertos, e nesse sentido, a ética hacker, influenciada pela filosofia contida no pensamento cibernético, trata-se de um elogio ao modo de conhecer o mundo que é proporcionado pelas máquinas: pelo processamento, pelo cálculo informacional. Um mundo em que a informação pode ser extraída, processada, calculada, e circular livremente. Esse panorama utópico permite que os computadores sejam entendidos como denominadores comuns de um mundo visto como um sistema informacional. (EVANGELISTA, 2020)

Levy separou os códigos éticos não declarados de seus precursores apaixonados, assim como suas atividades coletivas cotidianas e conceituou tal emaranhado narrativo e comportamental como "ética hacker", uma abreviação para uma mistura de imperativos estéticos e pragmáticos que incluíam o compromisso com a liberdade de informação, desconfiança da autoridade institucional, maior dedicação à meritocracia e a firme convicção de que os computadores podem ser a base para a beleza e um mundo melhor. Ao popularizar o termo “*hacker*”, o autor dá o pontapé inicial a um longo processo de disputa narrativa. Mas antes de nos voltarmos para a polissemia que o termo abarca na contemporaneidade, vale discorrer sobre as três principais gerações de hackers, mapeadas por LEVY (1984), haja vista que diante tais processos de catalogação da identidade hacker, já é possível perceber os ventos iniciais das subjetividades que irão basear a nossa imaginação sobre cultura hacker, ainda hoje, mais de meio século após os primeiros usos do termo.

Se ROSZAK (1988) identifica como *hackers guerrilheiros* uma primeira geração de

universitários norte-americanos, oriundos principalmente do Instituto de Tecnologia de Massachusetts e da Universidade da Califórnia, entre a década de 50 e final dos anos 60, como citado na primeira parte desse capítulo, LEVY (1984) utiliza de outra nomenclatura, e nomeia essa inicial movimentação política ao redor de uma pretensa “ética hacker”, de *True Hackers*¹⁶. Essa primeira geração, segundo o autor, acreditava que todos nós nos beneficiaríamos com o uso da inteligência computacional em um mundo intelectualmente automatizado “com a mesma intensidade curiosa, ceticismo em relação à burocracia, abertura para a criatividade, altruísmo no compartilhamento de realizações, desejo de fazer melhorias e de construir¹⁷” (LEVY, 1984, p.31)

Para Barbrook (2009), uma ideologia comunista cibernética pautou esses primeiros movimentos da cultura hacker e versa sobre as ideias que dominaram o imaginário dessa crescente população jovem norte-americana, universitária, entusiasta da computação emergente e sua apropriação social, a partir dos eventos da contracultura no norte mundo. É importante lembrarmos, que a década de 1960, é o ápice do movimento por direitos civis, que criticavam de forma contundente as estruturas de poder da época, em amplo espectro: sejam à esquerda ou direita. Essa geração entrante no mundo universitário - a universidade uma estrutura de poder - cresce amedrontada pela sombra da bomba atômica, com receio da convocação para a guerra do Vietnã, apesar da estabilidade financeira, e do conforto da vida privada. Trata-se, portanto, de uma geração de jovens cidadãos americanos que refutam a ideia de colaborar com um sistema de poder responsável por cenas de violência pelo mundo, não somente por meio de guerras, mas pelas instituições burocráticas que sustentam o sistema como um todo. (EVANGELISTA, 2020)

A máquina computador vai se tornar, para essa geração de primeiros hackers, porta-bandeira dos ventos da contracultura norte americana: um movimento complexo e multifacetado, mas que para efeitos de síntese para esse capítulo, podemos indicar sua associação principalmente a uma liberalização dos costumes e ações antiautoritárias, anticonsumistas, voltadas para o contexto local e permeadas com experimentação de drogas psicoativas. Não por acaso, portanto,

¹⁶ Em tradução livre: Verdadeiros Hackers

¹⁷ No original: *And wouldn't everyone benefit even more by approaching the world with the same inquisitive intensity, skepticism toward bureaucracy, openness to creativity, unselfishness in sharing accomplishments, urge to make improvements, and desire to build as those who followed the Hacker Ethic?*”

a máquina computador, ao ser interpretada a partir de corações e mentes dessa primeira geração de hackers, é imaginada como um artefato de evolução social e política para a sociedade como um todo. (ROSZAK, 1988)

O pensamento cibernético os movimentos sociais emergentes da época: ecologia, feminismo e direitos humanos, vão influenciar uma *intelligentsia* contra-hegemônica a imaginar um novo mundo possível a partir de relações sociais mais igualitárias, livres e informatizadas. Nesse sentido, vale perceber as nuances políticas do pensamento de esquerda norte-americano, à época – que apesar de geograficamente localizado, vai influenciar simbólica, política e artisticamente – um volumoso conjunto de rebeliões sociais que atingiram todos os continentes – já como indício dos movimentos globalistas impulsionados pela revolução das telecomunicações.

Fred Turner (apud EVANGELISTA, 2020) aponta para duas dessas estéticas de pensamento mais à esquerda, no contexto norte-americano, dos anos 60. Seriam os “novos comunalistas” e a “nova esquerda” – tais matizes ideológicas, apesar de se aproximarem em diversos aspectos, vão influenciar de maneira diferente a emergente cultura hacker – que iniciava sua base de pensamento, e será responsável por propor as arquiteturas estéticas e políticas da emergente sociedade da informação, que iríamos testemunhar na fronteira entre os séculos XX e XXI. Não por acaso é importante demarcar às localidades/regionalidades e pontos de vista desses sujeitos – a fim de refletirmos sobre as supracitadas subjetividades hackers. Assim, ambos os movimentos – a “nova esquerda” ou os “novos comunalistas” estavam calcados em indivíduos de gênero masculino, em sua maioria brancos, de classe média e com alguma entrada universitária. (EVAGELISTA, 2020; ROSZAK, 1988)

A chamada “nova esquerda”, ao ampliar o horizonte do marxismo tradicional, vai pautar as táticas políticas já estabelecidas – manifestações, greves, passeatas, cartazes, comícios, etc. - buscando reinvenções estratégicas para pautas dos direitos civis: feminismo, combate ao racismo, direito ao aborto, direitos sexuais e liberdade de expressão. A Guerra Fria, para a “nova esquerda” é vista como uma ação alienadora de sujeitos, esses esvaziados de sentido, sem condições e parâmetros para rebelar-se. São, portanto, sujeitos vazios sendo preenchidos pelo sistema conservador vigente, que, por sua vez, propaga intolerâncias. O papel da nova esquerda seria, assim, pela ação política, ao reconstruir esses sujeitos e produzir novos, por meio de protestos e ação. (EVAGELISTA, 2020; ROSZAK, 1988).

Enquanto a “nova esquerda” articulava líderes e organizava marchas em grandes centros urbanos norte-americanos, os “novos comunalistas” realizavam movimento contrário: o *back-to-the-land movement*¹⁸ (ROSZAK, 1988). Se voltam para localidades distantes dos grandes centros e fundam comunidades no deserto e no norte da Califórnia, no Novo México ou no Tennessee. Buscavam, desse modo, isolamento de um mundo capitalista irremediavelmente corrompido. Essa busca por isolamento social acarretou, em nível coletivo, a formação das comunidades hippies, e nos, indivíduos, experiências pessoais mais artísticas, passando pela ficção beat e pela poesia; a contracultura norte-americana, nesse viés, vai se pautar pelo uso de drogas alucinógenas e transcendentais e por estéticas religiosas, como o zen-budismo e outras narrativas de inspiração oriental. (EVANGELISTA, 2020)

A cibernética, de Norbert Wiener e seus pares, vai influenciar substancialmente o pensamento de ambos os movimentos progressistas da época. Em uma encruzilhada de referências e *remixes* ideológicos, tanto a “nova esquerda”, como os “novos comunalistas”, farão uso dos ideais oriundos da reflexão homem-máquina como sistema cibernético. Nesse sentido, para a “nova esquerda” que almejava reinventar o sistema hierárquico das instituições tradicionais – grande mídia, Estado, universidade etc. – o poder deveria ser escrutinado, confrontado o tempo todo. A apropriação social da tecnologia – a microcomputação pessoal - poderia, portanto, ser o caminho mais rápido para tanto, haja vista, que o fluxo de informação como algo imperativo foi desde logo incorporado às lutas por livre expressão. Lembremo-nos da máxima hacker: “a informação quer ser livre”. Quanto aos “novos comunalistas”:

A ideia de sistema em equilíbrio, por exemplo, em que a homeostase garantiria a sobrevivência do grupo, foi incorporada nas comunidades alternativas. Mais tarde, essas iniciativas de isolamento e construção de um novo mundo hippie, funcionando como um escape do mundo real/material constituiriam a base de boa parte do significado ideológico atribuído ao ciberespaço (EVANGELISTA, 2020, p.51)

Os ventos da cibernética e dos movimentos contraculturais norte-americanos – sejam eles influenciados mais à “nova esquerda” ou ao “novo comunalismo”, vão atravessar de forma substancial a cultura hacker e seu *ethos* inicial. Nesse sentido, vale destacar alguns projetos dos anos 1970 que, ao incorporar a seu modo a emergente cultura hacker, reinterpretando-a e refazendo-a, ajudaram a construir o panorama tecnológico e intelectual que, nos anos seguintes,

¹⁸ Tradução nossa: Movimento “volta ao campo”

ofereceria o substrato dos dilemas e debates sobre vida política e tecnologia. Para LEVY (1984), estaríamos agora diante de uma nova geração de hackers: os *Hardware Hackers*.

Esses indivíduos começam a se reunir em sessões informais onde a ciência da computação era livremente discutida. O tom desses encontros era marcadamente caseiro: uma rejeição autoconsciente do estilo formal das corporações tradicionais. “Quase sempre os computadores são usados contra as pessoas, e não a favor delas, para controlá-las, ao invés de libertá-las. É hora de mudar tudo isso – nós precisamos de uma empresa de computadores para as pessoas” (LEVY, 1984, pg. 86). A solução foi criada: a *Resource One* – uma empresa comunitária de computadores, ambientada em uma cooperativa de artistas, em um armazém do setor industrial de São Francisco. Em 1974, lê-se no seu boletim de nº 02:

“Tanto a quantidade quanto o conteúdo da informação disponível é estabelecido pelas instituições centralizadas – imprensa, TV, rádio, agências de notícias, serviços de informações, agências governamentais, escolas e universidades – que são controladas pelos mesmos interesses que controlam o resto da economia. Mantendo a informação fluindo de cima para baixo, eles nos mantêm isolados uns dos outros. A tecnologia de computadores tem sido bastante usada para isso, principalmente pelo governo, e por aqueles que ele representa, para armazenar e dispor rapidamente de grandes quantidades de informação sobre um enorme número de pessoas. É este padrão que nos convence de que o controle sobre o fluxo de informação é tão crucial”. (BOLETIM *Resource One* apud ROSZAK, 1988, 210-11)

Um ano antes, em 1973, outra iniciativa percussora da cultura hacker e, integrante dessa segunda geração, alcançou fama e adeptos: a *Community Memory*. Primeiro projeto público de um boletim eletrônico de informações. Ambientado em uma loja de discos em Berkeley, na Califórnia, consistia em um computador rudimentar ligado a um modelo rudimentar de impressora. Começou como uma espécie de caderno de classificados de jornal, em que as pessoas podiam postar e ler anúncios. Logo, porém, tornou-se um mural eletrônico, um centro de compartilhamento de informações que misturavam arte, jornalismo, literatura e troca de mensagens pessoais. Muito do que a internet viria a se tornar décadas mais tarde. Um dos personagens centrais do *Community Memory*, foi a hacker Jude Milhon, militante dos direitos civis, conhecida como St. Jude, percussora do movimento *cypherpunk* (termo, aliás, cunhado por ela) e também do feminismo hacker. Milhon chegou a ser presa em 1965, durante as marchas de Selma a Montgomery, no Alabama, durante manifestações do movimento pelos direitos civis dos negros nos Estados Unidos (figura 1).

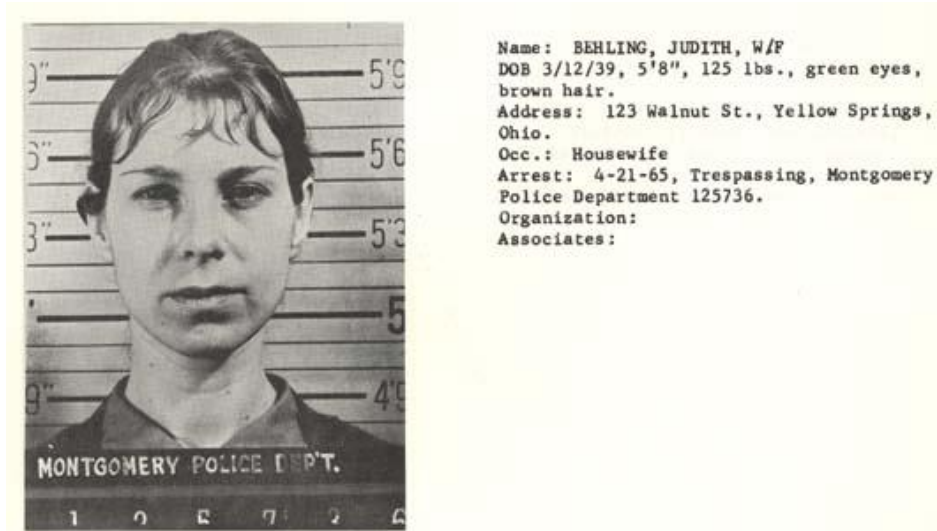


Figura 1: Ativista e Hacker Jude Milhon presa em 1965 durante manifestação política. Fonte: Wikipédia

Ainda na década de 70, durante os *Hardware Hackers* (LEVY,1984), essa verve tecnopolítica e contracultural, que abarcava sujeitos tanto da “nova esquerda” como os “novos comunalistas” vai produzir dois outros importantes projetos incubadores da sociedade digital contemporânea: o primeiro deles o aclamado *Whole Earth Catalog* (figura 2). Publicação de grande influência para os milhões de norte-americanos que, no final dos anos 1960, viviam em comunidades alternativas. A publicação era voltada para uma filosofia DIY (*Do It Yourself*) “faça você mesmo”¹⁹ e, como um catálogo, continha diversas resenhas de produtos, artigos sobre holismo, ecologia e, vida autônoma. Durante os quatro anos de sua existência, em uma série de edições semestrais, o catálogo vendeu mais de um milhão e meio de cópias, ganhou o Prêmio Nacional do Livro (1972) e gerou dezenas de imitadores. Também estabeleceu uma relação entre tecnologia da informação, atividade econômica e formas alternativas de comunidade que sobreviveriam à própria contracultura e se tornariam uma característica-chave do mundo digital.

¹⁹Movimento DO IT YOURSELF (DIY): Faça-você-mesmo é o método de construção, modificação ou reparação das coisas sem a ajuda direta de especialistas ou profissionais. O termo tem sido associado com os consumidores, pelo menos desde 1912, principalmente no domínio das atividades de melhoramento ou manutenção da casa. A frase "do-it-yourself" entrou em uso comum no inglês culto na década de 1950, em referência ao surgimento de uma tendência das pessoas a realização de melhoramento da casa e vários outros projetos de artesanato e construção, ambos uma atividade criativa, recreativa e de redução de custos. Posteriormente, o termo DIY assumiu um significado mais amplo que abrange uma vasta gama de conjuntos de habilidades. DIY é associado com cenas musicais de rock alternativo, punk rock e indie rock, redes indymedia, estações de rádio pirata, e comunidades de zines. Fonte: Wikipédia Brasil disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Fa%C3%A7a-voc%C3%AA-mesmo>. Acesso em 15/06/2021.

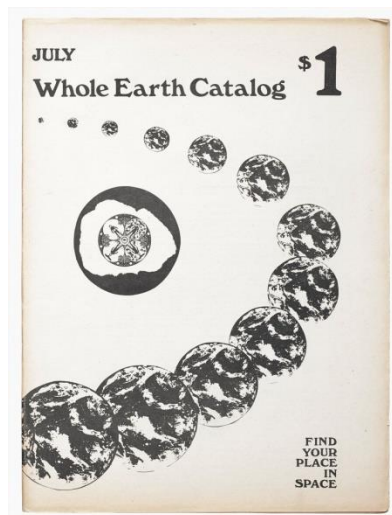


Figura 2: Capa de uma edição do *Whole Earth Catalog* “Encontre seu lugar no espaço”

Para Morozov (2018), o *Whole Earth Catalog* carregava a bandeira da luta contra as instituições, argumentando que o capitalismo e a crise ecológica seriam superáveis caso houvesse um capitalismo mais inteligente e humanitário, algo possível se os consumidores fossem mais bem informados. Por isso, a indicação de produtos que auxiliariam a vida autônoma e *outsider* ao sistema hegemônico. O seu criador, Stewart Brand – já citado na primeira parte do presente capítulo - foi um dos primeiros a usar o termo hacker nesse contexto: “o hacker era alguém capaz de estragar o capitalismo global, o Estado e qualquer outra instituição que surgisse em seu caminho graças a tecnologias mais inteligentes e apropriadas” (MOROZOV, 2018, pg. 18). O *Whole Earth Catalog* é tido, hoje em perspectiva histórica, como a *world wide web* (www) antes da internet, um rascunho da rede que viria a se desenhar depois. Não por acaso, nomes como Steve Jobs, um dos fundadores da *big tech* Apple, já declararam publicamente a influência que a publicação teve nos protótipos computacionais, e de Internet, a partir da década de 80²⁰.

Seguindo a mesma narrativa anti-sistema do *Whole Earth*, a segunda iniciativa que, hoje, sabemos, foi responsável por influenciar de forma crucial os primeiros passos da microcomputação pessoal tão cara aos *Hardware Hackers*, chamava-se *Homebrew Computer Club*, que já no final da década de 70, alojado na região da baía de São Francisco, na Califórnia, vai juntamente com outros clubes como o *Southern California Computer Society*, ser núcleo

²⁰ Em um discurso de formatura, em 2005, em Stanford, Steve Jobs descreveu o “*Whole Earth Catalog*” como o “Google em formato de brochura, trinta e cinco anos antes do surgimento do Google”. Fonte: <https://bit.ly/3e2stBY> Acesso em 07/07/2021.

irradiador da revolução da microinformática que abalaria a vida social contemporânea. Formado por engenheiros que trabalhavam nas companhias da região, jovens interessados em eletrônica e, ativistas da democratização tecnológica, o clube e seus pares vão colocar a região do Vale do Silício no mapa mundial da computação, além de se consolidar como espaço formador de nomes e, hoje, mega corporações influentes do campo, como Steve Jobs e Steve Wozniak (Apple), e Bill Gates (Microsoft).

O HCC [Homebrew Computer Club] encarnou o espírito de exploração e diversão da cultura hacker associado à imaginação militante sobre o poder de democratização a ser trazido pelos computadores. Orientando as práticas estava o espírito de colaboração e livre troca de informação vigente na comunidade. Ali, naquelas reuniões, e no jornalzinho do HCC, formulou-se parte essencial da história da revolução dos microcomputadores. (EVAGELISTA, 2020, pg. 53)

Por fim, LEVY (1984) indica uma terceira e última geração de hackers – aquela responsável pela gamificação da máquina-computador, no início dos anos 80. Os *Game Hackers*, viviam a explosão da indústria do software, calcada especialmente em aplicativos de jogos. Por serem ainda extremamente rudimentares – para as linguagens de programação atuais, por exemplo – o esforço para a criação desses jogos podia ser desenvolvido, muitas vezes, por um único indivíduo. Que, por sua vez, na maioria das vezes se tratava de um adolescente que oferecia às empresas produtoras e distribuidoras da época, games praticamente finalizados.

Em comum com as gerações anteriores, os “hackers dos games” manteriam a paixão pelo trabalho criativo; a abordagem não tradicional em relação aos horários de trabalho; a cultura do compartilhamento e de liberdade de expressão; o sentimento de satisfação pela capacidade de controlar a máquina e por obter respostas lógicas aos comandos apresentados a ela. Ainda, segundo LEVY (1984), no campo pessoal, esses novos hackers seriam semelhantes aos antigos: *nerds* com paixão pela ficção científica, jogos de fantasia e inabilidade social.

Com a explosão do negócio dos games, essa nova geração passa a ter que lidar mais fortemente com as contradições entre uma cultura de compartilhamento de códigos e troca livre de informações e o fato de que a estrutura do negócio passa a depender de mecanismos de controle e proteção contra a cópia dos jogos. (EVANGELISTA, 2010, pg.178)

Almejar horizontalizar e redistribuir o controle sobre o fluxo de informações – dominado por uma elite tecnopolítica parece ser o objetivo primário dessas primeiras gerações de hackers,

conforme classificação proposta por LEVY (1984). O computador foi potencialmente identificado como sendo um artefato social radical capaz, quando socialmente apropriado, permitir uma estética comunicacional mais aberta, livre, descentralizada – sem as mediações clássicas da indústria cultural e das instituições políticas. A perspectiva aqui é o estímulo a uma autonomia do sujeito que ao se apropriar das tecnologias de comunicação e informação que lhe são possíveis acabaria por aprofundar sua experiência cidadã. O código cultural dessa narrativa sobre ética e cultura hacker, demarca características contra instituições, contra guerra, pró-liberdade e anti-disciplina. De modo que, a leitura sobre o computador, que os primeiros estudos sobre cultura hacker propõem, é que se trata de uma máquina aglutinadora de sentidos de rebelião política, cibernética e do paradigma de autonomia do sujeito – além claro, da afirmação sobre ludicidade, busca por conhecimento e meritocracia com a qual algumas análises sobre cultura hacker se estruturam. Antes de abordarmos as complexidades necessárias à argumentação sobre ética hacker oriunda da narrativa de LEVY (1984), vale, de forma sucinta, elencarmos alguns dos principais analistas da cultura/ética hacker que parecem concordar com a base argumentativa e descritiva que encontramos na referida obra. (HIMANEN, 2001; CASTELLS, 2003; WARK, 2004; RAYMOND, 2001)

Se é necessário pensarmos nas apropriações capitalistas e neoliberais que a cultura hacker vai, inevitavelmente sofrer a partir de seu mais popular feito: a *World Wide Web* (WWW), – não podemos esquecer a importância que a classificação e publicação que a obra de Levy teve para o campo – segundo Coleman (2013), mesmo sendo um texto limitado – com uma descrição linear e romantizada sobre a prática hacker – muitos dos princípios originalmente apresentados são, atualmente, reinventados por práticas associadas à cultura hacker, como por exemplo o movimento do software livre. Além disso, também ressalta Coleman (2013), o relato de Levy colaborou com o início de uma autorreflexão intensa entre hackers sobre suas práticas e valores morais.

No item anterior do presente capítulo, destacamos o surgimento da ARPANET, o desenvolvimento da Internet comercial e suas ligações com estéticas hackers originais. É na construção desses protocolos de comunicação entre computadores, em rede, e no sucesso vertiginoso da popularização da Internet, que são reativados, a partir da década de 90, os sonhos de democratização da política; do desaparecimento quase mágico do poder; destruição das hierarquias e do fluxo contínuo e positivo da informação. Para o antropólogo Rafael Evangelista

(2020, pg.53): “Curiosamente, parte do impulso para a construção da ideologia em torno da internet veio na ocasião da publicação do livro de Steven Levy sobre a ética hacker”. Nesse embalo, análises sobre a sociedade da informação e suas possíveis inteligências coletivas se destacam no esforço de caracterização da época, a partir da virada do século XXI. (LÉVY, 2011; CASTELLS, 2003; HIMANEN, 2001; WARK, 2004; RAYMOND, 2001)

Assim, para o sociólogo Manuel Castells (2003), entramos definitivamente na sociedade em rede, a era em que vivemos sob a hegemonia das tecnologias da informação e comunicação: o conjunto convergente de microeletrônica, computação (hardware e software) e telecomunicações. Vivemos, portanto, a consolidação de transformações tecnológicas e sociais que não podem mais ser compreendidas em separado, assim como seus enlaces econômicos e políticos. Há a consolidação de um processo sociotécnico em que as relações sociais passam a ser crescentemente criadas, mantidas ou aprofundadas por meio do uso de equipamentos para comunicação em rede. O binômio sociedade/tecnologias de comunicação se encontra, então – na contemporaneidade – em um monumental processo de retroalimentação contínua, de caráter relacional e auto influenciador. Em outras palavras, na sociedade digital passamos a viver em um contínuo on-offline, no qual – conectados em rede por meio de plataformas – consumimos, mas também criamos e compartilhamos conteúdos – sob forte processo de datificação, plataformização e performatividade algorítmica (ZUBOFF, 2021; LEMOS, 2021).

De forma geral, a literatura especializada que se volta ao estudo sobre cultura e ética hacker, nas primeiras décadas dos anos 2000, o faz tendo como base narrativa a popularização da Internet – como já mencionado – e, como base teórica conceitos como capitalismo cognitivo ou informacional e inteligência coletiva (BENKLER, 2006; CASTELLS, 2003, LÉVY, 2011). Nesse momento histórico, o conceito de hacker consiste em um grupo de indivíduos com história compartilhada ou engajamento em práticas comuns. Castells (2003), por exemplo, vai afirmar que indivíduos se tornam hackers a partir de características como autonomia em relação às instituições, programação criativa e organização de comunidades em torno da rede de computadores como base material e tecnológica. O autor coloca os hackers, mais especificamente, a cultura hacker, como elemento fundamental na construção da internet. Isso porque, para Castells (2003), a defesa da autonomia, da liberdade e da cooperação – elementos centrais da cultura e ética hacker – fomentaria inovações tecnológicas com base em colaboração e comunicação livre.

“A cultura da Internet é uma cultura feita de uma crença tecnocrática no progresso dos seres humanos através da tecnologia, levado a cabo por comunidades de hackers que prosperam na criatividade tecnológica livre e aberta, incrustada em redes virtuais que pretendem reinventar a sociedade, e materializada por empresários movidos a dinheiro nas engrenagens da nova economia” (CASTELLS, 2003, pg.65)

Acompanha essa linha de pensamento sobre cultura hacker, outra importante análise teórica: o livro “*A ética dos hackers e o espírito da era da informação*”²¹ do filósofo finlandês Pekka Himanen (2001). Tendo como aporte de argumentação o clássico weberiano (1904-05) “*A ética protestante e o espírito do capitalismo*”, Himanen (2001) afirma que a ética hacker estaria para a contemporânea sociedade em rede – teorizada por Castells (2003) – assim como a ética protestante esteve para a ascensão do modo de produção capitalista na sociedade industrial moderna.

Himanen (2001) afirma que a cultura hacker propõe uma ruptura na relação entre tempo, dinheiro, trabalho e diversão na cultura do capitalismo do século XX. Ao romper com a ética protestante que baseia o modo de vida capitalista, a ética proveniente do modo de ser dos hackers, nos sinalizaria sobre novas culturas políticas para a vida em sociedade hiperconectada e – essa, por sua vez, seria baseada nos preceitos da colaboração, da informação e conhecimento livres, e do trabalho como ação humana lúdica e prazerosa.

“Meu interesse inicial nestes hackers era tecnológico [...]. No entanto, quanto mais eu pensava sobre os hackers de computador, mais óbvio se tornava que o que era ainda mais interessante sobre eles, em termos humanos, era o fato de que esses hackers representam um desafio espiritual muito maior para o nosso tempo.” (HIMANEN, 2001, p. viii, tradução nossa²²)

Ao propor que a ética hacker se estrutura em sete valores morais: Paixão; Ativismo; Liberdade; Mérito (valor social); Abertura; Cuidado e, Criatividade. Himanen (2001) defende que esses valores se organizam a partir de três éticas gerais: A Ética do Trabalho (*The Work Ethic*); A Ética do Dinheiro (*The Money Ethic*) e a Ética da Rede (*The Nethic*). **Paixão e Liberdade** seriam os sentimentos e valores norteadores para a ética do trabalho de um hacker. Hacker seria alguém também entusiasta do trabalho, mas não pelos prazos. Seu compromisso não é com um

²¹ Título no original: “The hacker ethic and the spirit of the information age” (HIMANEN, 2001).

²² “My own initial interest in these hackers was technological, [...] However, the more I thought about computer hackers, the more obvious it became that what was even more interesting about them, in human terms, was the fact that these hackers represented a much larger spiritual challenge to our time.” (HIMANEN, 2001, p. viii)

emprego, mas com a expressão de sua realização como indivíduo; sua realização, não é apenas o salário, mas sim o reconhecimento de seus pares. Para os hackers, segundo Himanen (2001), o fator organizador básico da vida não seria o trabalho ou o dinheiro, mas a paixão. Sua ética de trabalho, portanto, enfatiza a atividade apaixonada e o ritmo livre do uso do tempo. A máxima: “o tempo é dinheiro” é substituída por: “o tempo é minha vida”.

Mérito (valor social) e **Abertura** estariam no eixo da ética do dinheiro. A valoração social, na ética hacker, não se estrutura a partir de processos monetários, mas sim, na troca de conhecimento entre os indivíduos da comunidade. Ou seja, hackers dão muita importância ao reconhecimento entre os pares, o que corresponde à construção de um capital social, uma reputação erguida com base nos feitos e contribuições apresentadas para a comunidade. Tal reputação é construída a partir de ambientes potencialmente abertos, onde a troca de conhecimento e informações ocorre sem segredos industriais como apregoa o movimento de software livre – um dos principais da cultura hacker. Abertura, portanto, é um valor primordial para a prática hacker – segundo Himanen (2001), é a partir dela que um código, estando aberto, pode ser aprimorado a partir dos diálogos e contribuições entre os pares. A análise proposta pelo filósofo indica a ação de *hackers capitalistas* que, quando presentes nas grandes corporações do setor de tecnologia, são levados pela paixão inerente ao *hacking*, e veem a abertura para além da vantagem competitiva no setor, mas como valor essencial para o compartilhamento de saberes com outros especialistas – o que retroalimentaria a cultura meritocrática da ética hacker.

Os valores **Ativismo** e **Cuidado** são classificados pelo autor como inerentes ao pensamento hacker diante sua relação com a rede mundial de computadores. A rede, dessa forma, é lócus próprio da ação hacker e de seu Ativismo. Autores como Coleman & Golub (2008) e Taylor (2005) e Evangelista (2010; 2020) articulam essa ação política da cultura hacker e aprofundam a análise a partir de estudos etnográficos, como veremos adiante. Por Cuidado, Himanen (2001) caracteriza como o valor referente ao trato para com os indivíduos envolvidos na prática hacker: traduz-se pelo apoio e respeito entre pares, voltado à inclusão das pessoas na rede de modo a auxiliá-las nas vivências inerentes às práticas hackers.

Por último, e apontado pelo autor como principal valor da ética hacker, estaria a **Criatividade**. Sem situá-lo sob nenhuma outra estrutura ética mais ampla, como: Trabalho, Dinheiro, ou Rede

como o fez com os outros valores, Himanen (2001, pg. 127) localiza a criatividade como fator central da ética hacker: “A utilização imaginativa das habilidades de cada um, a surpreendente superação contínua de si mesmo, e a doação ao mundo de uma nova contribuição genuinamente valiosa”.

Quando nos voltamos para as principais obras que se prestam a pesquisar a cultura hacker e suas complexidades contextuais, a análise de Pekka Himanen (2001) ecoa uma narrativa que se inicia com a publicação da obra de Steven Lévy (1984), é atravessada pelo conceito de sociedade em rede de Castells (2003) e demarca uma imaginação coletiva sobre esses sujeitos aficionados por computação e seus universos de ação possíveis, os hackers. Nesse sentido, esse primeiro conjunto de autores, selecionados para construção da base teórica da presente tese – no que se refere ao esforço de conceituar a *cultura hacker* – exprime uma ética hacker a partir da valorização do trabalho humano, não como dever, mas sim, na paixão intelectual por uma determinada atividade: um entusiasmo que é alimentado pela referência a uma coletividade de iguais e reforçada pela questão da comunicação em rede. Tais autores explicam e afirmam essa ética hacker como um comportamento de recusa às ideias de obediência, de sacrifício, e de dever que sempre foram associadas à ética individualista do capitalismo industrial. Quando se caracteriza a cultura hacker, pelas lentes dessas referências – muito presentes em trabalhos acadêmicos diversos sobre cultura digital e cultura hacker – falamos sobre paixão, ludicidade, liberdade individual e, mérito nas ações humanas que articulam a apropriação social da tecnologia – ora com vistas à interesses de mercado, ora veiculadas à discursos de emancipação política.

Ampliando o espectro de possíveis interpretações sobre cultura e ética hacker – a partir de suas especificidades técnicas e simbólicas – um de seus principais porta-vozes: o hacker e ativista Eric Raymond (2001), publicou importantes textos²³ que funcionam como manuais com prescrições para indivíduos que queiram participar da comunidade hacker.

“Existe uma comunidade, uma cultura compartilhada, de programadores especialistas e assistentes de rede que remontam sua história através de décadas desde os primeiros tempos de minicomputadores compartilhados e os primeiros experimentos da ARPAnet. Os membros desta cultura originaram o

²³ Dois deles: “*How to become a Hacker*”, publicado originalmente em 1996, mas constantemente atualizado e “*The Cathedral & the Bazaar*”, de 1999. Ambos disponíveis em: <http://catb.org/~esr/>
Acesso em: 20/07/2021

termo ‘hacker’. Hackers construíram a Internet. Os hackers fizeram do sistema operacional Unix o que ele é hoje. Hackers fazem a World Wide Web funcionar. Se você faz parte dessa cultura, se você contribuiu para ela e outras pessoas sabem quem você é e o chamam de hacker, você é um hacker”. (RAYMOND, 2001, *online*, tradução nossa²⁴)

Apesar de localizar historicamente os hackers “originais”, Raymond (2001) assim como Himanen (2001) e Levy (1984) vão concordar que hackers podem ser entendidos como entusiastas ou especialistas de diversas áreas para quem o acesso e compartilhamento de conhecimento e, a colaboração para criação e invenção, são essenciais. Nesse sentido, para tais autores, atravessados pela sociedade em rede (Castells, 2003) e pelo capitalismo informacional (Benkler, 2006) hackers são tecnicamente habilidosos, solucionam problemas, constroem soluções técnicas e acreditam na liberdade e na ajuda voluntária na comunidade.

A mentalidade do hacker não se limita a essa cultura do hacker de *software*. Existem pessoas que aplicam a atitude hacker a outras coisas, como eletrônica ou música - na verdade, você pode encontrá-la nos níveis mais altos de qualquer ciência ou arte. Hackers de software reconhecem esses espíritos afins em outros lugares e podem chamá-los de ‘hackers’ também - e alguns afirmam que a natureza do hacker é realmente independente do meio em que o hacker trabalha (RAYMOND, 2001, *online*, tradução nossa²⁵)

De maneira similar, McKenzie Wark (2004) também retrata o sujeito hacker como um símbolo representativo, buscando através dele atualizar o quadro de conflitos e apropriações socioeconômicas no momento histórico da revolução digital – a partir dos anos 2000, uma época centrada na produção, nos fluxos e no controle da informação. Autora de “*A Hacker Manifesto*”, Wark (2004) faz clara alusão ao clássico “Manifesto Comunista” publicado por Karl Marx e Friedrich Engels, em 1848. Também organizado em aforismos, o manifesto

²⁴ No original: *There is a community, a shared culture, of expert programmers and networking wizards that traces its history back through decades to the first time-sharing minicomputers and the earliest ARPAnet experiments. The members of this culture originated the term ‘hacker’. Hackers built the Internet. Hackers made the Unix operating system what it is today. Hackers make the World Wide Web work. If you are part of this culture, if you have contributed to it and other people in it know who you are and call you a hacker, you're a hacker.* Disponível em: http://www.catb.org/~esr/faqs/hacker-howto.html#what_is Acesso em: 20/07/2021

²⁵ No original: *The hacker mind-set is not confined to this software-hacker culture. There are people who apply the hacker attitude to other things, like electronics or music — actually, you can find it at the highest levels of any science or art. Software hackers recognize these kindred spirits elsewhere and may call them ‘hackers’ too — and some claim that the hacker nature is really independent of the particular medium the hacker works in.* Disponível em: http://www.catb.org/~esr/faqs/hacker-howto.html#what_is Acesso em: 20/07/2021

proposto pela professora transgênero²⁶ de Mídia e Estudos Culturais, da *New School*, em Nova Iorque – EUA, classifica hackers enquanto produtores de informação e, representantes de uma nova classe social que operaria no seio da cibercultura.

Wark (2004) problematiza o controle da informação e do conhecimento pelas instituições capitalistas hegemônicas e as corporações de tecnologia emergentes, e aponta uma possível filosofia política do conceito de *hacking*. Para tanto, faz uso de palavras-chaves para nomear as seções do livro: abstração, manifestação, produção, propriedade, informação, representação, vetor²⁷, entre outras. Aliás, a autora nomeia como “vetorialistas” os representantes da classe social daqueles que detém os meios de produção da nova economia capitalista, pautada pelos fluxos comunicacionais em rede.

A noção de hacker proposta por Wark (2004) é muito mais de ordem metafórica do que literal, e a autora classifica todos os produtores de informação (cientistas, pesquisadores, jornalistas, artistas, desenvolvedores de software, etc) como *hackers* produtores de conhecimento das mais diversas ordens e, que se opõem à classe vetorialista. Essa oposição política se daria no cerne de disputa entre as instituições hegemônicas do capital (poder) e as novas estéticas e culturas políticas oriundas do discurso hacker sobre informação livre, códigos abertos e autonomia cidadã para apropriação social da tecnologia (potência). De acordo com Wark (2004), os conflitos entre os hackers e os vetorialistas moldaram as relações de classe nos últimos anos, influenciando a sociedade como nas trocas P2P – e a então crise da indústria fonográfica, disputa hoje substituída pelas plataformas de *streaming* –, a questão da decodificação do genoma humano e do *copyright* da indústria farmacêutica²⁸, apenas para citar alguns exemplos da gradual importância da propriedade intelectual no cotidiano pervasivo das tecnologias de comunicação e informação.

²⁶ Acreditamos que essa informação de gênero é relevante, uma vez que à época da obra em questão, a autora utilizava os pronomes pessoais ele/dele (*he/his*). A mais recente obra de McKenzie Wark se intitula: “*Capital Is Dead: Is This Something Worse?*” na qual a autora aprofunda as relações entre cultura digital e novas estéticas econômicas de uma sociedade baseada em datificação e cultura algorítmica. Mais informações em: <https://www.versobooks.com/blogs/4496-capital-is-dead-is-this-something-worse-mckenzie-wark> Acesso em: 20/07/2021

²⁷ Para Wark: “Como uma figura em tecnologia, um vetor é um meio de movimento que possui qualidades fixas de velocidade e capacidade, mas nenhuma aplicação predeterminada. Um vetor é parcialmente determinado, mas também parcialmente aberto. Um vetor é parcialmente atual, parcialmente virtual” (WARK, 2004, §335, tradução nossa).

²⁸ Em meio à Pandemia do novo Coronavírus, atualiza-se o debate sobre propriedade intelectual na indústria farmacêutica, através da quebra de patentes das grandes corporações produtoras de vacinas, com vistas à maior autonomia de países pobres na produção de seus próprios imunizantes. Mais informações: <https://glo.bo/36VMbj> Acesso em: 20/07/2021

“Nós somos os hackers da abstração. Nós produzimos novos conceitos, novas percepções, novas sensações, retiradas (hackeadas) de dados crus. Qualquer que seja o código, nós hackeamos, seja ele linguagem de programação, linguagem poética, matemática ou música, curvas ou colorações, nós somos os abstracionistas de novos mundos. Independentemente da representação que nós tivermos como pesquisadores ou autores, artistas ou biólogos, químicos ou músicos, filósofos ou programadores, cada uma dessas subjetividades não é nada além de um fragmento de uma classe ainda em devir, *bit a bit*, consciente dela mesma como tal” (WARK, 2004, § 02, tradução nossa.)

Bom, até aqui no presente capítulo os traços identitários da cultura hacker – e sua subjacente ética – perpassam valores positivados da vida em sociedade: liberdades, autonomias, livre fluxo de informações e, a ação cidadã a partir do uso de tecnologias para comunicação e informação, visando uma sociedade mais igualitária e oposta aos moldes institucionais do capitalismo industrial hegemônico. Nessa tentativa de mapear as subjetividades que formam a tessitura do sentido coletivo dado à cultura hacker, localizam-se os escritos de Levy (1984), Castells (2003), Himanen (2001), Raymond (2001) e Wark (2004) como uma primeira geração de estudos sobre hackers que, muitas vezes, polarizam hackers moralmente (COLEMAN & GOLUB, 2008). O espanhol Castells (2003) se apressa em desfazer um possível mal-entendido entre opinião pública e hackers:

Os hackers não são o que a mídia diz que são. Não são uns irresponsáveis viciados em computador empenhados em quebrar códigos, penetrar em sistemas ilegalmente, ou criar o caos no tráfego dos computadores. Os que se comportam assim são chamados “crackers”, e em geral são rejeitados pela cultura hacker, embora eu pessoalmente considere que, em termos analíticos, os crackers e outros cibertipos são subculturas de um universo hacker muito mais vasto e, via de regra, não destrutivos (CASTELLS, 2003, pg. 46)

Com a popularização da *Internet* e da comunicação mediada por computadores, em especial entre os anos 1980 e 1990, proliferaram na imprensa matérias chamando de hackers aqueles que invadiam os sistemas informacionais e cometiam delitos, ultrapassando limites legais. Até os dias atuais, o senso comum e a imprensa não especializada classificam hackers como sujeitos que acessam ilegalmente sistemas computacionais, um “pirata informático” como é possível encontrar em definições diversas pela internet²⁹. Por isso, a preocupação de Castells (2003), assim como os outros defensores e teóricos da cultura hacker supracitados, em distinguir *hackers* e *crackers*. Tais autores, como vimos até aqui, definem hackers como criadores de

²⁹ <https://www.dicio.com.br/hacker/>

conhecimento e de tecnologias que impulsionaram a arquitetura em rede da sociedade informacional – e o fizeram a partir de práticas de compartilhamento e abertura.

Porém, há aqui um paradoxo: como falarmos em práticas de compartilhamento e processos de abertura de conhecimento, quando estamos regulados por um sistema capitalista – que em linhas gerais, se baseia na expropriação do trabalho criativo humano, na acumulação de capital e na manutenção da propriedade privada? Bom, também em linhas gerais, a solução capitalista será a mercantilização de bens intangíveis e não-rivais, tal como a informação e o conhecimento.

De um lado, a colaboração e o compartilhamento; de outro, a competição e o aprisionamento, ou a privatização do conhecimento. Por trás dessa disputa, há uma lógica de apropriação capitalista que tem de apelar à criação de escassez artificial para sobreviver. (BRANT, 2008, pg.69)

Assim, sob a lógica de mercado, para gerar valor de troca para a informação, é preciso criar uma escassez artificial, situação que é questionada a partir da ética hacker, que – em clara oposição - defende a informação livre e códigos abertos – exatamente para que se gere um volume maior de conhecimento coletivo e compartilhado. Reside aqui a potência política e filosófica que autores como Wark (2004) e Himanen (2001) vão constatar no ideário hacker. A prática social anticapitalista tem mostrado que as lutas sociais contemporâneas visam à instituição de *commons*³⁰, ou “comuns”, isto é, a disponibilidade cidadã para que indivíduos tenham acesso aos meios materiais e imateriais necessários a suas atividades coletivas – não, portanto, como propriedade privada ou como propriedade estatal. (DARDOT & LAVAL, 2017; SIMON; VIEIRA, 2010; SUBER, 2012).

A ética hacker parece se instalar no centro dessa disputa e, diante disso que a criminalização de hackers não se deve exclusivamente aos atos ilícitos que alguns indivíduos com conhecimento técnico em computação cometem – seja por curiosidade ou com objetivos escusos de prejudicar pessoas ou empresas. A bandeira do acesso irrestrito à informação e ao conhecimento, assim como os princípios do compartilhamento de bens imateriais são bandeiras históricas de diversas

³⁰ “*Commons*” são os recursos culturais e naturais acessíveis a todos os membros de uma sociedade, incluindo materiais naturais como o ar, a água e uma terra habitável. Esses recursos são mantidos em comunidade, não maneira privada. “*Commons*” também pode ser entendido como recursos naturais que grupos de pessoas (comunidades, grupos de usuários) administram para benefício individual e coletivo. Caracteristicamente, isso envolve uma variedade de normas e valores informais (prática social) empregados para um mecanismo de governança. “*Commons*” também pode ser definido como uma prática social de governar um recurso não por estado ou mercado, mas por uma comunidade de usuários que autogoverna o recurso por meio de instituições que ele cria. Fonte: Wikipedia. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Commons> Acesso em: 20/07/2021

comunidades hackers e aparecem como preceitos centrais em obras importantes como Levy (1984), Roszak (1988), Himanen (2001) ou Stallman (2002). A reflexão vale quando se percebe que essa verve subversiva da cultura hacker entra em claro confronto com os princípios do sistema econômico vigente – especialmente no que diz respeito às licenças de uso e patentes. Ao recusar um olhar investigativo que essencialize a cultura hacker, que a interprete a partir de um embate maniqueísta entre criminosos ou revolucionários, a análise aqui proposta intenta aprofundar a compreensão sobre as matizes ideológicas, ou melhor, as subjetividades políticas que vão conformar a tessitura multifacetada que a complexidade do *devir* hacker abarca. Falamos, portanto, de um dado *ethos* tecnomeritocrático que baliza a cultura hacker, uma atitude pragmática que possibilitaria cooperação entre hackers de diferentes ideologias, sobrepondo estéticas liberais e contra hegemônicas – em uma retroalimentação contínua (SODERBERG, 2013)

Em suas narrativas iniciais, a cultura hacker e sua conseqüente conceituação vão ganhar uma conotação favorável, quase romântica, ligada à ideia de inventividade, de capacidade de concretizar soluções não somente inovadoras, mas socialmente justas. Coleman & Golub (2008) apontam que as primeiras literaturas sobre hackers – Levy (1984), Himanen (2001), Wark (2004), Castells (2003) – tendem a propagar duas visões: os dos hackers como jovens do sexo masculino, viciados em Internet obcecados por brincadeiras, busca por conhecimento e provar suas habilidades técnicas ou dos hackers como agentes da emancipação do mundo das restrições da modernidade e do capitalismo. A reafirmação dessas duas visões, porém, apagaria a multiplicidade da significância cultural dos hackers e o fato de que, na realidade não existe só uma ética hacker. Mais importante: hackers não estão circunscritos a apenas uma prática ou gênero. (EVANGELISTA, 2020; PINHEIRO, 2019)

Um importante contraponto a uma visão redentora da cultura hacker diz respeito ao profundo processo de apropriação que o neoliberalismo – aqui além de atualização da força econômica capitalista, mas sua consagração como discurso moral³¹ – acarretou às estéticas libertárias e anti-sistema dos movimentos sociais de contracultura, a partir da década de 60, do século passado. Para alguns autores, uma análise responsável sobre neoliberalismo passa pela afirmação de que muito de sua narrativa tem (ou tinha) de utopia realizada. Ideais de

³¹ Ver: Safatle V, Silva Junior N, Dunker C. (Orgs). Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

flexibilidade, de fim de emprego, de crítica ao Estado, de aumento da capacidade individual de decisão estavam presentes nas manifestações sociais e políticas que reordenaram costumes e políticas públicas, no mundo, a partir das décadas de 60 e 70, do século XX, e se estendem até os dias atuais. (BARBROOK, 2009; SAFATLE, 2017; MOROZOV, 2018)

“(…)à sua maneira, o neoliberalismo fornecia uma versão para todos esses ideais, mas agora esvaziando-os de seu fundamento na crítica social ao capitalismo e coordenando-os no interior de uma lógica de generalização da forma-empresa e da gramática do “empreendedorismo”. Essa ilusão baseada na construção de um símile de revolta – essas histórias de empreendedores com caras de hippies que começam em garagens e terminam no topo do processo produtivo global – durou décadas, impulsionada, no final dos anos 1980, pelo colapso do socialismo real do Leste Europeu. Essa é a especialidade do capitalismo: criar símiles de revolta, vampirizar a força de transformação global” (SAFATLE, 2017, p.27)

A primeira geração de hackers diz sobre entusiastas da computação nas décadas de 60 e 70 com perspectivas políticas libertárias e de contracultura, visando à apropriação social do computador de forma radical (ROSZAK, 1988; LÉVY 1984), a geração seguinte, conhecida como “empreendedores do Vale do Silício”³² ou, como bem nomeou Douglas Coupland (1995): *Microserfs*³³, forjada na estética e moral da contracultura norte-americana da década de 1970, avança para além da Guerra Fria, assume centralidade estratégica nos anos 1990, e vai ficar marcada por sustentar a apropriação social das tecnologias de comunicação através de um vigoroso processo de mercantilização da tecnologia – no qual a identidade indivíduo-consumidor se sobrepõe à identidade comunidade-cidadão, fazendo com que o capitalismo neoliberal do Vale do Silício encampe a retórica da emancipação por meio do consumo – “adquira seu microcomputador e seja um cidadão conectado e livre”. Os sonhos utópicos que estavam por trás da concepção da internet como uma rede intrinsecamente democratizante, solapadora do poder e cosmopolita são, como toda e qualquer instância política humana, atravessados pelo poder hegemônico do capital. “A ideia global jamais se materializou – em vez disso, acabamos em um domínio feudal nitidamente partilhado entre as empresas de tecnologia e os serviços de inteligência” (MOROZOV, 2018, p.15)

³²São exemplos desses empreendedores nomes como Bill Gates (*Microsoft*), Steve Jobs e Stephen Wozniak (*Apple*) e também, Richard Stallman (*Free Software Foundation*) e Eric Raymond (*Open Source Initiative*). Revelam-se importantes personagens da narrativa construída sobre cultura hacker.

³³*Microserfs*, publicado pela HarperCollins em 1995, é um romance epistolar de Douglas Coupland. Surge pela primeira vez em forma de conto como o artigo de capa da edição de janeiro de 1994 da revista *Wired* e foi posteriormente expandido para um romance completo. Situado no início dos anos 1990, a obra captura o estado da indústria de tecnologia antes do Windows 95 e antecipa a bolha das *dotcom* no final dos anos 1990.

Assim, parece haver nessa posterior geração de hackers um processo que aglutina referências de radicalidade (da geração anterior) com os avanços liberais do capitalismo informacional que emergia no mundo. Como alguns autores sinalizam, e como já salientamos por aqui, a nossa segunda geração de hackers, indica protagonizar uma apropriação neoliberal do *mcluhanismo*: políticas de livre mercado tornaram-se a rota mais rápida para o futuro da alta tecnologia, ou em outras palavras: “ao suplantando o comunismo cibernético, o modelo de livre empreendimento do Vale do Silício tornou-se a nova visão do mundo” (BARBROOK, 2009, p.349)

Essa ideologia californiana, à lá um *socialismo defeituoso*, encontrou muito apoio na comunidade contracultural norte-americana, pois, na fragilidade de um movimento genuinamente de trabalhadores, trazia a promessa de um modo de vida bem melhor do que o estilo suburbano de compromisso fordista pós-guerra. Marazov (2018) cita o *Whole Earth Catalog*, já descrito no presente capítulo, como um dos principais núcleos irradiadores dessa ideologia californiana forjada nas corporações do Vale do Silício.

Ao mesmo tempo em que hackers se alinharam a perspectivas de mercado e comercialização em massa dos dispositivos de comunicação e informação, também imputaram a esses dispositivos – e, concomitantemente, à cultura que deles emerge – reflexos e paradigmas alinhados com o discurso original da cultura hacker que, por sua vez, também defende o aprofundamento da experiência cidadã via controle coletivo do fluxo de informações. Uma leitura mais complexa e multidisciplinar sobre a cultura hacker vai tratá-la não como um conjunto essencializado de preceitos, práticas e discursos sobre sociedades e cultura tecnológicas, mas, como um emaranhado rizomático de práticas e pensamentos que possuem a potência de hackear as instituições do *establishment* cultural e econômico. Hackers hackeiam e tensionam as fronteiras da moral, do liberalismo ocidental e daquilo que entendemos comumente como revolucionário.

Localizam-se, assim, em um entre-lugar ou, nas fronteiras da tradição liberal e dos novos arranjos políticos e sociais da sociedade hiperconectada. Faz mais sentido, portanto, não pensar em uma única ética hacker, mas sim, uma miscelânea comportamental e linguística que transita no limiar entre o mercado e pressupostos contra hegemônicos, com ideias de subversão ao poder capitalista, ao mesmo tempo, que dele faz parte. Cultura hacker se movimenta sempre como

potência de ruptura ao poder instituído, mesmo que esse poder articule apropriações capitalistas, em relação à própria cultura hacker. Em uma retroalimentação contínua e tensa entre poder hegemônico e disruptivas novas culturas políticas.

Cultura hacker é, portanto, chave de acesso para percebermos as fissuras e rupturas culturais que estamos articulando em sociedade. O futuro imaginado, que falamos nas primeiras linhas desse capítulo, de participação civil e aprofundamento democrático, indica ser fortemente atravessado por preceitos que a cultura hacker vem nos demonstrando há algum tempo. (COLEMAN,2013; COLEMAN & GULAB, 2008)

A ideologia californiana não deturpou a cultura hacker – até porque esta não tem uma essência. O que ela fez foi trabalhar sobre elementos que estavam lá, dando-lhes nova roupagem e desenvolvendo, a partir deles, as ideias que se tornariam a locomotiva do Vale do Silício. Misturou cooperação com competição, enfatizou o fluxo livre de informações sem condenar o uso econômico delas, elogiou o trabalho lúdico, que se mistura com a diversão, mas tendo como horizonte as inovações que seriam incorporadas pelo mercado. (EVANGELISTA, 2020, p.55)

O sujeito hacker parece assim transitar pelos mais diversos espaços da sociedade contemporânea: seja capitaneando manchetes sobre ataques cibernéticos na imprensa, fundando empresas ou *start-ups* de tecnologia no Vale do Silício, ou, encarando anos de cadeia – a cultura hacker, a partir de uma perspectiva ocidental do norte-mundo, vai se sustentar a partir de um campo complexo e em constante disputa e transformação sobre três tradicionais valores da moral liberal: **liberdade, privacidade e acesso**. Para Coleman (2013) é a sobreposição entre o ofício e o artifício, substanciada por tais valores liberais, uma das principais características da multifacetada ética hacker. Enquanto a ideia de ofício se baseia no estabelecimento de normas, tradições, modos de fazer e aprendizado em espaços de socialização, a de artifício versa sobre a prática hacker de modificar ou quebrar regras, códigos, artefatos e limitações tecnológicas existentes. Esse dinamismo entre ofício e artifício sustentaria, portanto, a partir da moral liberal, o direito à criatividade, à individualidade e ao fazer – preceitos básicos da ética hacker. (COLEMAN & GOLUB, 2008).

A discussão sobre o conceito de liberdade e o que significa ser livre estaria na base filosófica da cultura hacker, principalmente nas intersecções com liberdade de expressão, meritocracia, privacidade, autonomia e poder do indivíduo. Como substrato político e comportamental, o

liberalismo se firma, assim, como contexto importante no qual sujeitos hackers entendem a si mesmos, ao mundo a sua volta e justificam a variedade de suas práticas. A expansão do direito à propriedade intelectual, por exemplo, seria então parte integrante de uma ampla tendência neoliberal de privatizar o que já foi público ou estivera sob agência do Estado, como fornecimento de saúde, educação, abastecimento de água e serviços militares. Nesse sentido, o neoliberalismo é, em primeira instância, “uma teoria de práticas políticas econômicas que propõe o aprofundamento do bem-estar humano a partir da emancipação de liberdades e habilidades empreendedoras dentro de uma estrutura institucional caracterizada por fortes direitos à propriedade, ao livre mercado e ao livre comércio” (HARVEY apud COLEMAN & GOLUB, 2008, pg. 4 – tradução nossa³⁴).

Uma das principais pautas da agenda política da cultura hacker, a propriedade intelectual e/ou acesso livre à informação, sustenta o movimento de software livre (*free software*) e de código aberto (*open source*) – com seus diversos desdobramentos políticos e econômicos – e revela uma tensão histórica dentro dos direitos liberais ao direcionar ampla crítica ao impulso neoliberal de transformar em “propriedade” qualquer produção social, incluso *softwares*. O desenvolvimento de softwares livres e/ou de código aberto é uma das mais importantes premissas conceituais do pensamento hacker. Trata-se de um movimento que se baseia no compartilhamento do conhecimento tecnológico. Refere-se a programas de computador cujo código-fonte é aberto e livre, isto é, pode ser usado, copiado, melhorado e redistribuído sob as condições estipuladas em sua licença. Isso não ocorre nos programas comerciais, cujos direitos pertencem, em sua maioria, às grandes corporações de desenvolvimento de software.

Há diferenças técnicas e políticas nas nomenclaturas – software livre (*free software*) e software de código aberto (*open-source software*), além de modelos que mesclam ambas possibilidades. Os termos “livre” (*free*) e “aberto” (*open*) aplicados ao debate sobre *softwares* são distintos, mas muitas vezes sobrepostos. Isso ocorre em parte porque eles designam as mesmas licenças alternativas e metodologias colaborativas, mas diferem em sua orientação moral. Em *softwares* de código aberto, o código-fonte é disponibilizado publicamente, porém os acordos de licenciamento específicos variam quanto ao que é permitido ou não se fazer com o código.

³⁴ No original: “Neoliberalism is in the first instance,” writes David Harvey (2005, 2), “a theory of political economic practices that proposes human well-being can be best advanced by liberating entrepreneurial freedoms and skills within an institutional framework characterized by strong property rights, free markets, and free trade.”

Enquanto o código aberto tende a sinalizar benefícios práticos, o termo “software livre” enfatiza principalmente o direito de aprender via acesso irrestrito ao conhecimento. Em softwares livres, o usuário além do acesso tem a possibilidade de modificar e compartilhar o código-fonte. Aqueles que defendem a popularização de softwares livres, pregam as chamadas liberdades essenciais dos usuários: executar, estudar, modificar e redistribuir cópias com ou sem mudanças do software em questão. Ou seja, há uma perspectiva de compromisso com uma versão ética de uma “liberdade de expressão”, ou em outras palavras: um compromisso ético com a liberdade de produzir, modificar e redistribuir informação e conhecimento.

As comunidades *hacker*, além de se caracterizarem pelo bom humor – sempre associado à *performance* no sentido estético do termo –, também constituem um meio que se aglutina em torno de valores fundamentais ligados a certo liberalismo radical. A liberdade de expressão, de associação e de acesso à informação e à cultura é princípio fundamental e intangível para o meio *hacker*. Em outras palavras, o movimento hacker contrapõe ao neoliberalismo e à ideologia da propriedade intelectual o princípio da liberdade pessoal de expressão que se encontra nas bases do liberalismo. (DARDOT & LAVAL, 2017, pg.183)

E é aqui que reside a notável complexidade da conformação da cultura hacker – não como uma sociabilidade singular cuja ética é facilmente identificável, mas como um campo social múltiplo que mesmo interpelado por um liberalismo radical, como salienta os autores acima, propõe uma crítica à valores centrais desse mesmo liberalismo. Como já salientamos no presente capítulo: a liberdade de expressão e o respeito aos dados pessoais são princípios fundamentais para os hackers. Ao nos basearmos nas pesquisas da antropóloga estadunidense Gabriela Coleman (2013), que nos anos 2000 estudou o mundo dos hackers em seu país, a ética hacker será essa construção progressiva, que se elaborou à medida que a prática colaborativa – na internet – se expandia, e, os entraves criados pela lógica proprietária que se interpunham à essa colaboração online. Nesse sentido, a ética hacker traduzida a partir da defesa pública dos softwares livres e de código aberto, se origina a partir da inteligência liberal, ao mesmo tempo que rearticula a moral tradicional desse mesmo liberalismo: “Os hackers estão simultaneamente no centro e nas margens da tradição liberal”³⁵ (COLEMAN, 2013, p.3 – tradução nossa)

Obviamente o agir hacker não se resume ao movimento político de defesa do uso dos softwares livre e de código aberto. Invasões a sites privados, produção de ativismos online,

³⁵ No original: “*Hackers sit simultaneously at the center and margins of the liberal tradition*”

tecnorresistências, construção colaborativa de bens e serviços através da tecnologia computacional, abertura e propagação de conteúdos culturais – como filmes, músicas, livros etc – permeiam o vasto universo de ação que a cultura hacker pode ser percebida³⁶. Em comum, essas atitudes próprias da cultura hacker, parecem possuir um desejo coletivo com vistas à uma *liberdade produtiva*: tal ideia designa as instituições, os dispositivos legais e códigos morais que os hackers construíram para melhorar o trabalho de seus pares – de forma autônoma -, e refinar suas habilidades técnicas ao estender as tradições referentes ao ofício do *hacking*.

Elaborar um sentido do que é e o que significa ser livre e buscar independência institucional e contra-hegemônica dos poderes políticos tradicionais - como governos e Estados - constitui o discurso moral da cultura hacker. Destaca-se, assim, a amplitude conceitual com o qual a referida autora aborda o liberalismo:

sensibilidades e compromissos morais históricos, assim como contemporâneos, na proteção da propriedade e das liberdades civis, na promoção da autonomia individual e da tolerância, na garantia da liberdade de imprensa, no regramento por meio de um governo com poderes limitados e por leis universais, e preservando um comprometimento com a igualdade de oportunidades e com a meritocracia (COLEMAN, 2013, p.2 – tradução nossa)³⁷

É diante desse cenário reflexivo que Coleman (2013) vai sustentar sua tese de imbricamento entre a ética hacker e liberalismo contemporâneo a partir da negação de binarismos simplistas ao refletir sobre a moral da cultura hacker -, quer seja: hackers históricos subversivos *versus* garotos vândalos que invadem sistemas por algum ganho de capital social meritocrático. Ao entrelaçar diferentes subjetividades possíveis do *hacking*, Coleman e Golub (2008) sintetizam a ética hacker a partir de três gêneros morais e suas respectivas práticas políticas. A prática identificada pelos autores como “*Crypto-freedom*”³⁸ se apropria de clássicas preocupações liberais – como liberdade e autossuficiência (autonomia cidadã) - e as associa com o debate sobre criptografia para, por fim, desenvolver entendimentos técnicos sobre privacidade. A origem dessa prática hacker se inicia nos anos de 1970 – também nos corredores de

³⁶ Discutiremos mais sobre essas estéticas políticas da cultura hacker nos próximos capítulos da presente tese.

³⁷ No original: “to embrace historical as well as present-day moral and political commitments and sensibilities that should be familiar to most readers: protecting property and civil liberties, promoting individual autonomy and tolerance, securing a free press, ruling through limited government and universal law, and preserving a commitment to equal opportunity and meritocracy”.

³⁸ Liberdade Criptográfica (tradução nossa)

universidades norte-americanas, como o MIT³⁹ - já citado no presente capítulo como lócus dos *hackers guerrilheiros* (Levy, 1984; ROSZAK, 1988). Será nesses ambientes de pesquisa e conhecimento que chaves públicas para encriptação serão produzidas, distribuídas, e, possibilitarão a troca de informações de forma segura por canais institucionais – esses compreendidos como potencialmente inseguros por esses entusiastas da criptografia. Durante as décadas de 70 e 80, as ferramentas de encriptação eram utilizadas principalmente por grandes corporações privadas e por agências governamentais de inteligência. Soma-se a isso o fato que o desenvolvimento e difusão da criptografia para computadores pessoais eram impedidos por patentes.

Na década de 90, o primeiro método de criptografia feito exclusivamente para computadores pessoais foi desenvolvido por um hacker criptógrafo – Phil Zimmerman – que escreveu uma chave pública e denominou o projeto de *Pretty Good Privacy*⁴⁰ (PGP), o objetivo, segundo o autor, era que pessoas comuns e organizações não-governamentais tivessem também acesso à privacidade e segurança na rede mundial de computadores. O simples desenvolvimento da ferramenta foi visto pelas autoridades policiais norte-americanas como um ato de desobediência civil em relação tanto à propriedade intelectual das ferramentas de criptografia quanto às leis de segurança nacional. Ainda na década de 90, a prática hacker de crypto-freedom alcança seu amadurecimento político com o surgimento do movimento social autodenominado – *cypherpunks*. Originais da costa-oeste norte-americana, mais precisamente no estado da Califórnia, esse grupo político era formado por hackers, programadores e ativistas de direitos civis. Suas atividades – criação e manutenção de tecnologias de criptografia contra leis que dificultavam o acesso à privacidade dos indivíduos – conformaram uma reação tecnopolítica às ameaças à privacidade de indivíduos, através de ações contrárias à lei vigente. (COLEMAN & GOLUB, 2008).

Se essa primeira tipologia de prática hacker, proposta por Coleman e Golub (2008), se situava para além dos limites da lei norte-americana da época⁴¹, a prática hacker relacionada aos

³⁹ Instituto de Tecnologia de Massachusetts

⁴⁰ “Privacidade Muito Boa” (tradução nossa) é um software de criptografia que fornece autenticação e privacidade criptográfica para comunicação de dados. Fonte: Wikipedia. Acesso em: 20 de fevereiro de 2022

⁴¹ Vale a pena perceber, que hoje, três décadas depois, o debate sobre a criptografia e privacidade tornou-se um diferencial na disputa publicitária dos aplicativos de troca de mensagens online. O mais famoso deles, no Brasil, o Whatsapp – gerido pela empresa californiana Meta (ex-Facebook), em suas

softwares livres e de código aberto, vai se articular em total conformidade com a lei, graças a uma estratégia de “inversão” proposta por alguns dos seus ativistas, como Richard Stallman. Integrante da comunidade hacker oriunda do MIT, a partir de meados da década de 1980, Stallman vai se consagrar como um dos principais nomes do movimento sobre softwares livres no mundo. Em 1984, funda a *Free Software Foundation*⁴² para promover os valores sobre reciprocidade, pedagogia tecnológica e abertura científica que havia aprendido entre os hackers do MIT e impedir a apropriação de direitos autorais e patentes em relação ao mercado de softwares. Enquanto hacker, Stallman - para Coleman e Golub (2008), traduziu seus ideais liberais em um idioma tecnológico ao vincular seus objetivos políticos a um dos sistemas operacionais mais populares entre a comunidade técnica, o UNIX. Embora tal sistema operacional tenha se tornado popular em departamentos universitários em todo o mundo durante os anos 1990, ele era inacessível ao usuário comum devido às suas taxas de licenciamento. Stallman desenvolve, então, uma versão gratuita do sistema, a chamada GNU.

Para garantir sua disponibilidade eterna, o autor publiciza em conjunto à nova versão do sistema operacional, a Licença Pública GNU (*GNU Public Licence*, ou GPL no original). Com o intuito de garantir que softwares sejam livremente distribuídos em um futuro próximo, Stallman está aqui, nesse momento, conjugando os ideários liberais da liberdade de expressão e do compartilhamento livre. Ou melhor: sob esta licença, Stallman manteve o direito de cópia em seu código, mas o distribuiu livremente, desde que todos os seus usuários também o fizessem. O resultado foi a inversão – que falávamos há pouco - da lei norte-americana de direitos autorais:

Por meio da *GPL*, Stallman usou os direitos autorais não para impor o monopólio de seu direito como autor, mas para garantir que o software não pudesse ser monopolizado. O resultado foi a criação de uma “zona segura” de código publicamente disponível que não poderia ser privatizado por interesses corporativos, uma espécie de espaço aberto no qual a comunidade hacker dos sonhos de Stallman poderia trabalhar em liberdade. (COLEMAN & GOLUB, 2008, p.261)

Assim, embora configurados de forma diferentes, o debate sobre software livre ou de código aberto ainda se baseiam na mesma cultura liberal subjacente à liberdade criptográfica. Enquanto a prática hacker crypto-freedom articula uma noção de liberdade negativa – a partir da

campanhas atuais destaca seu serviço de criptografia em duas etapas como vantagem em relação à concorrência.

⁴² Acesse: <https://www.fsf.org/>

transgressão à lei – a GPL de Stallman se origina a partir de uma noção mais positiva de liberdade. Por meio de licenças e manifestos, o movimento de software livre procurou criar a base tecnológica através da qual uma florescente comunidade de hackers fosse capaz de se desenvolver. Tanto o software livre quanto o movimento pró-código aberto fazem parte de um mesmo campo político de resistência aos monopólios de controle e precificação que avançam sobre a internet⁴³. Tais movimentos são caracterizados por uma intensa sociabilidade entre hackers que se agregam em comunidades para garantir a difusão, uso e reprodutibilidade do código. Repositórios, *chats*, listas de e-mail tornam-se espaços que facilitam o trabalho hacker e garantem um público com conhecimento técnico para dar apoio e apreciar os produtos. Assim, ao invés de implantar uma compreensão negativa da liberdade como liberdade “absoluta” da coerção, como o fizeram práticas e subjetividades hackers anteriores, a prática do software livre e do código aberto empregam uma versão liberal de liberdade que invoca virtudes do acesso livre (*open access*), compartilhamento e pedagogia. (COLEMAN & GOLUB, 2008; PRETTO, 2017; SÖDERBERG, 2013)

A terceira e última prática hacker, identificada por Coleman e Golub (2008), avança sobre a perspectiva da insubordinação ao poder institucional, tão presente nas análises sobre cultura hacker. Nomeado como “**hacker underground**”, no idioma original, tal gênero hacker afirma que os ideais de acesso à informação e privacidade – tão caros às práticas hackers mais tradicionais – são exatamente isso: ideais. Utopias políticas que jamais serão alcançadas em seus sentidos absolutos ou de totalidade – haja vista, o sistema de controle e monopólio corporativo sustentado pelo modo de vida capitalista. Bem distinto da política de inversão, evidente nas técnicas legais de software livre e código aberto, o submundo hacker decreta sua crítica política principalmente por meio da transgressão. Este grupo encara a *hacking* como uma corrida armada constante entre aqueles com conhecimento e poder para erguer barreiras (instituições políticas e de governo, por exemplo) e aqueles com igual poder, conhecimento e principalmente desejo de desarmá-las (cultura hacker). Ao descartar os fins supostamente mais morais das agências de aplicação da lei e focar nos meios que elas empregam, o submundo

⁴³Em meados da década de 1990, Richard Stallman e muitos outros entusiastas do software livre ao adotarem a terminologia liberal de “liberdade de expressão”, sobrepõem a autonomia do indivíduo ao processo de privatização dos softwares disponíveis da época. Uma das mais famosas frases do manifesto pelo software livre e /ou código aberto afirma que a natureza da liberdade, aqui demandada, se relaciona com independência e não com gratuidade. Em inglês, no original, temos: “(...) *To understand the concept, you should think of free as in free speech, not as in free beer*”. Ver: <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.en.html> Acesso em: 05/03/2022

hacker tenta desafiar instituições de poder consolidado:

O *underground* procura lembrar aos que estão no poder que existem indivíduos em um desconhecido e cavernoso ‘lá fora’ que podem e sempre irão abalar, mesmo que apenas temporariamente, o suposto poder absoluto do ‘*establishment*’. (COLEMAN & GOLUB, 2008, p.264)⁴⁴

A moralidade codificada nesta prática hacker valoriza, assim, o processo de ultrapassar obstáculos, desarmar a segurança, acessar o inacessível, eliminar barreiras e alcançar o “pote de ouro” atrás da porta trancada – sabendo muito bem que as barreiras instituídas pelos conglomerados midiáticos do capitalismo digital serão renovadas constantemente. A transgressão contida na moralidade hacker “*underground*” aprofunda o espírito de insurgência contida nas ideias sobre cultura hacker e soma-se aos outros dois gêneros morais identificados por Coleman e Golub (2008). A percepção que não existe uma ética hacker única, mas um largo espectro político e ideológico que se articula a partir de diferentes práticas – que se contrapõem em alguns aspectos e se complementam em outros – é o principal argumento proposto pela pesquisadora em tela e seus pares (TAYLOR, 2005; KELTY, 2005; SÖDEBERG, 2013; COLEMAN, 2017). É importante mencionar que os estudos sobre ética e cultura hacker, em sua maioria, apresentam dados etnográficos e reflexões sobre gêneros hackers a partir de uma experiência anglo-saxã (ROSZAK, 1988; LEVY, 1984; HIMANEN, 2001; WARK 2014), por isso situam-se nas intersecções entre liberalismo e culturas hackers. No Brasil⁴⁵, vamos ter uma preocupação metodológica e analítica para traduzir cultura hacker a partir da performance latino-americana do conceito.

O já citado pesquisador Rafael Evangelista (2010;2014;2020), aliás, demonstra preocupação em se centralizar a pesquisa a partir desse alinhamento entre cultura hacker e liberalismo, para o autor, tal imbricamento analítico é genérico e explica de forma superficial a complexidade do tema e apropriação dos usos que o termo “hacker” alcança. Ou seja, as ideologias políticas do século XXI são, em sua maioria, todas fortemente alinhadas com princípios gerais da moral liberal: individualidade, autonomia e privacidade. Haveria, aliás, entre cultura hacker e a tradição liberal sutilezas e contradições – principalmente no que diz respeito à visão política

⁴⁴ No original: “*The underground seeks to remind those in power that there are individuals in an unknown, cavernous ‘out-there’ who can and always will unsettle, even if only temporarily, the purported absolute power of ‘the establishment’*”

⁴⁵ Nos próximos capítulos a intenção é aprofundar a análise com recorte de uma perspectiva brasileira e latino-americana sobre cultura hacker.

sobre propriedade e sua respectiva proteção. A liberdade produtiva – importante alicerce argumentativo da cultura hacker, em muitos casos entra em conflito com as leis que regulamentam a propriedade intelectual. E aqui reside a preocupação observada entre pesquisadores do sul global: ao forçar uma associação entre cultura hacker e liberalismo talvez encontremos uma armadilha da qual é necessário escapar. Nesse sentido, é salutar não compreender a cultura hacker como um objeto dotado de características essenciais e fossilizado no tempo (LEMOS, 2001; SILVEIRA, 2010; PINHEIRO, 2019; MENEZES, 2018; MATTOS, 2014; FONTENELE, 2020).

Para Evangelista (2020) a lupa de análise para ação e moral hacker deve ser articulada por meio daqueles que definem a si mesmos e a outros, socialmente, como hackers. Não à toa, em sua pesquisa de doutorado, o antropólogo, investigou a circulação e o funcionamento da palavra “hacker” no contexto brasileiro do movimento software livre. O objetivo foi entender como as divisões políticas internacionais dos hackers do software livre se refletiam e ganhavam novos contornos e significados pelos grupos brasileiros:

“(…) identificamos o sentido positivo atribuído ao termo pelos membros do movimento que, como seus pares internacionais, procuravam distanciar a imagem do hacker da ideia de violador de sistemas, prevalente na mídia. Vimos como a palavra ganhou uma conotação favorável, quase romântica, ligada à ideia de inventividade, de capacidade de concretizar soluções não somente inovadoras, mas socialmente justas. Acompanhamos como, enquanto alguns buscavam expandir a classificação para além das questões técnicas, outros policiavam seu uso, censurando empregos da palavra que viam como ação de aproveitadores. Também registramos as fronteiras tênues entre as culturas hacker, nerd e geek, com os termos muitas vezes sendo usados como sinônimos e os traços comportamentais e de gostos se sobrepondo” (EVANGELISTA, 2020, p.32)

Ao tentar transitar entre a polissemia que a expressão *hacker* - e seus derivados -, possuem o presente capítulo intenta articular as possíveis subjetividades políticas, ideológicas e de cultura que estão a balizar a construção de sentido para o termo. Assim, a performatividade da ética/cultura hacker vai se demonstrando como um modo de apropriação desviante que, através de uma dinâmica interdisciplinar e complexa será disseminada, atingindo de forma indireta a praticamente todo o conjunto da sociedade pós-industrial de capitalismo digital e de vigilância algorítmica. As táticas e as estratégias de sujeitos comuns – no nosso caso, os hackers - tecem aquilo que Michel de Certeau (1998) elaborou como uma “sociologia dos usos”: a partir de suas práticas cotidianas, seus modos de atuação enquanto indivíduos que interagem socialmente, a

singularidade de tais práticas é demarcada, assim como a pluralidade social que emerge dessa interação que pouco a pouco contribui para a invenção do cotidiano social da vida humana.

Nesse processo individual-coletivo, emerge uma cultura, cujos elementos passam a fazer parte da vida ordinária dos indivíduos, coadunando com a ideia de que os indivíduos são determinados por suas relações sociais. Dessa forma, a cultura hacker, ao passo em que desenvolve suas “maneiras de fazer”, constitui suas práticas por meio de técnicas oriundas da sua própria produção cultural, instituindo, portanto, seus modelos de ação que a caracterizam e contribuem para sua reapropriação do espaço organizado em que se encontra, a internet.

Outro conceito interessante para pensarmos a potência política inerente à cultura hacker através da sua força metalinguística, é a ideia de “público recursivo” (*recursive public*, no original em inglês). Trazido à tona por Kelty (2005) para se referir a grupos sociais específicos cuja característica definidora é a preocupação compartilhada das condições técnicas e legais que possibilitam sua associação e existência, assim, públicos recursivos seriam inerentemente políticos, pois se encontram nas fronteiras entre tecnologia e política. Quando sujeitos hackers discutem sobre e por meio da Internet, estão discutindo sobre estruturas técnicas e legais que criam e transformam e que, concomitantemente, são pré-condição básica da própria discussão. A internet, portanto, pode ser vista como um produto-efeito das práticas hackers, e, o lugar tecnopolítico através do qual hackers dependem para continuar a existir como grupo social. (PINHEIRO, 2019; COLEMAN, 2017). Kelty (2005) afirma que a ideia de recursividade presente na subjetividade da cultura hacker funcionaria como um imaginário coletivo. Nesse sentido, os hackers:

“(…) não apenas discutem sobre essas estruturas e regras, mas também consideram sagrado o direito de alterar essas regras reescrevendo e reimplementando os protocolos principais (as “regras”) e o software principal que dão à Internet sua estrutura; também consideram essencial que os indivíduos e grupos da sociedade tenham o direito de reimplementar regimes legais de ordem privada para atingir esses fins. Esses argumentos não são fantasiosos nem representam como a Internet “realmente é” – eles são imaginários sobre o que dá à Internet sua ordem atual ou como ela deveria ser pensada no futuro” (KELTY, 2005, p.186 – tradução nossa)⁴⁶

⁴⁶ No original: “(...) *not only do they argue about these structures and rules, but they consider sacred the right to change these rules by rewriting and reimplementing the core protocols (the “rules”) and core software that give the Internet its structure; they also consider it essential that individuals and groups in society have the right to reimplement privately ordered legal regimes to achieve these ends.*

A definição das narrativas, técnicas, estruturas estéticas, práticas e tecnologias utilizadas na criação de softwares, protocolos e infraestruturas que dão sustentação à ordem moral e social da cultura hacker se tornaram lentes políticas de percepção do mundo. As ideias de abertura/ acesso, autonomia e privacidade, advém dos usos sociais da prática hacker que se expandem para a esfera pública. Sem conhecimento e acesso livre a códigos e protocolos, hackers não conseguem garantir sua associação ou realizar suas atividades criativas. Aliás, a defesa à criatividade, tão cara à cultura hacker, só se faz possível no contexto menos regulado e hierárquico possível. Assim, ainda que a liberdade defendida pelos hackers seja influenciada por sensibilidades liberais, o seu significado é construído a partir das práticas da programação e do contexto social do uso da internet, onde se comunicar e criar através do computador tornam-se espaços de liberdade produtiva, ensino, sociabilidade e diversão. (PRETTO, 2017; COLEMAN, 2017)

A ética hacker seria, portanto, uma atualização dos ideais do liberalismo moral e político mais tradicional, muito mais do que uma prefiguração de um comunismo informacional. Além disso, teria um matiz libertário herdado da contracultura dos anos 1960 e 1970. (...) É muito comum na literatura hacker que a horizontalidade, a igualdade e a total liberdade sejam apresentadas como principais trunfos das redes colaborativas e regularmente contrapostas à obsessão das empresas e das administrações públicas por preceitos e controle. (...) Nesse sentido, a ética hacker tem mais ou menos a mesma função das normas coletivas que fundamentam o estabelecimento de regras e instituições no caso dos comuns naturais⁴⁷. (DARDOT & LAVAL, 2017, p.184)

Embora os estereótipos do sujeito hacker transitem entre o do jovem branco, liberal, conhecedor de tecnologia e imerso em um *ethos* tecnomeritocrático – geralmente ligado às comunidades norte-americanas de software livre e código aberto ou, aquele que age por vias ilícitas para quebra de protocolos e exposição de informações confidenciais – públicas ou de grandes

These arguments are neither idle nor do they represent how the Internet “really is” —They are imaginaries of what gives the Internet its present order or how it should be ordered in the future”

⁴⁷ A expansão da internet nas últimas décadas trouxe à tona não só novas possibilidades de cooperação intelectual e reciprocidade de intercâmbios em rede, mas também os riscos que ameaçam as liberdades em consequência da concentração do capitalismo digital e do controle policial dos Estados. Desde então, filósofos, juristas e economistas produzem grande número de obras que, pouco a pouco constituíram o campo cada vez mais rico dos *commons studies*. Em resumo, "comum" se tornou a designação de um regime de práticas, lutas, instituições e pesquisas que abrem as portas para um futuro não capitalista. O comum seria então encontrado em diversos “ambientes”, quais sejam, o natural (água, solo, florestas, atmosfera etc.), social (parques, espaços públicos, jardins comunitários, festas etc.) e o de conhecimento e cultura (língua, *softwares*, diversidade, técnicas culturais etc.). Ver: HARD & NEGRI, 2005 e DARDOT & LAVAL, 2017

corporações privadas, a comunidade hacker, em sua potência cosmopolita, vem nas últimas décadas se articulando a partir de ações políticas em vários países do norte e sul global, e, igualmente através de uma diversidade de pautas. (COLEMAN, 2017; EVANGELISTA, 2020; PINHEIRO, 2019; BRUNO et al, 2018). Dados os efeitos políticos multifacetados, complexos e muitas vezes controversos engendrados pela comunidade hacker contemporânea, desde a criação de novos regimes de licenciamento para *softwares* até a exposição dos abusos do estado de vigilância (ZUBOFF, 2020; ASSANGE et al, 2013;), é essencial manter as variações de usos da cultura hacker e a diversidade política de sua comunidade na vanguarda das análises sobre a sociedade atual.

Não nos interessa aprofundar uma análise antropológica ou etnográfica do sujeito hacker – outros pesquisadores já o fizeram com importante relevância para o campo – Himanen (2001), Coleman (2013, 2017), Coleman e Golub (2008), Söderberg (2013), Kelty (2005), Evangelista (2020), Silveira (2010) – todavia, a presente tese se interessa pela comunhão de códigos éticos e morais realizada por esse grupo social que culmina naquilo que estamos percebendo aqui como *cultura hacker*. Cientes da cautela necessária para não cairmos em uma idealização superficial e determinista do nosso objeto de análise, cabe o questionamento se essa ética hacker – alimentada por uma bibliografia que visa tanto descrevê-la como construí-la, não seria a tradução – via práticas difusas de solidariedade e meritocracia - das tensões contemporâneas em relação à experiência cidadã no tocante à nossa sociabilidade digital. Nesse sentido, quais apropriações culturais podemos identificar para com o *ethos* hacker?

1.3 Hackearam-me!⁴⁸ Ou o *Devir* Hacker: possibilidades e estéticas contemporâneas

Cultura hacker se torna, assim, expressão da transitoriedade, de atualizações e questionamentos constantes, exemplo fácil sobre a condição pós-moderna e seus discursos (LYOTARD, 1998). Uma cultura que se localiza, concomitantemente, às margens e ao centro da cultura contemporânea – essa, por sua vez, marcada pelo derretimento das grandes narrativas do século XX. Se antes, os grandes aglutinadores do debate político eram temas como classe, lutas laborais e econômicas ou a política partidária, agora o campo da disputa política se capilariza em identidades marginais e/ou fluídas, imaginários sociais complexos, estéticas digitais,

⁴⁸ Título faz menção a uma canção de arrocha, sucesso musical do cantor e compositor baiano Thierry, que produz um neologismo com o termo Hacker, ao conjugá-lo como verbo em língua portuguesa. O eu-lírico em questão nos informa: seu coração foi hackeado. Para ouvir: <https://www.youtube.com/watch?v=2M4PJJ0HNQ4>

gameficação da cultura popular, plataformização da vida e aceleração algorítmica. A cibercultura e os sujeitos hackers articulam assim as fronteiras culturais da contemporaneidade – contribuindo tanto para suas estratégias estéticas e de discurso como também para sua operacionalização técnica. (LEMOS, 2001; COLEMAN, 2013; DARDOT & LAVAL, 2017; BRUNO et al, 2019)

As atuais configurações do modo de produção capitalista sugerem uma ampliação da sua subjetividade neoliberal. Ao estender seus interesses para além da mera produção de mercadorias e consequente produção da mais-valia, o capitalismo cognitivo, de dados, da vigilância, pautado, portanto, pelo fluxo de informações gerado pela tecnicidade digital humana e seu intelecto de massa (*big data*) recria a sociedade como uma fábrica social hiperconectada, com possibilidades de controle e antecipação do desejo humano, ou melhor: mapeamento dos nossos afetos, via inteligência artificial, como nunca antes experienciado (CASTELLS, 2003; ZUBOFF, 2020; HAN, 2018; LEMOS, 2021). Nas redes circulam novas narrativas e estéticas, ao passo que se desenvolve-se discussões que reforçam a ideia sobre os novos modos de fruição comunicativa. O modelo de comunicabilidade em rede – interativo e conectivo – abre potencialidade e inaugura problemáticas socioculturais.

As novas culturas políticas da vida digital – em suas práticas artísticas, de comunicação e de movimento sociais – evidenciam a proatividade dos novos atores e a localização incerta de muitos processos culturais na produção e na circulação de tais novas formas de ação social e consumo cultural. Isso reduz a sacralização de espaços tradicionais da esfera pública – como as instituições sociais, Estado, governos, universidades, imprensa tradicional e etc. – e implementa novos espaços para a criação de experiências políticas, culturais, artísticas e de consumo. Nesse cenário, e por intermédio das mídias digitais contemporâneas, as lutas sociais tradicionais agora possuem novo ímpeto:

Elas existem como uma espécie de névoa fina de ativismo internacional, composta de inúmeras gotículas de contato e comunicação, condensando-se em maiores ou menores densidades e acumulações, dispersando-se novamente, rodopiando em formações e filamentos inesperados, soprando sobre e ao redor das barreiras que dividem os trabalhadores globais (DYER-WHITEFORD apud TAYLOR, 2005, p.638 – tradução nossa)⁴⁹

⁴⁹ No original: “*They exist as a sort of fine mist of international activism, composed of innumerable droplets of contact and communication, condensing in greater or lesser densities and accumulations, dispersing again, swirling into unexpected formations and filaments, blowing over and around the barriers dividing global workers.*”

Hardt & Negri (2005), por exemplo, sugerem que a militância política tradicional aliada a um novo nível de conhecimento tecnológico – ambiente que origina o *ethos* hacker - favorece o surgimento de uma cooperação produtiva interna ao sistema capitalista, possível através da intelectualidade de massa e das redes afetivas - a “biopolítica” seria resultado do fato de que, na era da informação, o material revolucionário está em toda parte. Teríamos, assim, uma intensa e contínua produtividade da biopolítica na pós-modernidade. Se unirmos tal ideia ao conceito de público recursivo (KELTY, 2008), já citado no presente capítulo, vamos alcançar uma análise teórica que nos estimula a pensar a cultura hacker como ferramenta de construção dessa biopolítica pós-moderna, uma vez que se situa nas fissuras do capitalismo digital e neoliberal, ao passo que questiona e reatualiza o poder hegemônico, a partir das tecnologias de comunicação e informação que o sustenta. Corrobora com tal análise o fato de que desde os movimentos originários da cultura hacker, um certo ativismo político sempre esteve presente em suas principais práticas e gêneros morais (COLEMAN, 2013). Se há uma geração de hackers, a partir dos anos 1980, lida por alguns autores, como os “empreendedores do Vale do Silício”, que protagonizaram uma apropriação neoliberal do McLuhanismo, através da fundação das grandes corporações tecnológicas da atualidade (*big techs*) (ROSKAZ, 1988; MOROZOV, 2018), é na década seguinte, meados de 1990, que ações genuinamente políticas através da apropriação social da tecnologia, via hackers, vai se destacar frente à opinião pública.

O *hacktivismo* marcou a fusão da atividade hacker com uma postura política aberta, na qual a luta política se torna razão de ser desse gênero hacker. (TAYLOR, 2005; ASSANGE et al, 2013). Um dos pioneiros grupos de ativismo hacker é o *Electronic Disturbance Theatre* (EDT)⁵⁰, fundado pelos nova-iorquinos Stefan Wray e Ricardo Dominguez, militantes experientes, que ao perceberem a evolução das ferramentas digitais para vida em sociedade, almejavam organizar novas formas de resistência. Não por acaso, através da internet da época, organizaram uma das mais notáveis ações políticas via novas tecnologias de comunicação e informação. Reunindo artistas, hackers e ativistas políticos norte-americanos, declararam apoio à resistência indígena mexicana do *Ejército Zapatista de Liberación Nacional* (EZLN), que por sua vez, reivindicava o poder político no México como forma de impedir que o país integrasse o Acordo de Livre Comércio da América do Norte (Nafta). Através da distribuição gratuita de um software, o Floodnet, e de uma ação orquestrada, o EDT sobrecarregou os servidores de sites oficiais do governo mexicano e do Pentágono (sede do Departamento de Defesa dos Estados

⁵⁰ Mais informações: <https://www.thing.net/~rdom/ecd/EDTECD.html>

Unidos).

A colaboração entre cultura hacker e movimento zapatista, encenou uma desobediência civil eletrônica (TAYLOR, 2005) e reuniu uma comunidade internacional de apoiadores, amplamente organizada por meio de atividades na Internet, que deram um exemplo das possibilidades e limitações da rede como ferramenta para os movimentos sociais. (DOWNING, 2004). Não obstante, a repressão e controle ao acesso e distribuição de informações na internet, pelas agências de governo e Estado, veem ganhando força nas últimas décadas (ASSANGE et al, 2013)

Nesse sentido, ainda que tratem de aspectos e temporalidades diferentes da ação política potencialmente presente na cultura hacker, há um consenso entre autores de que o estímulo ao engajamento político da comunidade hacker, em si, seria a percepção de que o ambiente/público recursivo ao qual pertence está em risco. (KELTY, 2005; SÖDERBERG, 2013; ASSANGE et al, 2013; EVANGELISTA, 2020; COLEMAN, 2017). As sensibilidades políticas, entre hackers, costumam refletir padrões políticos regionais ou dominantes e, historicamente, sujeitos da cultura hacker se engajam politicamente em resposta a agressões dos governos e corporações direcionadas aos próprios hackers e às suas tecnologias e práticas, que dependem das especificidades das legislações vigentes, em âmbito federal e estadual, e das narrativas socioculturais sobre propriedade intelectual, liberdade de expressão, vigilância e privacidade (SILVEIRA, 2009; ZUBOFF, 2020; LEMOS, 2021).

Em retrospecto histórico, refletindo sobre a relação entre “ilegalidade”, cultura hacker e ativismo, as primeiras prisões de hackers, em solo norte-americano, aconteceram em 1961, com os *phreaks* - como acabaram sendo conhecidos os hackers universitários do MIT que invadiam o sistema telefônico da época para fazer chamadas telefônicas e conferências telefônicas gratuitas (COLEMAN & GOLUB, 2008). Nas décadas de 1980 e 1990, em que as invasões à sistemas computacionais e roubo de códigos-fonte de softwares proprietários, começam a chamar a atenção da imprensa, destaca-se um dos casos individuais mais emblemáticos da comunidade hacker: o de Kevin Mitnick - alvo principal de uma caçada policial homérica empreendida pelas mais altas patentes do governo norte-americano. Mitnik chegou a ser preso acusado de vender softwares proprietário para empresas concorrentes e possuir ilegalmente códigos para chamadas de longa-distância. Ele foi detido, sem fiança, por mais de dois anos

antes da sentença definitiva (ganhando, assim, a distinção de ser a prisão preventiva mais longa da história norte-americana antes do 11 de Setembro).

Durante a prisão, o jovem permaneceu em confinamento solitário por oito meses, a justificativa da promotoria para os excessos punitivos endereçados à Mitnik ilustrou certa paranoia e um profundo desconhecimento tecnológico pelas agências do governo. Além de empreender uma campanha de opinião pública para liberdade de Mitnik (*Free Kevin!*) a novela “Kevin Mitnik” acendeu na comunidade hacker, da época, um sinal de alerta: somos personas *non-grata* aos olhos do poder institucional, e nosso engajamento político deve ser organizado. (COLEMAN & GOLUB, 2008; EVANGELISTA, 2020).

Figura 3: Manifestação da Comunidade Hacker em Las Vegas, Califórnia, em prol da liberdade de Kevin Mitnik.



Fonte: <https://www.mitnicksecurity.com/>

Um dos exemplos mais recentes sobre engajamento político hacker e seu respectivo embate com órgãos tradicionais do poder hegemônico foi o de Aaron Swartz: programador e escritor norte-americano, conhecido por ser ativista pela internet livre. Foi processado por fraude eletrônica pela corte norte-americana e invasão de computadores após conseguir fazer o *download* gratuito de milhões de artigos acadêmicos do repositório JSTOR⁵¹, usando computadores do MIT⁵². Defensor da quebra de obstáculos para o acesso ao conhecimento, Swartz acreditava que o conhecimento gerado nas universidades públicas e financiado pelo governo estadunidense deveria ser público e de acesso aberto e gratuito (COLEMAN, 2017; SUBER, 2012)⁵³.

⁵¹ <https://www.jstor.org/>

⁵² Para ter acesso à artigos bloqueados no portal JSTOR, acesse: <https://sci-hub.se/>

⁵³ Aaron Swartz foi encontrado morto, por enforcamento, em seu apartamento em 2013, aos 26 anos de idade, dois dias após ter recusado um acordo com a promotoria dos Estados Unidos – que exigia que o

Nas últimas décadas intensifica-se a pauta hacker e sua respectiva movimentação política na esfera pública globalizada. Grandes acontecimentos históricos como Wikileaks⁵⁴, a intensificação do grupo Anonnymous⁵⁵, os vazamentos de Edward Snowden⁵⁶ sobre os programas de vigilância da Agência de Segurança Nacional estadunidense (em inglês: National Security Agency – NSA), e aqui no Brasil, o julgamento do “Hacker de Araraquara”⁵⁷ serviram como modelos de ação política e gatilho para engajamento de hackers ao redor do mundo⁵⁸. A violência da punição, à lá Kevin Mitnik e Aaron Swartz, das autoridades oficiais àqueles que ousaram expor a caixa-preta do Estado ou criaram ferramentas para tal, como Julian Assange (et al, 2013) e Chelsea Manning⁵⁹, teriam impulsionado a comunidade hacker a dialogar com a sociedade civil a partir de suas pautas mais caras: privacidade, liberdade e acesso à informação. Haveria, portanto, na última década uma movimentação de sujeitos hackers de diferentes matizes ideológicas para a arena política contemporânea, de modo que não seria mais possível olhar para essa cultura como se fosse algo exótico ao panorama tecno-social e político dos tempos atuais. (COLEMAN, 2017; RABELO 2017).

acusado se declarasse culpado por treze crimes de fraude eletrônica. Para mais informações, acesse: <https://outraspalavras.net/tecnologiaemdisputa/aaron-swartz-guerrilheiro-da-internet-livre/>

⁵⁴ A organização fundada por Julian Assange surge na Islândia e ganha as manchetes no mundo em 2010, quando divulga o vídeo "*Collateral Murder*" e diversos documentos sigilosos do governo dos EUA.

⁵⁵ Grupo de *hacktivismo* mais conhecido do mundo. Com origem nos fóruns do 4chan, o Anonymous foi responsável por incontáveis hacks alguns com repercussão internacional. O primeiro a ganhar notoriedade foi o Project Chanology, contra a igreja da Cientologia, em 2008. Em 2012, a Interpol prendeu 25 supostos hackers ligados ao grupo.

⁵⁶ Analista de sistemas norte-americano, ex-administrador de sistemas da CIA (Central Intelligence Agency) e ex-contratado da NSA (National Security Agency) tornou públicos detalhes de vários programas que constituem o sistema de vigilância global praticado pela NSA norte-americana.

⁵⁷ Em 2019, ao vazar mensagens de Telegram trocadas entre o ex-juiz Sergio Moro e procuradores da Operação Lava Jato, a Polícia Federal brasileira prendeu seis suspeitos da invasão dos celulares, entre eles Walter Delgatti Neto (o “hacker de Araraquara”), que defendeu a divulgação das conversas por tratarem de temas de interesse público. Tal vazamento muda completamente o cenário de disputa política no país, sendo uma das principais razões pelo anulamento do julgamento contra o ex-Presidente Luís Inácio Lula da Silva (PT), que retoma seus direitos políticos e é atualmente candidato à Presidência e se mantém a frente do atual presidente Jair Bolsonaro, nas pesquisas de intenção de voto.

⁵⁸ A cultura hacker e toda sua complexidade de conceituação e análise vem nos últimos anos protagonizando debates internacionais sobre invasões à sistemas políticos de Estados-nação ao redor do globo. Potências como EUA, União Europeia e Brasil acionam os atores sociais – “Hackers” para ilustrar novas formas de disputa de poder globalizado, a partir da versão *big data* e algorítmica que o capitalismo alcança nos dias atuais. A Rússia e a China são lidas, pelo ocidente, como lócus importantes do uso de tecnologias de comunicação e informação para obter vantagens políticas no cenário internacional. A expressão: “Hackers Russos” é popular na internet, com produção farta de memes e análises sobre o novo tabuleiro político de poder a partir de uma sociedade hiperconectada. Vale a leitura: <https://bit.ly/3xpmrpB>

⁵⁹ Política, ativista e militar transexual do Exército dos Estados Unidos. Foi a principal denunciante do escândalo "Cablegate" publicizado via Wikileaks que demonstrou as táticas de vigilância global dos EUA.

A ação ativista com fortes elementos da cultura hacker, o hackativismo, se articula a partir de uma diversidade de táticas políticas: criação de ferramentas (*softwares*, plataformas e protocolos de compartilhamento de conhecimento e bens culturais), pressão social para reformulação de legislações altamente cerceadoras⁶⁰, vazamentos, denúncias e ações diretas de *hacking* e de desobediência civil eletrônica, assim como, suporte técnico - para garantia de privacidade de indivíduos, coletivos e ativistas – são as principais formas de ação do hackativismo (COLEMAN,2017; TAYLOR, 2009; MENEZES, 2019). Ao refletir sobre as condições históricas que permitem o alinhamento da cultura hacker à ações de ativismo político por transformação social, Coleman (2017) identifica subjetividades hackers que articulam, por sua vez, a relação entre o *ethos* hacker e o campo da disputa político-social. Segundo a autora, ao compreender a tendência neoliberal de controle e vigilância, a comunidade hacker se organiza politicamente e assume atitudes ativistas que seriam auxiliadas por três características genuínas do hackerismo. A primeira delas seria **a valorização do artifício** (*craftiness*) que vai se manifestar através do interesse e disposição constantes que hackers possuem para identificar inconsistências, subverter convenções e contornar limitações tecnológicas. A performance do artifício é uma disposição estética que emerge da prática técnica e encontra diferentes expressões na comunidade hacker, como a escrita de códigos de programação, quebra de regras, implantar “*easter eggs*”⁶¹ ou quebra-cabeças em softwares, documentos e manuais. Para Coleman (2017), a maior evidência dessa ode à sua prática diária de *hacking*, é a forma com a qual hackers entrelaçam bom humor, e as vezes, com um tom irônico e sarcástico, às suas práticas, linguagens e tecnologias.

A segunda característica que balizaria a performatividade hacker na arena política, seria o **cultivo histórico ao antiautoritarismo** próprio da cultura hacker. O ceticismo direcionado a

⁶⁰ Um dos mais fortes exemplos de legislação que almeja limitar o acesso à bens culturais via Internet foram as propostas de leis: SOPA (abreviatura para *Stop Online Piracy Act* [Lei de combate à “pirataria” online] e PIPA, de *Protect Intellectual Property Act* [Lei de Prevenção a Ameaças On-line Reais à Criatividade Econômica e de Roubo de Propriedade Intelectual] ambas são leis propostas nos Estados Unidos que ficaram mundialmente conhecidas no início de 2012. Trata-se de expressões legislativas que indicaram o forte debate sobre direitos autorais em um ambiente de fragmentação narrativa como a Internet. Ativistas pela Internet livre e aberta, em 2012, assim como hackers, empresas e organizações, pressionaram o Congresso norte-americano, que acabou não aprovando as leis. O episódio é considerado a primeira grande revelação do poder do *lobby* da indústria da internet sobre as determinações do Congresso estadunidense (ASSANGE et al, 2013)

⁶¹Um “ovo de Páscoa” é uma mensagem, imagem ou recurso oculto em *software*, videogame, filme ou outro meio, geralmente eletrônico. O termo usado dessa maneira foi cunhado por volta de 1979 por Steve Wright, o então Diretor de Desenvolvimento de Software da Atari, para descrever uma mensagem oculta no videogame Atari Adventure, em referência a uma caça aos ovos de Páscoa.

instituições centralizadoras de poder, muitas vezes, é manifestado através de zines, textos-manifestos etc. Especificamente, essa característica exprime a relação dos hackers com regras, normas e leis. Desobediência e subversão, de acordo com Coleman (2017), devem ser entendidas como condição originária dos hackers. Lembremos do cenário contra-cultural cuja base estética e política da cultura hacker é erguida, nas décadas de 60 e 70, do século XX. Mesmo os hackers guerrilheiros, das universidades, cujas práticas não eram ilegais, contornavam várias regras para acessarem computadores. O teor das respostas das instituições, como perseguições, prisões e punições descabidas, que se iniciam na década de 60 e escalaram nas últimas décadas também ajudam a cimentar essa repulsa ao poder institucional, ao mesmo tempo que fortalece a capacidade de organização política da cultura hacker.

Assim, a terceira e última subjetividade hacker que dá sustentação à ação política de hackers pelo mundo, seria, para Coleman (2017) a **organização coletiva e comportamento extremamente social**: todos os tipos de *hacking* envolvem formas de entrelaçamento social e convivência online ou física em espaços coletivos. Cooperação, associação, ajuda mútua e construção de comunidades são inerentes ao artifício hacker. Espaços de sociabilidade, como *hacklabs* ou *hackerspaces* incorporam uma lógica de independência e impulsionam o desenvolvimento coletivo de tecnologias e, em uma retroalimentação, hackers continuamente os criam e habitam.

Aliás, tais espaços veem nos últimos anos se destacando na pauta comportamental e política de diversas cidades, no Brasil e no mundo (MAXIGAS, 2012; PINHEIRO, 2019; MENEZES, 2018; MATTOS, 2014). O fenômeno dos *hackerspaces* é, em última instância, um significativo exemplo do transbordamento do artifício hacker para com as novas culturas políticas, uma amostra, portanto, da polissemia que a cultura hacker e suas conceituações e práticas alcançam no século XXI. Nesse sentido, possibilidades e estéticas contemporâneas, tendo como base tais espaços hackers, se entrelaçam às ideias de compartilhamento, novas formas de sociabilidade e mediação política, além de novas pulsões anti-*establishment* via formulações do hackativismo atual. Esse *devoir* hacker parece querer nos mostrar as aplicabilidades (e suas respectivas subjetividades) que a ética hacker, configurada em múltiplos sentidos, alcança na pós-modernidade que nos atravessa (COLEMAN, 2017; DELFANTI, 2013; MARTINS, 2017) Hackers, além de compartilhar das práticas de outros artesões e ativistas, de promover reuniões para apreender, ensinar e estabelecer diretrizes para a colaboração e criação, também

construíram espaços de sociabilização análogo às oficinas e laboratórios. Assim, *hackerspaces* podem ser definidos como lugares físicos operados comunitariamente, com ferramentas e recursos compartilhados, nos quais pessoas podem se reunir e operacionalizar projetos, frequentemente, ligados à tecnologia e à ética hacker. A potência política e pedagógica que emerge desses *hackerspaces* realiza o encontro de indivíduos interessados em uma perspectiva *hackerista*, ou seja, criadoras de novas realidades políticas de sociabilização e abertura – tendo o acesso livre e o compartilhamento como princípios norteadores (MENEZES, 2018; PRETTO, 2017)

Com surgimento em meados da década de 1980, um dos primeiros *hackerspaces* a tomar proporção política e notória foi o *Chaos Computer Club* Berlin, na Alemanha, com seu ativismo mais voltado às questões de segurança e privacidade nos países de língua alemã. A Europa, aliás, é um importante núcleo irradiador da ideia sobre *hackerspaces*, com perfis mais politizados, ligados aos movimentos autonomistas e anarquistas. Na origem do movimento, *hackerspaces* eram instalados em ocupações, como parte de ações de *squatting*⁶², dedicados ao ativismo, tendo a internet e o midiativismo como principais ferramentas de ação política. (MAXIGAS, 2012; DOWNING, 2004). Todavia, a influência dos percussores do movimento *hackerspace*, como o HCC (Homebrew Computer Club) – nos EUA - que no final de década de 1970, já possuíam a missão de organizar em coletivo ações e propostas de apropriação social da tecnologia, se faz presente. Em 2007, o modelo dos *hackerspaces* europeus foi importado para os Estados Unidos onde cresceu com forte capilaridade e adesão popular. Hoje o movimento possui um alcance global, com muitos espaços independentes e autogeridos em diversos países. No Brasil, o pioneiro foi Garoa Hacker Clube, iniciado em 2010, em São Paulo. E na Bahia, em Salvador, temos o Raul Hacker Clube, inaugurado em 2014 (MATTOS, 2014; MENEZES, 2018)

⁶² O termo em inglês faz referência especificamente ao ato de ocupar um espaço ou construção, abandonada ou desabitada, sem permissão de seus proprietários legais, não para transformá-lo em uma propriedade privada, mas com o objetivo de criar uma esfera de sociabilidade e vivência libertária. Está relacionado a movimentos políticos como anarquismo, autonomismo e socialismo.

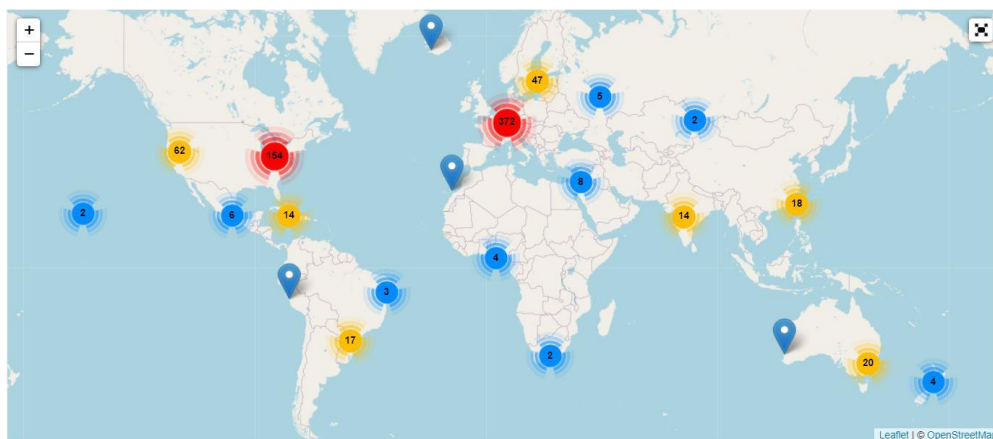


Figura 4: Mapa (2022) dos Hackerspaces ativos listados no site Hackerspace.org.

Fonte: https://wiki.hackerspaces.org/List_of_Hacker_Spaces

Diversos estudos sobre *hackerspaces* foram realizados no Brasil na tentativa de elucidar sobre tal objeto de análise. Pesquisas que abordam as atividades desenvolvidas; o perfil dos participantes; suas relações sociais; o ativismo político; a articulação entre campos variados do conhecimento como: tecnologias da comunicação e informação, arquitetura e pedagogia, além do campo da ciência política e da cultura, demonstram o interesse da academia ao fenômeno (MENEZES, 2018; PINHEIRO, 2019; MATTOS, 2014). Se por um lado não há um consenso teórico sobre os limites da definição sobre hackerspaces – haja vista desdobramentos conceituais que revelam teorias sobre *hacklabs*; *makerspaces* ou *fablabs*⁶³ – de modo geral *hackerspaces*, e seus derivados, estão voltados à experimentação tecnológica como exploração inventiva que podem transbordar para debates sobre acesso ao conhecimento, cooperação política e cidadania. Como lócus de criação, adaptação, reparação e produção de artefatos tecnológicos, *hackerspaces* são espaços pelos quais os princípios do software e hardware livres, e de código aberto, e, da produção em pares, colaborativa, com distribuição ampla e livre, fazem morada e traduzem a influência do *éthos* hacker para além do senso comum sobre ilegalidade e invasão de sistemas, preconizando o trabalho cooperativo e o conhecimento compartilhado, ao passo que fomenta o prazer em desvendar e inventar soluções tecnológicas.

Vale destacar que *hackerspaces* não escaparam da clássica tática de apropriação capitalista. Se

⁶³ Mesmo que a fronteira entre *hackerspaces*, *hacklabs*, *fablabs* e *makerspaces* por vezes não seja muito nítida, esses três espaços partilham do interesse por tecnologia, criatividade, resolução de problemas e empreendedorismo, a partir de um viés de colaboração e trabalho em equipe. Todos absorvem e apropriam individualmente do *ethos* hacker, para construção de suas narrativas. Ver: MAXIGAS, 2012; MATTOS, 2014; MENEZES, 2018

essa tendência já foi observada para com a cultura hacker como um todo –haja vista, o debate sobre o empreendedorismo neoliberal do Vale do Silício sob uma tal ideologia californiana que cooptou ideias socialistas para exercício do livre mercado com linguagens disruptivas (BARBROOK, 2009; SAFATLE, 2017; MOROZOV, 2018) – o mesmo se dará em direção à espaços de sociabilidade hacker como os *hackerspaces*. Grandes corporações do capital atual, como Meta (ex-Facebook), Google, Microsoft, ou a gigante do varejo nacional e *marketplace*, Magazine Luiza⁶⁴, possuem em suas estruturas e discursos organizacionais equipes de funcionários sob a chancela de se articularem em *hackerspaces* ou seus derivados – como *labs* – estrategicamente arquitetados pelas empresas. Não é raro, na publicidade atual de tais organizações termos que intentam caracterizar práticas comerciais com roupagem disruptiva, típica da ética hacker, como: *growth hacking*⁶⁵; *hackvertising*⁶⁶; *hackathons*⁶⁷ ou como indica o Facebook em vídeo institucional: “*Hack the Future*”⁶⁸ (Figura 6)



Figura 5: Publicitários brasileiros palestram sobre a “ascensão do hackvertising”, durante o principal evento de publicidade do mundo, o Cannes Lions International Festival of Creativity, em 2018. Fonte: <https://www.updateordie.com/2018/06/20/hackvertising-e-um-nome-f/>

⁶⁴ Luizalabs é o setor de Tecnologia e Informação (TI) da empresa - <https://medium.com/luizalabs>

⁶⁵ “Growth Hacking é um termo implementado por Sean Ellis. Segundo ele, a definição mais correta é: marketing orientado a experimentos. O objetivo é encontrar oportunidades visando resultados rápidos para o crescimento (growth) da empresa” Fonte: <https://rockcontent.com/br/blog/growth-hacking/>

⁶⁶ Neologismo que une o termo Hacker + Advertising (propaganda, em inglês) para supostamente indicar novas táticas publicitárias de produção de imagem para produtos e serviços. “O consumidor passa a ter uma expectativa mais elevada da marca. De uma marca que sempre pode surpreender e está atualizada e conectada. E é neste contexto que a gente gosta de falar do conceito de hackvertising”. Fonte: <https://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2018/09/06/a-definicao-de-hackvertising-segundo-o-burger-king.html>

⁶⁷ Trata-se de uma maratona de programação na qual hackers se reúnem por horas, dias ou até semanas, a fim de explorar dados abertos, desvendar códigos e sistemas lógicos, discutir novas ideias e desenvolver projetos de software ou mesmo de hardware. Fonte: Wikipédia

⁶⁸ Vídeo intitulado “Mudanças para 2020 na América Latina” de autoria da plataforma Facebook (atual Meta): <https://www.facebook.com/business/news/insights/shifts-for-2020-latin-america>

A adoção, adaptação e reaproveitamento de discursos, práticas e inovações, por corporações e instituições, constituem elemento importante do significado político da cultura hacker na gramática tecnosocial da contemporaneidade. A construção de sentido para as novas estéticas do capitalismo informacional vai, portanto, se alimentar do discurso contra-hegemônico e antiautoritário de diversas atitudes hackers para se coligar às narrativas de representatividade atuais. É característica do capitalismo como sistema absorver culturas e práticas críticas, cooptando-as e as absorvendo para seus objetivos de mercado. Esse processo denominado *recuperação* por Delfanti & Söderberg (2018) funciona como agente de apropriação, no qual exemplos de práticas e tecnologias hackers, ora consideradas subversivas, são apropriadas pela cultura de inovação de corporações e instituições. A recuperação, segundo os autores, é um movimento cíclico. Delfanti & Söderberg (2018) indicam que indivíduos hackers continuam a desenvolver seu artifício que produz tecnologias e práticas hackers, ao mesmo tempo, que passam por ondas de politização, resistência, cooptação e absorção. Em relação à mobilização hacker da última década, Coleman (2017) aponta o empreendedorismo do Vale do Silício e sua frenética cooptação de sensibilidades e práticas hackers como um dos principais fatores rumo à uma despolitização da cultura hacker. O capitalismo de vigilância e algorítmico que sustenta nossa vida contemporânea, não só absorve práticas hackers – de abertura e compartilhamento – como as utiliza para reinventar sua própria infraestrutura, principalmente em relação ao trabalho e produção. É o caso de práticas organizacionais e formas abertas de acumulação, trabalho colaborativo e plataformas para produção distribuída e compartilhada⁶⁹.

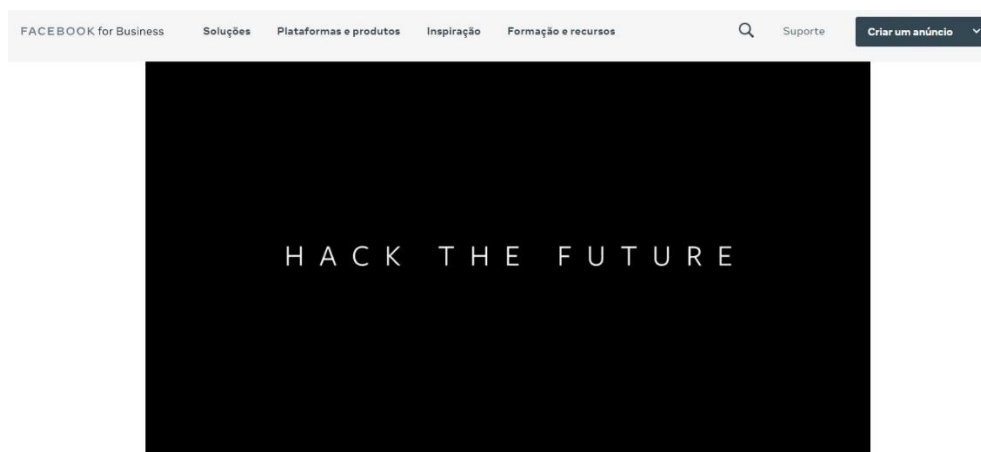


Figura 6: Print de um vídeo de autoria da empresa Meta (ex-Facebook). Fonte: <https://www.facebook.com/business/news/insights/shifts-for-2020-latin-america>

⁶⁹ Sobre tal perspectiva de análise vale ler sobre processos de “Uberização” e/ou Plataformização. A Rede Latino Americana de estudos sobre Vigilância, Tecnologia e Sociedade (Lavits/UFRJ) produz consistente material sobre. Acesse: <https://lavits.org/?lang=pt>

O primeiro capítulo da presente tese almejou sobrevoar a complexidade alcançada pela cultura hacker e suas respectivas éticas no que diz respeito ao debate sobre sociedade contemporânea, neoliberalismo e novas culturas políticas, decorrentes de tais narrativas estruturantes. Mais do que chegar à uma definição final do que seja cultura hacker, o que parece se destacar, após esse primeiro capítulo, são as chaves de acesso que o conceito sobre cultura hacker pode nos fornecer para decodificarmos os campos de disputa de poder atuais. Nesse sentido, surge nossa questão de tese: quais os significados políticos e culturais que engendram possíveis reflexos da cultura hacker na vida política brasileira, nas últimas décadas?

Todavia, antes de identificar e refletir sobre traduções/apropriações da cultura hacker na agenda política nacional, nos últimos anos, se faz necessário compreender a relação imbricada que a digitalização da experiência humana acarreta para os nossos atuais processos de representação e deliberação política. Sabemos: criações hackers podem, ao mesmo tempo, fragilizar e reenergizar a democracia (EVANGELISTA, 2020). Com toda a sua complexidade e variadas sensibilidades políticas, cultura hacker, em seu discurso primeiro, trata-se de parte do sonho da contracultura hippie-cibernética, no qual máquinas e humanos, atores comunicantes, organizam para si uma relação contínua de governança em uma rede informacional. Passemos, então, ao nosso segundo capítulo.

2 - Agir político e internet: culturas políticas digitalizadas

2.1 - Democracia Digital: Imaginando futuros

Durante o exercício de imaginar futuros possíveis na contemporaneidade, o tema da ampla e profunda digitalização da vida social se destaca e avança para diferentes camadas da estrutura da sociedade. A nossa vida política, e toda sua normatização, não escapa dos efeitos das emergentes culturas políticas – sustentadas pelas tecnologias de comunicação e informação (TICs) atuais. A popularização dos sistemas digitais, os novos modos de interação social - digitalmente mediados -, o aumento substancial da capacidade de processamento de informação ganha importante força política e impacta profundamente os debates sobre os modelos de representação política na atualidade (AVRITZER, 2000; GOMES, 2011; MIGUEL, 2017).

O campo da comunicação será agora também atravessado pelas características de uma sociedade hiperconectada. Sobreleva-se, assim, o conceito de democracia digital (*e-democracy*⁷⁰). Diante de processos comunicacionais cada vez mais ubíquos, a vida pública passou a ser amplamente suscetível à *dataficação*, monitoramento, controle e vigilância, por um lado, e por outro, especula-se as potencialidades da experiência digital para com o modelo democrático de interação político-social. Em outras palavras, o campo teórico da democracia digital lida com a complexa relação entre tecnologias digitais de comunicação e práticas democráticas – de deliberação, transparência e/ou representação política (SILVA, BRAGATTO & SAMPAIO, 2016). Por democracia digital entende-se, portanto, o emprego de tecnologias digitais de comunicação com o objetivo de corrigir, incrementar ou incorporar novos procedimentos ao processo político, visando o aperfeiçoamento de princípios da democracia liberal representativa atual. (DAHLBERG, 2011; GOMES, 2011, NOVEK, 2009). A complexidade do seu campo teórico seria sustentada por duas dimensões paralelas e complementares:

- (a) a tradição da concepção de democracia e todo seu debate histórico, normativo e prático enquanto sistema político; (b) as inovações das tecnologias digitais e toda a sua expansão para a vida cotidiana, aplicada

⁷⁰ A democracia digital é ainda hoje em grande parte designada *e-democracia*, estando o prefixo “e-” para o inglês “*electronic*”. Trata-se, portanto, de uma “democracia eletrônica”. Exatamente o mesmo se deu com o subcampo do governo, ainda designado largamente como *e-government* ou *e-gov – electronic Government* –, referindo-se, naturalmente, aos temas relacionados ao uso de tecnologias “eletrônicas” para as atividades típicas da administração pública, dentre as quais a própria governança e a prestação, on-line, de serviços públicos transacionais aos cidadãos. Ver: GOMES, 2016.

para solucionar problemas comunicativos e informativos modernos (SILVA, BRAGATTO & SAMPAIO, p.19, 2016)

Ao passo que a democracia se refere, sobretudo, a uma forma de governo baseada na soberania popular, com direitos como liberdade individual e igualdade política assegurados por instituições e constituições, as tecnologias digitais referem-se a processos culturais de conectividade, digitalização, *datificação*⁷¹, plataformização, interatividade, entre outros. Em perspectiva histórica – os estudos da relação entre comunicação e política, em especial as pesquisas sobre o impacto midiático sobre fenômenos políticos, é algo relativamente novo. Apesar de tais aspectos estarem profundamente interligados, é no século XX, com a consolidação dos meios de comunicação de massa, que as análises irão despertar o interesse da academia. Temáticas caras aos estudos de ciência política como: engajamento cidadão, formação da vontade política, grupos de interesse, participação, cultura política, *agenda setting*, representação, campanhas políticas e capital social, serão analisadas a partir do ponto de vista do imbricamento entre os meios de comunicação - que articulam os intercâmbios - e as novas culturas políticas que ascendem a partir desses fluxos de comunicação. (THOMPSON, 1998; DOWNING, 2004; DAHLBERG, 2011).

Sabemos que o surgimento e a popularização da internet mobilizaram os campos científicos – da Comunicação e da Política -, e diversas expectativas surgiram principalmente quanto a possíveis transformações políticas que as tecnologias digitais poderiam catalisar para a vida pública comum. Passa-se a refletir sobre as práticas políticas possibilitadas pela mídia e se, a então nova infraestrutura tecnológica, poderia aprimorar efetivamente as condições da cidadania nas sociedades contemporâneas. Nesse momento, vale destacar, preceitos, éticas e sensibilidades que habitam a órbita conceitual da cultura hacker se entrecruzam com ciência política: transparência, compartilhamento e participação – sustentados pela tecnicidade digital – estarão sob novos paradigmas de compreensão, ao passo que investigamos sobre democracias contemporâneas e sociedades digitais. (COLEMAN, 2017; GOLEMAN&GOLUB, 2008)

⁷¹ *Datificação*, enquanto neologismo, se populariza nos mais recentes estudos sobre a Internet e compreende o fenômeno no qual toda a ação da vida humana atual é potencialmente registrável em um dado que pode ser cruzado com outros dados em uma mesma base técnica, digital. A *datificação* é a transformação do registro das relações sociais, econômicas, políticas e culturais – da contemporaneidade – em dados digitais. Ou seja, nossas relações estão amplamente digitalizadas e, conseqüentemente – *datificáveis*. Para saber mais: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2022/08/tiktok-pode-rastrear-as-teclas-digitadas-pelos-usuarios-de-acordo-com-uma-nova-pesquisa.shtml> Ver: BRUNO et al, 2019; ZUBOFF, 2020.

Em uma sociedade baseada na capacidade técnica da internet, os novos modelos de comunicação provocam a famigerada “quebra do pólo emissor” ou comunicação do tipo muitos para muitos (LEVY, 2001). Isto é, a priori, qualquer cidadão que disponha de um dispositivo, de acesso à internet e que saiba, minimamente, operar tal instrumento, torna-se um potente emissor de mensagens e passa a ocupar uma postura mais ativa no processo comunicacional, viabilizando assim uma interatividade que não estava presente nos meios tradicionais massivos do século XIX e XX. (COLEMAN&BLUMER, 2009; GOMES, 2011, LEMOS, 2002; BENKLER, 2006; DAHLBERG, 2011, SILVEIRA, 2010)

Se por um lado, tal protagonismo civil na produção social de narrativas políticas e culturais demarcará novas performances de comunicação através das tecnologias digitais – por outro lado, os dilemas da vida política contemporânea também se fazem presentes. Em especial, o diagnóstico de um problema estrutural das democracias contemporâneas: a profunda separação entre a esfera civil e a esfera política, o que acarretaria a forte crise político ideológica que se abate sob o ideal de Estado-nação na contemporaneidade. (SAFATLE, 2017; MIGUEL, 2017). Em termos normativos, a esfera civil é compreendida como aquela que detém a soberania legítima, sendo que a opinião da sociedade, portanto, a opinião pública, deveria prevalecer na condução dos negócios públicos. Todavia, o que se observa é que, os cidadãos acabam apenas estabelecendo e autorizando, regularmente, por meio do voto durante os períodos eleitorais, os responsáveis pela produção da decisão política. Em consequência, a esfera política, nomeada enquanto representante, é quem produz de fato a decisão política e passa da condição de mandatária à condição de mandante. Isso acarretaria uma certa crise de legitimidade das democracias, dada a crescente apatia e o cinismo político da população, baixos índices de participação política e engajamento cívico. (GOMES, 2004; 2011; COLEMAN&BLUMER, 2009)

A questão que surge é: quando falamos sobre internet, vida política contemporânea e cidadania, que novas culturas políticas podemos destacar? As instituições tradicionais das democracias representativas parecem demonstrar, nas análises mais recentes, nítidos sinais de esgotamento. Na atual agenda da crise de representação política os meios de comunicação, aqueles ainda projetados sob o advento da revolução industrial – a dita velha mídia não poderiam mais ser considerados o quarto poder imparcial e independente, fiscalizador dos governos e lócus genuíno da expressão da opinião pública, como ensinava o liberalismo mais clássico. Com a

revolução tecnológica da segunda metade do século XX, e o avanço contínuo dos processos de *algoritmização* engendrados no seio de um capitalismo de vigilância, dessa vez, na segunda década do século XXI, uma variante mais recente desse argumento liberal se constitui ao redor das novas transformações tecnossociais.

O que podem, ou não, provocar as tecnologias de comunicação e informação para com a nossa experiência democrática liberal e representativa? E, no limiar, como localizamos reflexos narrativos da cultura hacker nos pressupostos desse novo campo científico calcado em se pensar democracias a partir da cultura digital? (GOMES, 2004; MIGUEL, 2017; EVANGELISTA, 2020).

(...) a questão inicial “o que a internet pode fazer pela democracia” passa a ser substituída por perguntas sobre como os diferentes meios, canais e ferramentas digitais que compõem a internet podem ser utilizados por indivíduos, organizações e instituições para fins políticos ou para incrementar valores democráticos. A isso se acrescentam inúmeras variáveis, como fatores socioeconômicos e culturais, ideologia partidária, nível de acesso à internet, literacia digital, regulações dos meios digitais e da governança da internet etc. Da mesma maneira, a vontade de representantes, elites políticas e instituições políticas de implementar ou aceitar tais inovações e a motivação dos cidadãos e grupos cívicos para criar ou apropriar-se de tais oportunidades tornam-se problemas de estudo (SAMPAIO et al, 2016, p.289)

Ao associar ambos os conceitos – democracia e cultura digital – teríamos em uma leitura inicial a ideia de que democracia digital se refere ao uso de tecnologias digitais para concretizar avanços do ideário democrático. Ou, como indica o professor Wilson Gomes (2011,p.27), a democracia digital trata do uso de “tecnologias digitais de comunicação para suplementar, reforçar ou corrigir aspectos das práticas políticas e sociais do Estado e dos cidadãos em benefício do teor democrático da comunidade política”. Percebe-se, assim, que o conceito – *Democracia Digital* – relaciona-se com a materialização do conceito de democracia. Assim como Democracia é uma abordagem normativa dentro do campo mais amplo da Política, a Democracia Digital (*e-democracy*) também será uma abordagem normativa dentro do campo científico que se preocupa com as tecnologias on-line e os seus usos para o enfrentamento dos desafios da democracia contemporânea.

Vale dizer: a criação de plataformas online por redes terroristas ou por grupos racistas não se enquadram no conceito de “democracia digital”, mas sim, objetos de análise do campo ampliado da Política em sociedades digitais (*e-politics*). Em outras palavras, ao debate sobre

democracia digital não se pode dispensar a compreensão e o acompanhamento das práticas, usos, experiências, iniciativas e projetos digitais na política e no Estado contemporâneos. Desse modo, no esforço de conceituar democracia digital, existe também o parâmetro empírico do debate:

aquilo que se compreende por democracia digital passa pela experiência prática, principalmente por se tratar do *design*, aplicação e efeitos de ferramentas que visam solucionar problemas reais. Ou seja, ainda que constructos ou modelos teóricos possam ser erguidos para guiá-la ou explicá-la, é a dimensão do uso que vai defini-la no ideário democrático (SILVA, SAMPAIO & BRAGATTO, 2016, p.20)

Essa visão dupla sobre o campo da democracia digital – normativa e empírica – ajuda a evitar uma análise demasiadamente romântica sobre o campo. Não basta que a iniciativa realizada – pelos diversos atores da vida política – Estado e/ou sociedade civil – seja tecnologicamente sofisticada, sociologicamente relevante ou que apenas digitalize a relação do cidadão para com o Estado. Uma perspectiva mais crítica e eficiente sobre a complexidade do campo analítico da democracia digital, evita uma valorização exacerbada da tecnologia, e previne a atualização das crenças de um certo determinismo tecnológico – como se a tecnologia por si mesma fosse capaz de resolver os problemas da democracia. O intuito do campo científico em tela reside, portanto, no entendimento sobre como as iniciativas fortalecem ou resolvem problemas da democracia contemporânea, como a indisposição cívica, o ceticismo quanto ao sistema político e a hiperfragmentação dos temas da agenda pública. (MIGUEL, 2017; GOMES, 2016; COLEMAN&BLUMER, 2009)

Na visão de Gomes (2011), iniciativas digitais democraticamente relevantes são aquelas voltadas para pelo menos um destes três propósitos: (1) o fortalecimento da capacidade de protagonismo da esfera da cidadania, que pode se concretizar por meio de elementos como transparência, participação ou de influência sobre a decisão política; (2) promover ou incrementar direitos e liberdades, haja vista que ambos valores são condicionantes para uma experiência saudável de democracia; (3) promover o pluralismo, isto é, iniciativas que têm suas ações voltadas para aumentar ou assegurar a diversidade de vozes e opiniões, aumentando instrumentos, meios e oportunidades para minorias se representem ou sejam representadas nas decisões políticas. Em síntese, estamos diante de exemplos de democracia digital, quando por intermédio de aparatos da comunicação digital, iniciativas são realizadas com vistas a aumentar o poder relativo do cidadão face às instâncias que com ele concorrem na determinação da

decisão política - no Estado e na sociedade. Em outras palavras, ações de democracia digital devem gerar *empowerment* civil. (DALBERGH, 2011; GOMES, 2016; SAMPAIO et al, 2016) Exemplos de democracia digital podem tanto se materializar em ferramentas palpáveis, como aplicativos, websites, blogs, fóruns, wikis e afins, desenvolvidos especificamente para os objetivos do promotor da democracia digital, quanto podem, de fato, ser projetos, iniciativas que buscam avançar os valores democráticos através de instrumentos digitais já existentes, como o uso de sites de redes sociais online para participação política, por exemplo. Ao buscar possíveis reflexos da cultura hacker na vida política brasileira nos últimos anos, a presente tese se volta especificamente, em iniciativas *top-down* de e-democracia (COLEMAN&BLUMER, 2009), ou seja, que tendem a ser criadas ou fomentadas por atores estatais e, a por isso mesmo, podem nos fornecer indícios de comportamento público sobre as novas narrativas que orbitam ao redor do binômio Estado-sociedade civil.

No contexto atual, as oportunidades políticas propiciadas por determinadas formas de usos da comunicação digital forçaram um lugar à mesa para a participação civil para além dos períodos eleitorais. Ao investigar as raízes ideológicas desse fenômeno contemporâneo e, portanto, suas palavras-chaves, termos como transparência, compartilhamento, autonomia, inovação e abertura darão a tônica de um dos principais pilares da atual gramática sobre democracia digital: o conceito sobre governo aberto (*open government*):

podemos ver a democracia da multidão como uma sociedade *open source*, isto é uma sociedade cujo código fonte é revelado, permitindo a todos colaborar na resolução de seus problemas e criar programas sociais mais eficientes. (HARDT & NEGRI, 2005, p.385)

Não nos parece mera coincidência, ou uso narrativo casual, que fundamentos da cultura hacker, como visto no capítulo anterior – transparência, liberalismo, autonomia e abertura (*openness*) – sejam agora também abarcados pelos debates e campos científicos que se voltam para a performance contemporânea da cidadania, a partir da relação comunicacional entre Estado e sociedade civil. Tais reflexos da cultura hacker vão sendo apropriados por atores políticos do poder institucional da democracia liberal moderna, com a intenção, propõe a presente tese, de se articular com os novos protagonismos políticos surgidos a partir da frenética digitalização da sociabilidade humana, na qual vivemos. As dimensões sobre Internet e democracia, no geral, e sobre governança da internet, em específico, foram recentemente incrementadas pelas reflexões acerca da ideia de *governo aberto*, que por sua vez, apresenta novas soluções e

desafios em relação à transparência de dados e ações governamentais e sobre a possibilidade de maior participação civil nas tomadas de decisões políticas.

O arcabouço teórico que vem sendo construído nos últimos anos sobre o conceito de governo aberto⁷², em geral, se refere a temas que tratam de acesso à informação, participação cidadã, transparência, colaboração entre governo e sociedade civil, inovações na gestão e na formulação de políticas públicas – em especial com uso de novas tecnologias de informação (YU & ROBINSON, 2012; DALBERGH, 2011; GOMES, 2016; SAMPAIO, 2014; NOVECK, 2009). Por se tratar de fenômenos relativamente novos, na forma de objetos culturais altamente dinâmicos, inovadores e impactantes na vida pública, há diversas possibilidades de significação do conceito: como a possibilidade de implementar práticas inovadoras na gestão e melhorar serviços públicos; demonstrar compromissos no combate à corrupção, promover uma gestão mais eficiente ou mesmo gerar oportunidades econômicas, além do desejo intrínseco de aprofundar nossa experiência democrática e promover a participação social por intermédio de tecnologias inovadoras de articulação entre Estado e sociedade civil.

Como salientado anteriormente pelos autores Michel Hardt e Antônio Negri, na obra “*Multidão- Guerra e Democracia na era do Império*” (2005) há uma tentativa de nomear e compreender as condições que envolvem a dinâmica social do século XXI, o agente político observado pelos autores – a multidão – se refere à complexa pluralidade dos agentes políticos da contemporaneidade – se o mundo analógico, imperialista e de cultura de massa – disputa hoje lugar com uma experiência mundana diversa e com diferentes polaridades de poder político - que é digital e ubíquo – não é de difícil aproximação retórica a ideia de que sociedades futuras vão se estruturar a partir de redes técnicas-digitais, criando valor a partir da cooperação e seus mecanismos de compartilhamento. É nesse modo de vida atual, de uma esfera pública interconectada, baseado na interconexão de inteligências via rede, que se criam esforços para decodificar essas novas estéticas, narrativas e modos de organização a partir das atualizações

⁷² Como já abordado, o desenvolvimento das TICs aponta para a emergência de uma democracia que promete, entre outras coisas, protagonismo da sociedade em relação ao Estado e a distribuição de poder. Termos como *Governo Eletrônico*, *Governança Eletrônica*, *Governança Digital* e *Governo aberto*, demarcam a evolução teórica do debate sobre novas culturas políticas, a partir da Internet, e indicam um cenário cuja multipolaridade do poder político contemporâneo se dá através do exercício de uma nova forma e possibilidade de governar, com a participação de uma ampla rede de atores. Para fins de síntese não faremos a diferenciação conceitual dos termos acima, uma vez que todos estão inseridos no campo da democracia digital. De todo modo, usaremos como conceito-guia, a ideia de *Governo aberto* por essa estar semanticamente mais próxima do campo conceitual da cultura e ética hacker.

do capital e do poder institucional. O conceito de governo aberto, parece surgir nesse contexto: assim como o movimento *open source* permite que cidadãos contribuam com o código original de um software - como vimos no capítulo anterior, o movimento pelo governo aberto implica que cidadãos não apenas tenham acesso a informações governamentais, como também possam colaborar com seus governos de maneira significativa. Foi via fortalecimento do movimento de software livre e de *open source* que expertise e condições foram criadas para práticas colaborativas na gestão governamental, como processos de co-criação e de *crowdsourcing*⁷³ nos negócios públicos (LORENZO; CÉSAR, 2010). A ideia, portanto, deve ser entendida como uma forma de governança sustentada na socialização virtual da vida política contemporânea, e está entrelaçada pelos debates e concepções sobre democracia digital – como há pouco discutíamos. (SILVEIRA, 2010; DARDOT&LAVAL, 2017; SAMPAIO, 2014)

Em 2009, após a eleição de Barack Obama, como presidente dos Estados Unidos – eleição essa marcadamente sustentada a partir de uma lógica digital de engajamento público, o termo governo aberto ganha força. Em um dos seus primeiros movimentos como chefe do executivo, o político assina a Iniciativa para Governo Aberto (*Open Government Initiative*) que estabeleceu três pilares fundamentais para as ações governamentais que seriam empreendidas ao longo do seu mandato: transparência, participação e colaboração. Em seguida, o Reino Unido lança também seu plano nacional para a implementação de governo aberto – o “*UK Open Government National Action Plan*”, e obedecendo a tendência mundial da época, em 2011, surge a Parceria para Governo Aberto, a “*Open Government Partnership*” (OGP)⁷⁴.

Desde sua fundação em 2011, os países-membros da Parceria devem elaborar Planos de Ação Nacionais com definição de compromissos e delimitação de estratégias e atividades para implementá-los. O período para execução dos planos de ação depende do calendário proposto pela OGP e seu processo de elaboração deve prever o envolvimento da sociedade civil, haja

⁷³ *Crowdsourcing* envolve um grande grupo de participantes dispersos contribuindo ou produzindo bens ou serviços – incluindo ideias, votos, micro-tarefas e finanças – por pagamento ou como voluntários. O *crowdsourcing* contemporâneo geralmente envolve plataformas digitais para atrair e dividir o trabalho entre os participantes para alcançar um resultado cumulativo.

⁷⁴ Iniciativa internacional que pretende difundir e incentivar globalmente práticas governamentais relacionadas à transparência dos governos, ao acesso à informação pública e à participação social. A OGP foi lançada em 2011, quando os oito países fundadores da Parceria (África do Sul, Brasil, Estados Unidos, Filipinas, Indonésia, México, Noruega e Reino Unido) assinaram a Declaração de Governo Aberto e apresentaram seus Planos de Ação. Atualmente, 79 países integram a Parceria. Mais informações: <https://www.opengovpartnership.org/>

vista que um dos pilares da OGP é exatamente o fomento à participação cidadã. Iniciativas como a OGP buscam estruturar e ampliar, a partir de uma pluralidade de atores políticos – governos nacionais e entidades civis - as possibilidades de participação social e de construção colaborativa de políticas inovadoras que auxiliem na governança digital das democracias contemporâneas. Haja vista que tais democracias necessitam responder às exigências de transparência e prestação de contas das sociedades atuais (YU & ROBINSON, 2012; NOVECK, 2009; SAMPAIO,2014)

A perspectiva sobre “abertura” e “governança” surge institucionalmente na década de 1950 como uma espécie de luta da opacidade governamental, frente ao ambiente político-cultural, deixado pela Segunda Guerra Mundial. Em 1955, o congresso norte-americano cria um subcomitê especial sobre informações do governo, que seria a base da lei de liberdade de informação (*Freedom of Information Act*), nos anos 1960, e foi em um documento ainda desse subcomitê que citou o termo “*open government*”, pela primeira vez, estando ligado a propostas de “direito de saber” ou “direito à informação” (YU & ROBINSON,2012; SAMPAIO,2014). Na contemporaneidade, o conceito governo aberto carregaria dois sentidos, segundo os autores Yu & Robinson (2012): um tecnológico e outro filosófico. O primeiro se refere ao uso das máquinas computacionais para lidar com a informação de modo eficiente, incrementando a capacidade de processar tais dados para além dos limites manuais humanos. Filosoficamente, o conceito significaria participação e engajamento dos indivíduos interessados que podem compartilhar e utilizar tais dados de maneira acessível e democrática – o que implicaria na noção – que falávamos acima – de participação e colaboração, além da inovação.

Não por acaso, o ideal de “governo aberto” foi automaticamente atrelado à ideia de “dados abertos” (*open data*)⁷⁵, haja vista que esse último combinaria os dois sentidos de “aberto” para governos: possui um foco em informação bruta e não processada (tecnológico) e permitiria aos indivíduos chegarem às suas próprias conclusões através do emprego de máquinas e softwares

⁷⁵ Conforme padrões estabelecidos internacionalmente pela Parceria Governo Aberto (OGP), são oito princípios que descrevem basicamente o que significa um dado aberto, a saber: 1) Completos; 2) Primários (não agregados ou transformados); 3) Atuais; 4) Acessíveis ; 5) processáveis por máquina; 6) Acesso não discriminatório (não há necessidade de identificação ou registro para acessá-los); 7) formatos não proprietários (formato no qual não haja controle exclusivo); 8) Livres de licença (não estão sujeitos a regulações de direitos autorais, marcas, patentes ou segredo industrial). Para mais informações, acesse o portal brasileiro de Dados Abertos: <https://dados.gov.br/>

específicos. De forma sintética, dados abertos, segundo a *Open Knowledge Foundation*⁷⁶(2022) “é qualquer conteúdo, informação ou dados que as pessoas são livres para usar, reutilizar e redistribuir — sem qualquer restrição legal, tecnológica ou social”. Governos podem então, publicar, a partir das suas variadas agências, autarquias e fundações, um volume complexo de dados abertos sobre a gestão pública em si e sobre os indivíduos de uma determinada sociedade (respeitando claro, a Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD⁷⁷), a partir de uma base tecnológica, para que a mineração/leitura e processamento desses dados seja feita e deliberações sejam realizadas. Além dos teóricos ganhos normativos, autores argumentam que dados abertos podem gerar benefícios diversos aos cidadãos e aos próprios governos. Os dados abertos por si seriam valiosos, já que contém informações sobre perfis de usuários, sites mais acessados, pesquisas mais realizadas e hábitos de consumo, assim como é possível verificar orçamentos e verbas de determina agência governamental ou se há clima favorável ou não ao governo para uma determina política pública específica.

se organizados em plataformas mais amigáveis, tais dados [abertos] podem servir para incrementar a transparência do governo (um exemplo seria a possibilidade de cruzar dados, que poderiam indicar desvios ou problemas que seriam imperceptíveis quando verificados isoladamente) ou mesmo a participação ou colaboração dos cidadãos, como mapas que apontem os pontos com maior criminalidade ou com alagamento. Tais plataformas também permitiriam consultas públicas ou mesmo formas de participação empoderadas baseadas na colaboração de vários participantes (*crowdsourcing approach*) para solucionar questões governamentais complexas (SAMPAIO,2014, p.15)

A relação intrínseca entre a ideia de governo aberto e dados abertos deve ser analisada a partir da sua complexidade. O debate pragmático a respeito das formas de tornar dados governamentais abertos é importante, porém não pode suprimir os valores envolvidos no cerne do governo aberto: participação, transparência e colaboração. Ou seja, não necessariamente um governo que disponibiliza plataformas de acesso a dados abertos para utilização pública, exerce de fato, um governo aberto⁷⁸. Na intersecção entre tecnologia, inovação e governança, dados

⁷⁶ <https://okfn.org/opendata/>

⁷⁷ A LGPD (LEI Nº 13.709, DE 14 DE AGOSTO DE 2018) dispõe sobre o tratamento de dados pessoais, inclusive nos meios digitais, por pessoa natural ou por pessoa jurídica de direito público ou privado, com o objetivo de proteger os direitos fundamentais de liberdade e de privacidade e o livre desenvolvimento da personalidade da pessoa natural. Acesse: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2015-2018/2018/lei/113709.htm

⁷⁸ Caso de Rússia e China, por exemplo, que são membros da Parceria para Governo Aberto (OGP), mas também são países com restrições à liberdade de imprensa e opinião.

abertos podem e devem ser vistos como importantes propulsores de mudanças políticas, econômicas e culturais, mas para terem efetividade, dependem de outras políticas para expressarem seu potencial transformador⁷⁹.

Nesse sentido, Kitchin (2013) enumera quatro principais críticas que ainda se colocam como obstáculos para uma efetiva consolidação da prática de governo aberto para democracias contemporâneas. Primeiramente, podemos, segundo o citado autor, questionar a sustentabilidade de projetos que se articulam como iniciativas de governo aberto e suas respectivas formas de financiamento. Como a abertura de dados também depende de aspectos técnicos, sua produção e manutenção dependem de gastos significativos, os quais, muitas vezes, as agências governamentais não desejam assumir. Como segunda ressalva, há o fato de que dados abertos, no atual momento, ainda tendem a empoderar os já empoderados (*empowering the empowered*), ou seja, o manuseio e respectiva leitura de dados abertos dependem da intermediação realizada muitas vezes por empresas, grupos ou indivíduos (hackers, por exemplo) especializados que dominem as técnicas necessárias para tal processamento de dados e para a criação de plataformas que irão publicizar fornecer tais informações. Em certa medida, os dados abertos, paradoxalmente, possuem a potência de aprofundar uma clivagem digital, já que tais habilidades possuem baixa popularidade entre usuários da internet, em geral. O que acarretaria reproduzir, ou mesmo aumentar, desigualdades políticas entre grupos sociais. (SAMPAIO, 2014; GOMES, 2016).

Em terceiro lugar, a utilidade e usabilidade dos dados abertos ainda são frágeis em diversos *sites*. Existe um enorme contingente de dados abertos que não têm a qualidade ou a organização necessária para serem reaproveitados, sendo apenas os dados mais fáceis de serem liberados ou os menos arriscados para quem os publiciza. Aliás, como enfatiza Kitchin (2013) os eventos criados para interação com dados abertos, voltados por exemplo para criar aplicativos e/ou plataformas – os chamados *hackthons*, como citamos no capítulo anterior – geralmente são

⁷⁹ No Brasil, dentre as estratégias de Governo Aberto do país, é a Política de Dados Abertos do Poder Executivo Federal que define regras para disponibilização de dados abertos. Ela é constituída por uma série de documentos normativos, de planejamento e de orientação. Os principais instrumentos que regulam a Política são o Decreto nº 8.777, de 2016, o Decreto nº 9.903, de 2019 e a Resolução nº 3 do Comitê Gestor da Infraestrutura Nacional de Dados Abertos (GCINDA), compõe-se de nove instituições públicas e conta com a participação de um membro da sociedade civil e um do setor acadêmico. O órgão responsável pela gestão e monitoramento da Política de Dados Abertos é a Controladoria-Geral da União (CGU), por meio da Infraestrutura Nacional de Dados Abertos. O atual plano de ação vigente é para o período entre 2021-2022. Mais informações: <https://dados.gov.br/>

efêmeros, ignoram o contexto dos dados e são formados por um grupo de interessados que não reflete demograficamente as perspectivas sociais da sociedade e suas complexidades. Os projetos ainda tendem a ficar em sua versão *beta* ou 1.0, já que há pouca atenção, manutenção ou desenvolvimento dessas plataformas e aplicativos após o evento. Por último, Kitchin (2013) salienta que dados abertos tendem a ser mais utilizados e úteis para as empresas, que deixam de pagar para obter tais dados ou ainda de ter gastos para organizá-los e passam a ter acesso a tais informações de maneira livre e gratuita. Dados abertos se tornam ativos financeiros, em contexto sob o capitalismo de vigilância, e mesmo agências governamentais geram receitas através da venda de tais dados.

Em síntese, percebe-se, até aqui, que a ideia de governo aberto vai transitar sobre um amplo campo de conceituação: pode significar tanto o uso e liberação sistemáticos de dados abertos governamentais pelas instituições do poder político de um país, como também uma forma mais aberta de se governar – pautando-se a partir das ideias de colaboração, inovação e transparência. Nos estudos realizados no Brasil, há uma considerável parcela da discussão relacionada ao governo aberto está centrada nos aspectos técnicos envolvidos. Dentre outras questões, discutem-se os padrões a serem adotados para gerar interoperabilidade⁸⁰ entre diferentes dados e plataformas, a infraestrutura necessária para mantê-los online, além dos tipos de dados que vêm sendo abertos, quais deveriam ser abertos e a qualidade dos atuais dados abertos (SAMPAIO,2014;GERMANI,2017)

Quando olhamos para regulação existente sobre governo aberto, no Brasil, é o Decreto Nº 10.160/2019⁸¹, o atual normativo que institui a Política Nacional de Governo Aberto, no âmbito do Poder Executivo federal cujas diretrizes são:

I - aumento da disponibilidade de informações sobre as atividades

⁸⁰ A interoperabilidade pode ser entendida como uma característica que se refere à capacidade de diversos sistemas e organizações trabalharem em conjunto (interoperar) de modo a garantir que pessoas, organizações e sistemas computacionais interajam para trocar informações de maneira eficaz e eficiente. Para propiciar as condições de troca e interação com os demais Poderes e esferas de governo e com a sociedade em geral, foi criada a arquitetura dos Padrões de Interoperabilidade (EPING), que define um conjunto mínimo de premissas, políticas e especificações técnicas que regulamentam a utilização da Tecnologia de Informação e Comunicação no Governo Federal. Para saber mais, acesse: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/governanca-de-dados/interoperabilidade>

⁸¹ Em 2011, como parte da regulamentação necessária para o então primeiro Plano de Ação Nacional para Governo Aberto no Brasil, a presidenta Dilma Roussef (PT) assinou o decreto Nº-13.117. Esse foi revogado pelo atual chefe do executivo Jair Bolsonaro (PL) que implementa novo decreto, em 2019, o Nº 10.160. Não se nota mudança significativa na diretrizes do primeiro para o segundo.

governamentais, incluídos os dados sobre os gastos e o desempenho das ações e dos programas do Governo federal; II - fomento à participação social nos processos decisórios; III - estímulo ao uso de novas tecnologias que fomentem a inovação, o fortalecimento da governança pública e o aumento da transparência e da participação social na gestão e na prestação de serviços públicos; e IV - aumento dos processos de transparência, de acesso à informação e da utilização de tecnologias que subsidiem esses processos. (BRASIL, 2019, *online*)

No seu primeiro Plano de Ação Nacional para OGP, lançado em setembro de 2011, o Brasil possuía 32 compromissos distribuídos entre quatro eixos estruturantes: transparência, *accountability*, participação cidadã, tecnologia e inovação, apenas dois compromissos, desses firmados, foram considerados não-cumpridos, segundo relatórios de avaliação posterior⁸². Em 2021, o Brasil lançou seu 5º Plano⁸³ de Ação Nacional para Governo Aberto, contendo 12 compromissos e com prazo final de execução até o final de 2022. (BRASIL, 2021)

Para viabilizar o processo colaborativo de construção dos planos de ação nacionais, conforme preconizado pela OGP, o Brasil conta com o Comitê Interministerial de Governo Aberto - CIGA, instância decisória responsável por orientar a implementação e a elaboração dos planos de ação. Formado por treze ministérios sob coordenação da Controladoria-Geral da União. Além do CIGA, há também o Grupo de Trabalho para Assessoramento em Governo Aberto, também conhecido como GT da Sociedade Civil, formado por representantes da sociedade que possuem o papel de acompanhar de forma ativa o trabalho para elaboração e execução dos compromissos assumidos pelo Governo brasileiro nos planos de ação (BRASIL, 2021)

Ao publicizar, através de decretos, criação de comitês e afins, com o intuito de aprimorar a governança política em tempos de hiperconexão, o modelo “*broadcasting*” de governo dá indícios de esgotamento. A ação de gerir a vida política de uma sociedade não deve mais estar entrelaçada a uma relação verticalizada de comando. O Estado manda, e cidadãos obedecem de forma massiva. Há no ar uma gradual substituição do monopólio do Estado sobre as decisões e iniciativas de transparência e participação nas políticas públicas. Nesse cenário, práticas de desenvolvimento compartilhado de tecnologias e a disponibilização dos dados governamentais em formatos abertos (que permitem reuso) abrem um campo de coprodução, de produção descentralizada de aplicações e serviços de base tecnológica e de adoção de tecnologias cívicas

⁸² <https://www.gov.br/cgu/pt-br/governo-aberto>

⁸³ Acesse esse e os outros Planos de Ação Nacionais em: <https://www.gov.br/cgu/pt-br/governo-aberto/a-ogp/planos-de-acao>

por parte do Estado.

Tal esforço por construir uma governança político-social, condizente com as narrativas transmidiáticas e digitais da sociedade atual, força os atores políticos tradicionais a se “*abrirem*”. Tal cenário é acompanhado, eventualmente, de ponderações acerca das mudanças organizacionais que os governos precisam realizar para constituir uma governança aberta – a partir da disponibilização, por exemplo, de dados abertos. Além disso, é necessária uma reflexão acerca do papel da sociedade civil na abertura do governo, assim como possíveis incrementos à transparência governamental ou ainda impactos da parceria OGP para o governo brasileiro. O debate sobre governo aberto ainda aparenta ser iminentemente técnico e não tratar suficientemente sobre valores substantivos que o constituem. Ao falarmos sobre governo aberto, portanto, estaríamos tratando ao fundo de traduzir as novas culturas políticas que surgem com a digitalização e datificação da vida humana. O debate sobre governo aberto, e toda arquitetura de implementação e, conseqüente regulamentação política, entrelaça sua definição na convergência entre democracia digital, inovação e governabilidade.

A bibliografia especializada no tema, sugere que programas de governo aberto devem ser menos avaliados em seus aspectos tecnológicos e mais sobre uma perspectiva do valor público de seus resultados, ou ainda, seus impactos econômicos, políticos e sociais. Assim como impactos ideológicos – fomento à confiança e legitimidade governamental. (YU & ROBINSON, 2012; NOVECK, 2009; SAMPAIO, 2014). Os campos de estudo da democracia digital e do governo aberto demonstram a necessidade de fortalecimento do poder local, o fomento ao poder da esfera civil através de formas de governança que promovam a transparência das ações governamentais e que facilitem e incentivem a colaboração e a participação cidadã. Tais atitudes vão requerer uma mudança profunda do paradigma da própria forma de se administrar a coisa pública, justamente buscando fomentar a confiança do cidadão nessa forma mais aberta e democrática de governança, que passaria a ser baseada na co-criação e na co-produção de dados e de deliberações políticas – narrativas essas presentes na universo de significação da cultura hacker.

Quando acionamos os últimos dados coletados pelo Centro Regional de Estudos para o

Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC)⁸⁴, no tocante ao uso de tecnologias digitais, pelas esferas federais, estaduais e municipais, dos governos brasileiros, o cenário de mudança na cultura política se mostra ainda tímido – no que tange à operacionalização participativa de uma governança digital. Apesar de toda regulamentação dos órgãos políticos, percebe-se uma postura muito mais de divulgação de serviços públicos por meio de perfis oficiais nas redes sociais, por exemplo, do que uma real articulação para co-criação da agenda política, com a sociedade. Essa, por sua vez, é convidada a saber das atitudes governamentais – através das tecnologias utilizadas, mas o governo brasileiro é pouco permissivo a uma real participação civil nos processos de tomada de decisão. É possível ilustrar tal cenário quando, via a citada pesquisa, sabemos que 96% e 67%,⁸⁵ de órgãos públicos federais e estaduais – respectivamente – possuem perfil no Youtube ou Vimeo – plataformas de vídeos online – mas, apenas 12% de órgãos públicos federais e estaduais realizaram processos de votação online via tecnologias de comunicação e informação, em 2019.

Em uma visão participacionista, - para usar termo utilizado pelos autores SILVA, BRAGATTO, SAMPAIO (2016) - , da democracia digital e, portanto, do governo aberto, caberia ao cidadão não apenas se informar e definir representantes, mas participar da produção das decisões referentes às questões públicas. A ênfase maior das ferramentas de democracia digital seria, no final das contas, promover a participação cidadã por intermédio das possibilidades digitais contemporâneas. (GOMES, 2016; DAHLBERG, 2011; SAMPAIO 2014)

Quando tratamos de governo aberto, nos remetemos à modernização da gestão pública, com enfoque na promoção da transparência, controle social e da participação social. Isso implica em mudanças que frequentemente envolvem a superação de barreiras estruturais, orçamentárias e culturais. Tal tarefa é especialmente difícil em jovens democracias e em países com tradição política autoritária, como o Brasil. Marcado por profundas desigualdades socioeconômicas, um passado colonial-escravista, o país ainda experimenta um déficit de participação social que se reflete em instabilidade política, tensões sociais, baixo controle social político e enfraquecimento nas instituições da democracia representativa. (MACHADO et al, 2017, p.1)

⁸⁴O Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) tem a missão de monitorar a adoção das tecnologias de informação e comunicação (TIC) no Brasil. Criado em 2005, o Cetic.br é um departamento do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), ligado ao Comitê Gestor da Internet do Brasil (CGI.br). Acesse a pesquisa em: <https://cetic.br/pt/pesquisa/governo-eletronico/>

⁸⁵ Pesquisa TIC GOVERNO ELETRÔNICO 2021 - <https://cetic.br/pt/pesquisa/governo-eletronico/>

Ou seja, no Brasil, práticas mais participativas na gestão pública esbarram nas limitações da cultura política, marcadas por suas tradições estatistas, patrimonialistas e por padrões de relação clientelistas, meritocráticos com pronunciada prevalência das relações e interesses de fundo econômicos das elites sobre as demandas sociais da sociedade (STARLING, SCHWARCZ, 2015). Com isso em vista, a presente tese entende como salutar o debate e a pesquisa sobre possibilidades de enfrentamento à uma cultura política centralizadora. Ao mirar nas potencialidades da democracia digital e dos seus conceitos-gerúndios, por assim dizer, como o de governo aberto, pretende-se popularizar o tema, buscando alternativas para reduzir a exclusão digital, ampliar as possibilidades de acesso e interação entre cidadãos e organizações públicas e fomentar a formulação de marcos regulatórios que garantam maior efetividade das políticas de participação social. Os desafios para o uso democrático das atuais tecnologias de comunicação e informação são muitos. Talvez, o principal deles, a plataformização da vida social, seja um que mereça destaque.

2.2 Plataformização/Datificação: distopia viralizante?

Exemplos de democracia digital e de governo aberto podem se materializar em ferramentas acessíveis como aplicativos, websites, blogs, fóruns, wikis, consultas online interativas e afins – desenvolvidos especificamente para objetivos do órgão e/ou agência promotora, como também, podem, de fato, ser projetos ou iniciativas que buscam avançar os valores democráticos através de instrumentos digitais já existentes – como o uso de sites de redes sociais online para participação política, por exemplo. De acordo com a já citada pesquisa, do CETIC, conhecida como TIC GOVERNO ELETRÔNICO, sobre o uso de tecnologias digitais pelos órgãos do Estado brasileiro – federal, estadual e municipal, nos seus três poderes – executivo, legislativo e judiciário, na sua edição divulgada em 2021⁸⁶, nos mostra que o total de órgãos públicos federais que possuem perfil ou conta próprios em rede social online é de 99%. Sendo que 89% de tais órgãos federais, possuem conta própria em plataformas como *Instagram*, *TikTok* ou *Twitter*. E 88% possuem perfil no *Facebook*, 49% estão no *Whatsapp* ou *Telegram*.

A partir desses dados, o que se percebe é a forte presença de entidades do poder público federal,

⁸⁶ Pesquisa TIC GOVERNO ELETRÔNICO 2021 - <https://cetic.br/pt/pesquisa/governo-eletronico/>

interagindo com a sociedade civil por intermédio das principais corporações do mercado online mundial. Empresas que possuem forte influência nas atuais novas culturas políticas da sociedade da informação. Tamanha é a influência, que a ciência vem, nas últimas décadas, desenvolvendo conceitos e teorias sobre esses novos paradigmas políticos e de comportamento que tais corporações engendram para sociabilidade humana na contemporaneidade. Termos como “plataformização da vida⁸⁷”, *Big Data*, datificação, capitalismo de dados ou de vigilância, almejam refletir e investigar os usos, abusos e apropriações que o capitalismo neoliberal da atualidade se apropria das potências das tecnologias de comunicação e informação. Nesse sentido, como pensar em democracia digital, e governo aberto, tendo uma internet, em geral, dominada por corporações que investem na captação de dados e predição de comportamento humano para fins de comercialização e alta personalização do consumo social? Em outras palavras, como reinventar processos tecnológicos de democracia e governança aberta, com o monopólio da internet nas mãos de tais corporações? (LE MOS, 2021; MOROZOV, 2018; ZUBOFF, 2020; BRUNO, 2018; BRUNO et al, 2019; EVANGELISTA, 2020; POELL et al, 2020)

A digitalização da informação dos processos de comunicação são fenômenos que repercutem de forma profunda as dinâmicas políticas e sociais da sociedade informatizada digitalmente. Uma característica fundamental desse cenário é o uso generalizado de bases de dados dos usuários dessas plataformas digitais – sejam tais usuários atores individuais, cidadãos ou atores públicos, como governos. Usuários de Twitter, Facebook, Instagram, Google e congêneres, se transformaram, na prática, em produtores diários de *inputs* que alimentam um sem-número de sistemas de captação de informação, ainda que nem sempre sejam informados sobre (ou compreendam a fundo as consequências disso). Com a ajuda de algoritmos, todas as atitudes comunicacionais dos usuários de tais sites e plataformas, passam a ser datificados, ou seja transformadas em dados, e possibilitam *Big Data*, isto é, a capacidade de se trabalhar com um imenso volume de informação, em velocidade e variedade consideráveis, aumentando assim a eficácia de ações preditivas e prescritivas sobre o comportamento social, econômico ou político de indivíduos conectados, a partir de sofisticados cruzamentos estatísticos (BRUNO et al, 2019; HAN, 2018). Nesse sentido, uma das questões fundamentais da contemporaneidade é examinar

⁸⁷ A plataformização é definida como a penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais das plataformas digitais em diferentes setores econômicos e esferas da vida. Ela também envolve a reorganização de práticas e imaginários culturais em torno dessas plataformas. Ver: POELL et al (2020)

de que forma o uso generalizado de algoritmos – internalizados em artefatos e sistemas digitais de comunicação onipresentes na vida atual – vide a Internet das Coisas (IoT)⁸⁸ – ameaça históricos parâmetros democráticos, tais como liberdade, autonomia e direitos.

O termo “algoritmo” – bastante popularizado nas últimas décadas devido a sua vinculação íntima com as plataformas de interação digital – trata-se, na verdade, de uma concepção pré-informática. Do ponto de vista conceitual, consiste em algo relativamente elementar, como nos informa William Uricchio (2017, p. 126, tradução nossa)⁸⁹:

“O termo “algoritmo” parece evocar respostas desproporcionais à simplicidade de seu significado. Falando formalmente, um algoritmo é simplesmente uma receita, um processo ou um conjunto de regras geralmente expressas em notação algébrica. Os valores reais conectados ao algoritmo não são a questão central que o define e sim o passo a passo que rege o processamento desses valores”

Principalmente, a partir de meados do século XX, a importância dos algoritmos se eleva com advento da máquina computador e dos seus sistemas de comunicação e informação baseados em linguagem de programação binária, portanto, digitais. Em termos práticos, algoritmos – ou o código, - como refere a eles em computação – significa uma série de procedimentos programados capazes de instruir a máquina a reagir a determinados *inputs* de informação. Tais *inputs*, por sua vez, referem-se a necessidades práticas codificadas que geram respostas, *outputs*, logicamente condizentes. Não por acaso, em Ciência da Computação, a definição clássica de *software* é justamente a fusão entre o código (procedimentos lógicos previamente estipulados, isto é, algoritmos) e dados. Sabemos que uma base de dados significa um conjunto de informações estruturadas, organizadas e indexadas cuja função maior é propiciar um acesso rápido e o potencial cruzamento dessas informações, com intuito de produzir conhecimento sobre determinado tema.

Com o processo de informatização e digitalização da vida humana, as bases de dados passaram a ser “organizadas” em computadores e assim a relação com algoritmos se tornou tão próxima.

⁸⁸ Internet das Coisas é um conceito que se refere à interconexão digital de objetos cotidianos com a internet, conexão dos objetos mais do que das pessoas. Em outras palavras, a internet das coisas nada mais é que uma rede de objetos físicos capaz de reunir e de transmitir dados. Via: Wikipedia.

⁸⁹ No original: “*The term ‘algorithm’ seems to conjure up responses disproportionate to the simplicity of its meaning. Formally speaking, an algorithm is simply a recipe, a process or set of rules usually expressed in algebraic notation*”

Se pensarmos de forma antropológica, nada é mais humano que a técnica. E os artefatos técnicos são objetos culturais nos quais estão incorporados determinados vieses e perspectivas de mundo ou, melhor dizendo, “Toda nova mídia revela um inconsciente” (HAN, 2018, p.132). Toda a gama de novas tecnologias de comunicação e informação digital, e suas técnicas para respectiva produção e uso, estão baseadas filosoficamente, a partir de uma ciber-utopia. Conjugação básica das ideias cibernéticas da cultura hacker em seus primórdios, como vimos no capítulo anterior. Como nos explica Lev Manovich: “juntos, estruturas de dados e algoritmos são duas metades da ontologia do mundo de acordo com um computador” (1999, p.84). O que preocupa boa parte da classe acadêmica sobre cultura digital, é o sequestro dessa filosofia de abertura e compartilhamento, entre sociedade civil e máquinas, pela ordem neoliberal contemporânea. (MOROZOV, 2018; ZUBOFF, 2020; LEMOS, 2021)

Nesse mundo, ressignificado a partir de narrativas e estéticas da cibercultura, ocorre que as bases de dados são ao mesmo tempo organizadas por procedimento algorítmicos, como também alimentadas por estes, em uma retroalimentação contínua e veloz⁹⁰. Em síntese, uma base de dados, uma vez digitalizada, significa que algoritmos podem organizar, classificar, reclassificar, coletar, cruzar ou excluir informações de tal conjunto de dados. E aqui cabe lembrarmos que as atuais bases de dados do capitalismo informacional contemporâneo dizem respeito às ações mais ordinárias da vida humana: em um passeio com seu smartphone, rastreia-se sua geolocalização. Uma simples compra em um determinado site, haverá registro desse hábito de consumo.

Uma ida ao supermercado com uso de cartão de débito para pagamento, o uso de redes sociais digitais, assistir vídeos via *streaming* em plataformas especializadas – toda a nossa vida registrada partir de plataformas digitais de sociabilidade e de consumo cultural. Esse volume de dados comportamentais, políticos e econômicos são moeda de troca e de leitura social para as corporações que escrevem seus algoritmos para fornecimento de tais serviços. Ao manusear

⁹⁰ “A premissa-chave do extrativismo de dados é de que os usuários são estoques de informações valiosas. As empresas de tecnologia, por sua vez, concebem formas inteligentes de nos fazer abdicar desses dados, ou, pelo menos, de compartilhá-los voluntariamente. Para empresas, tais dados são essenciais para viabilizar modelos de negócio baseados na publicidade – com dados em mais quantidade e de melhor qualidade, elas conseguem gerar mais publicidade por usuário – ou para desenvolver formas avançadas de inteligência artificial centradas no princípio do “aprendizado profundo” – ou, o que chamamos como processo de “*machine learning*” (aprendizado de máquina). Neste processo, é útil sobretudo a diversidade das entradas de dados – e a capacidade de arregimentar milhões de usuários para ensinar diferentes comportamentos humanos à máquina”(MOROZOV, 2018, p.165).

esse volumoso arsenal de dados comportamentais, as atuais plataformas de comunicação digital, indicam influenciar e antecipar comportamento coletivo humano. (BRUNO et al, 2019).

Vale lembrar: todo esse processo de captação de dados não é algo exógeno à sociedade, mas sim, trata-se de procedimentos determinados por agentes e instituições reais, que fizeram escolhas e optaram por determinados padrões e protocolos de fornecimento de interação para a sociedade civil como um todo. Muitos sistemas de comunicação e consumo que estão emergindo, capitaneados por tais corporações, utilizam algoritmos como filtros, moldando o nosso acesso ao repertório cultural; como intermediários que ajudam a determinar o que será e o que não será produzido, visto e consumido; como forças semiautônomas de produção, estes sistemas estão escrevendo textos, compondo músicas ou pinturas⁹¹, nos recomendando restaurantes, exames médicos, períodos férteis. Estão sendo dinamicamente sedimentados em nossas visões de mundo, de modo veloz e sem rigorosas regulamentações pelos Estados-nação no globo (BRUNO et al, 2019; BITTENCOURT, 2020)

Entretanto, não podemos afirmar categoricamente que os algoritmos são mecanismos puramente manipuladores dos nossos pensamentos e vontades. Na verdade, influenciam (não necessariamente determinam) a forma como procedemos e o tipo de informações que consumimos. Ou, visto de outro modo, reforçam aquilo que Walter Lippmann (1992) chamou ainda na década de 1920 de “pseudoambiente”, quando se referia aos meios de comunicação de massa e sua capacidade de construir esquemas mentais de compreensão do mundo – tendo como premissa o fato de que nós não reagimos ao mundo, mas à percepção que possuímos dele (uma percepção quase sempre mediada por tecnologias). A problemática contemporânea quando pensamos na digitalização e na vida social mediada por plataformas digitais são as consequências desse mundo mediado pelo devir digital:

“(…) algo semelhante ocorre com a mídia digital. Somos desprogramados por meio dessa nova mídia, sem que possamos compreender inteiramente essa mudança radical de paradigma. Arrastamo-nos atrás da mídia digital, que, aquém da decisão consciente, transforma decisivamente nosso comportamento, nossa percepção, nossa sensação, nosso pensamento, nossa vida em conjunto. Embriagamo-nos hoje em dia da mídia digital, sem que possamos avaliar inteiramente as consequências dessa embriaguez. Essa cegueira

⁹¹ Em 2022, arte criada a partir de um gerador de textos com Inteligência Artificial (IA) levou o primeiro lugar em uma competição de artes da Colorado State Fair, realizada nos Estados Unidos. Ver mais em: <https://bit.ly/3SL6jGI>

e a estupidez simultânea a ela constituem a crise atual” (HAN, 2018, p.10)

Em março de 2018, o jornal norte-americano *New York Times*⁹² e o britânico *The Guardian*⁹³ publicam séries de matérias e reportagens, com base em depoimentos e em documentos vazados por Christopher Wylie, um ex-funcionário de uma certa empresa chamada *Cambridge Analytica*. Os eventos ali revelados se tornaram um marco mundial para o debate sobre o uso e consequências da não regulamentação pública sobre o uso de dados pessoais digitais pelas plataformas de comunicação online. Com desdobramentos políticos que persistem até hoje, após mais de 4 anos do vazamento, o caso *Cambridge Analytica* revelou que a referida empresa utilizou, indevidamente e sem o consentimento das pessoas envolvidas, dados pessoais de cerca de 87 milhões de perfis do *Facebook* para direcionar propaganda política em favor de Donald Trump durante as eleições⁹⁴ presidenciais americanas de 2016. Sem o conhecimento ou autorização dos usuários da plataforma, o experimento capitaneado pela empresa – *Cambridge Analytica*, combinou mineração e análise de dados com comunicação estratégica para o processo eleitoral norte-americano, em 2016 e influenciou movimentos políticos internacionais como o *Brexit*⁹⁵ em 2017. Através de testes de personalidade individuais ofertado como simples entretenimento na rede social digital, foi possível acessar e explorar os dados relacionais dos usuários e sua rede de “seguidores/amigos” – É esse tipo de dado que interessam mais vivamente à economia psíquica dos algoritmos vigente no atual capitalismo de dados. (ZUBOFF, 2020).

Por economia psíquica dos algoritmos designamos o investimento contemporâneo – tecnocientífico, econômico e social – em processos algorítmicos de captura, análise e utilização de informações psíquicas e emocionais extraídas de nossos dados e ações em plataformas digitais (redes sociais, aplicativos, serviços de streaming, plataformas de compartilhamento e/ou consumo de conteúdo audiovisual etc.). As informações que interessam ao veloz capitalismo de dados não são mais apenas os rastros de nossas ações e interações (cliques, curtidas,

⁹² <https://www.nytimes.com/2018/03/17/us/politics/cambridge-analytica-trump-campaign.html>

⁹³ <https://www.theguardian.com/news/2018/mar/17/cambridge-analytica-facebook-influence-us-election>

⁹⁴ Aqui no Brasil o cenário não é muito diferente. Através de uso massivo de plataformas como Twitter, Facebook e Whatsapp, o atual presidente brasileiro, Jair Bolsonaro e seu respectivo grupo político, de extrema-direita, são reconhecidos pelo uso de tais meios de comunicação para a divulgação de Fake News. Pesquisando a campanha eleitoral de 2018 de Bolsonaro, Cesarino (2019) reconheceu cinco padrões nas mensagens espalhadas pelo Whatsapp, que incluíam manter o público mobilizado por meio de mensagens conspiratórias, canibalizar o oponente e desqualificar a mídia e a academia. Ver também: (VISCARDI, 2020)

⁹⁵ Saída do Reino Unido da União Europeia foi apelidada de *Brexit* originada na língua inglesa resultante da junção das palavras *British* e *exit*.

compartilhamentos, visualizações, postagens), mas também sua “tonalidade” psíquica e emocional. (BRUNO et al, 2019, p.5)

Assim como os meios de comunicação anteriores – como a TV e o Rádio – não foram capazes de determinar nossas vidas, tal como indicavam as antigas teorias *behavioristas* (WOLF, 2008), mas foram (e são) capazes de influenciar a forma como nos relacionamos com a realidade – ao nos impor temas sobre os quais tendemos a pensar e concentrar atenção, os algoritmos também passariam a exercer tais função (SILVA, 2017). Não de forma substitutiva, mas de modo concomitante e aprofundado, haja vista que, ao presumir comportamento de grupos humanos, a partir de cálculos estatísticos de grande volume, todo um parâmetro social econômico é orquestrado de acordo com um saber preditivo dos algoritmos. Em outras palavras, ao capturar as reações afetivas traduzidas em rastros digitais pelas plataformas de comunicação online, uma economia psíquica dos algoritmos alimenta as atuais estratégias de previsão e indução de comportamento nas plataformas digitais (e eventualmente fora delas). No cerne dessa lógica, os dados pessoais digitais e suas informações psíquicas e emocionais são simultaneamente: a principal “moeda” do modelo de negócios vigente nas plataformas digitais; a fonte privilegiada de conhecimento de uma nova ciência de dados; um potencial meio de controle do comportamento, orientado para diferentes fins, do consumo ao voto.

As novas culturas políticas oriundas desse feroz capitalismo de dados, inaugura para a nossa contemporaneidade, uma lógica que entrelaça, de modo singular, corporações de tecnologia digital, ciência e sociedade⁹⁶. Como chama atenção Zuboff (2020), no capitalismo de vigilância, a experiência dos indivíduos e das sociedades é tomada como matéria-prima disponível e acessível gratuitamente a um tipo de poder que não apenas automatiza o fluxo de informações sobre nós, mas visa automatizar nosso próprio comportamento. Em uma sociedade potencialmente totalitária a tecnologia pode exercer caráter disciplinante. O vigilantíssimo, o controle de dados pessoais, a espionagem e a ciberguerra são ameaças cada vez mais presentes (MOROZOV, 2018).

⁹⁶ Destaca-se o conceito “Humanidades Digitais” que atualmente propõe a análise das habilidades de comunicação modernas a fim de interpretar o que é ser humano e o que é ser um cidadão responsável na Era Digital. Essa área de pesquisa tem se fortalecido no âmbito acadêmico a cada ano que passa, mostrando que os humanistas estão se tornando mais cômicos do contexto digital em que atuam, e utilizando ferramentas digitais para facilitar a obtenção de dados, a sua análise e, por fim, a sua distribuição/publicação. Ver: POELL et al, 2020

Ao mesmo tempo que a produção de informações - sustentada pela arquitetura rizomática da internet - potencialmente democratiza estéticas e novas narrativas, na contemporaneidade, também se instaura um sistema inédito de competição pela atenção dos usuários desse ambiente tecnológico, por sua vez, regulado por algoritmos administrados por computadores. No mar de publicações e interações das redes sociais digitais formam-se de bolhas de interesse e convivência, algumas delas bastante vulneráveis a manipulações de atores políticos e corporativos estruturados para obterem proveito de tal cenário de manipulação da opinião pública cibernética⁹⁷ (LEMOS, 2021; BITTENCOURT, 2020; EVANGELISTA, 2020). Não por acaso, a democracia – como sistema de governabilidade político e cultural, vai ser uma das experiências humanas mais abaladas na combinação de aspectos oriundos da cultura hacker com o neoliberalismo de dados da atualidade.

Se nos últimos anos, governos se dispuseram a se abrir para o novo mundo da internet, - em consonância com a narrativa de *openess*, que falávamos no início do capítulo - as políticas em geral se deram na regulamentação e promoção de mais instâncias de participação, com consultas online e processos de acompanhamento decisório ou com política de transparência e dados abertos. Surgiram os famosos hacktatons, as maratonas hackers, os hackerspaces para soluções de impacto social etc. Iniciativas hackers organizadas e chamadas assim por grupos independentes ou por agências criadas pelos próprios governos, em um esforço pela busca de inovação tal qual empresas de tecnologia, o objetivo seria produzir uma governabilidade de impacto “disruptivo”, para usar um termo caro ao Vale do Silício -, seja um aplicativo, um conhecimento, ou uma informação nova capaz de repaginar tecnologicamente a atual experiência cidadã no mundo. (EVANGELISTA, 2020).

Ecoando ideias de livre fluxo de informações, o poder político e midiático mais estruturante não deixou de existir, porque parte das informações sobre ele passou a estar disponível para acesso e processamento via linguagem digital pelo público. A circulação social continuou controlada por quem detém o poder, sejam os sobreviventes da velha mídia analógica, sejam os novos gigantes das tecnologias da informação, ou Estados-nação detentores de novas

⁹⁷ A atual problemática sobre Fake News ilustra bem esse cenário. A manipulação de notícias falsas debilita as instituições da já frágil democracia brasileira. O Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Democracia Digital, sediado na UFBA, e com coordenação do pesquisador Wilson Gomes (2016) possui referência nacional no tema e disponibiliza curso gratuito sobre o debate. Acesso: <https://cursofakenews.inctdd.org/p%C3%A1gina-inicial>

tecnologias de vigilância social. Mesmo protagonizando os últimos debates, no campo da democracia digital, as ideias de um governo aberto – à lá preceitos de abertura hacker – não demonstram fortes indícios de que o nosso sistema político contemporâneo tenha se tornado mais eficiente no uso de recursos públicos e menos corrupto somente por causa dos usos e efeitos das ferramentas digitais de transparência.

Uma revolução democrática, em um governo informacional, – sustentada a partir de uma ética hacker por via da transparência, inovação, participação e *accountability* – vai depender e muito de uma horizontalidade anterior do poder. Em outras palavras, de uma nova configuração cognitiva sobre aquilo que pensamos ser democracia diante novas culturas políticas que a vida digital nos enseja. Não ter tal consciência, é continuar jogando assimetrias preexistentes na vida política, em um contexto social ultra tecnologicado – tal qual nossa cultura algorítmica. Democracias digitais, governos abertos e ampliação da participação política não surgem por si só, como efeito direto das redes e da informatização, mas sim, a partir de um árduo trabalho de (re)distribuição do poder político e desenvolvimento de práticas de exploração e criação lúdica sobre a vida democrática em sociedade, com o auxílio da tecnologia.

Como discutido, durante o presente capítulo, a exploração, sem regulamentação pelos órgãos públicos, dos ambientes digitais de sociabilização por meio das corporações que dominam a internet contemporânea, promove um cenário de previsão e construção do futuro social humano, a partir de tendências, de movimentos do mercado ou de transformações nas configurações políticas através da captura e exploração dos dados pessoais via redes sociais digitais e congêneres. Os fluxos de dados digitais criaram uma inédita infraestrutura tecnológica, novos negócios, novos monopólios e novas economias. Assim, a informação digital é diferente de qualquer outro recurso; é extraída, refinada, valorizada, comprada e vendida de maneira inaugural. Ela muda as regras dos mercados e demanda novas abordagens dos agentes reguladores da experiência democrática. Como novo empreendimento capitalista, o capitalismo de dados e/ou de vigilância se projeta para a extração de lucros do futuro, em certo sentido comprimindo o tempo que se acelera na experiência fluída do digital.

“Como resultado, o capitalismo de vigilância conjura um poder profundamente antidemocrático que pode ser qualificado como um golpe vindo de cima: não um golpe de Estado, mas um *coup des gens*, uma derrubada da soberania das pessoas. Ele desafia princípios e práticas de autodeterminação – na vida psíquica e nas relações sociais,

políticas e de governança – pelas quais a humanidade sofreu muito tempo e sacrificou muito. Só isso já bastaria para que esses princípios não fossem perdidos na busca unilateral de um capitalismo desfigurado(...)” (ZUBOFF, 2020, p. 160)

A democracia, seja ela com roupagens tecnológicas via cultura digital ou não, sobrevive como forma de convivência humana há tanto tempo, não por ser o arranjo institucional mais eficiente, mas precisamente pelo reconhecimento explícito de sua imperfeição. Ao admitir isso, a democracia encontrou uma maneira de considerar todos os aspectos de uma questão e, assim, identificar e desarmar muitas ameaças potenciais à sua própria existência. Em outras palavras, há vantagens implícitas em permitir que a mesma história e discursos sociais sejam narrados a partir de múltiplas perspectivas e pontos de vistas ideológicos diversos: é dessa forma que a experiência democrática otimiza a sua capacidade de aprendizagem e representação contínua, mesmo diante das ameaças à própria sobrevivência. A política que coloca métodos algorítmicos de inteligência artificial no centro de suas operações nos promete perfeição e racionalidade. Ao fazer isso, contudo, ela aplaina a imensa complexidade das relações humanas, sequestrando possibilidades emancipatórias e simplificando narrativas complexas em regras probabilísticas por intermédio dos algoritmos.

Ao tentar promover experiências de governo aberto, os atores políticos dão claro sinais sobre uma apropriação do discurso da ética hacker e sua utopia cibernética, mas também indicam que, as formas de vida na contemporaneidade exigem novos, tecnológicos e mais abertos desenhos de governabilidade política, social e cultural. A cultura hacker, como uma das principais fornecedoras de sentido para a estruturação daquilo que conhecemos hoje como sociedade em rede, detém claramente um *ethos* próprio. Inaugura, assim, narrativas e alcança o contemporâneo expandindo sua complexidade para ambientes extra técnicos e, concomitantemente, nos provoca uma reflexão entre a atual crise de representação política e a apropriação social das tecnologias digitais. O último item do presente capítulo deseja brevemente abordar essa perspectiva, vamos a ele.

2.3 “Querida Democracia – Você precisa de mais *Hackers*”⁹⁸

⁹⁸ Em uma postagem na plataforma *medium*, o ativista digital Dave McKenna fez essa afirmação e constrói sua argumentação a partir da provocação: “Dear democracy, you need more hackers” (no original). Disponível: <https://medium.com/local-democracy/dear-democracy-you-need-more-hackers-2a39178b5c5f> Acesso em: 10/10/2022

As complexas formas de existência na contemporaneidade capitalista se dá a partir do extrativismo de dados digitais que estrutura uma ordem neoliberal de vigilância e previsão de comportamento humano, como discutimos nos itens anteriores desse capítulo. O sonho de um futuro imaginado, a partir de uma descentralização midiática, como sinônimo de emancipação social parece se perder quando ela não é produzida efetivamente pelos sujeitos sociais de forma mais democrática, mas dadas de antemão pelos conglomerados econômicos, cujo maior poder é criar algoritmos que estão regendo a espinha dorsal da atual cultura digital – assim, o ambiente digital é parte constitutiva das engrenagens do capitalismo no século XXI. As teorias da informação e a cibernética ajudaram a criar uma utopia comunicacional, que fosse em rede e descentralizada. Como também já discutido, a cultura hacker floresce em meio a essa crítica do poder concentrado, ao desenvolver práticas e discursos de experimentação, exploração e criação lúdica com a tecnologia.

Assim, toma corpo um movimento social, permeado pelo pensamento hacker, que prega a descentralização de poder e a emancipação dos atores sociais através do acesso às informações e pela possibilidade de produzir, reproduzir, editar e remixar informações através das tecnologias de comunicação. (LÉVY, 1999; STALLMAN, 2002; COLEMAN&GOLUB, 2008). Em síntese, o *ethos* hacker fundamenta uma cultura que diz respeito ao conjunto de valores e crenças que emergiu das redes de programadores de computador, que interagem online, em torno de projetos técnicos e colaborativos que visavam resultados inovadores. Dessa forma, a cultura hacker desempenha um papel central ao longo da história de desenvolvimento dos principais símbolos tecnológicos da sociedade em rede. Podemos citar, como exemplos, a criação do PC — *personal computer*; o desenvolvimento e a evolução da web, a criação e emprego dos softwares livres, novas formas de licença sobre o direito autoral, a iniciativa *creative commons* — todos projetos emblemáticos, que carregam em suas origens a influência da cultura hacker. E, como foi pretendido discutir no presente capítulo, no bojo dos conceitos como democracia digital e governo aberto residem reflexos narrativos e práticas que se originaram nos ideais da cultura hacker.

Nesse sentido, a pesquisa de doutorado em tela, pressupõe a cultura hacker como um campo de socialização de bens culturais e científicos, a partir do resgate do trabalho colaborativo e do incentivo à circulação plena de ideias e descobertas, do livre acesso ao conhecimento e

intensificação da criação. Por essa perspectiva, vale atentar para as transversalidades que o debate sobre cultura hacker nos permite. Aqui, a ação de hackear algo, o *hacking*, é compreendido como a capacidade humana de quebra, ruptura, apropriação e ressignificação dos nossos processos culturais e também políticos.

Todavia, ao decorrer da evolução do capitalismo de dados, vamos observar que essa cultura, atravessada por operações ideológicas derivadas de suas relações com o liberalismo e meritocracia, dá base técnica e ideológica para a criação de uma cultura algorítmica e de tecnologias de controle cuja possibilidades e dominação e monopólio indicam ser mais poderosas do que o cenário midiático e político do século XX. A internet, *lócus* próprio da cultura hacker – e por ela criada – muito distante de ser neutra ou automaticamente libertária, torna-se, nos tempos atuais, uma plataforma com profundas configurações capitalistas – que explora uma economia da atenção dos usuários a partir da apropriação rentista da inteligência de enxame (HAN, 2018). O extensivo e ininterrupto monitoramento de nossas ações online integra as engrenagens de um investimento econômico que direciona imensos volumes de dados para aplicação de estratégias de modificação do comportamento humano. Recuperar o papel da tecnologia como uma força emancipatória, que não se limita ao papel neoliberal que lhe é atribuído pelas grandes corporações do *online*, talvez, essa seja a maior contribuição que a sociedade civil, articulada via as diversas potências da ética hacker, pode dar ao atual debate sobre a crise democrática em uma sociedade hiperconectada. (MOROZOV, 2018; ZOBOFF, 2020)

“A cibernética – e seus derivados – nos ofereceu contribuições inestimáveis em termos de conhecimento sobre as relações entre pessoas e máquinas, entre pessoas e pessoas, entre máquinas e máquinas e entre elas todas e o mundo. Do mesmo modo, a cultura hacker marca a maneira como pensamos atualmente a criatividade, o trabalho, a colaboração (e a competição), o valor da informação e o aprendizado. O caminho interessante parece estar em fazer juntos, em operar criticamente” (EVANGELISTA, 2020, pg.71)

A cultura hacker não se resume à apropriação capitalista orquestrada nas últimas décadas para com os ambientes digitais de sociabilidade. Não se encerra em um socialismo defeituoso articulado pela ideologia californiana (cf. BARBROOK, 2009). Tampouco é democrática (ou antidemocrática) por si só. Mas ela oferece uma base de práticas históricas e posições teórico-filosóficas que podem exercer inflexões no atual cenário de extração e vigilância do capitalismo digital. Como vimos no primeiro capítulo – conhecer e tomar controle da tecnologia é uma das

premissas da ética hacker, ter a informação e o conhecimento livres para influenciar na abertura dos sistemas que nos governam, a partir de ferramentas tecnológicas, se faz presente na contínua construção de sentido da cultura hacker. Não, por acaso, afirmamos: “*querida democracia, você precisa de mais hackers!*”. Pois acreditamos que os ideais de compartilhamento, abertura e participação – caros e originais da estética hacker – nos fornecem chaves de acesso para atualizarmos e fabricarmos outros modos políticos de sociabilidade atual.

A sociedade contemporânea dá claros sinais de que deseja um novo tipo de participação e protagonismo na construção do seu imaginário cultural e, por extensão, político. A forma fluída, ágil, descentralizada que os intercâmbios comunicacionais se dão a partir da arquitetura rizomática da rede, proporciona uma cognição coletiva diferente daquele produzida pela cultura de massa unidirecional, em uma sociedade extremamente digitalizada como a nossa, é a estética de um enxame ávido por participação nas trocas comunicacionais que mais parece significar a forma como politicamente estamos nos portando na vida online e offline.

O problema se dá quando essa estética de enxame é apropriada pelas novas formas do capitalismo e caímos em uma retroalimentação contínua e extrativista da ambiência e convivência digital para fins puramente publicitários e de predição do comportamento humano. Em 2021, pela primeira vez computado e publicado pela pesquisa TIC GOVERNO ELETRÔNICO⁹⁹, temos que 32% dos órgãos públicos federais do poder executivo já se utilizam de tecnologias de Inteligência Artificial do tipo aprendizagem de máquina para predição e análise de dados e 23% desses mesmos órgãos utilizam tecnologias para mineração de texto e análise da linguagem escrita. São tecnologias abertas, com softwares livres, essas utilizados pelo governo brasileiro, em 2021? Os usuários dos sistemas e serviços disponibilizados pelo governo possuem nítida consciência que tais empresas contratadas pelo Estado estão também captando dados pessoais enquanto fornecem seus serviços? Qual a transparência nesses processos de captação de dados feita pelos governos contemporâneos? Mais do que ter respostas para tais questionamentos, nos interessa mais perceber que tais perguntas parecem indicar o quão longe estamos de um cenário real de apropriação social das tecnologias que os atores políticos, que detém os núcleos de poder, possuem sobre a sociedade civil como um todo.

⁹⁹ Pesquisa TIC GOVERNO ELETRÔNICO 2021 - <https://cetic.br/pt/pesquisa/governo-eletronico/>

Se os modelos de representação e de regulamentação política dão sinais de desgaste na atualidade, haja vista o descrédito nas instituições e partidos políticos, a discrepância entre o ideal democrático e sua prática, a distância entre representantes e representados, a fluidez das preferências políticas e etc., a possibilidade de atualizar a esfera pública habermasiana em uma interconectada, baseada em constituição de *commons*, pela sociedade em rede (SILVEIRA, 2009; SIMON; VIEIRA, 2010), vai sustentar os debates sobre democracia digital e governo aberto. As resistências, aliás, contra a vigilância e contra o capitalismo de dados vem surgindo a partir da atualização das bases históricas e ideológicas da cultura hacker - vide os exemplos atuais de *hackativismo*, como o Wikileaks ou *Anonymous*.

Se, por democracia digital, compreende-se o emprego de tecnologias digitais de comunicação com o objetivo de corrigir, incrementar ou incorporar novos procedimentos ao processo político, visando ao aperfeiçoamento de princípios da democracia liberal representativa, só uma inteligência oriunda das primeiras gerações da cultura digital, baseada em posturas contraculturais e de emancipação social via tecnologia, como a cultura hacker, poderia colaborar com a famigerada necessidade de renovação política que nossos atuais modelos de governabilidade necessitam. Democratizar a tecnologia não deve resumir-se a difundir seu uso; é preciso levar em conta o controle da infraestrutura de comunicação. É preciso levar em conta o que se produz na rede e os destinos dados a essa produção coletiva. Do contrário, a apropriação das criações hackers – pelas corporações capitalistas e por governos não transparentes – podem nos levar a futuro de contornos ainda não muito claros, mas com potencial para ampliação do controle digital de nossas liberdades.

Mas, vale dizer: preceitos da cultura hacker podem ter sido apropriados pelo capitalismo digital contemporâneo, mas, diante da complexidade da construção de seu sentido, a cultura hacker se mantém sempre como potência de ruptura, em uma postura sempre apta para hackear estruturas tradicionais do poder estabelecido. Nas atuais fissuras entre capitalismo e práticas emancipatórias e de ampliação da participação social, via apropriação social de tecnologia, mora a cultura hacker e suas multi-possibilidades de performance. No início dos anos 2000, sites institucionais baseados em softwares livres, criação de um Laboratório Hacker na Câmara dos Deputados e a distribuição de equipamentos para acesso à internet banda larga como parte de uma das principais políticas públicas de cultura nacional (Cultura Viva), nos fornecem indícios das linguagens e éticas da cultura hacker, no âmbito político brasileiro e, além disso,

nos dão pistas sobre o impacto das tecnologias de comunicação na redefinição das estéticas e modos de interação social, principalmente naquilo que concerne à relação Estado – sociedade civil. É sobre esse debate que vamos nos deter no terceiro capítulo da presente tese.

3. - Digital Tropicália: alguns marcos institucionais

3.1 Cérebro eletrônico comanda, manda e desmanda? – O Ministro Hacker

A experiência da pós-modernidade decorre da perda de nossas crenças em visões totalizantes da história, que prescrevem regras de conduta política e ética para toda a humanidade, com o intuito de estruturar o imaginário social sobre a realidade política do mundo. A contemporaneidade e sua fragmentação estética e discursiva – alavancadas pelas tecnologias digitais de comunicação – vai nos levar ao processo de fim das metanarrativas, como bem nos explicou Lyotard (2015). Nesse sentido, cientistas políticos abordam, nos últimos anos, o esfrelamento da ideia geral sobre o conceito do Estado-Nação, frente à profunda crise político-institucional que atravessamos. (APPADURAI, 2009; GOMES, 2011; SILVEIRA, 2010; ZUBOFF, 2020).

Contudo, teóricos da cultura digital acreditam que os preceitos iniciais da *cultura hacker* já sinalizavam, no século passado, quais seriam os caminhos para a reinvenção política, de um já desgastado modelo de democracia representativa. (EVANGELISTA, 2020; SAMPAIO, 2014; NOVECK, 2009). Assim como um software proprietário, o sistema político democrático liberal mostra desgaste em seu código-fonte. Partidos políticos, sistema eleitoral, tímidos processos de participação social e deliberação e transparência escassa, são hoje, entraves para fomentar a inovação e uma reinvenção da experiência política e cidadã, na contemporaneidade. Não por acaso, vimos surgir áreas de estudo – como democracia digital e governo aberto, como visto no capítulo anterior – que almejam compreender e propor ferramentas de atualização dos sistemas políticos atuais. O código-fonte da atual democracia representativa liberal parece desejar ser atualizado com as narrativas sociais do agora, portanto, marcadamente digital: fluída, em rede e descentralizada. É preciso abrir a caixa-preta, ou melhor, é preciso *hackear* o Estado.

Ao observar a cena política brasileira nas últimas décadas, pressupostos da *cultura hacker* parecem assimilados em algumas das iniciativas políticas das instituições tradicionais. Alocados nas potencialidades do digital, tais reflexos seriam esforços para alargar os canais de interlocução com a sociedade civil. Observemos, pois, uma certa digital tropicália que se sobrepõe. Ao unirmos os dois conceitos, a presente tese propõe uma reflexão sobre a potência contracultural e de disrupção presente na conceituação de ambos os termos: Tropicália & Cultura Digital. Há, portanto, uma interpretação que almeja perceber a sinergias dos discursos

presentes na tropicália, principalmente durante sua época de maior força: décadas de 60 e 70, no Brasil, e os primeiros movimentos hackers – de apropriação social da tecnologia - oriundos da contracultura norte-americana. Em ambos movimentos coabitam o desejo de ruptura e a contestação dos valores institucionais clássicos: Estado, família, trabalho, o belo.

A Tropicália articula, via manifestações artístico-culturais, a agenda pós-modernista no Brasil. Assim como na cultura hacker, a emancipação político-cultural do indivíduo também estava em pauta. Hélio Oiticica, um dos principais expoentes da Tropicália nas artes visuais, em seu Manifesto da Nova Objetividade Brasileira, de 1967, nos provoca a romper com a tradicional relação entre o sujeito (o espectador) e o objeto (a obra de arte), propondo a fusão de ambos: “a formulação certa seria a de se perguntar: quais as proposições, promoções e medidas a que se deve recorrer para criar uma condição ampla de participação popular?” (OITICICA, 1967, p.167). Tal indagação e desejo de participação social frente às estruturas políticas também estava presente nas formulações das primeiras iniciativas e atitudes discursivas daquilo que viria a se compreender como cultura hacker.

Nos EUA, e no mundo, um pensamento contra-hegemonico se consolidava, na produção simbólica da época, e imaginávamos um novo mundo possível a partir de relações sociais mais igualitárias, livres e informatizadas (ROSZAK, 1988; EVANGELISTA, 2020). A digital tropicália, portanto, como lente de análise dos marcos institucionais que pretendemos - brevemente - descrever e examinar no atual capítulo, faz menção a um dos principais momentos da construção simbólica, política e estética sobre a identidade nacional, no século XX: o movimento artístico tropicalista – que por sua vez, teve como um dos seus fundadores o artista baiano, Gilberto Gil, que na espiral do tempo, no início do século XXI, será ministro da cultura no Brasil e ficará historicamente conhecido como o ministro hacker. (COSTA, 2011; FREIRE; FOINA; FONSECA, 2006; RUBIM, RUBIM, 2017)

Ao final de 2002, quando começaram a circular na imprensa brasileira as notícias sobre o convite que o então recém-eleito presidente, pelo Partido do Trabalhadores, Luís Inácio Lula da Silva, acabara de fazer a Gilberto Gil para ser ministro da Cultura de seu governo, logo se articulou um forte movimento contrário para tentar impedir a nomeação. A reação partiu sobretudo de setores da esquerda, entre eles alguns ligados ao Partido dos Trabalhadores, o PT, agremiação política que pela primeira vez – como próprio Lula, um de seus fundadores -

vencera uma eleição presidencial.

Gil aproveitou a polêmica para reafirmar sua visão da cultura brasileira, diferenciando-a explicitamente daquela defendida por uma esquerda ortodoxa: "O povo sabe que está indo para lá [para o governo] um tropicalista!" (VIANNA, 2007, p.131)

Com a chegada de Lula ao poder, pela primeira vez, no início dos anos 2000, e o novo Ministro da Cultura assumindo o posto, uma atualização estética e política do manifesto tropicalista é realizada: “com o convite para o ministério, era como se toda a questão tropicalista ganhasse vida nova” (VIANNA, 2007, pg.131). Portanto, não por acaso, a partir da recuperação de uma de uma identidade tropicalista em sua postura pública enquanto ministro, Gilberto Gil, o artista-gestor fará emergir reflexões sobre uma “maneira tropicalista” de pensar a cultura. Em outras palavras, uma maneira inaugural, disruptiva e de ampliação. Será na gestão de Gilberto Gil (2003-2008) que tradições elitistas e ou demasiadamente folclóricas da cultura nacional serão ultrapassadas. Expandiremos o conceito de cultura como direito básico, e o Estado brasileiro irá entendê-la a partir das suas dimensões simbólica, cidadã e econômica (RUBIM, 2010) Soma-se a isso o fato de ter sido na gestão de Gilberto Gil, a primeira vez que tivemos políticas públicas de cultura voltadas especificamente para a cultura digital. Aliás, à época em diversas de suas declarações o então ministro deixava claro ser um cibermilitante, um ativista das novas tecnologias de comunicação e informação. (GIL, 2003; 2006; COSTA, 2011; SHAW, 2011).

Em 27 de Julho de 2004, Gil é convidado para proferir aula magna na Universidade de São Paulo, sobre o tema “Cultura Digital e Desenvolvimento” no âmbito do programa A Cidade do Conhecimento. Às voltas com uma forte crise política em relação à tentativa do governo de criar a Agência Nacional do Cinema e do Audiovisual (ANCINAV), que seria uma ampliação política da atual Agência Nacional do Cinema (ANCINE), o ministro lidava com a polêmica gerada pelos opositores do projeto, principalmente as grandes corporações de telecomunicações, que afirmavam que a medida iria ameaçar a liberdade de expressão, aumentar a burocracia da agência e aumentar os impostos atuantes sobre a indústria (COSTA, 2011). Criticando o que identifica como fascismo das grandes corporações e da mídia – Gil provoca tais atores sociais ao se autodeclarar como um ministro hacker, disposto a operar os mecanismos estatais de acordo com a dinâmica contemporânea e com a ética hacker a partir dos ideais da cooperação e participação social:

“Eu, Gilberto Gil, cidadão brasileiro e cidadão do mundo, Ministro da Cultura do Brasil, trabalho na música, no ministério e em todas as dimensões de minha existência, **sob a inspiração da ética hacker**, e preocupado com as questões que o meu mundo e o meu tempo me colocam, como a questão da inclusão digital, a questão do software livre e a questão da regulação e do desenvolvimento da produção e da difusão de conteúdos audiovisuais, por qualquer meio, para qualquer fim” (GIL, 2004)¹⁰⁰

Figura 7: O Ministro Hacker – Gilberto Gil



Fonte: Google Arts & Culture

Logo nos primeiros anos do novo governo, o Ministério da Cultura, sob a gestão de Gilberto Gil, apoiou importantes iniciativas e eventos marcadamente influenciados pelos principais debates da cultura hacker – como software livre e flexibilização dos direitos autorais. O Mídia Tática Brasil, por exemplo, foi um festival realizado em 2003, na Casa das Rosas, em São Paulo, que reuniu importantes ativistas, hackers, artistas e simpatizantes da cultura digital – em franca expansão no território brasileiro na época. Durante o evento, nomes como Cláudio Prado – conhecido de Gil desde o tempo do exílio em Londres, e agitador cultural ligado à história da

¹⁰⁰ Disponível em: https://www.lainsignia.org/2004/agosto/cyt_001.htm Acesso em: 16/11/2022

contracultura brasileira, se reaproxima do então ministro para reuniões sobre tecnologia e sociedade da informação. Assim como Cláudio – figura importante na cena que trataremos melhor mais adiante, – importantes nomes da cultura digital no mundo se aproximam do Ministério da Cultura, como Richard Barbrook e John Perry Barlow (ambos já citados anteriormente na presente tese) e vão influenciar ainda mais o interesse de Gilberto Gil para com os desdobramentos que a cultura digital poderia oferecer para o pensamento político, econômico e social, do mundo, no início do século XXI¹⁰¹. Soma-se a isso, a percepção geral, dentre o grupo social de ativistas da cultura digital, de que era por intermédio da cultura e ética hacker que advinha os ideais de participação, colaboração e solidariedade mútua que a internet suscitava nesse período histórico. (FREIRE, FOINA, FONSECA, 2006; RUBIM, RUBIM, 2017)

Ao se apropriar o termo “hacker”, Gil radicalizava sua identificação com a cultura digital, articulava ainda uma provocação à mídia tradicional, que insistia (e ainda insiste) em utilizar tal termo de forma generalista e o caracterizando apenas como violações ilegais ou maliciosas aos sistemas de computador e de sites na internet. Como um propagador dos ideais hacker, o ministro se mostrava em consonância com a ideia de ampliação da cultura hacker para além do trato com computadores:

(...) existe uma comunidade, uma cultura compartilhada, de programadores e pensadores, cuja história remonta aos primeiros experimentos de minicomputadores. Os membros dessa cultura deram origem ao termo "hacker". Hackers construíram a Internet. Hackers idealizaram e fazem a World Wide Web. A mentalidade hacker não é confinada a esta cultura do hacker-de-software. Há pessoas que aplicam a atitude hacker em outras coisas, como eletrônica, música e nas ciências humanas. Na verdade, pode-se encontrá-la nos níveis mais altos de qualquer ciência ou arte (...) A natureza hacker é independente da mídia em que o hacker trabalha. Mas a origem do movimento hacker nasce dos hackers de software, e nas tradições da cultura compartilhada, que é a essência filosófica da ética "hacker". Hackers resolvem problemas e compartilham saber e informação. Acreditam na liberdade e na ajuda mútua voluntária, tanto que é quase um dever moral compartilhar informação, resolver problemas e depois dar as soluções, para que

¹⁰¹ Na obra musical de Gilberto Gil, os efeitos possíveis dos avanços tecnológicos da humanidade sempre estiveram dentre as indagações do compositor. Em 1969, já dizia que o "cérebro eletrônico faz tudo, faz quase tudo, mas ele é mudo" (Cérebro Eletrônico). Em 1974, questionava "o que vão fazer com as novas invenções" (Queremos Saber). Em 1991, por conta das comunicações via satélite, constatou que "antes o mundo era pequeno, porque a Terra era grande. Hoje o mundo é muito grande, porque a Terra é pequena" (Parabolicamará) Já em 1996, lançou a música "Pela Internet", cheia de termos *internéticos* como "gigabytes", "infomaré" e "homepage". Ver: <https://gilbertogil.com.br/conteudo/musicas/> Acesso em: 17/11/2022

outros possam resolver novos problemas. (GIL, 2004)¹⁰²

A sensibilidade do ministro para temas contemporâneos, tais como glocalização, sociedade digital, software livre, Creative Commons¹⁰³, *copyleft* e banda larga, manifesta em sua obra musical, em entrevistas, discursos e pronunciamentos realçou um novo posicionamento do Ministério da Cultura pós-eleição presidencial de 2002. Gil e seu ministério estiveram atentos aos temas referentes às culturas digitais, a partir da adoção do conceito ampliado de cultura empreendida pelo Ministério. A partir de uma noção antropológica de cultura, permitiu que o MinC, do início dos anos 2000, deixasse de estar circunscrito à cultura erudita e abrisse suas fronteiras para outras culturas: populares; afro-brasileiras; indígenas; de gênero; de orientações sexuais; das periferias; da mídia audiovisual; das redes informáticas. Vale destacar também o espírito de colaboração e participação social com o qual o ministério articulou sua autoridade perante a gestão pública da cultura nacional. Nesse sentido, o diálogo com a sociedade civil deu substância ao caráter ativo, permitindo que o autoritarismo - uma das tristes tradições brasileiras, no trato para com a cultura, fosse enfrentada (RUBIM, 2008). O essencial desafio de formular e implementar políticas culturais em circunstâncias democráticas foi nitidamente colocado na agenda do ministério através da revitalização dos mecanismos de fomento à cultura, das câmaras e editais setoriais, seminários regionais e nacionais de cultura, além das famosas conferências nacionais de cultura.

Quando se trata do tom inaugural para as culturas digitais, o Ministério da Cultura, sob gestão de Gilberto Gil, entendeu o computador e a internet como pontos de partida, e não como linha de chegada. O Ministério, na referida gestão, foi além da concepção de inclusão digital como mero acesso ao computador, incorporando uma reflexão sobre os usos da tecnologia no campo da cultura, bem como a perspectiva da autonomia do usuário e do fortalecimento da cidadania via uma sociedade hiperconectada – que já demonstrava seus potenciais desdobramentos políticos, econômicos e culturais. Diante do quadro de desigualdade que marca, tanto a sociedade contemporânea, quanto o ciberespaço, o MinC introduziu em suas políticas públicas, no início dos anos 2000, a questão dos direitos culturais e da diversidade, procurando fortalecer as oportunidades de acesso aos meios de produção de conteúdos culturais em mídia digital e

¹⁰² Disponível em: https://www.lainsignia.org/2004/agosto/cyt_001.htm Acesso em: 17/11/2022

¹⁰³ Em 2004, durante edição do Fórum de Software Livre, em Porto Alegre, Gilberto Gil se destaca na programação do festival enquanto Ministro-artista e ao cantar a canção "Oslodum", que disponibilizou sob a licença Creative Commons - que pressupõe flexibilizações no direito de autor para produtos da economia criativa.

entendimento ampliado sobre os atravessamentos que a vida altamente digitalizada poderia nos revelar. (RUBIM, 2017; COSTA, 2011; MANEVY, 2010)

Em entrevista concedida para a pesquisadora Eliane Costa, Gilberto Gil revela as indagações que lhe ocorreram durante o exato momento de quando recebeu o convite para assumir o ministério. Vale o registro, pois nele percebemos, mais uma vez, o constante interesse do artista pelas alterações sociais, ocorridas a partir das transformações tecnológicas, que o avanço histórico impõe às sociedades humanas. Nesse sentido, o Ministério da Cultura, sob a batuta de Gilberto Gil, entre 2003 e 2008, e também, a gestão que lhe sucedeu – o sociólogo Juca Ferreira – posicionaram o MinC como um núcleo irradiador de importantes novos conceitos e de práticas governamentais que – se não por completo – na sua grande maioria – demonstrou força no desafio de compreender e solucionar os entraves que a contemporaneidade nos enseja quando falamos de democracia e cultura digital. Não por acaso, desconfiamos que em narrativas e estéticas ali introduzidas, reflexos da cultura e ética hacker são passíveis de identificação. Voltemos, então, a Gil:

Surgiu logo a questão de que o enfrentamento de uma gestão ministerial com a mera perspectiva clássica, com a mera perspectiva convencional, não era nada suficientemente estimulante para que eu fosse encarar essa possibilidade. [...] As questões principais que giravam em torno de gestão cultural institucional no Brasil estavam praticamente restritas à visão clássica de patrimônio e incentivo às artes... Basicamente esses eram os dois grandes eixos da preocupação histórica recente com gestão cultural no Brasil. [...] E a perspectiva de pequenos orçamentos, falta de recursos, uma falta de tradição de apoio profundo da Presidência e dos Ministérios afins, ao trabalho do Ministério da Cultura... um Ministério esvaziado historicamente, um Ministério pequeno... tudo isso fazia com que não fosse atrativo, propriamente, ir pra lá, dentro dessa perspectiva. Mas, ao mesmo tempo, havia essas outras questões... Havia as questões novas da propriedade intelectual, a questão da diversidade cultural, o diferencial dos países emergentes, em geral, todos eles, resultantes da colonização europeia... Esse deslocamento do processo civilizacional mundial pra um protagonismo desses novos países, dessas novas culturas... Enfim, tudo isso eram temas novos. **E as novas tecnologias, evidentemente... O papel extraordinário, a mutação, o sentimento da mutação, a extraordinária aceleração tecnológica dos últimos tempos... tudo isso como tematização nova pra cultura... a economia da cultura... todas essas grandes questões novas que não estiveram até então propriamente tematizadas, colocadas no Ministério da Cultura,** ou em qualquer outra área cultural do país. E daí, foi tudo isso então, essas conversas, que me deram a perspectiva de ir, exatamente, na heterodoxia: – Vou ser um ministro heterodoxo! E fui. Fui lá pra isso. (GIL apud COSTA, 2011, p.23 – grifo nosso)

Dito isso, e a partir de um exercício de análise frente à agenda política brasileira nas últimas

décadas, e, as formas de interação escolhidas por instituições políticas para realizar comunicação entre Estado e sociedade civil, a presente tese propõe identificar, e analisar brevemente, três marcos institucionais que possuíram forte relação com os preceitos da cultura e ética hackers e assim, ao interligá-las às entrevistas realizadas – que veremos no nosso último capítulo - poderemos investigar sobre possíveis reflexos da cultura hacker na vida política brasileira, nos últimos anos. Nossa atenção agora, portanto, será de perceber três iniciativas políticas federais cujas estéticas de discurso e recursos tecnológicos estariam em consonância com a digitalização da experiência política da sociedade contemporânea e sinalizam um esforço de inovação política no tocante à relação entre Estado e sociedade. Não obstante, os três marcos institucionais aqui propostas, dentre tantos outros que poderíamos selecionar, possuem relações de diálogo com o Ministério da Cultura que teve na sua gestão, um ministro que se autodeclarava, como um hacker. O Programa Cultura Viva, O Marco Civil da Internet e o Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados podem ser caracterizados como reverberações do ambiente disruptivo, inovador e tropicalista – por que não? – que o Ministério da Cultura, na gestão gilbertiana, acarretou para o pensamento político brasileiro.

3.2. – Programa Cultura Viva

O Programa Nacional de Educação, Cultura e Cidadania – Cultura Viva foi criado pelo governo federal brasileiro no início dos anos 2000, e é uma das principais marcas institucionais da gestão pública para a Cultura, durante o governo de Luiz Inácio Lula da Silva, ao assumir seu primeiro mandato, em 2003¹⁰⁴. Sua estratégica articulação institucional estava centrada na formação de **Pontos de Cultura** através de projetos que não possuíam um padrão único de programação e de estrutura física, mas através de atos convocatórios oficiais (editais públicos) dispunham de uma administração integrada entre poder público e a sociedade civil, sustentada pela ampliação da participação social na construção de políticas públicas para a cultura. O Programa se destacou dentre as políticas até então promovidas pelo Estado por propor ações de desenvolvimento de uma cidadania cultural e o fortalecimento das identidades multiculturais brasileiras, após um período histórico anterior marcado pelo forte domínio neoliberal para o manejo da gestão pública no tocante à Cultura (BOLAÑO et al, 2012). Foi através da portaria nº 156, de 6 de Julho de 2004, que o então programa Cultura Viva – Arte, Educação e Cidadania

¹⁰⁴ Vale destacar que enquanto a redação final da presente tese era realizada, Luiz Inácio Lula da Silva, foi, pela terceira vez, democraticamente eleito presidente do país.

foi criado, posteriormente denominado Programa Nacional de Cultura Educação e Cidadania – Cultura Viva.

A portaria foi fruto de numerosos debates – conferências nacionais e regionais — que ocorreram desde o início do primeiro mandato do Partido dos Trabalhadores na gestão federal do país (2003-2006), definindo como objetivos a promoção de acesso aos meios de fruição, produção e difusão cultural, e a potencialização das “energias sociais e culturais, visando a construção de novos valores de cooperação e solidariedade” (BRASIL, 2004). À época, a eleição de Luiz Inácio Lula da Silva, como novo presidente do país, cria um clima progressista para as políticas culturais no país e novas estruturas são pensadas para o campo. Não por acaso, o programa Cultura Viva foi formulado concomitantemente às propostas como o Sistema Nacional de Cultura¹⁰⁵ (SNC) e a formulação do Plano Nacional de Cultura (PNC), ambas propostas objetivavam abranger as demandas culturais do país, fomentando o pluralismo e, sobretudo, investindo na promoção da equidade e universalização do acesso à produção e no usufruto dos bens e serviços culturais. Organizadas em regime de colaboração, de forma descentralizada e participativa, tanto SNC e PNC instituem um processo de gestão e promoção conjunta de políticas públicas de cultura, democráticas e permanentes, pactuadas entre os entes da Federação e a sociedade, tendo por objetivo promover o desenvolvimento humano, social e econômico com pleno exercício dos direitos culturais (BRASIL,1988; RUBIM,2008; BOLAÑO et al, 2012)

O Programa Cultura Viva se destinou inicialmente às populações de baixa renda, aos estudantes da rede básica de ensino, às comunidades indígenas, rurais, quilombolas, e aos agentes culturais, artistas, professores e militantes, e pretendia estimular a exploração, o uso e a apropriação dos códigos e linguagens artísticas em espaços públicos ou privados que poderiam ser disponibilizados para a ação cultural. Assim, os Pontos de Cultural eram espaços físicos espalhados pelos estados numa rede de disseminação de diversos tipos de manifestações culturais, especialmente na periferia dos grandes centros e no interior. O financiamento dos **Pontos de Cultura** se daria por meio de recursos do governo federal e de parceiros públicos e

¹⁰⁵ “(...) o SNC deve funcionar como ferramenta de articulação, gestão e comunicação e promoção conjunta de políticas públicas de cultura, mediante a pactuação entre agentes federados e sociedade civil. Dessa forma, o SNC contribuirá para consolidar o PNC e implantar políticas públicas de cultura democráticas e permanentes, promovendo assim, o desenvolvimento social com pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional” (MOTA, 2010, p.11)

privados, selecionados, como já mencionado, por meio de editais públicos, lançados pelo Ministério da Cultura, governos estaduais, municipais ou por outras instituições. Mas quais as articulações possíveis e que podem ser feitas entre o Programa Cultura Viva e cultura hacker, como investiga a presente tese? Bom, para tentar elucidar sobre possíveis influências da cultura e ética hackers para com o Cultura Viva, talvez seja importante relembrar o projeto embrionário que fomentou a construção do nosso objeto de análise.

Intitulado como Bases de Apoio à Cultura (BAC's), a proposta original tinha objetivo de construir centros de cultura em locais sensivelmente carentes de ações voltadas para a cultura promovidas pelo Estado. Bairros periféricos e população em vulnerabilidade social eram o foco principal na proposta inicial. A intenção de construção de tais centros culturais já se manifestava, aliás, no próprio programa de governo do Partido dos Trabalhadores, em 2002, no qual previa-se estabelecer “um programa de construção de centros de cultura que abram espaço para a produção e difusão da criação cultural local e, ao mesmo tempo, que possam receber de maneira adequada às diversas linguagens a produção cultural que chega de outras regiões do país” (PARTIDO DOS TRABALHADORES, 2002, p. 21). No período que o projeto BAC's era inicialmente apresentado e discutido no âmbito da antiga Secretaria de Programas e Projetos Culturais – SPPC, em 2003, ocorre, em Porto Alegre – RS, o IV Festival Internacional de Software Livre, o FISL. Durante o evento, um importante personagem para a cultura hacker no Brasil faz sua atuação política. Trata-se do ativista Cláudio Prado¹⁰⁶, figura próxima ao então Ministro da Cultura, Gilberto Gil. Prado atuou como coordenador de Políticas Digitais em vários momentos e gestões do hoje extinto MinC. Com larga trajetória na área da produção cultural, mais especificamente musical, é um ativo militante das culturais digitais e seus desdobramentos político-discursivos: softwares livres, código aberto, transparência e inovação. (RUBIM & RUBIM, 2017; DUARTE, 2015). Durante o supracitado evento, FISL, Cláudio, como um representante da gestão gilbertiana do Ministério, se reúne com um grupo de pesquisadores, ativistas, hackers e artistas para apresentar e discutir as possibilidades de concepção e estruturação do projeto Bases de Apoio à Cultura (BAC's). Iniciava-se assim um grupo político informal que se autodenominou como “Articuladores”. (FREIRE; FOINA; FONSECA, 2006)

¹⁰⁶ Produtor cultural, Cláudio Prado manteve um canal de vídeos hospedados na iniciativa de mídia independente – Mídia Ninja. Para acessar: <https://midianinja.org/author/claودیprado/> Acesso em: 02/11/2021

O projeto em pauta, as BAC's, começou a ser discutido a partir de uma perspectiva de colaboração e coletividade, entre representantes do MinC e sociedade civil em ambientes virtuais – como listas de emails e plataformas *wiki*¹⁰⁷. Um fator central atuava como aglutinador do recém-formado grupo: a possibilidade de escalar as ideias e concepções estratégicas, ali surgidas, para todo o território nacional, como política pública para a cultura.

A lista de discussão e o wiki possibilitaram que qualquer pessoa que ouvisse sobre o projeto pudesse entrar e participar. O grupo tornou-se uma mistura de pessoas que pouco ou nunca se encontravam pessoalmente, e mesmo nessa dinâmica caótica a produção era intensa, baseada em princípios de igualdade de voz e ampla liberdade de opinião. Muitas pessoas que fizeram parte desse grupo já tinham um histórico em outros movimentos, coletivos e projetos relacionados a mídia, arte, tecnologia e afins. Nesse sentido, a idéia de um ciclo aberto e continuado de inovação coletiva não criava tanto conflito (FREIRE;FOINA;FONSECA, 2006, p.3)

É nesse ambiente de intensa colaboração e trabalho coletivo, que os chamados “Articuladores” vão influenciar na concepção do projeto BAC's, e interferir no seu escopo ideológico, costurando aqui uma virada argumentativa para o desenho institucional da proposta. Não podemos esquecer que o grupo se organiza, originalmente, a partir do FISL, portanto sob forte influência da cultura hacker e de alguns dos seus pressupostos sobre descentralização, participação e abertura. Nesse sentido, e de maneira informal, a sociedade civil, representada por esse diverso grupo, apropriou-se do projeto das BACs e o reescreveu. A princípio, o objetivo das BAC's estava muito mais pautado por uma perspectiva de democratização cultural: voltado apenas para uma divulgação cultural e artística, com frágil articulação no que se refere à participação social. A ideia principal era levar cultura para a periferia, como se lá a mesma já não pulsasse. Segundo, Freire, Foina e Fonseca (2006), “A performance dos Articuladores inverteu essa lógica: cada ponta seria um elo produtor de cultura e mídia, em vez de mera audiência (p.3)”. Ou seja, para os membros do grupo, era necessário que as Bases de Apoio à Cultura possuísem meios para serem mais do que meras receptoras de cultura, mas sim, que detivessem os meios e ferramentas para produzir e divulgar as criações artísticas e manifestações culturais das comunidades ao entorno que ocupariam tais Bases.

¹⁰⁷ Wiki (do havaiano *wiki-wiki*, e que quer dizer ‘rápido’) é uma ferramenta baseada na web, que permite a colaboração entre usuários por meio de fácil adição e edição de conteúdo, criando um ambiente colaborativo para a geração de conteúdo e consolidação progressiva do conhecimento coletivo. Para mais informações, acesse: <http://www.sbgc.org.br/> e <https://pt.wikipedia.org/>

Ainda, segundo os mesmos autores, todo esse processo de reestruturação aconteceu sem um planejamento central. Não havia critérios de hierarquia para definição de quem poderia contribuir com sugestões para com o projeto, e as listas de e-mails e a plataforma Wiki eram os espaços em que o trabalho era realizado. O grupo tornou-se uma mistura de pessoas que pouco ou nunca se encontravam pessoalmente, e mesmo nessa dinâmica prolixa a produção era intensa, baseada em princípios de igualdade de voz e ampla liberdade de opinião. Muitas pessoas que fizeram parte do grupo “Articuladores” possuíam histórico em outros movimentos, coletivos e projetos relacionados à mídia, arte, tecnologia e afins. Aliás, foi inclusa na proposta das BAC’s que tais centros culturais, também abrigassem – HackLabs: pequenos centros de computação onde fosse possível a edição de programas em softwares livres e a prática da metarreciclagem, prática que consiste em utilizar peças usadas dos hardwares de computadores velhos para a fabricação de máquinas novas (FREIRE; FOINA; FONSECA, 2006)

A proposta das BAC’s é formulada e finalizada com a chancela de Cláudio Prado e equipe, representando o Minc, e também com profunda contribuição das ideias oriundas desse grupo informal, porém político, denominado “Articuladores”. Em processo de implementação pelo MinC, o projeto foi descontinuado: o secretário responsável na época, Roberto Pinho, foi exonerado por Gilberto Gil, por ter realizado uma parceria sem concorrência pública com o Instituto Brasil Cultural (Ibrac) para a construção de 16 BAC’s pelo país¹⁰⁸. Estamos em 2004 e à essa altura, movimentações são realizadas na equipe do Ministério da Cultura: legitima-se também a posição de Cláudio Prado, que até então trabalhava como assessor informal, no organograma do MinC como coordenador do setor dedicado à Cultura Digital, subordinado à Secretaria de Formulação e Avaliação de Políticas Culturais, e quem substitui Roberto Pinho na Secretaria de Programas e Projetos Culturais – SPPC, posteriormente batizada de Secretaria da Cidadania Cultural, é Célio Roberto Turino, que não via uma continuidade possível para o projeto BAC’s por conta da sua falta de operacionalidade, apesar da movimentação da sociedade civil para a manutenção do projeto:

Não havia conceito, apenas um projeto arquitetônico de centros culturais pré-moldados. Estruturas ocas a serem oferecidas para a comunidade tomar conta. Prédios iguais em um país tão diverso? Quem pagaria a conta de luz? E a programação? Tudo com serviço voluntário? Não daria certo (TURINO, 2009, p. 81).

¹⁰⁸ <https://politica.estadao.com.br/noticias/geral,gil-demite-secretario-de-projetos-culturais,20040216p34247>

Turino propõe uma reformulação no projeto original: o novo secretário sugere, então, o fomento de ações já existentes pelo país. Com experiência similar realizada na cidade de Campinas – SP, interior de São Paulo, onde foi secretário de Cultura, a abordagem proposta por Turino possuía como foco as relações culturais que se efetivam no plano da experiência subjetiva do coletivo, na esfera da comunidade e de seus microuniversos, que historicamente, nunca haviam sido alcançadas pelas políticas públicas para a cultura no país. Tal novo desenho para as BAC's faz alusão à famosa metáfora do “*do-in antropológico*”¹⁰⁹ utilizada pelo ministro Gilberto Gil em seu discurso de posse, e será a base ideológica do que virá a ser o Programa Cultura Viva e seus respectivos Pontos de Cultura. Como falávamos no início desse subcapítulo, em 2004, o MinC assina a portaria nº 156, que cria o programa Cultura Viva – Arte, Educação e Cidadania. Foi na confluência entre a reformulação da proposta das bases culturais, para “pontos de cultura”, articulada por Turino, e, a reativação do grupo “Articuladores” que teremos o diálogo fértil entre o Programa Cultura Viva e cultura digital, mais especificamente sua vertente hacker. Aliás, foi literalmente pelo encontro presencial entre Célio Turino e membros dos “Articuladores” que umas das principais ações do Programa Cultura Viva toma forma: o fornecimento dos kits multimídia aos atores sociais que fossem abarcados pelo programa. Atitude pela qual a iniciativa ficou tão reconhecida entre a sociedade civil e científica. (RUBIM, 2017; COSTA, 2011; MANEVY, 2010). Sobre tal entrosamento, vale o depoimento de Turino:

Quando cheguei ao governo, o Ministério da Cultura já havia iniciado o diálogo com o movimento da Cultura Digital. Claudio Prado (...) capitaneava um grande número de hackers e redes sociais de software livre. (...) Realizamos um primeiro encontro. (...) Havia jovens de diversas origens, universitários, artistas, rappers, militantes sociais, mil ideias. (...) Eles discutiram sobre as possibilidades das câmeras digitais, dos estúdios de garagem, das ilhas de edição em um só computador (...). Pedi para eles relacionarem um kit com esses equipamentos, com custo de até 20 mil por unidade e que fosse de fácil utilização e manutenção (...) queria uma forma de registro realizado pelos próprios agentes culturais, para as falas em primeira pessoa, por isso era importante que o kit fosse simples e replicável. Deste encontro nasceu o “estúdio multimídia” (...) Cada Ponto de Cultura se empoderando dos meios para registro e produção de sua

¹⁰⁹“(…)No sentido de que toda política cultural não pode deixar nunca de expressar aspectos essenciais da cultura desse mesmo povo. Mas, também, no sentido de que é preciso intervir. Não segundo a cartilha do velho modelo estatizante, mas para clarear caminhos, abrir clareiras, estimular, abrigar. Para fazer uma espécie de “**do-in**” **antropológico**, massageando pontos vitais, mas momentaneamente desprezados ou adormecidos, do corpo cultural do país. Enfim, para avivar o velho e atizar o novo. Porque a cultura brasileira não pode ser pensada fora desse jogo, dessa dialética permanente entre a tradição e a invenção, numa encruzilhada de matrizes milenares e informações e tecnologias de ponta (...)” (GIL, 2003, online – grifo nosso)

cultura, com estúdios livres espalhados pelo país; com grupos culturais, nas periferias das grandes cidades, em quilombos, aldeias indígenas e assentamentos rurais. (TURINO, 2009, p. 90-91)

Para Duarte (2015), o protagonismo exercido pelo grupo “Articuladores” na concepção do Cultura Viva, conseguiu, em meio a um contexto bastante específico, “hackear” uma política pública voltada para a cultura, enviando para os mais diversos cantos do país os “kits multimídias” – compostos, na época, por câmara de vídeo, mesa de som, microfone e três computadores funcionando como ilha de edição em software livre. A relação entre essa atitude programática do Cultura Viva, e o pressuposto hacker - "Computadores podem mudar sua vida para melhor" (LÉVY, 1984), demonstra as relações discursivas que davam a tônica do programa ao definir que estúdios multimídias iriam ser distribuídos pelo Estado brasileiro para diversos pontos de cultura no país, articulando assim uma rede descentralizada de produção cultural para além do poder central. A ideia foi possibilitar uma infraestrutura básica, permitindo que se produzisse bens culturais utilizando-se de programas de softwares livres e de código aberto, distribuindo essa produção, em uma rede de Pontos, por meio de licenças creative commons e copyleft, de forma a permitir a remixagem e a colaboração com toda a rede de pontos de cultura que foi se constituindo pelo país (COSTA, 2011; RUBIM, 2017)

Trabalhamos com a perspectiva de que cada usuário é um desenvolvedor em potencial. Nenhum tipo de barreira deve impedir o usuário de olhar dentro do sistema e aprender/compreender como ele funciona. As pessoas nos Pontos de Cultura podem trocar suas próprias produções culturais, independente de ser uma música, um filme ou um programa de computador. (FREIRE; FOINA; FONSECA, 2006)

A decisão que os kits multimídia seriam distribuídos¹¹⁰ pelo Ministério, nos primeiros anos do Programa Cultura Viva, não é uma ocasionalidade. Estava diretamente ligada ao espírito político do início dos anos 2000, no qual a união epistemológica entre “sociedade” e “rede” pautavam a leitura sobre o mundo e seus comportamentos socioculturais da época. Como já discutido nos capítulos anteriores, os discursos sobre uma inteligência coletiva (LEVY, 2001), por intermédio da cultura digital, eram o fio condutor que traduzia os desejos políticos desse momento histórico. A plataformização da vida social dava seus primeiros passos. Um governo de centro-esquerda, se movimentava de forma sensível para a pauta da cultura digital e parecia

¹¹⁰ Nas versões posteriores do programa/Lei, caberá ao Ponto de Cultura financiar a compra dos equipamentos digitais para a divulgação e compartilhamento da produção cultural do(s) seu(s) território(s).

compreender que: “todos os sistemas sociais, econômicos e culturais da sociedade moderna funcionam com o software. O software é a cola invisível que une tudo” (MANOVICH, 2013, p. 8). Por isso a distribuição dos kits com dispositivos eletrônicos digitais para manuseio dos Pontos de Cultura. Ao optar que os equipamentos disponibilizados para os pontos de cultura deveriam estar instalados com softwares livres, o MinC toma uma posição política condizente com os preceitos da ética e cultura hacker, uma vez que softwares livres, que são desenvolvidos constantemente de forma descentralizadas pelas comunidades de desenvolvedores, permitem que os usuários sempre possam usar as versões mais atualizadas e, caso tenham conhecimento técnico, fazer eles mesmos uma adaptação ou melhoria para atender as suas demandas (SILVEIRA, 2004).

Soma-se a isso o fato de que o uso de softwares livres injetaram ao Programa Cultura Viva, um caráter inovador, criativo e de cooperação. Ao passo que a escolha para que os kits multimídias fossem abastecidos desse tipo de tecnologia, condizia com a ideia que o Estado não deveria ele ser a entidade produtora de cultura, mas sim, o ator político responsável para que a produção cultural brasileira – em sua vertente mais popular - pudesse vir a tona em pé de igualdade com a cultura cunhada como já consagrada. O objetivo, parecia ser, o de ressaltar o potencial de transformação e as oportunidades culturais suscitadas pelo inicial cenário das redes, pelas novas possibilidades de compartilhamento, articulação, colaboração e de acesso à informação e ao conhecimento. Para Eliane Costa (2011, p.132): “Tendo como conceitos fundadores autonomia, empoderamento, protagonismo e gestão em rede, o Programa incentiva a apropriação tecnológica sob a perspectiva de transformação e promove a experiência da gestão pública participativa no setor cultural”

Todavia, nem tudo foram flores nos primeiros anos do Programa Cultura Viva. A narrativa sobre softwares livres, código aberto e articulação em rede encontrou dificuldades – principalmente no que tange à apropriação de uso pelos participantes em relação às ferramentas: o sistema operacional Windows (proprietário) é mais popular e familiar para população em geral, do que sistemas operacionais abertos, como o LINUX, por exemplo, que era o sistema instalado nos dispositivos dos iniciais kits multimídia disponibilizados pelo programa (SANTOS, 2020). Soma-se a isso, a percepção que a utilização e discurso sobre softwares livres ficou circunscrita ao universo do Ministério da Cultura e teve pouco avanço no governo federal como um todo:

Apesar de toda a publicidade gerada, entretanto, o posicionamento de forte apoio ao software livre tem sido muito mais presente em fóruns e eventos públicos do que em ações governamentais efetivas” (FREIRE;FOINA;FONSECA, 2006)

Em 22 de Julho de 2014, dez anos após sua criação, o programa Cultura Viva foi transformado em lei nacional. Sob o vocativo Política Nacional Cultura Viva (PNCV) e sob o número 13.018, foi sancionada pela agora presidenta Dilma Rousseff – PT, e a ministra da cultura, à época, era a ex-senadora Marta Suplicy¹¹¹. A Política Nacional Cultura Viva foi construída como uma política comunitária voltada para o exercício dos direitos dos cidadãos, alterando normas que dificultavam a gestão dos Pontos de Cultura, como a simplificação da prestação de contas e das contratações para os projetos, fornecendo a possibilidade de até 30% do plano de trabalho sem prévia autorização do MinC, a possibilidade de autodeclaração de instituições culturais como Pontos de Cultura e o uso de saldos remanescentes dos projetos na ampliação de metas. Essas atualizações foram possíveis devido ao processo de consulta, durante os dez anos do Programa Cultura Viva, e diálogo entre Ministério, IPEA (Instituto de Pesquisa e Economia Aplicada), os Conselhos Consultores do Programa, e, por último, mas não menos importante, os próprios Pontos de Cultura consultados sobre as melhorias necessárias para evolução da agora Política Nacional Cultura Viva (BARBOSA; CALABRE, 2011). Na letra da Lei, uma proposição não foi alterada: o protagonismo da Cultura Digital. Na Instrução Normativa nº 8, de 11 de Maio de 2016¹¹², no seu Art.55, lemos:

Art. 55. A implementação da ação estruturante referente à cultura digital, no âmbito da PNCV, prevista no inciso VI do caput do art. 5º da Lei nº 13.018, de 2014, será efetivada por meio de: I - ações em rede, com cunho colaborativo e participativo; II - ações de fomento a apropriação de novas tecnologias e inovação; III - ações de fomento à formação de Pontos de Cultura em cultura digital e na

¹¹¹Em 2011, já no Governo Dilma Rousseff – PT, a pauta da Cultura Digital sofre alguns enfraquecimentos institucionais. Talvez o mais simbólico, tenha sido a escolha de Anna de Holanda (que antecede Marta Suplicy, no Ministério) como Ministra da Cultura, que por sua vez, retira as licenças de Creative Commons do site do Ministério da Cultura e se alinha à atores políticos do ECAD - Escritório Central de Arrecadação e Distribuição. Além do Programa Cultura Viva ter perdido espaço durante sua gestão. Tal cenário provocou a mobilização da sociedade civil que encaminhou cartamanifesto à Dilma Rousseff, solicitando mais atenção à cultura digital e aos avanços tidos no campo da gestão pública da cultura, vistos no governo anterior. Como resultado, Marta Suplicy assume o Ministério em 2012.

¹¹²“Art. 1º Esta Instrução Normativa regula os procedimentos de que trata a Lei nº 13.018, de 22 de julho de 2014, que institui a Política Nacional de Cultura Viva - PNCV, em conformidade com os arts. 215, 216 e 216-A da Constituição, visando o estabelecimento de parcerias da União, dos Estados, do Distrito Federal e dos Municípios com a sociedade civil no campo da cultura, com o objetivo de ampliar o acesso da população brasileira aos meios e condições de exercício dos direitos culturais” (BRASIL, 2016)

apropriação e utilização de software e hardware livres; e IV - atividades de comunicação em rede que contemplem a PNCV. § 1º As entidades culturais que receberem recursos da PNCV devem prever em seu plano de trabalho a aquisição de equipamentos multimídia direcionados à cultura digital, que contribuam com o objeto pactuado. § 2º As entidades culturais que receberem recursos da PNCV deverão privilegiar o uso de soluções com licenciamento em formatos abertos e produtos sob licenças livres, que permitam a livre cópia, distribuição, exibição e execução, assim como a criação de obras derivadas. § 3º O uso de licenciamento em formatos abertos e de produtos sob licenças livres poderá ser exigência obrigatória em editais específicos no âmbito da PNCV. (BRASIL, 2016)

Em 2012, havia aproximadamente 4.500 Pontos de Cultura espalhados pelo país. A projeção, conforme metas do Plano Nacional da Cultura, era que no ano de 2020 tivéssemos 15 mil pontos de cultura em funcionamento. Hoje, em 2022, conforme dados atualizados da Secretaria Especial da Cultura (Ex-MinC), subordinado ao atual Ministério do Turismo, do governo de extrema-direita de Jair Bolsonaro, possuímos 4.328 Pontos de Cultura certificados¹¹³. Se é de notório saber o esvaziamento das pautas da Cultura, Educação e Saúde, nos últimos dez anos¹¹⁴, na vida política brasileira, é também um exercício de esperança relembrarmos o quão astutos e progressistas fomos em gestões anteriores, ao pautar a importância da cultura digital e seus preceitos em uma política nacional de fomento à cultura, como o Programa Nacional Cultura Viva. A partir disso, é possível imaginar novos futuros políticos, nos quais a cultura digital e seus desdobramentos: democracia digital, governo aberto, algoritmização e etc, possam estar no trato estatal para a construção de cidadanias mais democráticas no país. A cultura e a ética hacker, possuem, talvez, as chaves de entendimento para tal exercício - como bem nos mostra o processo de construção que ambas tiveram no Cultura Viva. Passemos agora, a outro importante marco institucional, que pode nos auxiliar nesse exercício de investigar possíveis reflexos da cultura hacker na vida política brasileira.

3.3 – Marco Civil da Internet.

O protagonismo político da agenda da cultura digital no Brasil talvez tenha atingido seu ponto alto com o processo de elaboração da Lei 12.965/2014 mais conhecida como Marco Civil da

¹¹³ Fonte: <https://www.gov.br/culturaviva/pt-br/monitoramento-da-politica-publica/indicadores-pncv>
Acesso em 05/11/2022

¹¹⁴ <https://www.correiobraziliense.com.br/politica/2022/05/5011259-educacao-saude-e-ciencia-serao-areas-mais-afetadas-por-cortes-no-orcamento.html> Acesso em 05/11/2022

Internet. O MCI tornou-se referência internacional por regular temas caros à governança da internet como liberdade de expressão, privacidade dos indivíduos e neutralidade da rede, além de ter sido uma resposta brasileira à instabilidade de confiança global sobre a *web*. Pela primeira vez no país, uma legislação sobre a experiência virtual da Internet havia sido escrita a partir de um processo colaborativo via internet, aberto a participação do público – em um processo metalinguístico inaugural. A iniciativa, *sui generis* no sul global, destoou por completo das legislações protetivas de outros países – como França ou EUA – que aumentaram o controle de conteúdo e diminuíram as garantias de privacidade, em função das ameaças de terrorismo e proteção ao direito autoral.

O Marco Civil da Internet trata-se de uma experiência legislativa brasileira, de iniciativa do Poder Executivo que consiste em uma espécie de “Constituição da Internet”, cuja principal intenção foi estabelecer os princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Para isso, institui uma série de diretrizes que deverão ser seguidas pelos entes federativos (União, Estados, Distrito Federal e Municípios), provedores de Internet, empresas diversas e todos os outros atores sociais envolvidos na aplicação, disponibilização e uso da *web* e do ciberespaço. A Lei norteia todo o processo de aplicação da Internet, com base na Constituição nacional, de 1998, elege os cidadãos comuns, usuários da rede, como protagonistas no contexto da inovação e dos novos parâmetros socioculturais da sociedade em rede. Dessa forma, desde os direitos de acesso dos usuários ao processamento de seus dados, e à responsabilidade por danos, a lei tem como propósito geral garantir que todos possuam uma condição digna em termos de experiência tecnológica, desenvolvendo sua personalidade e exercitando a sua cidadania em meios digitais (BRAGATTO, SAMPAIO, NICOLÁS, 2015; MITOZO, 2014; GOMES, 2011; BARROS, 2016)

Muito exaltada por se tratar de uma lei de vanguarda, em forma e conteúdo, no tocante a regulamentação dos direitos humanos nas redes digitais, o Marco Civil da Internet possui trinta e dois artigos que tratam sobre temas como os direitos e garantias dos usuários, o fornecimento de conexão e de aplicações da Internet, a responsabilidade dos provedores, a atuação do poder público, entre outros. Além disso, a Lei nº 12.965/2014 é ainda fundamentada em três pilares: **a liberdade de expressão, a neutralidade de rede e a privacidade.**

Por liberdade de expressão, a lei, em linhas gerais, garante que todas as pessoas tenham igual

direito de difundir informações e opiniões na rede. Para isso, os conteúdos publicados só podem ser retirados com autorização do autor ou com ordem judicial e os provedores de acesso e de serviços não podem ser responsabilizados pelo que os usuários publicam. Em relação à neutralidade da rede, a lei impede que provedores de conexão cobrem valores diferentes dos usuários em função do que acessam. Isso significa que a empresa não pode oferecer um pacote barato para prover acesso a e-mail e redes sociais e outro caro para acesso à plenitude da Internet. Com a rede neutra, os provedores só podem cobrar pela velocidade de conexão; todos os sites têm mesma velocidade e o usuário navega por qual quiser. (BARROS, 2016; NICHEL, 2014)

Mais do que o conteúdo inovador que o Marco Civil trouxe ao debate e à legislação sobre nossa experiência digital, o processo de elaboração e construção do texto da Lei se deu a partir de um processo histórico de consulta e participação pública na redação de um texto normativo. A elaboração do Marco Civil da Internet inicia-se como um projeto legislativo fruto de uma parceria entre a Secretaria de Assuntos Legislativos do então Ministério da Justiça¹¹⁵ (SAL/MJ) e a Escola de Direito do Rio de Janeiro da Fundação Getúlio Vargas, mais especificamente o Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS/FGV). Tais instituições organizaram um processo de construção colaborativa, inicialmente para a minuta do anteprojeto de Lei - o qual ocorreu através de uma plataforma dedicada para receber a participação da sociedade civil a partir de comentários, postagens em *blog* e indicação sobre acréscimo ou supressão de determinadas partes do projeto de Lei.

A participação no processo de construção do anteprojeto do Marco Civil da Internet ocorreu através de portal específico, hoje desativado, mas à época, hospedado no portal Cultura Digital¹¹⁶. Aliás, esse último, uma plataforma que também já não está mais ativa, mas fora iniciativa do Ministério da Cultura que buscava agregar, em um mesmo ambiente da web, pessoas e fluxos de conteúdos ligados à construção de políticas públicas e marcos regulatórios para o ecossistema digital brasileiro. Assim, a plataforma de construção do Marco Civil foi concebida pela Coordenação de Cultura Digital do Ministério da Cultura, sendo lançada em

¹¹⁵ Atual Ministério da Justiça e Segurança Pública: <https://www.gov.br/mj/pt-br>

¹¹⁶ Todo o código da consulta pública sobre o Marco Civil da Internet estava sob licença AGPL 3, ou seja, era Software Livre e poderia ser baixado no ambiente de compartilhamento de código da Coordenação de Cultura Digital, do Ministério da Cultura, responsável pelo desenvolvimento da plataforma que hospedava o site do Marco Civil da Internet. O endereço era: <http://www.culturadigital.br/marcocivil>

outubro de 2009, e se constituindo como lócus inicial para as primeiras contribuições e debates acerca do anteprojeto de Lei, proposto pelo Ministério da Justiça em parceria com a Fundação Getúlio Vargas. (BRAGATTO, SAMPAIO, NICOLÁS, 2015; MITOZO, 2014; BARROS, 2016)

No supracitado portal, além de espaços exclusivos para leitura e comentários sobre projeto de lei do Marco Civil, também foram recebidas contribuições de importantes agentes nacionais e internacionais que foram publicizadas no portal para consulta de todos aqueles que as desejassem ler. Membros da academia, instituições governamentais, da iniciativa privada e do terceiro setor enviaram suas sugestões e críticas ao anteprojeto disponibilizado virtualmente e em processo de debate público via rede. Associação Brasileira de Produtores de Discos (ABPD), Abril Digital, Bandeirantes, BKBG Advogados, Claro, Conselho Nacional de Procuradores Gerais (CNPGE), Embratel, Grupo de Pesquisa em Políticas Públicas para o Acesso à informação – GPOPAI/USP), Ministério da Fazenda, Transparência HackDay e União Brasileira de Vídeo foram algumas das organizações que enviaram suas sugestões para o projeto de Lei que originará o Marco Civil da Internet. Soma-se a elas as informações concedidas por países como Estados Unidos, Argélia, Argentina, Uruguai, Suécia, Itália e Japão que também enviaram contribuições à iniciativa brasileira (BARROS, 2016; NICHEL, 2014).

O processo de consulta e construção do anteprojeto legislativo se deu em duas etapas. A primeira teve como cerne o texto-base elaborado pelo Ministério da Justiça¹¹⁷, e o objetivo desse primeiro momento foi disponibilizar tal publicação para que ela suscitasse debates públicos, em rede, e que assim ideias, princípios e valores fossem elencados para nortear a construção inicial do marco regulatório em tela. Essa primeira fase teve início em outubro de 2009 e foi finalizada em dezembro do mesmo ano. O texto-base abordou assuntos pendentes de regulamentação acerca do uso da Internet no Brasil, sendo esse primeiro texto dividido em três tópicos gerais: 1) direitos individuais e coletivos, com especial preocupação com a privacidade,

¹¹⁷ Vale destacar que no Brasil, as discussões para um Marco Civil receberam impulso considerável a partir do documento criado, em 2009, pelo **Comitê Gestor da Internet no Brasil** (CGI. Br), uma entidade civil sem fins lucrativos formada por governo, acadêmicos, empresários e terceiro setor. Trata-se da Resolução CGI. Br/RES/2009/003/P, que apresentou os seguintes princípios fundamentais para a governança e o uso da internet: liberdade, privacidade e direitos humanos; governança democrática e colaborativa; universalidade; diversidade; inovação; neutralidade da rede; inimizabilidade da rede; funcionalidade, segurança e estabilidade; padronização e interoperabilidade; ambiente legal e regulatório. Mais informações: <https://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/4/CGI-e-o-Marco-Civil.pdf>
Acesso em: 10/11/2022

liberdade de expressão e o direito de acesso à internet; 2) responsabilidade dos atores que podem influenciar a capacidade de neutralidade da rede; 3) diretrizes para a ação governamental, isto é, recomendações de políticas públicas e outros procedimentos a serem tomados por parte do poder público.

Cada parágrafo do texto-base estava aberto a comentários de usuários, bastando que o usuário estivesse logado no portal “CulturaDigital.br” para que fosse possível comentar. As contribuições feitas pelo público ficavam visíveis aos demais, para que houvesse um efetivo debate e maturação das ideias ali propostas. Além disso, cada comentário poderia receber votos positivos ou negativos, o que ofereceria à equipe redatora e responsável pela mediação do portal, uma visão panorâmica das indicações mais bem aceitas pela comunidade, dando ao processo um tom de participação e diálogo horizontal entre quem se propusesse a discutir o anteprojeto de lei. (BRAGATTO; SAMPAIO; NICOLÁS, 2015)

Após essa primeira fase de formulação do anteprojeto, a Assessoria para Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça recolheu todo o volume de comentários e sugestões de alteração no texto-base do anteprojeto e, em março de 2010 teve início uma segunda fase de debates online sobre o projeto de lei. Nessa segunda etapa do processo de construção legislativa, as contribuições ocorreram agora sobre uma efetiva minuta de projeto de lei, de forma semelhante à primeira etapa, cada um dos artigos, parágrafos, incisos e alíneas poderiam ser objeto de comentários. Essa fase teve duração de 45 dias, tendo sido finalizada em maio de 2010. Após a finalização da segunda etapa, o projeto legislativo foi novamente modificado com as contribuições. O texto final recebeu contribuições definitivas dos Ministérios da Justiça, do Planejamento, Orçamento e Gestão, das Comunicações, e da Ciência, Tecnologia e Inovação, sendo, por fim, encaminhado pela Presidenta Dilma Rousseff à apreciação da Câmara dos Deputados ao final de agosto de 2011. Em outubro do mesmo ano foi instalada na Câmara dos Deputados a Comissão Especial do Marco Civil da Internet.

Após a chegada do Projeto de Lei (nº 2.126/2011) à Câmara dos Deputados, uma nova leva de iniciativas para contribuições públicas foi iniciada. Para fomentar essa nova fase do Marco Civil da Internet, o poder legislativo da época promoveu através da Comissão Especial designada sete seminários e audiências públicas com painéis compostos por 62 palestrantes, representantes da academia, da sociedade civil, do governo e do setor empresarial para nova

rodada de avaliação sobre o agora oficial projeto de lei (BARROS, 2016). No âmbito do poder legislativo, o projeto do Marco Civil passou por nova consulta pública, como dito, sendo disponibilizado via portal “e-Democracia”¹¹⁸. Conforme informações do Relatório produzido pela Comissão Especial:

A exemplo do que ocorreu no âmbito do Executivo, o texto do Projeto de Lei nº 2.126/2011 foi disponibilizado na íntegra na Internet, no sítio do e-Democracia. Durante os trabalhos da Comissão, a página especial do Marco Civil da Internet recebeu, aproximadamente, 45 mil visitas. Os fóruns que discutiam temas relativos ao tema receberam mais de 200 postagens. Além disso, exatas 140 propostas de alteração ao texto do Projeto de Lei foram apresentadas por internautas no *Wikilegis*¹¹⁹ - algumas delas agregadas ao texto do Substitutivo de novembro de 2012. (COMISSÃO ESPECIAL MCI, 2012, *online*)

Durante o tempo em que permaneceu no portal da Câmara dos Deputados, e-Democracia, para recebimento de propostas de nova redação, foram abertos fóruns de discussões, sessões de bate-papo em tempo real durante as já citadas audiências públicas, e, além disso, uma biblioteca virtual com legislações, artigos, publicações, notas e vídeos foi disponibilizada para a comunidade de usuários, que por sua vez, debatiam em tempo real junto ao parlamento brasileiro o citado projeto de lei.

Figura 8: Ativistas seguram faixa durante evento sobre o Marco Civil da Internet, na Câmara dos Deputados



Fonte: Google.

¹¹⁸ <https://edemocracia.camara.leg.br/>

¹¹⁹ O *Wikilegis* é uma ferramenta desenvolvida pelo Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados que permite interação entre cidadãos e propostas de lei que estão em curso no Poder Legislativo. Falaremos mais sobre tal ferramenta no próximo item do presente capítulo.

Após apreciação do Projeto de Lei (nº 2.126/2011) na Câmara dos Deputados, a partir da citada nova leva de debates e interação com diversos atores sociais por intermédio da rede, o projeto seguiu para votação no Senado, onde recebeu celeridade no processo de votação, principalmente via articulação do senador Walter Pinheiro (PT-SP) e do deputado federal, relator do projeto, Alexandre Molon (PT-RJ)¹²⁰. No Senado, o texto já chegou com pedido de urgência constitucional, ou seja, com prazo de 45 dias para análise. Não levou nem um mês para ser votado. E assim, após pouco mais de dois anos de tramitação, em 23 de abril de 2014, a então presidenta Dilma Roussef sanciona a lei 12.965/2014, que no seu Art. 2º determina:

A disciplina do uso da internet no Brasil tem como fundamento o respeito à liberdade de expressão, bem como: I - o reconhecimento da escala mundial da rede; II - os direitos humanos, o desenvolvimento da personalidade e o exercício da cidadania em meios digitais; III - a pluralidade e a diversidade; IV - **a abertura e a colaboração**; V - a livre iniciativa, a livre concorrência e a defesa do consumidor; e VI - a finalidade social da rede. (BRASIL, 2014, grifo nosso)

A experiência de construção do Marco Civil da Internet, no Brasil, exemplifica os reflexos da cultura hacker na vida política brasileira que a presente tese busca revelar, pois conjuga um dos principais preceitos da ética hacker: a colaboração instrumentalizada pela tecnologia. A governança multissetorial realizada para a construção do texto normativo fornece tangibilidade ao espírito de cooperação e solidariedade mútua, pelo qual a arquitetura aberta e rizomática da internet foi pensada pelos primeiros hackers da contracultura – como vimos no primeiro capítulo. Ao propor que uma pluralidade de atores sociais participasse de forma equilibrada da construção do anteprojeto de lei, e do projeto de lei em si, o Estado brasileiro, à época, sinaliza consonância com os valores de democracia digital e governo aberto. Adriana Meireles (2015) define a metodologia inovadora utilizada na consulta do Marco Civil como um tipo de “consulta interativa”, ou seja, que permite que cidadãos dialoguem entre si e com os gestores. Em todas as fases que o Marco Civil da Internet foi aberto para contribuições, foram aproximadamente três mil comentários postados via internet para uma proposta de texto legislativo sobre a internet. (FARIA; RODRIGUES, SATHLER, 2016)

¹²⁰ Atualmente, Alexandre Molon é filiado ao PSB e concorreu ao Senado nas eleições de 2022, mas não foi eleito. Walter Pinheiro se desfiliou do PT em 2016.

Quanto ao legado do Marco Civil¹²¹, destaca-se que com a sua criação o Brasil se tornou referência mundial no quesito elaboração de princípios-chaves para a formulação da Internet livre e aberta que assegura os direitos dos usuários. O texto foi aplaudido por grandes nomes no contexto digital como Tim Berners-Lee, criador da WWW (*World Wide Web*) que ao destacar a importância da lei, afirmou:

Eu espero que com a aprovação desta lei, o Brasil solidifique sua orgulhosa reputação como um líder mundial na democracia e no progresso social, e ajude a inaugurar uma nova era – onde os direitos dos cidadãos em todos os países ao redor do mundo sejam protegidos por leis digitais de direitos” (CRIADOR DA WEB DIVULGA APOIO AO MARCO CIVIL DA INTERNET NO BRASIL, 2014, online)¹²²

Além disso, a legislação serviu de inspiração para a Declaração Italiana de Direitos da Internet, para as reformas legislativas na França que visavam incluir os direitos digitais e foi citada na Suprema Corte da Argentina em decisão sobre a responsabilidade dos provedores de busca pelos resultados indexados (BARROS, 2016; NICHEL,2014). Ao investigar sobre práticas de construção cidadã a partir das potencialidades do digital, podemos refletir sobre os limites e potencialidades que a digitalização da vida humana acarreta a contemporaneidade. Se o Marco Civil da Internet teve na sua forma e conteúdo ineditismos operacionais e de discurso, trata-se, nos parece, de mais um reflexo da vanguarda brasileira e tino nacional para inovação digital que ocorreu no início dos anos 2000, no ambiente político do Brasil. Tratemos agora do nosso último, porém não menos importante, marco institucional que reflete em suas práticas e narrativas a cultura hacker, aliás ele não esconde tal influência, traz no nome: Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados.

3.4 - Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados

Um dos fenômenos da sociedade em rede (CASTELLS, 2003) e sua massiva digitalização para

¹²¹ Em 2018, após o golpe sofrido por Dilma Rousseff (PT), Michel Temer (atual MDB) assume o poder e sanciona importe a Lei Geral de Proteção de Dados. Um desdobramento do Marco Civil da Internet, que demonstra a centralidade do debate e da necessidade regulamentação da experiência humana na rede. A LGPD só foi possível, pois o Marco Civil já indicava no seu texto-base preocupação para com a manuseio dos dados privados na internet. Ambas as leis se complementam na tutela das informações particulares dos indivíduos

¹²² Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/03/criador-da-web-divulga-apoio-ao-marco-civil-da-internet-no-brasil.html> Acesso em 12/11/2022

com a sociabilidade contemporânea é o deslocamento da resposta das instituições perante as interações sociais. Se em culturas midiáticas anteriores, o fluxo da resposta se dava das instituições pautando as interações sociais e políticas da sociedade, hoje, a partir do protagonismo comunicacional sustentado pela tecnologia digital, são os novos tipos de organização interacional que vão pautar as instituições atuais, a partir de uma cultura de interface que uma ampliação da participação social perante seu cotidiano político. E nesse ensejo, que debates sobre democracia digital, governo aberto se tornam importantes chaves de decodificação sobre novas culturas políticas da contemporaneidade.

Como já citado nos capítulos anteriores, mas sempre bom reforçar, a hipótese da tese em tela se sustenta na investigação sobre quais reflexos práticos, narrativos e estéticos a cultura hacker pode ter oferecido para tais culturas políticas da contemporaneidade, que se fazem presentes quando o assunto é ampliação/ abertura da cidadania atual frente aos novos comportamentos políticos e de comunicação que atravessam a vida política do presente período histórico. O cidadão contemporâneo é ao mesmo tempo emissor e receptor, comunica, informa e se informa, interage e observa – portanto constrói seu imaginário social – a partir de dispositivos digitais. E se relaciona com o Estado também a partir dessas novas linguagens, demanda, portanto: mais fluidez, abertura e velocidade na interação com suas instituições. O Estado, por sua vez, em suas margens, parece tentar responder e se adaptar a esse novo tipo de esfera pública hiperconectada (HABERMAS, 1984; SILVEIRA, 2010). No bojo desse debate estão temas como transparência, participação e *accountability* – característicos das sensibilidades políticas da cultura hacker. Talvez seja interessante um breve retrospecto histórico para percebermos a intersecção entre o nosso marco institucional atual – O laboratório hacker da câmara dos deputados (LabHacker) – e esse cenário de necessária reinvenção política diante a vida digital.

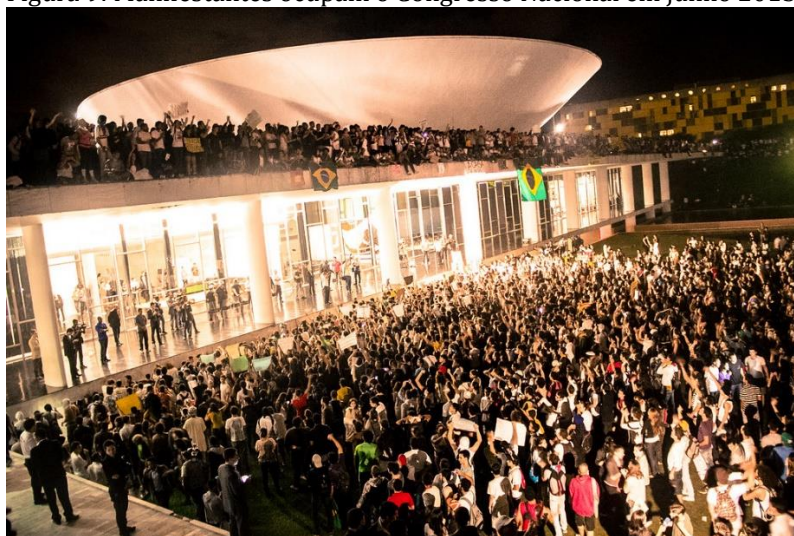
Em junho de 2013, levantes populares se espalharam por diversas cidades brasileiras. Numa espécie de ato democrático direto, nós por nós mesmos, a população foi às ruas das cidades em passeatas, sem líderes ou organizações que pudessem assumir o protagonismo. Tais manifestações não foram convocadas nem lideradas pelas forças tradicionais de representação política, como sindicatos e partidos políticos, mas sim, por uma juventude ávida¹²³ por novas

¹²³ Nos estudos e pesquisas, em diferentes cidades, feitos durante e após as manifestações brasileiras de junho/2013, pode-se constatar que se tratou de um movimento formado por base majoritária de jovens (15 a 26 anos), completada por significativo contingente de jovens adultos (aproximadamente de 26 a 39 anos). Entretanto, a crise política instaurada a partir desse momento deu pavimento para importantes

configurações políticas. Fortemente impulsionados e instrumentalizados pelas redes sociais online, os protestos, inicialmente, contestavam os aumentos nas tarifas de transporte público, principalmente em Porto Alegre, São Paulo e Rio de Janeiro. Atos semelhantes rapidamente começaram a se proliferar em diversas outras cidades do país e do exterior em apoio aos protestos, passando a abranger uma grande variedade de temas, como os gastos públicos em grandes eventos esportivos internacionais e a má qualidade dos serviços públicos, ou a indignação com a corrupção política em geral.

(...) em um certo momento os protestos adquiriram tal dimensão e energia que ficou claro estar ocorrendo algo nas entranhas da sociedade, algo que podia sair do controle. Mas nunca restou nítido o que estava acontecendo. Ainda penso que, como escrevi à época, tendo se espalhado por mais de 350 municípios, mobilizado milhões de pessoas, obrigado à revogação do preço das passagens e ameaçado a Copa das Confederações, os movimentos de fato moveram uma placa tectônica quando começaram a se espalhar para as vastas periferias metropolitanas. (SINGER, 2013, p.24)

Figura 9: Manifestantes ocupam o Congresso Nacional em junho 2013.



Fonte: Google

Foi nesse clima tenso de crise política frente às instituições brasileiras que o primeiro hackaton¹²⁴ legislativo federal brasileiro foi organizado, em outubro de 2013, na Câmara dos

movimentos políticos posteriores: a popularização da operação Lava Jato no país, o golpe de 2016, a prisão do ex-presidente Luís Inácio Lula da Silva e a ascensão da extrema-direita no Brasil. Ver: SINGER (2013).

¹²⁴ Conforme indicado no primeiro capítulo trata-se de uma maratona de programação na qual hackers se reúnem por horas, dias ou até semanas, a fim de explorar dados abertos, desvendar códigos e sistemas lógicos, discutir novas ideias e desenvolver projetos de software ou mesmo de hardware

Deputados. Promovido em parceria com o Tribunal de Contas da União (TCU) e o Sindicato dos Servidores do Poder Legislativo Federal e do TCU (Sindilegis), o objetivo era, segundo os organizadores, usar as tecnologias digitais para ampliar a transparência do trabalho parlamentar e aumentar a compreensão pública sobre o processo legislativo. Na ocasião, programadores, desenvolvedores e especialistas em novas tecnologias se reuniram no parlamento em Brasília durante quatro dias – de 29 de outubro à 1º de novembro. Em cima dos dados publicados pela Câmara, eles criaram aplicativos destinados a melhorar a transparência frente ao circuito comunicacional e operacional do legislativo. Durante os dias que o hackaton, intitulado – “Transparência legislativa e participação popular” ocorreu foram criados 27 aplicativos de transparência voltados à atuação parlamentar e à forma de uso dos recursos públicos para o exercício do mandato. O aplicativo vencedor da maratona, aliás, foi desenvolvido pelo baiano Kellyton Brito que desenvolveu o *app* “Meu Congresso” que reunia informações sobre o mandato dos parlamentares e pretendia ampliar o controle social sobre os gastos de deputados e senadores. (FARIA; RODRIGUES, SATHLER, 2016)

Diante o evento realizado, e aproveitando a movimentação e oportunidade política fomentada pela maratona hacker realizada meses atrás, a Resolução nº 49, votada em plenário pela Câmara vai ser publicada em 18 de dezembro de 2013, no Diário Oficial e criará o Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados (LabHacker)¹²⁵. O Laboratório é um espaço físico situado na Câmara dos deputados, no qual dados públicos são disponibilizados para ações colaborativas de cidadania, transparência legislativa e participação popular. No site do Laboratório temos a seguinte descrição:

O LABHacker é o laboratório de inovação cidadã da Câmara dos Deputados e atua em três temas: transparência, participação e cidadania, com projetos colaborativos e experimentais. O laboratório também tem o objetivo de articular uma rede entre parlamentares, servidores públicos, hackers cívicos e sociedade civil que contribua para a cultura da transparência e da participação social por meio da gestão de dados públicos. (LABORATÓRIO HACKER DA CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2022, online)

Ainda que, à primeira vista, possa se considerar uma definição de atuação voltada ao uso de computadores, ao se destinar a programadores e desenvolvedores de softwares, a iniciativa do

¹²⁵ <https://labhackercd.leg.br/>

Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados intenta articulação da cultura hacker com áreas tangenciais e cruciais para o debate sobre democracia digital e governo aberto: comunicação pública (ZÉMOR, 1995) e cultura digital são, portanto, estruturantes para a interlocução entre o laboratório e a instituição que o abriga, a câmara dos deputados. Nesse sentido, a complexidade desse nosso terceiro marco institucional, não se limita a investigar o uso das máquinas e simplesmente desenvolver softwares para a transparência política, mas sim, envolve as formas de pensar e agir da cultura e ética hackers, bem como os modos como tais preceitos vão se relacionar com o espaço aberto no poder legislativo com o objetivo de compreender e interpretar novas culturas políticas da contemporaneidade.

Como eixos de ação, o LabHacker indica cinco principais temas/áreas estratégicas. A primeira delas é **Participação** e nesse quesito o laboratório estimula o desenvolvimento de ações e ferramentas que ampliem a participação social no processo legislativo. Como parte desse escopo, mantém funcionando o Portal e-Democracia da Câmara dos Deputados, que apresenta diversos ferramentas de participação, como interação em audiências, edição colaborativa de projetos de lei e debates temáticos – com destaque para o Wikilégis – ação do portal e do laboratório em que cidadãos comuns e parlamentares podem interagir na construção de projetos de lei – aos moldes do que foi a elaboração do Marco Civil da Internet, que aliás, foi uma das primeiras iniciativas operacionadas pelo Wikilégis. O portal que o hospeda, o e-Democracia, também pode ser utilizada por outros órgãos do Estado e por entidades da sociedade civil que articulem projetos legislativos através do uso de tecnologias de comunicação e informação digitais.

O segundo eixo, **Transparência**, abarca as iniciativas do LabHacker que desenvolvem aplicações digitais que permitam a visualização mais intuitiva e simplificada das informações legislativas. O laboratório produz ferramentas em código aberto e as liberam no portal GitHub¹²⁶ para aperfeiçoamento e uso do software sem custos por órgãos públicos. O LabHacker também foi um dos responsáveis pela elaboração do portal Parlamento Aberto¹²⁷, que tem o objetivo de inspirar e instrumentalizar outras casas legislativas – municipais e estaduais – sobre vertentes de transparência, participação e controle social. Como terceiro eixo

126 GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte e arquivos com controle de versão. Ela permite que programadores, utilitários ou qualquer usuário cadastrado na plataforma contribuam em projetos privados e/ou Open Source de qualquer lugar do mundo.

127 <https://www.parlamentoaberto.leg.br/>

de atuação do laboratório temos a **Experimentação**, de modo que o LabHacker se compromete com a liberdade para experimentos e aprendizagem contínua – onde o erro, os desvios são permitidos em busca de inovação, do olhar fora do convencional. A partir desse eixo de atuação, o laboratório se comporta como um lugar para testes de usabilidade para produtos, serviços e ferramentas cujo foco seja o fortalecimento da cidadania.

Colaboração é o quarto eixo de atuação do LabHacker. Uma rede de desenvolvedores e de ativistas cívicos está sempre circulando nas ações e iniciativas do laboratório – tanto para melhorar seus próprios projetos e ferramentas, quanto para ampliar a participação social e a transparência no legislativo nacional. Tal colaboração se dá no planejamento inicial das atividades; na troca de informações e expertise; e na facilitação de processos para aumento da transparência e participação. Por último, e não menos importante, é a **Inspiração** o quinto eixo de ação do Laboratório e tem como objetivo propiciar encontros, eventos e atividades com especialistas e pessoas inspiradoras para realizar o intercâmbio de experiências e debater sobre burocracia, inovação na gestão de serviços públicos, disseminar casos de sucesso nas mais variadas áreas afins, além de refletir sobre cidadania, tecnologia e cultura hacker para diferentes públicos.

Figura 10: Arte inicial do site do Laboratório Hacker dos Câmara dos Deputados



Fonte: <https://labhackercd.leg.br/>

No mundo todo temos diferentes e diversos exemplos sobre possibilidades de inovação no combate à crise de representação que afeta as tradicionais estruturas políticas da contemporaneidade (NETTO, 2015; NOVECK, 2009; YU & ROBINSON, 2012) Nesse sentido, parlamentos podem contribuir fortemente para o aumento da transparência do processo legislativo em várias frentes: a) publicação de informações em qualquer formato em seus

portais; b) a disponibilização de dados abertos; c) realização de ações cívicas colaborativas que capacitem e fomentem o uso desses dados abertos; d) criação de espaços e processos permanentes de uso e aplicação sustentável de ações de transparência, tais como o estabelecimento do Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados.

A publicação de dados abertos tem sido um primeiro passo para a chamada transparência 2.0, ou digital, que serve de matéria-prima para o desenvolvimento de processos de compreensão da ação estatal em nível suplementar e aprofundador dos instrumentos oferecidos pela transparência 1.0, ou seja, de simples publicação de informações, em qualquer formato. O *netizen*¹²⁸, de posse dos dados, vai analisá-los, combiná-los, recortá-los, mixá-los, criar estruturas de visualização, hackeá-los, torná-los insumos de aplicativos, enfim, tornar-se produtor de inteligência estatal fora dos circuitos do Estado. Um movimento leve, mas contínuo, de reinstalação da soberania nas mãos dos soberanos (povo), o que antes era impossível diante o caráter mastodôntico do Estado, bem como ausência de instrumentos tecnológicos adequados (FARIA; RODRIGUES, SATHLER, 2016, p. 403)

Essas novas narrativas e propostas de contratualidade entre Estado – Sociedade civil que almejam ampliar as possibilidades de participação social diante a pressão de uma esfera pública hiperconectada pode influenciar de forma significativa a relação entre movimentos hackers e as atuais instituições políticas. O fato do congresso nacional ter na sua estrutura física um espaço dedicado a reverberar conceitos, atitudes e éticas hackers nos sinaliza sobre como a cultura hacker, e suas multi-sensibilidades políticas, indicam possíveis caminhos para a inovação tecnológica com vistas à ampliação da participação social no cotidiano político de um país. Obviamente que apenas a existência de um Laboratório Hacker que desenvolve projetos de transparência, participação e inovação não significa mudanças estruturais na cultura política brasileira, ainda tão marcadamente clientelista.

Mas, os marcos institucionais aqui debatidos, do Ministro Hacker ao LabHacker, demonstram uma verve nacional, principalmente, durante o início dos anos 2000, para com a inovação e atitudes progressistas de apropriação social da tecnologia. Se, temos fôlego discursivo e operacional para termos sido referência internacional, frente atitudes políticas para democracia digital e governo aberto; se foi possível traçar uma certa “digital tropicália” em décadas anteriores, no Brasil, então, nos parece haver alguns indicativos narrativos que expressam os

¹²⁸Neologismo em inglês misturando “net” (rede) e citizens (cidadãos) para designar um cidadão das redes.

tais reflexos da cultura hacker na vida política brasileira. Pois, como visto nos capítulos anteriores, é a partir de sua complexidade conceitual, que a cultura hacker é responsável pelos ideais de colaboração, transparência e participação que orbitam o imaginário social sobre a internet - esses temas centrais quando falamos sobre democracia e cultura digital. No intuito, portanto, de perceber e analisar os reflexos da cultura hacker na vida política nacional, a presente pesquisa entrevistou importantes atores sociais que estiveram envolvidos de forma destacada na construção da digital tropicália aqui percebida por nós. Vamos às entrevistas, no nosso último capítulo.

4 – Que vírus é esse? Potenciais reflexos (Análise das Entrevistas)

As inquietações que nos levam ao desenvolvimento de uma tese de doutorado nascem no universo do cotidiano ao observarmos os comportamentos políticos e culturais que guiam a vida em sociedade. A presente pesquisa não escapa dessa constatação e, nasce da experiência de investigação nos campos da cultura digital e da participação social. Na interdisciplinaridade desses campos analíticos, parece ser uma vontade geral dos nossos pares o desejo de investigar as potencialidades culturais, políticas e cidadãs que as tecnologias digitais sugerem possuir para com os nossos modos de vida. Nesse sentido, uma afirmação ampla e hipotética conduz a pesquisa: a cultura hacker é uma das principais, se não a principal, fonte de sentido emancipatório e libertário que o digital possui. E diante dessa possibilidade investigativa, relembramos nossa questão de pesquisa - a partir da união de duas perguntas: *O que é Cultura Hacker? Há reflexos da Cultura Hacker na vida política brasileira, nos últimos anos?*

Ao nomear nossa pesquisa com a provocação “*Que Vírus é esse?*” a presente tese de doutorado deseja entender quais narrativas, atitudes políticas e contextos socioculturais implicaram na adoção de atitudes institucionais, no âmbito político brasileiro, que sinalizaram uma aproximação à preceitos da ética e cultura hackers. Como um vírus tecnológico, a cultura hacker pode ter se alocado, em partes específicas, do discurso político brasileiro – principalmente no início dos anos 2000, e reverberado para políticas públicas e marcos institucionais – como vimos no terceiro capítulo – que vão sinalizar uma postura de tentativa de reinvenção sobre participação social e democracia nos processos de comunicação e representação política da contemporaneidade brasileira.

O agenciamento da tecnologia digital é, portanto, construído por discursos que são alimentados por laboratórios de pesquisa, empresas, mídia massiva e plataformas de comunicação digital, que por sua vez, irão impulsionar políticas, formas de consumo, regulação e vida em sociedade. Assim, tecnologia é um domínio social que vai ativar formatos emergentes de uma localidade – no nosso caso, observamos o Brasil -, envolvida em processos globais para solucionar determinado tipo de dilema. A problemática aqui posta versa sobre a relação cidadã entre Estado e sociedade civil infectada pelas novas formas de interação cultural e de representação política diante o profundo e contínuo processo de digitalização da vida humana. Assim, tecnologia é social por mobilizar arranjos particulares de produção do coletivo. É um mediador importante que instaura ações (LATOURE, 2013; LEMOS, 2021).

E ao olhar para as ações comunicativas da vida política brasileira, nos últimos anos, certas atitudes políticas podem, ao nosso entender, serem identificadas com o discurso hacker, que versa sobre abertura, compartilhamento e apropriação social da tecnologia. Assim, após tecer um arcabouço teórico-analítico sobre a historicidade e as múltiplas subjetividades que atravessam o conceito sobre cultura hacker, investigar sobre as principais linhas de raciocínio sobre novas culturas políticas para a relação entre democracia e internet, além de selecionar alguns marcos institucionais com fortes inspiração na cultura hacker, a presente pesquisa se propôs também entrevistar importantes atores sociais que estiveram presente durante a construção do ambiente disruptivo e inovador que tivemos, no Brasil, nos primeiros anos de 2000, para também tentar compreender sobre as relações contextuais que fizeram o Brasil referência internacional em relação à governo aberto, internet e participação social. (COSTA, 2011; GIL, 2003; TAKAHASHI, 2000; MITOZO, 2014; EVAGELISTA, 2020; SHAW, 2011; TURINO, 2009)

As mudanças tecnológicas representam um dos grandes desafios para o cientista social do século XXI. É necessário não apenas o aperfeiçoamento de aspectos tecnológicos da pesquisa – como, por exemplo, o domínio de softwares de análise qualitativa e quantitativa e de redes sociais digitais – mas, fundamentalmente, o avanço em termos do significado epistemológico dessas tecnologias para a nossa imaginação sociológica como pesquisadores (MISKOLCI, 2016; BARDIN 2011) Em outras palavras: as questões de pesquisa na contemporaneidade não podem ser estruturadas, e mesmo, resolvidas descoladas das tecnologias digitais, e, essas por sua vez, impregnam características próprias ao processo científico. Todas as entrevistas realizadas pela presente pesquisa, aconteceram de forma remota, através de ferramentas de vídeoconferência como o *Jitsi Meet* e *Microsoft Teams* e escolhemos como metodologia científica a análise de conteúdo, a partir do referencial teórico de BARDIN (2011). Abaixo, apresentamos uma tabela do cronograma das entrevistas realizadas e respectivas apresentações dos entrevistados, assim como uma síntese de seus respectivos currículos.

| Nome Completo Entrevistado(a) | Data da Entrevista/Ferramenta de videoconferência | Breve apresentação |
|-------------------------------|---|--|
| Gilberto Gil | 07 de Março de 2022/ <i>Jitsi Meet</i> | Gilberto Passos Gil Moreira (Salvador, 26 de junho de 1942) é um cantor, compositor, multi-instrumentista, produtor musical, político e escritor brasileiro, reconhecido por sua contribuição na música brasileira e mundial. Em 1999, foi nomeado "Artista pela Paz", pela UNESCO. Em 2021, foi eleito para a cadeira de número 20 da Academia Brasileira de Letras. Foi embaixador da ONU para agricultura e alimentação, e Ministro da Cultura do Brasil, entre 2003 e 2008. |
| Alfredo Manevy | 15 de Junho de 2022/ <i>Microsoft Teams</i> | Pesquisador e professor, é administrador público. Em 2003, ingressa na gestão Gilberto Gil do Ministério da Cultura: 2006, Secretário de Políticas Culturais; em 2008, Secretário-Executivo do Ministério da Cultura, na gestão Juca Ferreira. É professor de cinema na UFSC, licenciado. Secretário-adjunto de cultura em 2013-2014, na gestão Fernando Haddad, na prefeitura de São Paulo. |
| José Murilo Carvalho Júnior | 24 de Junho de 2022/ <i>Jitsi Meet</i> | Ex-Coordenador Geral de Cultura Digital do Ministério da Cultura (MinC). Atualmente é Coordenador de Arquitetura da Informação Museal no Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM). |
| Leonardo Foletto | 13 de Julho de 2022/ <i>Microsoft Teams</i> | Jornalista, professor e pesquisador (doutor em comunicação pela UFRGS). Trabalha com comunicação/arte digital, cultura livre e tecnopolítica desde 2006. Criador e editor do site BaixaCultura, é coordenador de comunicação no LabCidade (FAU-USP) e Chapter Leader do Creative Commons Brasil. |
| Adriana Veloso | 14 de Julho de 2022/ <i>Microsoft Teams</i> | Jornalista, Doutora em Ciência Política pela Universidade de Brasília (2020). Trabalhou no governo brasileiro (Ministério da Cultura, Ministério da Justiça, Governo de Minas Gerais) e contribuiu com ONGs como Flacso, APC, Conectas, Coalizão Direitos na Rede, entre outras. Publicou capítulos de livros e artigos e integrou projetos tecnológicos de inovação como o portal Culturadigital.br, <i>Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC)</i> , Conselho Nacional de Políticas Culturais, |
| Cristiano Ferri Faria | 05 de Agosto de 2022/ <i>Microsoft Teams</i> | Servidor público federal na Câmara dos Deputados, fundador e ex-diretor do Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados, Investigador e Gestor de Inovação no Governo e Parlamento com passagens na Harvard Kennedy School e no Center for Collective Intelligence- MIT. Expertise em democracia digital, e-gov e e-parlamento. |

Foi no interior da fala desses atores sociais que foi possível traçar indícios de uma narrativa coletiva sobre cultura hacker e o cenário político brasileiro contemporâneo. Tendo a análise de conteúdo como bússola metodológica, durante o trabalho de campo fizemos uso de uma

abordagem técnica cuja estrutura basilar foi a entrevista do tipo semiestruturada¹²⁹. A entrevista é o procedimento mais usual no trabalho de campo, e através dela, o pesquisador busca discursos e elementos-chave contidos na fala de seus entrevistados. Não significa uma conversa despreziosa, mas sim um meio de coleta dos fatos relatados pelos atores, enquanto sujeitos-objeto da pesquisa que vivenciam uma determinada realidade que está sendo focalizada (MINAYO, 1998). No nosso caso, a intenção foi identificar potenciais reflexos da cultura hacker na realidade vivenciada pelos entrevistados no contexto da efervescência da cultura digital como pauta da agenda política no Brasil, principalmente no início dos anos 2000.

Ao invés de adotar uma única metodologia referendada, o que pode nos trazer algumas limitações indesejáveis, a presente tese optou por uma combinação de métodos que permitiriam a resposta das questões de pesquisa e o teste da sua hipótese. Assim, propondo uma perspectiva multidisciplinar para a nossa metodologia – análise documental, referencial teórico, análise de conteúdo -, e para instrumentalizar as entrevistas semi-estruturadas, após a pré-análise do corpus da pesquisa, indicamos, as unidades de registro que poderiam estar contidas nas falas e relatos obtidos através dos encontros com os entrevistados. Para BARDIN (2011), uma unidade de registro significa uma unidade a se codificar, podendo esta ser um tema, uma palavra ou uma frase. Ao partir para a fase de interpretação de dados, o nosso empenho será de refletir as nossas unidades de registro tendo como baliza o referencial teórico que sustenta a presente tese de doutorado e que foi apresentado nos capítulos anteriores a esse.

Dito isso, como unidades de registro, destacaremos quatro temas que são, ao nosso entender, cruciais para investigação sobre os tais reflexos – narrativos, políticos e culturais – que a cultura hacker parece ter tido sobre a vida política brasileira nas últimas duas décadas. A primeira dessas unidades, será (1) **“Cultura Hacker e seu conceito”**, ou seja, como que nas falas dos entrevistados, percebemos uma tentativa de conceituação sobre Cultura Hacker e como esse exercício de significação versa sobre contemporaneidade e cultura digital. A segunda unidade de registro terá como categoria de análise, a percepção dos entrevistados para o contexto político e histórico que envolveu a proeminência do Brasil como referência internacional no tocante à democracia digital e cultura hacker. Assim, vamos analisar as pontuações dos entrevistados para as (2) **“Principais ações e Ambiente Tecnológico”** do ministério da cultura, durante a gestão do Ministro Hacker, Gilberto Gil. E por fim, como última categoria de análise,

¹²⁹ O roteiro, com as questões norteadoras da entrevista, está disponível no Apêndice A

a presente pesquisa, buscou elencar as principais interpretações que os entrevistados possuíram sobre a ideia de (3) **Digital Tropicália**. Objetivo nessa última categoria é analisar quais narrativas podemos extrair das entrevistas que dialoguem com a potência brasileira pela mistura, pelo remix, pelo *hackerismo* como categoria filosófica - atualizando o mito nacional da antropofagia e dialogando com os ideais de abertura e apropriação social da tecnologia.

4.1 Cultura Hacker e seu conceito

Nas últimas décadas do século XXI, movimentos como Occupy Wall Street (2011), Primavera Árabe (2010-12), os Indignados na Espanha (2011), Brexit (2016-20), as Jornadas de Junho no Brasil (2013), e a ascensão da extrema-direita, no Brasil e no mundo, reverberaram a crise de representação que abate o sistema político contemporâneo, ao mesmo tempo em que também mostraram o aprofundamento da influência — transversal — que as tecnologias de comunicação e informação tiveram sobre tais movimentos políticos e suas respectivas consequências. Os recentes episódios, largamente noticiados e debatidos, envolvendo os coletivos hackers Anonymous e Wikileaks, além de indivíduos como Julian Assange e Edward Snowden demonstram que os hackers, e sua respectiva leitura de mundo, têm disputado espaço nas práticas de reprodução da esfera pública e desafiado partes vitais da infraestrutura democrática pós-moderna. No processo histórico que insere a maior parte da sociedade humana em relações digitais, a cultura hacker teve (e continua tendo) papel primordial. (RABELO, 2017)

Como debatido no primeiro capítulo da presente tese, as conformações políticas e sociais que deram forma a essas espacialidades virtuais que denominamos ciberespaço, internet ou rede, parecem sofrer forte influência dos ideários políticos pautados em jovens estudantes de computação, norte-americanos – inicialmente das décadas de 60 e 70, do século passado. Influenciados pelos estudos da cibernética, pelos ventos da contracultura, e pelos movimentos sociais dos direitos civis, essa juventude norte-americana vai protagonizar os principais movimentos políticos e comportamentais que darão significado para cultura e ética hacker.

Sabemos que ao buscar entender as origens de conceituação do que viria ser cultura hacker, vamos perceber as matrizes ideológicas que circundam as tecnologias digitais contemporâneas, e assim, poderemos identificar quais grupos sociais coordenaram tais narrativas e os discursos

que sustentam nossos dispositivos tecnológicos até os dias atuais. Mas, como definir um conceito que é multifacetado e possui uma profunda capilaridade teórica? E, além disso, como traduzir cultura hacker para o contexto sul-global do Brasil - enquanto país que pautou importantes políticas para a cultura digital e seus desdobramentos, como a ideia de democracia digital e governo aberto?

A multiplicidade de sentidos que “cultura hacker” possui faz com que sua capilaridade de significação abarque diversas possibilidades conceituais. Ultrapassamos o sentido mais técnico – preso ao software ou ao hardware – e avançamos para ideais políticos e de visão de mundo – que geralmente realizam uma apropriação cultural sobre preceitos da ética e cultura hacker como “Toda informação deve ser livre” ou “Desconfie da Autoridade – Promova Descentralização” (LEVY, 1984). Ao refletir e conceituar cultura hacker, Alfredo Manevy, um dos nossos entrevistados e que exerceu cargo no Ministério da Cultura, após a gestão de Gilberto Gil, faz esse movimento de apropriação da cultura hacker para além dos seus limites tradicionais e parece querer confirmar a nossa hipótese de que houve reflexos da cultura hacker em ambientes políticos brasileiros, principalmente nos primeiros anos do século XXI:

Então eu vejo o conceito de Cultura Hacker e a maneira como ele aparece como uma ideia de que era preciso hackear esse Estado, era preciso quebrar ou reinventar esse sistema, e propor outras formas de construir essa relação: Estado e sociedade. Eu acho que é uma metáfora, uma analogia, porque na verdade você não pode ser hacker quando você está numa instituição pública, você está ali, você tem que, mesmo que você esteja fazendo transformações profundas, você tem que tentar fazer isso dentro das entidades, inventar novas institucionalidades. Mas eu acho que é legal assim a ideia do hacker, porque eu acho que traz uma radicalidade. Traz essa ideia de que o Ministério da Cultura estava propondo era uma proposta radicalmente diferente do que o Brasil já tinha experimentado (MANEVY, 2022, informação verbal)¹³⁰

Ao tentar dar conta de conceituar a cultura hacker, na verdade, estaríamos aqui, almejando desenhar possíveis reflexos, que traduzam a influência de tal pensamento (hacker) para com o uso e análise das nossas tecnologias de comunicação e informação digitais. Manevy, ao tratar cultura hacker como uma “metáfora” ou uma “analogia” está, na verdade, realizando um desenho das possibilidades de significação do conceito abarca. Ao tratar das subjetividades hackers, no primeiro capítulo, foi possível compreender como o conceito vem contagiando diversos campos e desdobramentos políticos no tocante à cultura digital, cidadania,

¹³⁰ Entrevista concedida à essa pesquisa em 13 de Julho de 2022.

representação política e participação social. Ao propor uma pesquisa que pretende identificar as influências dessas subjetividades do conceito “cultura hacker” sendo apropriadas por atitudes políticas do Estado brasileiro, a presente pesquisa de doutorado, joga luz sobre os atuais processos de apropriação que nossas institucionalidades políticas estão realizando para dar conta, por assim dizer, dos profundos modos de digitalização da experiência humana. Não por acaso, quando fizemos a mesma pergunta, para o ex-ministro da Cultura, Gilberto Gil – sobre o conceito de Cultura Hacker, ele prontamente nos respondeu que o conceito diria respeito “ao significado dessa palavra “hacker” que emergiu nos grandes contextos de discussão e avaliação das resultantes da chegada dessa nova tecnologia, e da apropriação dessas novas tecnologias pelos agentes vários no mundo” (GIL, 2022, informação verbal)¹³¹

Assim, uma leitura mais complexa e multidisciplinar sobre a cultura hacker vai tratá-la não como um conjunto essencializado de preceitos, práticas e discursos sobre sociedades e cultura tecnológicas, mas, como um emaranhado de práticas e pensamentos que possuem a potência de reconfigurar as instituições do *establishment* político, cultural e econômico. Ou seja, as subjetividades da cultura hacker pressupõem testar as fronteiras da moral, do liberalismo ocidental e daquilo que entendemos comumente como revolucionário. Faz mais sentido, portanto, não pensar em uma única ética hacker, mas sim, uma miscelânea comportamental e linguística que transita no limiar entre o mercado e pressupostos contra hegemônicos, com ideias de subversão ao poder capitalista, ao mesmo tempo, que dele faz parte. Cultura hacker se movimenta sempre como potência de ruptura ao poder instituído, mesmo que esse poder articule apropriações capitalistas, em relação à própria cultura hacker. Cultura hacker parece ser, portanto, chave de acesso para percebermos as fissuras culturais que estamos articulando na sociedade contemporânea. (COLEMAN,2013; COLEMAN & GULAB, 2008; EVANGELISTA, 2020). Posicionar, portanto, cultura hacker como ferramenta de decodificação das novas culturas políticas. Parece ser esse o entendimento que está contido na resposta de Gilberto Gil, quando completa seu raciocínio sobre o conceito:

É exatamente esse sentido do uso mais político da expressão que deu razão a essa alcunha que me deram de Ministro Hacker. Que era exatamente o fato de que eu representava ou representaria ou desejaria representar uma capacidade de apropriação do Estado brasileiro, enfim, da apropriação dessas noções de políticas ligadas a esse novo campo de tecnologia. (GIL, 2022, informação verbal)¹³²

¹³¹ Entrevista concedida à essa pesquisa em 07 de Março de 2022.

¹³² Entrevista concedida à essa pesquisa em 07 de Março de 2022.

Toma corpo um conjunto de práticas e ideias permeado pelo pensamento hacker, que prega a descentralização de poder e a emancipação dos atores sociais através do acesso às informações e pela possibilidade de produzir, reproduzir, editar e *remixar* informações através das tecnologias de comunicação. (ROSAK, 1988; LÉVY, 1984; LÉVY, 1999; STALLMAN, 2002; LESSIG, 2005). Em síntese, ao interpretar as afirmações contidas nas entrevistas, e ao dialogar com nosso arcabouço teórico, o *ethos* hacker parece fundamentar uma cultura que diz respeito ao conjunto de valores e crenças que emergiu das redes de programadores de computador, que interagem *online*, em torno de projetos técnicos e colaborativos e que visavam resultados inovadores, a partir da popularização e, conseqüente, apropriação social da tecnologia digital que dava seus primeiros passos nos idos dos anos 60 e 70, no mundo. De modo que, entendemos a cultura hacker como núcleo irradiador do sentido libertário e emancipatório com o qual a internet e seus desdobramentos políticos e tecnológicos tiveram, ao longo da história, no desenvolvimento dos principais símbolos da sociedade em rede.

Tal ideário irá se expandir para outras camadas de sentido, sendo apropriado pelos campos da ciência, do conhecimento, da cultura e da política. De modo, que no Brasil, tivemos um Ministro da cultura que se afirmou *hacker*, ao mesmo tempo, que, no início dos anos 2000, o país foi referência internacional no debate sobre novas formas de participação social, através dos empoderamentos possíveis que o digital poderia fornecer à construção de uma esfera pública mais democrática e diversa. Nossa próxima categoria de análise teve como objetivo, aliás, identificar na fala dos entrevistados, as ações e o ambiente tecnológico – principalmente do Ministério da Cultura – que podem ser compreendidos como compatíveis com alguns dos reflexos que a cultura hacker exerce para com a sociedade contemporânea, como descentralização de poder, ludicidade, participação social, e apropriação das capacidades digitais que o contemporâneo nos impõe.

4.2 Principais ações e Ambiente Tecnológico

Alguns dos marcadores semânticos que conduzem o significado da nossa sociabilidade *online* – rede, abertura, fluidez, rizoma, conexão, aldeia global, inteligência coletiva – são oriundos do movimento político de apropriação cibernética da máquina computador, principalmente nas décadas de 60 e 70, do século XX, conforme já discutido na presente tese. Todavia, os debates

mais recentes, sobre a virtualidade que o digital nos proporciona, vão indicar um revés no sentido emancipatório pelo qual a Internet e a apropriação social do computador foi inicialmente construído. Falamos agora a partir das preocupações sobre o capitalismo de vigilância e da extrema plataformização da experiência humana, frente às diversas telas que mediam nosso estar no mundo. Diante de processos comunicacionais cada vez mais ubíquos, a vida pública passou a ser amplamente suscetível à *dataficação*, monitoramento, controle e vigilância, por um lado, e por outro, especula-se as potencialidades da experiência digital para com o modelo democrático de interação político-social.

Ao pensar sobre as mutações que nossa experiência política vem sofrendo nas últimas décadas, alcançamos o debate sobre a digitalização da democracia como um sintoma contemporâneo das rupturas estéticas e políticas que as sociedades digitais estão a enfrentar. Nesse sentido, como vimos no segundo capítulo, o campo teórico da democracia digital lida com a complexa relação entre tecnologias digitais de comunicação e práticas democráticas – de deliberação, transparência e/ou representação política (SILVA, BRAGATTO & SAMPAIO, 2016). Por democracia digital entende-se, portanto, o emprego de tecnologias digitais de comunicação com o objetivo de corrigir, incrementar ou incorporar novos procedimentos ao processo político, visando o aperfeiçoamento de princípios da democracia liberal representativa atual. (DAHLBERG, 2011; GOMES, 2011, NOVEK, 2009).

Ao analisar as declarações dos entrevistados, e ao tentar compreender quais seriam as principais atitudes, ações e políticas que poderíamos identificar a influência da cultura hacker, no Estado brasileiro, a escolha de Gilberto Gil como Ministro da Cultura e a Lei Cultura Viva (Pontos de Cultura) são citados em todas as entrevistas realizadas. O que podemos interpretar, a partir das falas contidas nas entrevistas, nos informa que a entrada de Gilberto Gil no MinC, em 2003, trouxe uma atenção especial ao que ocorrendo no mundo pela rápida popularização da Internet e seu processo de digitalização da vida em sociedade. José Murilo Carvalho Júnior, ex-coordenador geral de Cultura Digital do Ministério da Cultura, lembra que, não por acaso, em 1998, Gilberto Gil havia lançado a música “Pela Internet”¹³³ e esse fato ilustraria a sensibilidade

¹³³ “Criar meu web site/Fazer minha homepage/Com quantos gigabytes/ Se faz uma jangada e um barco que veleje/Que veleje nesse info-mar/Que aproveite a vazante da info-maré/Que leve um oriki do meu velho orixá/ Ao porto de um disquete de um micro em Taipé/Um barco que veleje nesse info-mar/Que aproveite a vazante da info-maré/Que leve meu e-mail lá até Calcutá/Depois de um hot-link/Num site de Helsinque/ Para abastecer/Eu quero entrar na rede/Pra manter o debate/Juntar via Internet/ Um grupo de tietes de Connecticut (...). Ouça em: https://www.youtube.com/watch?v=C1aYflNzA_s

do artista com o potencial da rede e sua percepção a respeito do impacto do digital no campo da cultura. Murilo ainda nos conta que sua participação no MinC se deu através de um convite pessoal via Cláudio Prado – importante personagem desse período e que citamos no terceiro capítulo da tese. Com a chegada de José Murilo ao MinC, uma das primeiras iniciativas da equipe foi a construção, em 2003, de uma homepage: um website institucional em formato de blog que incorporou de maneira radical a interatividade promovida pela nascente web 2.0. O foco desde o início da gestão nessas possibilidades de participação digital veio mais tarde a consolidar um impulso consistente às iniciativas de construção colaborativa de políticas públicas. (JÚNIOR, 2022; COSTA 2011; GIL, 2003)

Em outra dimensão, segundo José Murilo, vale destacar outro elemento marcante do início da gestão Gil: a incorporação das licenças Creative Commons (2004) como estratégia para lidar com a explosão de compartilhamento de conteúdos na Internet. Essa importante decisão de Gilberto Gil posicionou o MinC em campo oposto à boa parte dos representantes da indústria cultural e editorial, nos temas relacionados à propriedade intelectual, e determinou o contexto de alguns dos embates políticos mais significativos de sua gestão. Sobre a importância e proporcional influência que a gestão gilbertiana teve para com o pensamento sobre gestão pública da cultura, destacamos a seguinte fala do nosso entrevistado José Murilo de Carvalho Júnior:

Então, eu acho que de entrada isso [reinvenção da gestão pública da cultura] se instala no ministério, na figura do próprio Gil e ele como uma espécie de para-raio, uma parabólica, ele capta e atrai rapidamente dentro e fora do governo todas as células pensantes que estavam já com propostas, com ideias e o que é interessante é que ele organiza um pensamento sobre novas formas de produzir cultura. Eu acho que é aí o grande salto (JÚNIOR, 2022, informação verbal)¹³⁴

Vale permitir o diálogo entre a fala anterior de José Murilo e a resposta de Gilberto Gil sobre como seria o clima institucional no governo que o alçou como Ministro da Cultura. Em ambas as respostas, podemos perceber uma sinergia em relação ao contexto cultural e político da época – início dos anos 2000: a Internet (web 2.0) e seus desdobramentos culturais e políticos sendo inicialmente compreendidos e se alastrando para diferentes campos da vida em sociedade. A

¹³⁴ Entrevista concedida à essa pesquisa em 24 de Junho de 2022.

percepção geral, entre os entrevistados, é que a presença de Gilberto Gil, como gestor máximo do Ministério da Cultura, foi essencial para que o entendimento sobre gestão pública, cultura e novas tecnologias fosse encampado pelo governo brasileiro, no início dos anos 2000. Tal percepção, pode ser identificada na resposta de Gilberto Gil, abaixo, quando o ex-ministro nos indica a interlocução que foi possível realizar com outros órgãos do governo.

“(…) era uma equipe hacker, né!? Todo o grupo que foi para lá [Ministério da Cultura] foi exatamente por isso. Pois, encontrava a receptividade em instâncias decisórias do governo, como eu já citei, a Casa Civil, a própria Presidência da República, Ministérios vários juntos - como Ciências e Tecnologias, como o Ministério da Fazenda e tantos outros... Ministério do Desenvolvimento Social, enfim, outros ministérios que estavam interessados no aprofundamento das políticas sociais e do papel da sociedade na gestão de governo, enfim, essas iniciativas que estavam, digamos assim, mais associadas ao Ministério da Cultura acabaram tendo encontro em uma dinâmica de intercâmbio interno. Dali extrapolou para o campo das ações efetivas, práticas, no diálogo do governo e da sociedade” (GIL, 2020, informação verbal)¹³⁵

Assim, nos parece que o MinC gilbertiano, funcionava como um *hub*¹³⁶ do ideal sobre potencialidades tecnológicas digitais e as novas formas de se fazer política, ou em outras palavras, um centro irradiador sobre as novas culturas políticas que emergiam, a partir do profundo processo de digitalização da sociedade. Vale relembrar aqui, conforme dito no nosso terceiro capítulo, foi no MinC de Gil que iniciativas como o portal culturadigital.br e o Marco Civil da Internet receberam apoio técnico e político para se concretizarem. Cristiano Ferri, ex-diretor e um dos fundadores do Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados, integra o grupo de pessoas que foram entrevistadas para a presente tese e em uma de suas respostas, também sinaliza os primeiros anos do século XXI, como aqueles em que os debates sobre debates sobre ampliação da participação social e o uso das tecnologias digitais como intermédio para isso, alcançaram os espaços institucionais da política tradicional, no Brasil. Vale lembrar que foi nesse período que iniciativas sobre governo aberto se destacaram no mundo, e também aqui no Brasil.

A minha percepção é que depois dos anos dois mil e cinco, dois mil e seis, comecei a ver uma abertura em algumas instituições públicas e, no meu caso, em especial, no parlamento, na Câmara dos Deputados visando uma maior participação da sociedade no processo legislativo e para a transparência. Que depois vieram a formar as duas vertentes do que a gente chama de governo

¹³⁵ Entrevista concedida à essa pesquisa em 07 de Março de 2022.

¹³⁶ Um núcleo que pode envolver empresas, órgãos públicos e/ou iniciativas da sociedade civil que congregam diferentes atividades para um determinado projeto em comum.

e parlamento abertos. Quer dizer, você permite que a sociedade veja, ou seja, amplia a visão, facilite com que a sociedade possa ver o que acontece aqui, ou seja, o lado da transparência, uma vez vendo, entendendo como é que funciona, ela pode participar mais, ou seja, emitir a sua voz. Essa ideia de visão e voz, transparência e participação, foi muito crescente a partir dos anos de dois mil e cinco, dois mil e seis, igual a web 2.0, isso foi muito facilitado, com a amplificação das redes sociais (FARIA,2022, informação verbal)¹³⁷

Sobre os primeiros ventos dessa potencialidade que as redes sociais digitais vão oferecer para a ampliação e diversificação das vozes presentes na esfera pública, José Murilo, enfatiza como o Ministério da Cultura, na gestão de Gilberto Gil, foi esse *hub* de ação voltado para inovação nos modelos de governança – tanto da internet como da própria gestão da política pública em si.

(...) por um lado, a gente vinha trabalhando essas interfaces abertas, de participação, a gente começou com o blogue da reforma da Lei Rouanet, que o Juca [Ferreira] pediu que a gente fizesse. Ali, foi quando já estavam começando a nascer as redes sociais, o Orkut já estava bombando. E a gente começou a ver que o ambiente da rede social poderia ser essa interface, se melhor organizada, para você ter essa participação social. Inclusive para você gerar aquela ideia do capital social via contribuição, ou seja, de que as pessoas iam ganhando uma representatividade na medida que participavam da construção coletiva de algo. Foi quando a gente lançou o *Cultura Digital.br* que foi a primeira rede social lançada por um governo, uma rede social aberta que tinha exatamente esse sentido (JÚNIOR, 2022, informação verbal)¹³⁸

Assim como a chegada de Gilberto Gil no MinC foi uma das principais atitudes políticas que desencadearam movimentações estratégicas para com a gestão da cultura digital, no Brasil, o Programa Cultura Viva, responsável pelos Pontos de Cultura, também aparece em todas as entrevistas realizadas, como exemplo de política pública com forte adequação ao pensamento inovador e libertário que o manejo e imaginário social sobre tecnologias de comunicação digital possuíam à época. Leonardo Foletto, Adriana Veloso e José Murilo, ao citarem o programa, destacam algumas características que o projeto detinha: (1) a estratégia de fomentar a participação social via rede de computadores; (2) a visão alternativa ao direito autoral proprietário (*copyright*), que determina “todos os direitos reservados” e pouca ou nenhuma flexibilização ao compartilhamento de códigos; (3) e a aposta no software livre como estratégia tecnológica básica de implementação de políticas. A partir dos Pontos de Cultura, buscava-se

137 Entrevista concedida à essa pesquisa em 05 de Agosto de 2022.

138 Entrevista concedida à essa pesquisa em 24 de Junho de 2022.

aproveitar o potencial do cenário de convergência digital e, a produção colaborativa em rede, com base em códigos abertos, para promover o acesso e a apropriação social da tecnologia, bem como a sua manutenção e compreensão, qualificando a manipulação de sua linguagem – software e hardware - , pelas comunidades alcançadas.

Nas respostas fornecidas à presente pesquisa, percebe-se que tal política pública buscou por um modelo de capacitação, não só para a produção cultural, mas também para a concepção de softwares necessários para a instrumentalização dos “nativos da rede” – essa geração de jovens adultos que, no início dos anos 2000, estavam se adequando aos movimentos políticos e midiáticos que a cultura digital propiciava. Dessa forma, um desenho de implementação inovador atraiu a atenção de atores relevantes da nascente cultura digital: ativistas da abertura da rede (*openness*), hackers, servidores e simpatizantes da cultura digital, passaram a integrar as equipes de implementação e de formação do MinC e dos seus inovadores Pontos de Cultura:

(...) a internet não era essa banda larga que a gente está falando hoje, a internet estava chegando nesse padrão de acesso de conteúdos mais pesados, mas até essa ideia, de alguma forma de disseminar o acesso à internet, estava presente no projeto. Isso evoluiu para ideia dos Pontos de Cultura, uma ideia, um programa mais complexo do que simplesmente prover o acesso, mas sim, reconhecer potenciais locais de organização da sociedade, da cultura nacional e, ao apoiar esses grupos culturais já existentes, prover apoio para acesso à internet e programas de formação política: encontros, de forma a induzir que esses grupos culturais já existentes - milhares deles espalhados por periferias, ribeirinhos, quilombolas, comunidades indígenas - fizessem o uso consciente da internet nas suas estratégias autônomas, culturais, sem interferir e sem dizer o que eles deveriam fazer mas criando, compartilhando **essa cultura hacker**, compartilhando essa cultura digital (MANEVY, 2022, informação verbal)¹³⁹

Ao analisar as respostas dos nossos entrevistados, é possível, portanto, observar essa constatação comum: durante a gestão de Gilberto Gil e Juca Ferreira (que o substitui no MinC, após 2008), a cultura brasileira tornou-se um ingrediente essencial e decisivo do papel do Brasil no mundo, na medida em que esse componente político essencial foi estrategicamente gerido a partir de novas concepções sobre cultura, participação social e cidadania. Ao abandonar uma visão tradicionalista da cultura – pautada apenas nas ditas belas-artes e no seu vetor meramente econômico – o Ministério da Cultura, do início dos anos 2000, será esse lugar político onde poderemos localizar reflexos da cultura hacker na vida política brasileira e que irá desencadear

¹³⁹ Entrevista concedida à essa pesquisa em 15 de Junho de 2022.

importantes marcos institucionais que também serão atravessados pelas ideias de abertura, compartilhamento, participação e transparência – tão caros à ética e cultura hackers.

Ao imprimir narrativas e estéticas de inovação ao debate público e às formas de construção da representação política – através da ampliação da participação social nos processos de consulta e de deliberação, por intermédio das tecnologias de comunicação e informação digital, a vida política brasileira, dos primeiros anos do século XX, vai estar marcadamente operando de acordo com os valores de inovação, conexão e participação que a revolução digital acarretou para a cultura política no mundo.

Em primeiro lugar é importante destacar que o conceito hacker está em disputa e não possui uma tradução direta para português. Em um exercício para tentar compreender o termo hacker em português traria como “quase sinônimos” conceitos como “gambiarra”, “truquenologia”, “puxadinho digital”. Em hindi há um termo semelhante “*jugaad*”. Ocorre que o termo hacker está diretamente associado às TICs, portanto, em certa medida, cultura hacker é também cultura digital. Mas justamente com essa pegada de transformação, apropriação. Portanto aqui no Brasil o conceito de cultura hacker ganhou contornos diferentes do que significa no resto do mundo. O apoio de Gil à cultura digital fez com que conceitos como cultura hacker, cultura livre ganhassem destaque antes mesmo da internet se democratizar no país (VELOSO, 2022, informação verbal)¹⁴⁰

As principais ações políticas percebidas pelos entrevistados como possuidoras de reflexos da cultura hacker carregam em si, sentidos, narrativas e discursos que já estavam presentes no movimento de contracultura que originou o que conhecemos hoje como cultura hacker: participação, transparência e colaboração, são alguns dos elementos-chave que vão nortear tais ações políticas, na vida política brasileira, no início dos anos 2000. A digital tropicália, que a nossa pesquisa de doutorado propõe retratar, representa assim, uma cartografia de iniciativas, na cena política brasileira, na qual a apropriação social da tecnologia digital é operada por tradicionais instituições do sistema político brasileiro. Nossa intenção é suscitar algumas questões sobre esse cenário. Por exemplo: Quais são os desdobramentos — culturais e políticos — para o debate sobre cidadania que essas iniciativas elucidam? Ou melhor, ao identificar quais aspectos culturais estão por trás da intensa “digitalização da vida política”, não poderíamos acessar, por assim dizer, o código-Fonte das culturas políticas do contemporâneo? Acreditamos que sim, por isso, nosso esforço de reflexão sobre o que significa identificar tais reflexos da

¹⁴⁰ Entrevista concedida à essa pesquisa em 12 de Julho de 2022.

cultura hacker em iniciativas políticas nacionais.

4.3 - Digital Tropicália

O interessante aqui talvez seja a percepção da relação entre Brasil, Cultura Hacker e tropicalismo. Esse tripé, sustentando, pelo nosso mito antropofágico de conformação da identidade nacional (ANDRADE, 1995) nos instiga a perceber qual seria a relação ideológica possível a se desenhar entre as potencialidades emancipatórias advindas de um processo de apropriação social da tecnologia, em um país do sul-global, localizado nas periferias do capitalismo contemporâneo, mas que, constrói para si uma eterna potencialidade anticolonial. O manifesto antropofágico dos modernistas brasileiros, no início do século XX, carrega essa intenção de valorizar a possível capacidade nacional de apropriar-se de diferentes matizes estéticas – indígenas, negras e europeias – na conformação de uma nação remixada.

A tropicália, enquanto movimento artístico cultural, propõe argumento ideológico semelhante e almeja amalgamar os contrastes e dialéticas nacionais em uma mesma construção estética e narrativa do que é ser um país latino-americano, a partir da sua formulação musical e discursiva. A revolução tecnológica acarretada pelos dispositivos digitais da vida social contemporânea, inaugura novas frestas de emancipação e luta – a partir do acesso e do conhecimento técnico sobre as novas tecnologias de comunicação e informação. A cultura hacker se alastra pelo mundo como índice narrativo de uma contracultura e de fomento à ação emancipatória através da máquina-computador. No início do século XXI, temos nosso primeiro-ministro da cultura negro, um dos fundadores da Tropicália e que se autodeclarou como “ministro hacker”.

O hackerismo proposto por Gil nas declarações, e percebidas pela presente pesquisa, ao investigar reflexos da cultura hacker na vida política brasileira. Diz respeito à uma postura política e filosófica diante as rupturas que a contemporaneidade nos enseja. Em outras palavras, ao de autodeclarar ministro hacker, Gil estava falando de reinvenção. Na potencialidade de reinventar as formas tradicionais de gestão política organizadas até aquele momento de forma pouca aberta, pelo Estado brasileiro. Ao fomentar participação social, transparência e inovação tecnológica em seu mandato e influenciar desdobramentos institucionais como o Marco Civil da Internet, o Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados e a consolidação do Programa

Cultura Viva, como lei de estado, o ministro-tropicalista hackeou a forma como se produzia gestão pública Brasil. Mesmo que com alcance localizado em alguns marcos institucionais – como vimos no terceiro capítulo – e que essa força inovadora não tenha perdurado nas outras gestões do Ministério, que aliás hoje está desarticulado e se mantém como uma secretaria especial, no Ministério do Turismo, a gestão de Gilberto Gil, a partir da equipe técnica e política que a integrou, influenciou de forma histórica os debates sobre democracia digital e governo aberto.

Ao buscar esse enlace entre tropicália, antropofagia e cultura hacker, nas respostas dos nossos entrevistados, a principal percepção argumentativa observada foi que a relação entre a inspiração subversiva presente nos principais esforços de significação da cultura hacker e a estética contra-hegemônica presente na antropofagia brasileira e na tropicália, participam do mesmo exercício argumentativo sobre emancipação política através da apropriação narrativa e tecnológica. Muitos, aliás, utilizaram a conceito de *gambiarra* (BRUNO, 2017) para aproximar essa apropriação social da tecnologia à língua e ao território brasileiro. Cultura hacker, traduzida no Brasil, lê-se como nossa força de reinvenção antropofágica, a partir das adversidades, em um país tão desigual socialmente e, da nossa tradição colonialista e conservadora, nos espaços políticos. Assim, nas frestas do capitalismo tardio e do sistema fechado da democracia tradicional, parimos, enquanto país, experiências inovadoras no que diz respeito à cultura digital e novas culturas políticas de participação. As falas de Adriana Veloso, que trabalhou no Ministério da Cultura, durante a gestão de Gilberto Gil, e a de Alfredo Manévy, ilustram essa articulação tripla entre: cultura hacker, tropicália e antropofagia:

Naqueles anos, quando o Gil estava falando assim: “eu sou o ministro hacker” eu acho que era um sentido do tipo, “eu estou aqui justamente para pegar o que está funcionando e dar uma hackeada” Ou seja, eu vou me apropriar, remixar e reinventar. Assim, ele hackeia o MinC nesse sentido. Eu vou me apropriar das políticas culturais que existem, vou me apropriar da forma de distribuição e fruição de cultura, mas eu vou fazer um puxadinho aqui. Eu vou fazer um negócio diferente, eu vou fazer os Pontos de Cultura, eu vou descentralizar esse recurso de uma forma como não se faz tradicionalmente. Tem haver com a questão de conforto com as instituições, as instituições elas estão sempre buscando manter o *status quo* e nunca subverter. Nesse sentido que ele pegava e falava eu sou um ministro hacker, porquê? Por que estava tentando! Não é subverter no sentido negativo, mas é encontrar uma forma de você dar uma hackeada mesmo, ver como que aquilo está funcionando e falar, olha isso aqui pode

funcionar, isso aqui não...é um processo de reinvenção a partir do cenário posto. (VELOSO, 2022, informação verbal)¹⁴¹

(...) como na chave tropicalista do Gil acho essa ideia antropofágica de conseguir pegar os signos contemporâneos do arcaico e do moderno promover articulação entre eles...essa colagem tropicalista que marca a capacidade de ressignificar e, de deslocar esses signos dos seus contextos originais colocando-os em justaposição e em movimento. De uma maneira estratégica, de uma maneira criativa, eu acho que o Gilberto Gil, enquanto gestor, é essa pessoa... acho que é um momento que linka a trajetória dele como intelectual e como ministro. (MANEVY, 2022, informação verbal)¹⁴²

Ao compreender a cultura hacker como um campo de socialização de bens culturais e científicos, a partir do resgate do trabalho colaborativo e do incentivo à circulação plena de ideias e descobertas, do livre acesso ao conhecimento e intensificação da criação, vamos alcançar as transversalidades que o debate sobre cultura hacker nos permite. Ao identificar reflexos de tal pensamento em atitudes, narrativas e políticas brasileiras, principalmente, no início do século XXI, nossa compreensão sobre cultura hacker vai extrapolar o campo técnico, do software e hardware apenas, e não se estabelecerá como um fenômeno de uma classe específica. Nos interessou perceber cultura hacker como chave decodificadora para diversos processos do humano e sua relação com seus dispositivos técnicos digitais e a virtualidade gerada a partir dessa relação. Cultura hacker, nesse sentido, ela parece desejar ser, em síntese, uma ferramenta contra sistemas fechados que privilegiam poucos. Desde os gatos de energia elétrica, tão comuns nos espaços urbanos brasileiros; à proliferação estrondosa de *lan houses* nas periferias brasileiras, no início dos anos 2000; aos famosos camelôs – vendedores informais que pirateiam produtos audiovisuais -, os pressupostos da cultura hacker permeiam nossas experiências tecno-cognitivas que desejam a emancipação do indivíduo (e de sua subjetividade) através das suas competências comunicacionais. Competências essas que são majoritariamente mediadas pelos conglomerados corporativos da indústria cultural e ou pelas instituições políticas que regulam a vida em sociedade. Ao refletir sobre marcos institucionais que possuíram preceitos de participação, transparência e colaboração nas suas entrelinhas discursivas e estéticas – como o Programa Cultura Viva, o Marco Civil da Internet, e o Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados, foi possível compreender tais iniciativas como

¹⁴¹ Entrevista concedida à essa pesquisa em 12 de Julho de 2022.

¹⁴² Entrevista concedida à essa pesquisa em 15 de Junho de 2022.

desdobramentos políticos de uma contemporaneidade que exige articulação política e operacional com a profunda digitalização da vida em sociedade. Ao pressupor participação social ampliada através de tecnologias de comunicação e informação digitais, o Estado brasileiro demonstrou em determinado período histórico, vocação para liderar politicamente os debates que articulavam sobre democracia digital, governo aberto e tecnologia

Não, por acaso, ao termos um tropicalista como ator central no debate sobre cultura digital e participação política, no início dos anos 2000, uma digital tropicália se destacou. Com importantes contribuições e ações inovadoras para atualizarmos nossa imaginação sobre representação política e cidadania. Como um exercício de memória, a presente tese, quer funcionar como um espaço para lembrarmos da nossa competência para a reinvenção, inovação e apropriação tecnológica. Só quem sobrevive e resiste à uma desigualdade social tão violenta como a nossa, e mesmo assim, possui estratégias estéticas e tecnológicas de subversão, pode e deve contribuir com a necessária atualização dos modelos de participação social a partir da experiência digital com a qual estamos balizando nossa experiência social na atualidade. Antes de partirmos para as nossas considerações finais, vale a pena, a resposta que Gilberto Gil nos deu sobre o convite para ser ministro da república brasileira:

Houve uma conversa com o presidente [Luís Inácio Lula da Silva], no momento do convite feito para que eu assumisse o ministério. Uma conversa em que ele usou a expressão simples: **“vá para o ministério e faça no ministério como você faz no seu palco, como você faz na sua arte, exerça a sua arte** na medida da maior plenitude possível na sua gestão, no seu ministério, traga tudo que for necessário trazer para a presidência, para a conversa com os ministérios, converse com os órgãos de governo e traga os seus públicos sociais para essa conversa”. (GIL, 2022, informação verbal)

Nada mais hacker que propor reinvenções, atualizações e rupturas em sistemas fechados. Sejam eles um código-fonte de um determinado software, ou um Ministério em umas das principais repúblicas do mundo. Ao articular arte, política e cultura, determinados seguimentos operacionais do Estado brasileiro foram influenciados pelas diretrizes da cultura hacker que pressupõe abertura à colaboração e participação coletiva. Ao investigar a presença de reflexos da cultura hacker na cena política, nosso objetivo foi contribuir com a análise sobre o complexo processo de desintermediação pelo qual nossas instâncias políticas e culturais estão passando. Dados abertos, transparência pública, ativação de canais digitais para participação popular, democracia digital, incentivo de uso de tecnologias livres, governo aberto, parecem querer

aprofundar a experiência cidadã na contemporaneidade e acabam por refletir um esforço de ampliação da esfera pública. Cabe observar se esse esforço se concretiza rumo à nossa (sempre) necessária reinvenção política. Que estejamos sempre atentos às fissuras e rupturas ao sistema capitalista que a cultura hacker pode nos prenunciar. *Hackemos-nos!*

Breves Conclusões

Há quem diga que “a internet é a obra-prima do hacker” e a cultura hacker não se restringiria somente à arena tecnológica, mas sim estaria mais bem adequada à potência criativa do ser humano catalisada pela digitalidade da rede. E, é por via desse argumento político, que repousou a ideia central da investigação em tela: quando falamos sobre internet, vida política contemporânea e cidadania, quais culturas políticas se sobrepõem? Compreendendo a cultura hacker como núcleo originário e irradiador dos principais significados atribuídos à cultura digital: fluidez, rizoma, rede, colaboração, liberdade etc., a presente tese partiu do pressuposto que há reflexos, principalmente na primeira década dos anos 2000, do pensamento, da ética e da cultura hackers na vida política brasileira – o suficiente para ter pautado narrativas, atitudes e políticas públicas arquitetadas por instituições tradicionais do poder político. O que essa apropriação da cultura hacker, por atores tradicionais, pode nos indicar quando refletimos sobre cultura digital e seus variados desdobramentos políticos, ideológicos e estéticos?

Para conseguir alcançar essas e outras respostas, a presente tese propôs um caminho investigativo que se iniciou pela definição do que seria Cultura Hacker, em seguida propusemos um debate sobre as novas culturas políticas que o digital nos enseja, a partir dos debates sobre governo aberto e democracia digital, e por fim, ao propor um cenário fértil de marcos institucionais fortemente influenciados pelo ideário hacker, nomeamos como Digital Tropicália, o espaço-tempo político que ocorreu no Brasil em que iniciativas digitais de participação e colaboração entre Estado e sociedade civil foram fortemente produzidas, geridas e incentivadas por tradicionais instituições do cenário político brasileiro. No último capítulo tendo como base o arcabouço teórico tecido nos capítulos anteriores, fizemos análise das entrevistas que realizamos para a presente pesquisa, tendo sempre como bússola teórica, as questões da tese: *O que é Cultura Hacker? Há reflexos dela na vida política brasileira, nos últimos anos?*

Ao almejar identificar as principais narrativas, sentidos políticos e atores sociais que permitiram que postulados da cultura hacker pudessem ser reconhecidos na vida política nacional, a presente pesquisa buscou identificar a cultura hacker como um campo de socialização de bens culturais, a partir do resgate do trabalho colaborativo, da ludicidade e do incentivo à circulação plena de ideias e descobertas, do livre acesso ao conhecimento e intensificação da criação. Por essa perspectiva, vale atentar para as transversalidades que o debate sobre cultura hacker nos permite, principalmente quando a utilizamos como lente para compreender as novas culturas políticas do sistema político atual.

Governos e casas legislativas de diversos países têm investido, em ritmo crescente, no uso da tecnologia para aumentar a acessibilidade e transparência para a sociedade civil. Diante a inserção cultural que a internet assumiu sobre a sociabilidade contemporânea, investigações sobre como essas tecnologias estão sendo utilizadas e se de fato contribuem para tornar a esfera política mais permeável aos interesses da sociedade, dão o tom do campo de pesquisa. Vemos surgir, então, um ideal democrático calcado nas culturas digitais contemporâneas. Não por acaso, o debate sobre democracia digital se apresenta como uma oportunidade de superação das deficiências do estágio atual da democracia liberal.

A partir de uma abordagem dialética de análise e de um estudo baseado em pesquisa bibliográfica, análise de conteúdo e entrevistas semiestruturadas, a nossa pesquisa teve como objetivo investigar sobre a trajetória da cultura hacker na vida política brasileira, nos últimos anos. Ao identificar quais seriam esses reflexos da cultura hacker no cenário político nacional, a pesquisa faz um percurso teórico sobre a cultura digital, suas tecnologias, narrativas fundadoras, e atuais problematizações.

Como ponto de partida, o nosso primeiro capítulo, **Cultura Hacker** se concentrou em tentar abarcar as múltiplas possibilidades de significação que a cultura hacker abarca. Para isso, foi necessário um retrospecto básico sobre a conceituação do que vem a ser, ou se imagina ser, melhor dizendo, o ciberespaço. Ao abordar as principais fontes teóricas que exerceram influência na construção de sentido sobre o que podemos definir como cibercultura, foi possível abordar a perspectiva da virtualidade do ciberespaço como lócus próprio da genuína necessidade por transcender da sociabilidade humana. Obviamente, no primeiro momento do

capítulo termos mais históricos – como ciberespaço e cibercultura – foram utilizados exatamente para exercerem um papel de marcação temporal na evolução dos conceitos. Como vimos no primeiro capítulo, as conformações políticas e sociais que deram forma a essa espacialidade virtual que denominamos ciberespaço, sofreram forte influência dos ideários políticos pautados em jovens estudantes de computação, norte-americanos de décadas anteriores. Ao percebermos as matrizes ideológicas que circundam as tecnologias, podemos identificar quais grupos sociais coordenaram as narrativas e os sentidos que sustentam nossos dispositivos tecnológicos.

A partir da investigação proposta nesse primeiro momento da tese, foi possível compreender o processo de apropriação social da tecnologia. A domesticação e popularização da máquina-computador realizadas, principalmente, por uma intelligentsia jovem, norte-americana, universitária, que vai produzir um conjunto valores coletivos sobre a potência contra hegemônica que advinha das tecnologias de comunicação e informação digitais, nos idos da contracultura norte americana, do século XX. Assim, toma corpo um conjunto de práticas e ideais permeado pelo pensamento hacker, que prega a descentralização de poder e a emancipação dos atores sociais através do acesso às informações e pela possibilidade de produzir, reproduzir, editar e *remixar* informações através das tecnologias de comunicação.

Após uma contextualização histórica sobre o processo de elaboração e de construção de sentido para nossa experiência virtual via tecnologias de comunicação e informação, alcançamos, ainda no primeiro capítulo, o difícil desafio de tentar compreender as diferentes matizes ideológicas que a cultura hacker pressupõe na contemporaneidade. Nesse sentido, já estimulamos o nosso leitor a compreender cultura hacker para além das suas linguagens técnicas. Cultura hacker aqui deve ser compreendida uma lente de decodificação para com as novas culturas políticas que a contemporaneidade nos impõe. Valores como abertura, transparência, colaboração, ativismo vão ser atualizados a partir de uma perspectiva de apropriação tecnológica.

Foi possível assim compreender que os traços identitários da cultura hacker – e sua subjacente ética – perpassam valores positivados da vida em sociedade: liberdades, autonomias, livre fluxo de informações e, a ação cidadã a partir do uso de tecnologias para comunicação e informação, visando uma sociedade mais igualitária e oposta aos moldes institucionais do capitalismo industrial hegemônico.

Nessa tentativa de mapear as subjetividades que conformam a tessitura do sentido coletivo dado à cultura hacker, veremos uma conotação favorável, quase romântica, ligada à ideia de inventividade, de capacidade de concretizar soluções não somente inovadoras, mas socialmente justas. A bibliografia especializada tende a propagar duas visões: os dos hackers como jovens do sexo masculino, viciados em Internet obcecados por brincadeiras, busca por conhecimento e provar suas habilidades técnicas ou dos hackers como agentes da emancipação do mundo das restrições da modernidade e do capitalismo.

Foi através do nosso primeiro capítulo que foi possível complexizar a identidade hacker, a partir de diferentes subjetividades políticas que habitam no conceito. Ao reafirmar visões essencializadas e maniqueístas sobre a cultura hacker, acabamos por apagar a multiplicidade da significância cultural dos hackers e o fato de que, na realidade não existe só uma ética hacker. Mais importante: hackers não estão circunscritos a apenas uma prática ou gênero.

Um importante contraponto a uma visão redentora da cultura hacker diz respeito, como vimos, ao profundo processo de apropriação que o neoliberalismo – aqui além de acarretou às estéticas libertárias e anti-sistema dos movimentos sociais de contracultura, a partir da década de 60, do século XX. A cultura hacker não escapou, aliás, dessa apropriação.

Foi a partir do exercício de definição da cultura hacker, nesse primeiro capítulo que iremos percebê-la não como um conjunto essencializado de preceitos, práticas e discursos sobre sociedades e cultura tecnológicas, mas, como um emaranhando de práticas e pensamentos que possuem a potência de subversão às instituições do *establishment* cultural e econômico. Hackers hackeiam e tensionam as fronteiras da moral, do liberalismo ocidental e daquilo que entendemos comumente como revolucionário. Localizam-se, assim, em um entrelugar ou, nas fronteiras da tradição liberal e dos novos arranjos políticos e sociais da sociedade hiperconectada. Faz mais sentido, portanto, não pensar em uma única ética hacker, mas sim, uma miscelânea comportamental e linguística que transita no limiar entre o mercado e pressupostos contra hegemônicos, com ideias de subversão ao poder capitalista, ao mesmo tempo, que dele faz parte.

No nosso segundo capítulo, **Agir político e internet: culturas políticas digitalizadas**, examina-se o entrelaçamento teórico entre os temas da cidadania, da revitalização da esfera

pública habermasiana, da democracia digital (*e-democracy*) e do governo aberto (*open government*) com vistas à ampliação da participação social. Nesse sentido foi nosso objetivo identificar quais valores genuinamente oriundos da cultura e ética hackers poderiam ser percebidos nos emergentes novos cenários de debate sobre cidadania e representação política. Aliás, a crise de representação pela qual o modelo de democracia liberal passa na pós-modernidade, parece estar calcada sobre o desejo coletivo por mais participação nos nossos processos políticos, por mais acesso às informações aos dados públicos, e por mais representatividade nas instituições.

Há, portanto um desejo de ampliação da esfera pública e aprofundamento da nossa experiência cidadã. As mediações realizadas pelas tecnologias digitais intensificaram essa demanda civil por uma reinvenção dos nossos modelos políticos. Assim, foi no segundo capítulo que trabalhamos as diversas possibilidades de conceituação sobre democracia digital, seus limites e potencialidades. A ideia de ampliação da participação social, entre sociedade civil e atores políticos tradicionais, como os governos, foi explorada tendo como cenário norteador os atuais debates sobre dados abertos, transparência e cidadania.

O Brasil e seus textos reguladores sobre iniciativas que se mostraram condizentes com esse cenário foram explorados no referido capítulo, além, de debatermos sobre os contemporâneos desdobramentos que a cultura digital impele à democracia. Conceitos como plataformização e algoritmização da vida humana foram também tratados, a fim de compreender como esses processos impactam na construção de uma experiência mais cidadã nos dias atuais.

Ficou claro que se por democracia digital compreende-se o emprego de tecnologias digitais de comunicação com o objetivo de corrigir, incrementar ou incorporar novos procedimentos ao processo político, visando o aperfeiçoamento de princípios da democracia liberal representativa, será necessário um letramento digital coletivo sobre as novas formas políticas com as quais a sociedade digitalizada parece querer se estruturar. Foi nesse momento da pesquisa que foi possível realizar considerações e encaminhamentos sobre cultura hacker e as novas culturas democráticas, discutindo-se seus limites e possibilidades frente à necessária reformulação do nosso sistema político. Nesse sentido, terminamos o segundo capítulo com a singela provocação: Querida democracia, você precisa de mais Hackers!

Ao desejar identificar e refletir sobre os possíveis reflexos da cultura hacker na vida política brasileira, a presente tese, faz, em um primeiro momento, o esforço de compreender as múltiplas possibilidades de significação da cultura e ética hackers na contemporaneidade, entrelaçando esse objetivo com o cenário das culturas políticas emergentes – no que diz respeito à democracia e possibilidades de governanças pautadas pela abertura e colaboração. Tendo como cenário de fundo esses dois primeiros capítulos, a tese avançou para, agora sim, indicar quais marcos institucionais na vida política brasileira carregariam na sua concepção preceitos da cultura hacker. Ao compreender um conjunto de iniciativas que possuíam valores hackers nas suas formulações, nomeamos esse conjunto de atitudes, narrativas e ações políticas de **Digital Tropicália** e partimos para o terceiro e penúltimo capítulo da tese. A digital tropicália, que a nossa pesquisa de doutorado se propôs retratar, representa uma cartografia de iniciativas, na cena política brasileira, na qual a apropriação social da tecnologia digital é operada por tradicionais instituições do sistema político brasileiro.

Se em um primeiro momento da tese fizemos o esforço de tentar mapear as múltiplas possibilidades de significação da cultura hacker na contemporaneidade, e seus desdobramentos para com debate sobre democracia, o nosso terceiro capítulo dá concretude à nossa argumentação e vai sinalizar três marcos institucionais com forte influência da cultura hacker nas suas elaborações e articulações políticas. O Programa Cultura Viva, que forneceu kits multimídia para milhares de iniciativas populares de produção cultural, no início dos anos 2000, assim como, a inovadora formulação de um projeto de lei sobre a Internet, através da Internet – com ampla participação social por intermédio da tecnologia. O Marco Civil da Internet colocou o Brasil no mapa mundial sobre como utilizar ferramentas tecnológicas para ampliar os processos legislativos da democracia contemporânea. Por fim, o processo de criação e o contexto político nacional que originou o Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados foi apresentado no referido capítulo, com vistas a detalhar a capilaridade da cultura hacker e sua força de adaptação política: temos hackers no parlamento brasileiro!

Tais iniciativas não seriam possíveis sem um cenário propício para a inovação e para o entendimento amplo sobre apropriação social da tecnologia e suas potencialidades políticas. E um cenário político propício não se faz sem atores políticos atuantes na articulação ideológica. Ficou claro que o principal articulador político da nossa Digital Tropicália, foi o ex-Ministro da Cultura, Gilberto Gil. Quase como um Macunaíma presente nos corredores do então

Ministério da Cultura, no início dos anos 2000, Gil, conforme nossa pesquisa almejou demonstrar e conforme afirmações oriundas das nossas entrevistas, se posicionou como um estandarte da inovação tecnológica para como a gestão pública da cultura, em um ambiente tradicionalmente hostil para com novas formas de governar e para modelos de abertura com vistas à ampliação da participação social. Gil se afirmou *Ministro Hacker* e articulou ao seu redor servidores, políticos e simpatizantes da cultura digital na construção de um ambiente político-ideológico que detinha valores éticos e estratégicos fortemente influenciados pela cultura hacker.

Ao analisar as entrevistas, no nosso último capítulo, foi possível perceber certa sinergia entre as respostas dos nossos entrevistados. Se por um lado, essa sinergia percebida diz respeito ao fato de que a maioria das pessoas entrevistadas pela presente tese estiveram presente na construção dos marcos institucionais da Digital Tropicália, por outro revela uma confluência na percepção de que o Ministério da Cultura, durante a gestão de Gilberto Gil e seu sucessor, Juca de Oliveira, inauguraram novas formas de pensar cultura, e de gerir cultura como direito básico da população brasileira.

Quase que emulando os preceitos da ética e da cultura hacker – como abertura, compartilhamento e participação – o ambiente liderado pelo ministro hacker compreendeu a impossibilidade de se pensar políticas – de uma forma geral, no século XXI – sem levar em conta o diálogo entre as produções culturais e as novas tecnologias digitais. Ao horizontalizar a gestão cultural e deslocar o Estado como “produtor oficial” da cultura brasileira, a Digital Tropicália será marcada por iniciativas políticas que detinham os valores de ruptura, inovação e reinvenção que estão na base política da cultura hacker. Ao invés de trabalhar com a ideia de “levar” cultura para a sociedade, o MinC dos anos 2000 estabelece, com o Programa Cultura Viva, uma concepção nova e inaugural no trato à produção cultural brasileira: a cultura já está sendo produzida pelos sujeitos sociais. À lá Glauber Rocha – uma câmera na mão e uma ideia na cabeça – o MinC fortemente influenciado pelo ideário hacker, distribui kits multimídias para os beneficiários do Programa, e estabelece um novo papel aos agentes públicos – que seria o de fomentar a criação de redes de interlocução, via tecnologia digital e possibilitar a produção e circulação da cultura já largamente produzida nos rincões nacionais.

Figura 11: Atualizações Traumáticas de Debret (Artista: Ge Viana)



Fonte: Google.

Por fim, e respondendo a principal questão da presente tese: sim, há reflexos da cultura hacker na vida política brasileira. Principalmente, no início dos anos 2000. No ápice da popularização da web 2.0, e da expectativa geral criada pelos anseios de uma inteligência coletiva (LEVY, 2001) sustentada pela potência democrática que as novas tecnologias de comunicação e informação forneceriam à vida em sociedade. Nesse cenário de revolução midiática e tecnológica, tivemos no Brasil, iniciativas políticas calcadas no ideário da participação, colaboração e transparência. Calcadas no pensamento, na cultura e na ética hackers que pressupõe, a partir da apropriação social da tecnologia, uma descentralização do poder político, e uma ampliação dos canais tradicionais de expressão e deliberação através do acesso livre e da transparência das informações.

Assim como a Tropicália, enquanto movimento artístico e político, exerceu deslocamentos sobre aquilo que entendíamos até então como Cultura brasileira, articulando fricções entre o local e o global, o popular e o erudito, as iniciativas políticas da Digital Tropicália brasileira foram fortemente influenciadas pelo ideário hacker, do início do século XX, e vai apontar seus reflexos na contínua investigação sobre quais são as potencialidades, os limites e as frestas emancipatórias possíveis que as atuais tecnologias digitais podem nos instrumentalizar. Se a língua anglo-saxã propôs o termo “*hacker*” para ilustrar, entre outras subjetividades, a contínua luta contra os sistemas fechados, que impedem nossas potencialidades democráticas de

ampliação da esfera pública; A presente tese gostaria de propor uma última provocação: assim como o brasileiro retratado na imagem que ilustra essas nossas breves conclusões, que tenhamos sempre como influência o poder antropofágico da mutação, do *remix* e da reinvenção para pensar e articular nossas gambiarras (BRUNO, 2017) políticas, por intermédio das tecnologias, e permitir nas frestas dos sistemas opressores da vida humana, a contínua força imaginativa e de ação por novos mundos possíveis.

Realizar uma pesquisa de doutorado em um país como o Brasil não é tarefa fácil. Atravessamos desde o ano de 2020, a inédita pandemia do Coronavírus (SARS-CoV-2), assim como as crises política e econômica que perpassam a atualidade brasileira. Soma-se a esse contexto, a histórica falta de investimentos, pelo Estado brasileiro, para a pesquisa científica nacional. Tal cenário se intensificou com o governo de extrema-direita que assumiu o poder executivo no país em 2019. Nesse contexto, driblar o trabalho em uma universidade privada e, a rotina de produção intelectual de um doutoramento foi um desafio. Alcançamos o primeiro estágio da pesquisa em tela, a tese, com o objetivo de avançarmos nos debates que dela surgem e aprofundar nossa capacidade metodológica de análise, sempre com vistas para contribuir com a produção científica nacional de alta qualidade. Publicar os resultados da pesquisa, assim como desenvolver novos pontos de vista para a Cultura Hacker será sempre um incentivo para a continuidade de nossos estudos.

Referências

- ANDRADE, O. de. A utopia antropofágica. 2. ed. São Paulo: Globo, Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo, 1995
- APPADURAI, A. O medo ao Pequeno número. Ensaio sobre a geografia da raiva. São Paulo: Iluminuras/ Itaú Cultural, 2009.
- ASSANGE, Julian et al. Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet. Boitempo Editorial, 2013.
- AVRITZER, L. Teoria democrática e deliberação pública. **Lua Nova**, n. 50, 2000. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0102-64452000000200003> Acesso em: 19 out. 2022.
- BARBOSA, F; CALABRE, L (Orgs). Pontos de cultura : olhares sobre o Programa Cultura. Brasília: IPEA, 2011
- BARBROOK, R. Futuros imaginários: das máquinas pensantes à aldeia global. São Paulo: Peirópolis, 2009.
- BARBROOK, R; CAMARON, A. The California ideology. *Science as Culture*, v. 6, n. 1, p.44-72, 1996.
- BARLOW, J. A Declaration of the Independence of Cyberspace, 1996, online. Disponível em: <https://www.eff.org/cyberspace-independence>. Acesso em: 16/09/2018
- BARROS, S. Os desafios das consultas públicas online: lições do Marco Civil da Internet. **Liinc em Revista**, [S. l.], v. 12, n. 1, 2016. DOI: 10.18617/liinc.v12i1.884. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/3705>. Acesso em: 19 nov. 2022.
- BENEDIKT, M. Cyberspace: First Steps, 1992. In: In: David Bell & Barbara Kennedy (orgs.): *The cybercultures reader*. Londres: Routledge, 2000.
- BENKLER, Y. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven: Yale University Pres, 2006
- BOLAÑO, C et al. Leis de Incentivo à cultura via renúncia fiscal no Brasil. In: CALABRE, L (Org). *Políticas Culturais: Pesquisa e Formação*. São Paulo: Itaú Cultural; Rio de Janeiro: Fundação Casa Rui Barbosa, 2012.
- BRAGATTO, R. C.; SAMPAIO, R.; NICOLÁS, M. A segunda fase da consulta do marco civil da internet: como foi construída, quem participou e quais os impactos? **Revista Eptic**, v. 17, n. 1, 2015.
- BRASIL. 5º Plano de Ação Nacional em Governo Aberto, Brasília, 2021. Disponível em: <https://www.gov.br/cgu/pt-br/governo-aberto/a-ogp/planos-de-acao/5o-plano-de-acao-brasileiro/5-plano-acao-nacional-30-03-2022.pdf> Acesso em 22 de Outubro de 2022
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília, DF: Senado, 1988.
- BRASIL. Decreto Nº 10.160, de 9 de dezembro de 2019, Institui a Política Nacional de Governo Aberto e o Comitê Interministerial de Governo Aberto. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2019-2022/2019/decreto/d10160.htm Acesso em 22 de outubro de 2022
- BRASIL. LEI Nº 12.965, de 23 de Abril de 2014. Estabelece princípios, garantias, direitos e deveres para o uso da Internet no Brasil. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2011-2014/2014/lei/112965.htm Acesso em: 19/11/2022
- BRASIL. Ministério da Cultura, Instrução Normativa Nº 8 de 11 de Maio de 2016. Altera a Instrução

Normativa nº 1, de 7 de abril de 2015, para dispor sobre procedimentos relativos à Lei nº 13.018, de 22 de julho de 2014, que institui a Política Nacional de Cultura Viva - PNCV. Disponível em: <https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo/-publicacoes/atos-normativos-secult/2016/instrucao-normativa-minc-no-8-de-11-de-maio-de-2016> Acesso em: 19/11/2022

BRUNO, F. et al. Tecnopolíticas da vigilância: perspectivas da margem. São Paulo: Boitempo, 2018.

BRUNO, F. A economia psíquica dos algoritmos: quando o laboratório é o mundo. NEXO Jornal, Brasil, p. 1-3, 12 jun. 2018.

BRUNO, F. et al. Economia psíquica dos algoritmos e laboratório de plataforma: mercado, ciência e modulação do comportamento. Revista FAMECOS, 26(3), 2019. Disponível: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2019.3.33095> Acesso em: 19 out. 2022.

BRUNO, F. Objetos técnicos sem pudor: gambiarra e tecnicidade. **Revista Eco-Pós**, [S. l.], v. 20, n. 1, p. 136–149, 2017. DOI: 10.29146/eco-pos.v20i1.10407. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/10407 Acesso em: 29 nov. 2022.

CASTELLS, M. A Sociedade em Rede V.1: A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura. São Paulo, Paz e Terra, 2003

CASTELLS, M. Redes de indignación y esperanza: Los movimientos sociales en la era de Internet. Madrid: Alianza Editorial, 2012

CERTEAU, Michel: A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 1998.

CESARINO, L. On Digital Populism in Brazil. PoLAR: Political and Legal Anthropology Review, 2019. Disponível em: <https://polarjournal.org/2019/04/15/on-jair-bolsonaros-digital-populism/> Acesso em 23 de outubro de 2022

COLEMAN, G. Coding freedom: the ethics and aesthetics of hacking, New Jersey: Princeton University Press, 2013

COLEMAN, G. From Internet Farming to Weapons of the Geek. Current Anthropology,

COLEMAN, G. Hacker politics and publics. Public culture, v. 23, n. 3, p. 511-516, 2011.

COLEMAN, G. Hacker, hoaxer, whistleblower, spy: the many faces of Anonymous. Londres: Verso, 2014.

COLEMAN, G. Hacker. In: PETERS, B. (Ed.). Digital Keywords: a vocabulary of information society and culture. Princeton: Princeton University Press, 2016, p. 158-172.

COLEMAN, G. Phreaks, Hackers, and Trolls and the Politics of Transgression and Spectacle. In: MANDIBERG, M. The Social Media Reader. New York: NYU Press, 2012.

COLEMAN, G. The Political Agnosticism of Free and Open Source Software and the Inadvertent Politics of Contrast. Anthropological Quarterly, v. 77, n. 3, p. 507-519, 2004.

COLEMAN, G.; GOLUB, A. Hacker practice: moral genres and the cultural articulation of liberalism. Anthropological Theory, v. 8, n. 3, p. 255-277, 2008.

COLEMAN, S.; BRUMLER, J. G. The internet and democratic citizenship: theory, practice and policy. Cambridge: Cambridge University Press, 2009

- COMISSÃO ESPECIAL MCI. Relatório, 2012. Disponível em: https://www.convergenciadigital.com.br/inf/mci_25032014.pdf Acesso em: 19/11/2022
- COSTA, E. Jangada digital: Gilberto Gil e as políticas públicas para a cultura das redes. Rio de Janeiro: Azougue, 2011.
- CRIADOR DA WEB DIVULGA APOIO AO MARCO CIVIL DA INTERNET NO BRASIL, G1, São Paulo, 24 de Março de 2014. Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/03/criador-da-web-divulga-apoio-ao-marco-civil-da-internet-no-brasil.html> Acesso em: 19/11/2022
- DAHLBERG, L. Reconstructing digital democracy: An outline of four ‘positions.’ *New Media & Society*, 13(6), 855–872, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1461444810389569> Acesso em: 19 out. 2022.
- DANOWSKI, D.; VIVEIROS DE CASTRO, E.. Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins. Florianópolis: Cultura e barbárie Editora, 2014.
- DARDOT, P; LAVAL, C. Comum: ensaio sobre a revolução no século XXI. São Paulo: Boitempo, 2017
- DELFANTI, A. Biohackers: the politics of open science. London: Pluto Press, 2013
- DELFANTI, A; SÖDERBERG, J. Repurposing the hacker: three cycles of recuperation in the Evolution of hacking and capitalism. *Ephemera*, v. 18, n. 3, p. 457-476, 2018.
- DOWNING, John D.H. Mídias Radicais: rebeldia nas comunicações e movimentos sociais. São Paulo: Senac, 2004
- DUARTE, R. Os hackers da política pública: apontamentos sobre a governança na era digital a partir do estudo de caso da ação dos “articuladores” no ministério da cultura. In: XI ENCONTROS DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA – ENECULT, 2015, Salvador – BA. Anais. Salvador: CULT/Pós-Cultura: 2015. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/enecult/anais/artigos-aprovados/> Acesso em: 19/11/2022
- ESCOBAR, A. Welcome to Cyberia: notes on the Anthropology of Cyberculture, 1994. In: David Bell & Barbara Kennedy (orgs.): *The cybercultures reader*. Londres: Routledge, 2000.
- EVANGELISTA, R. Movimento software livre do brasil: política, trabalho e hacking- Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 20, n. 41, p. 173-200, jan./jun. 2014. Disponível em: <https://bit.ly/3uGOjnm> . Acesso em: 14 de Abril de 22
- EVANGELISTA, R. Para além das máquinas de adorável graça: cultura hacker, cibernética e democracia. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2020
- EVANGELISTA, R. Traidores do movimento: política, cultura, ideologia e trabalho no software livre. 2010. 121 p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1611403>. Acesso em: 19 out. 2022.
- FALTAY FILHO, P. IMERSom: gambiarras como mestiçagem tecnológica. In: V Simpósio AbCiber, 2011, Florianópolis. Anais do V Simpósio Nacional da AbCiber, 2011
- FARIA, C.F. Entrevista concedida para esta Tese, no dia 05 de Agosto de 2022
- FARIA, C; RODRIGUES, M, SATHLER, A. *Netizen*: Hackeando o parlamento a partir de dentro. In:

SILVA, S. P. da; BRAGATTO, R. C; & SAMPAIO R. C (Orgs.), Democracia digital, comunicação política e redes: teoria e prática. Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem, 2016

FARIAS, C.C. Que Vírus é esse? Reflexos da Cultura Hacker na vida política brasileira. In: Martins, M. L. & Macedo, I.(Eds.). Livro de atas do III Congresso Internacional sobre Culturas: Interfaces da Lusofonia. Braga: CECS, 2019.

FOLETTTO, L. Entrevista concedida para esta Tese, no dia 13 de Julho de 2022

FONTENELE, K. Os conceitos de hacker nos estudos de pós-graduação: Uma metapesquisa sobre a investigação do tema no Brasil de 2009 a 2019, Universidade Federal de Brasília, 2020.

FREIRE, A.; FOINA, A. G.; FONSECA, F. O impacto da sociedade civil (des)organizada: cultura digital, os articuladores e software livre no Projeto dos Pontos de Cultura do MinC, 2006. Disponível em:

https://www.academia.edu/1432285/O_impacto_da_sociedade_civil_des_organizada_Cultura_digital_os_articuladores_e_software_livre_no_projeto_dos_pontos_de_cultura_do_minc Acesso em: 19/11/2022

GERMANI, L. Desafios para o desenvolvimento de serviços digitais pelo governo federal brasileiro. In: MEHL, J.P; SILVA, S.P. da (Orgs.). Cultura digital, internet e apropriações políticas : experiências, desafios e horizontes. Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem, 2017

GIBSON, W. Neuromancer. London: HarperCollins, 1984

GIBSON, W. Burning Chrome. New York: Ace Books, 1987.

GIL, G. Aula Magna na Universidade de São Paulo, 2004. Disponível em: Disponível em: https://www.lainsignia.org/2004/agosto/cyt_001.htm Acesso em: 17/11/2022

GIL, G. Discurso de Posse como Ministro da Cultura, 2003. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/brasil/ult96u44344.shtml> Acesso em: 19/11/2022

GIL, G. Entrevista concedida para esta Tese, no dia 07 de Março de 2022.

GOMES, W. 20 anos de política, Estado e democracia digitais: uma “cartografia” do campo. In: SILVA, S. P. da; BRAGATTO, R. C; & SAMPAIO R. C (Orgs.), Democracia digital, comunicação política e redes: teoria e prática. Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem, 2016

GOMES, W. Participação política online: Questões e hipóteses de trabalho. In: R. C. M. Maia, W. Gomes, F. P. J. A. Marques (Orgs.), Internet e participação política no Brasil. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GOMES, W. Transformações da política na era da comunicação de massa. São Paulo: Paulus, 2004.

HAN, B. No enxame: perspectivas do digital. Petrópolis: Editora Vozes, 2018

HARDT, M; NEGRI, A. Multidão: guerra e democracia na Era do Império. Rio de Janeiro: Record, 2005.

HARDT, Michael e NEGRI, Antonio. Commonwealth. London: Harvard University Press, 2011.

HIMANEN.P. The Hacker Ethic – and the Spirit of the Information Age. New York: Random House, 2001.

- HUI, Y. Tecnodiversidade. São Paulo: Ubu editora, 2020.
- JÚNIOR, J.M.C. Entrevista concedida para esta Tese, no dia 24 de Junho de 2022.
- KELTY, C. Geeks, Social Imaginaries, and Recursive Publics. *Cultural Anthropology*, v. 20, n. 2, p. 185-214, 2005.
- KERCKHOVE, D. A Pele da Cultura: Investigando a nova realidade eletrônica, São Paulo: Annablume, 2009.
- KITCHIN, R. Four critiques of open data initiatives. *The Impact Blog*. Londres: London School of Economics and Political Science, 2013. Disponível em: <http://blogs.lse.ac.uk/impactofsocialsciences/2013/11/27/four-critiques-of-open-data-initiatives> Acesso em: 22 Outubro de 2022
- LABORATÓRIO HACKER DA CÂMARA DOS DEPUTADOS. Sítio Oficial, 2022. Disponível em: <https://labhackercd.leg.br/> Acesso em : 19/11/2022
- LATOUR, B. *Jamais Fomos Modernos*. São Paulo: Editora 34, 1994
- LATOUR, B. *Na inquiry into modes of existence: na anthropology of the moderns*. Cambridge: Havard University Press, 2013
- LEMOS, A. *A tecnologia é um vírus: Pandemia e Cultura Digital*. Porto Alegre: Sulina, 2021
- LEMOS, A. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea* Porto Alegre: Sulina, 2002
- LEMOS, A. Hackers no Brasil, in: *Revista Contracampo*, UFF, RJ, v. 5, 2001.
- LESSIG, L. *Cultura Livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. *online*, 2005. Disponível em: <http://www.bibliotecadocomum.org/files/original/1c93f8900b7457f4ca78995aea43a806.pdf>. Acesso em: 10/10/2018
- LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LEVY, S. *Hackers: Heroes of the Computador Age*. Garden City: Doubleday, 1984.
- LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Edições Loyola, 2011
- LIPPMANN, W. *Opinião Pública*. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.
- LORENZO, S; CÉSAR, C. *Open government: gobierno abierto*. Jaén, España: Algón Editores MMX, 2010.
- LYOTARD, J F. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998
- MACHADO J.; BELLIX, L.; BURLE, C.; MARCHEZINE, J. O caso do Governo Aberto no Brasil: o que se pode aprender com os erros e acertos. VIII Congresso Internacional en Gobierno, Administración y Políticas Públicas - GIGAPP. Madrid, Spain, 2017
- MANEVY, A. Dez mandamentos do Ministério da Cultura nas gestões Gil e Juca. **Cadernos Cenpec | Nova série**, [S.l.], v. 5, n. 7, jan. 2010. Disponível em: <https://cadernos.cenpec.org.br/cadernos/index.php/cadernos/article/view/65> Acesso em: 19 nov. 2022.

doi: <http://dx.doi.org/10.18676/cadernoscenpec.v5i7.65>.

MANEVY, A. Entrevista concedida para esta Tese, no dia 15 de Junho de 2022.

MANOVICH, L. Database as Symbolic Form. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, n. 5, p. 80-99, 1999.

MANOVICH, L. *Software takes command: extending the language of new media*. London: A&C Black, 2013.

MARTINS, B. C. Hackerspaces, ciência cidadã e ciência comum: apontamentos para uma articulação. *Liinc Em Revista*, 13(1), 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.18617/liinc.v13i1.3752> Acesso em 13/04/2022

MATTOS, Erica Azevedo da Costa e. Ethos hacker e hackerspaces: práticas e processos de aprendizagem, criação e intervenção. Dissertação de mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC, 2014.

MAXIGAS. Hacklabs and hackerspaces: tracing two genealogies. *The Journal of Peer Production*, n. 2, Bio/Hardware Hacking, 2012. Disponível em: <http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/> Acesso em: 09 Abril 2022.

MEIRELES, A. Democracia 3.0: interação entre governo e cidadãos mediada por tecnologias digitais. Brasília, 2015. Dissertação (Mestrado em Design) —Universidade de Brasília, 2015

MENEZES, K M. P2H: Pirâmide da pedagogia hacker =[vivências do (in) possível]. 178f. Tese (Doutorado) - Universidade Federal da Bahia. Faculdade de Educação, Salvador, 2018

MIGUEL, F. Resgatar a participação: democracia participativa e representação política no debate contemporâneo. *Lua Nova*, n.100, Jan-Apr, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/0102-083118/100> Acesso em: 19 out. 2022.

MISKOLCI, R. *Sociologia Digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade*. Contemporânea v. 6, n. 2 p. 275-297 Jul.–Dez. 2016

MITOZO, I. E-participação e mecanismos de intervenção civil: o portal e-democracia e a discussão das leis do orçamento nacional. *E-LEGIS*, Brasília, n.17, p.51-71, maio/agosto, 2015

MITOZO, I. O Portal e-Democracia e suas potencialidades: avanços e desafios de uma ferramenta de participação legislativa (Entrevista com Cristiano Ferri de Faria). *Compólitica*, v. 4, n. 2, p. 185-204, 9 set. 2014.

MOROZOV, E. *Big tech: a ascensão dos dados e a morte da política*. São Paulo: Ubu Editora, 2018

MOTA, J. Políticas Culturais no Brasil: o MinC e o desafio de implantar um Plano Nacional de Cultura. In: XXXIII CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2010, Caixias do Sul. Anais. São Paulo: Intercom, 2010. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/r5-3112-1.pdf> Acesso em: 19/11/2022

NETO, E. *A Democracia Digital nos Parlamentos Latino-Americanos: Um Estudo sobre Ferramentas e Projetos de Democracia Digital nos Portais dos Órgãos Legislativos Nacionais Da América Latina*. Salvador: Dissertação de Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporâneas—Universidade Federal da Bahia (UFBA), 2015.

NICHEL, A. A experiência de construção colaborativa do marco civil da internet: as possibilidades da participação cidadã diante da crise democrática do sistema representativo. **Democracia Digital e Governo Eletrônico**, Florianópolis, n. 11, p. 187-204, 2014

NISSENBAUM, H. “Hackers and the Contested Ontology of Cyberspace.” *New Media and Society* 6 (2): 195–217, 2004.

NOVECK, B. S. S. *Wiki government: how technology can make government better, democracy stronger, and citizens more powerful*. Washington: Brookings Institution Press, 2009.

OITICICA, H. “Esquema geral da nova objetividade”. Catálogo da Mostra Nova Objetividade Brasileira. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna, 1967. Disponível em: https://monoskop.org/images/f/f3/Oiticica_Helio_1967_2006_Esquema_geral_da_Nova_Objatividade.pdf Acesso em: 28/11/2022

PARTIDO DOS TRABALHADORES, *O Brasil a serviço da imaginação*, São Paula: Fundação Perseu Abramo, 2002. Disponível em: <https://fpabramo.org.br/csbn/wp-content/uploads/sites/3/2017/04/01-aimaginacaoaservicodobrasil.pdf> Acesso em: 19/11/2022

PINHEIRO, D. *Hackers, políticas e América Latina: um estudo exploratório*. Campinas, Unicamp, 2019. 199 p.

POELL et al. Plataformização. *Revista Fronteiras – estudos midiáticos* 22(1):2-10, janeiro/abril. Unisinos, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.4013/fem.2020.221.01> Acesso e, 23 de outubro de 2022

PRETTO, N. *Educações, culturas e hackers: escritos e reflexões*. Salvador: Edufba, 2017

PRETTO, NL., e SILVEIRA, SA. (orgs). *Além das redes de Colaboração: internet, Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo*. Salvador: EDUFBA, 2008.

RABELO, L. O que é um Hacker: trajetórias de um termo em uso. *Anais do XXVI Encontro Anual da Compós*, São Paulo-SP, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/3KDoL05> Acesso em 14/04/2022

RAYMOND, E. *The cathedral & the bazaar: musings on Linux and open source by and accidental revolutionary*. 2. rev. ed. Sebastopol, CA: O’Reilly, 2001.

RHEINGOLD, H. *The Virtual Community: Homesteading on the Eletronic Frontier*, Reading, MA: Addison-Wesley, 1993

ROBINS, K. *Cyberspace and the World we live in*. 1996. In: David Bell & Barbara Kennedy (orgs.): *The cybercultures reader*. Londres: Routledge, 2000.

ROSS, A. *Hacking Away at the Counter-Culture*. In: David Bell & Barbara Kennedy (orgs.): *The cybercultures reader*. Londres: Routledge, 2000.

ROSZAK, T. (1988). *O Culto da Informação: O folclore dos computadores e a verdadeira arte de pensar*. São Paulo: Brasiliense

RUBIM, A. A. C. Políticas culturais do governo Lula / Gil: desafios e enfrentamentos **Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, São Paulo, v. 31, n. 1, 2008. DOI: 10.1590/rbcc.v31i1.200. Disponível em: <https://revistas.intercom.org.br/index.php/revistaintercom/article/view/200>. Acesso em: 19 nov. 2022.

RUBIM, A. A. C.; RUBIM, I. Políticas para culturas digitais no Brasil. **Políticas Culturais em**

Revista, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 213–236, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/pculturais/article/view/15128>. Acesso em: 16 nov. 2022.
RUBIM, A.A.C (Org). Políticas culturais no governo Lula, Salvador: EDUFBA, 2010.

RÜDIGER, F. As teorias da cibercultura: perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2013
SAFATLE V; SILVA N; DUNKER, C. (Orgs) Neoliberalismo como gestão do sofrimento psíquico. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

SAFATLE, V. Só mais um esforço. São Paulo: Três Estrelas, 2017

SAMPAIO, R et al. A construção do campo de internet e política: análise dos artigos brasileiros apresentados entre 2000 e 2014. Revista Brasileira de Ciência Política, n. 21. Brasília, setembro – dezembro, 2016, pp 285-320. Disponível em: DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/0103-335220162108> Acesso em: 22 out 2022

SAMPAIO, R. Do conceito de governo aberto às suas relações com a e-democracia. In: PIMENTA, M.S; CANABARRO, D.R; (Orgs). Governança Digital. Porto Alegre: UFRGS/CEGOV, 2014

SANTOS,L. O Programa Cultura Viva e as relações entre os movimentos sociais, as comunidades e o Estado. In: II Congresso Internacional Online de Estudos sobre Culturas, Anais, Junho 2020. Disponível em: <https://tupa.claec.org/index.php/culturas/2020/paper/view/1920> Acesso em: 19/11/2022

SCHWARCZ, L.M; STARLING, H. M. Brasil: Uma Biografia. São Paulo: Companhia das Letras, 2015
SHAW, A. Insurgent expertise: the politics of free/livre and open source software in Brazil. *Journal of Information Technology & Politics*, 8(3), 253–272, 2011, Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/19331681.2011.592063#.VFbwtPnF9K0> Acesso em: 19/11/2022

SILVA, S. P. da. Algoritmos, comunicação digital e democracia: Dimensões culturais e implicações políticas nos processos de Big Data. In: In: MEHL, J.P; SILVA, S.P. da (Orgs.). Cultura digital, internet e apropriações políticas: experiências, desafios e horizontes. Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem, 2017

SILVA, S. P. da; BRAGATTO, R. C; & SAMPAIO R. C (Orgs.), Democracia digital, comunicação política e redes: teoria e prática. Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem, 2016

SILVEIRA, S A. Mobilização colaborativa, cultura hacker e a teoria da propriedade imaterial. In: AGUIAR, Vicente Macedo de (Org.). Software Livre, Cultura Hacker e Ecossistema da Colaboração. São Paulo: Momento Editorial, 2009

SILVEIRA, S. A. A trajetória cypherpunk e suas práticas discursivas. *Revista Eco-Pós*, 19(2), 174–188, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.29146/eco-pos.v19i2.2475> Acesso em: 22 out 2022

SILVEIRA, S. A. da. Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo. Revista USP, Brasil, n. 86, p. 28-39, 2010. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13811> Acesso em 13/04/22

SILVEIRA, S. A. Software livre: a luta pela liberdade do conhecimento. São Paulo: Editora FPA, 2004.

SIMON, I; MIGUEL, S.V. O rossio não rival (The Non-Rival Commons). Revista da USP, n. 86, pp. 66-77, 2010. Disponível em : <https://ssrn.com/abstract=2572056> Acesso em 22 Outubro de 2022

SINGER, A. Brasil, junho de 2013, classes e ideologias cruzadas. In: **Novos estud. CEBRAP** n. 97, Nov ,2013. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/nec/a/6WV7TBcKVrbZDdb7Y8mFVZp/?lang=pt> Acesso em: 19/11/2022

SÖDERBERG, J. Determining social change: The role of technological determinismo in the collective action framing of hackers. *New media & society*, v. 15, n. 8, p. 127-1293, 2013.

SÖDERBERG, J. Inquiring Hacking as Politics: A New Departure in Hacker Studies? *Science, Technology, & Human Values*, v. 42, n. 5, p. 969-980, 2017.

STALLMAN, R. *Free software free society: selected essays of Richard Stallman*. Boston: GNU Press, 2002

SUBER, P. *Open Access*. Cambridge: The MIT Press, 2012

TAKAHASHI, T. *Sociedade da informação no Brasil : livro verde*. Ministério da Ciência e Tecnologia, Brasília, 2000

Taylor, P. A. From hackers to hacktivists: speed bumps on the global superhighway? *New Media & Society*, 7(5), pg.625–646, 2005. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1461444805056009> Acesso em 13/04/2022

THOMPSON, J. B. *Mídia e modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 1998

TURINO, C. *Ponto de Cultura: O Brasil de baixo para cima*. São Paulo: Ana Garibaldi, 2009

TURNER, F. *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press, 2006.

URICCHIO, W. Data, Culture and the Ambivalence of Algorithms. In: SCHÄFER, M. T; KARIN VAN, E.S (Org.). *The Datafied Society: Studying Culture through Data*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2017.

VAN DIJCK, J. *La Cultura de la Conectividad: una história crítica de las redes sociales*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2016.

VELOSO, A. Entrevista concedida para esta Tese, no dia 14 de Julho de 2022

VIANNA, Hermano. Políticas da tropicália. In: BASUALDO, Carlos (Org.). *Tropicália: uma revolução na cultura brasileira*. São Paulo: Cosac Naify, 2007

VISCARDI, J.M. Fake news, verdade e mentira sob a ótica de Jair Bolsonaro no twitter. *Trabalhos em Linguística Aplicada*, n. 59, v.2, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/01031813715891620200520> Acesso em 22 de Outubro de 2022

WILBUR, S. An Archaeology of Cyberspaces: virtuality, community, identity. 1997. In: David Bell & Barbara Kennedy (orgs.): *The cybercultures reader*. Londres: Routledge, 2000.

WOLF, M. *Teorias das Comunicações de Massa*. São Paulo: Martins Fontes, 2008

YU, H; ROBINSON, D G. The new ambiguity of ‘Open Government’. *UCLA L. Rev. Disc*, v. 178, 2012. Disponível em: <https://www.elmot.ug/attachments/article/148/SSRN-id2012489.pdf> Acesso em 22 out 2022

ZANOTTI, A. Comunidades de *software* libre en Argentina: motivaciones, participación, militancia. **Perspectivas de la Comunicación**, v. 7, n. 2, p. 55-74, 2014.

ZÉMOR, P. La Communication Publique. Paris: PUF, 1995

ZUBOFF, S. A era do capitalismo de vigilância: A Luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. Rio de Janeiro : Intrínseca, 2020.

APÊNDICE A

Roteiro das Entrevistas

Entrevista/Questionário

Tese: Que Vírus É Esse? Reflexos da Cultura Hacker na Vida Política Brasileira

1. Como exercício de elucidação, como você definiria o conceito de “Cultura Hacker”?
2. Sabemos que o Brasil, no início dos anos 2000, foi referência na construção de políticas públicas para a cultura. Um dos campos com maior relevância, foi a cultura digital e um propósito de fomento à apropriação social da tecnologia. Diante disso, como você avalia o contexto político-social da época e a conformação de uma equipe de especialistas no MinC gilbertiano? Ou melhor: a que você atribui a sintonia percebida entre a gestão do Ministério da Cultura, no início dos 2000 e seus ativistas/funcionários?
3. Na sua avaliação, quais foram os principais frutos da ação sistemática do então governo federal para com o fomento à cultura digital? Em que iniciativas, políticas, deliberações você mais visualiza resultados? E no exterior, você percebeu repercussão sobre um certo protagonismo brasileiro em relação ao entendimento da importância do Estado pautar cultura digital em suas políticas?
4. Se pensarmos na conduta da política cultural brasileira, antes do debate sobre cultura digital alcançar certo patamar de importância na agenda, como você compreende o trato à cultura dado pelas políticas de estado, no Brasil? Há alguma alteração ou “evolução” com o advento da cultura digital na pauta política?
5. Ideias e iniciativas como *Copyleft*, *Cultura Livre*, *Creative Commons* pautaram discursos e narrativas do Ministério da Cultura e outras instâncias do governo federal brasileiro, no início dos anos 2000. Qual sua avaliação em relação a esses conceitos e como você os situa no debate atual sobre acesso e participação social?
6. Para você, quais efeitos as políticas públicas brasileiras – como os Pontos de Cultura – com forte influência do ideário hacker – possuem para o debate atual sobre cultura política e crise democrática?
7. Por fim, Gilberto Gil, enquanto gestor do MinC se afirmava “ministro hacker. Como você avalia essa autodeclaração? Podemos fazer uma relação entre a potência/mito antropofágico brasileiro e cultura digital?