



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA**

**MÔNICA RAMALHO DE ALBUQUERQUE**

**EXISTE VIDA ALÉM DO CÓDIGO BINÁRIO?**

**Os *hackers* e o redimensionamento de princípios modernos  
em práticas pós-modernas na *sociedade informacional***

**João Pessoa  
2009**

Universidade Federal de Paraíba  
Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes  
Departamento de Ciências Sociais  
Programa de Pós-Graduação em Sociologia

## **EXISTE VIDA ALÉM DO CÓDIGO BINÁRIO?**

**Os *hackers* e o redimensionamento de princípios modernos  
em práticas pós-modernas na *sociedade informacional***

Trabalho de Dissertação realizado pela aluna Mônica Ramalho de Albuquerque, submetido ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia, da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Mestre em Sociologia. Sob a orientação do Prof. Dr. Jean de Carvalho Costa.

João Pessoa  
2009

MÔNICA RAMALHO DE ALBUQUERQUE

EXISTE VIDA ALÉM DO CÓDIGO BINÁRIO?

Os *hackers* e o redimensionamento de princípios modernos  
em práticas pós-modernas na *sociedade informacional*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-  
Graduação em Sociologia da Universidade  
Federal da Paraíba – UFPB como requisito  
para a obtenção do título de Mestre em  
Sociologia

**BANCA EXAMINADORA**

Prof. Dr. Jean Carlo de Carvalho Costa  
(Orientador/UFPB)

Prof. Dr. Adriano de Léon  
(Examinador Titular Interno/UFPB)

Prof. Dr. Cláudio Cardoso de Paiva  
(Examinador Titular Externo/UFPB)

A345e *Albuquerque, Mônica Ramalho de.*  
*Existe vida além do código binário? Os hackers*  
*e o redimensionamento de princípios modernos em*  
*práticas pós-modernas na sociedade informacional /*  
*Mônica Ramalho de Albuquerque.- João Pessoa,*  
*2011.*  
*97f.*  
*Orientador: Jean de Carvalho Costa*  
*Dissertação (Mestrado) – UFPB/CCHLA*  
*1. Comunicação. 2. Tecnologias da informação*  
*e comunicação. 3. Cibercultura. 4. Hackers. 5.*  
*Sociedade informacional.*

Para Maria, minha mãe  
Reinaldo, meu pai, *in memoriam*

e

Rieg Wasa-Rodig  
*Por todo amor que houver nessa vida*

*O nosso é um tempo de romper barreiras, de suprir velhas categorias – de fazer sondagens em todas as direções. Quando dois elementos, aparentemente disparatados, são equilibrados, justapostos de modo novo e único, freqüentemente acontecem surpreendentes descobertas [...] a angústia é, em grande parte, o resultado de se tentar cumprir as tarefas de hoje com as ferramentas de ontem – com os conceitos de ontem.*

Marshall McLuhan; Quentin Fiore  
O meio são as MASSA-gens

*Of all the major players in the Hacker Crackdown: the phone companies, law enforcement, the civil libertarians, and the "hackers" themselves -- the "hackers" are by far the most mysterious, by far the hardest to understand, by far the weirdest.*

Bruce Sterling  
Hacker Crackdown:  
Law and disorder in the electronic frontier

## AGRADECIMENTOS

Minha profunda gratidão ao Programa de Pós Graduação em Sociologia da Universidade Federal da Paraíba e a CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - por me fornecerem oportunidades e ferramentas fundamentais para que esta pesquisa fosse realizada.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Jean Carlo de Carvalho Costa.

Ao coordenador do PPGS/UFPB Prof. Dr. Adriano de León e Prof. Dr Cláudio Cardoso de Paiva por comporem a banca na defesa da dissertação.

Ao Prof. Dr Anderson Moebus Retondar pelas suas críticas e sugestões que ajudaram este trabalho a encontrar novos questionamentos na sua qualificação.

Gostaria, também, de estender essa gratidão aos secretários acadêmicos e a todos os professores com o qual tive a oportunidade de trabalhar no PPGS/UFPB.

Esta pesquisa não existiria sem o apoio, a consideração e o desafio colocado pelas pessoas que me inspiraram e se tornaram fundamentais nesse processo, independente de sua participação.

À minha mãe e meu irmão pelo apoio, torcida e família.

À Rieg Wasa Rodig por todas as suas idéias que percorrem o trabalho, sua coragem de ir além e sua generosidade, desprendimento, esperança, alegria e, especialmente, seu amor.

À querida amiga Katarine Lima por estar a tantos anos em minha vida sempre de braços abertos nas dificuldades, na torcida e apontando para outros horizontes.

Serei eternamente grata a Juliana Tavares, sem ela eu não teria feito a seleção para o mestrado e com a sua grande amizade, coragem, apoio, longas conversas, risadas e idéias, a minha vida fica mais arco-íris.

Aos amigos Juliana e Breno pela amizade de longa data, especialmente por abrirem a porta de sua casa em Brasília.

Ao meu pai honorário, amigo e terapeuta holístico Luis Aurélio e sua família, especialmente, sua filha Christina Gladys, que com amizade e generosidade esteve presente em etapas decisivas desse trabalho.

Minha gratidão pela amizade, palavras, ponderações e amor que Ednando me presenteia a tantos anos.

Não posso deixar de lado, meus *companheiros do PPGS*, especialmente, Jander (a quem nada escapa ao radar!), Luciana, Edson e Azenê por serem camaradas nas dificuldades acadêmicas e na vida. Grandes profissionais e seres humanos.

Por fim, mas não menos importante, quero agradecer a todas as pessoas que foram entrevistadas ou me ajudaram nesse processo, contribuindo de uma forma ou de outra para o desenvolvimento da pesquisa, principalmente, Diego Weimar, os coordenadores, organizadores, palestrantes e participantes do Hackers to Hackers Fourth Edition, Campus Party 2008, 9º Fórum Internacional de Software Livre e II Encontro de Software Livre da Paraíba.

## RESUMO

A partir do desenvolvimento das novas tecnologias da informação e comunicação no século XX, novos fenômenos sociais e estéticos surgiram na adaptação de elementos culturais, políticos e econômicos a esse redimensionamento. Os *hackers* e suas práticas são um desdobramento deste cenário e compõem o *underground da informática*. Este trabalho se propõe a buscar compreender a partir da influência das novas tecnologias da informação e comunicação nas relações sociais, o surgimento de novos sujeitos e elementos de identificação representados aqui pelos *hackers*. Para tanto, se faz necessário tecer uma discussão teórica acerca do desenvolvimento da modernidade e pós-modernidade, considerando a *teoria pós-industrial* e a relação da ciência e tecnologia nessa discussão voltada para a *sociedade informacional*. Isso implica em reconhecer os elementos que compõem a cibercultura e contrapor as atividades e ideais dos *hackers* com aspectos que demonstram a *instrumentalização tecnológica e da informação* como forma de controle do conhecimento e da dinâmica da sociedade atual. Por fim, esperamos identificar através das entrevistas feitas, os aspectos que estruturam a os elementos de identificação *hacker*, seus ideais, ética e práticas sociais.

Palavras – chave: *Hackers*; novas tecnologias da informação e comunicação; cibercultura; modernidade; pós-modernidade;

## ABSTRACT

After the development of new information and communication technologies in the twentieth century, new social and aesthetic phenomena emerged by the adaptation of cultural, political and economic elements reestablishment. The hacker's and their actions are an unfolding of this scenario and they are part of the *computer underground*. This study seeks to understand the influence of new information and communication technologies in social relations, the emergence of new subjects and elements of identification that are represented here by the hackers. Thus, it is necessary to make a theoretical discussion about the development of modernity and the post-modernity, considering post-industrial theory and following the relationship of science and technology in this discussion that turned to *informational society*. This implies to recognize the elements that form the cyberculture and counter activities and ideals of the hackers with aspects that show the instrumentation and information technology as a way to control knowledge and the dynamics of society today. Finally, we hope to identify through interviews that were conducted, the issues that structure the hacker's identity elements, their ideals, ethics and social practices.

Key – words: Hackers; new information and communication technologies; cyberculture; modernity; *post-modernity*.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
<b>A SOCIEDADE INFORMACIONAL E A EXPRESSÃO HACKER: POR ENTRE A MODERNIDADE E A TEMPORALIDADE PÓS-MODERNA.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1 UMA VOLTA PELO PASSADO .....</b>	<b>21</b>
<b>1.2 CIBERCULTURA E NOVAS IDENTIFICAÇÕES .....</b>	<b>27</b>
<b>1.3 HACKERS: CONTEXTO E PRINCÍPIOS .....</b>	<b>32</b>
<b>A PROCURA DOS HACKERS .....</b>	<b>41</b>
<b>2.1 A CONSTRUÇÃO DO CAMINHO METODOLÓGICO .....</b>	<b>41</b>
<b>2.2 O QUE ESTÁ ALÉM DA TELA.....</b>	<b>46</b>
2.2.1 HACKERS TO HACKERS CONFERENCE: H2HC FOURTH EDITION - 08 e 09/11/2008.....	46
2.2.2 CAMPUS PARTY 2008 .....	51
2.2.3 9º FÓRUM INTERNACIONAL DE SOFTWARE LIVRE: FISL 9.0 - 17,18 e 19 de abril 2008.....	56
2.2.4 II ENCONTRO DE SOFTWARE LIVRE DA PARAÍBA: II ENSOL - 02, 03 e 04 de maio de 2008.....	59
<b>ENCONTROS E DESENCONTROS: DESCONSTRUINDO E REVISITANDO PERSPECTIVAS.....</b>	<b>61</b>
<b>3.1 POR ENTRE AS DIVISAS HACKER E CRACKER .....</b>	<b>65</b>
<b>3.2 A BUSCA PELO CONHECIMENTO E A REVOLUÇÃO LIVRE .....</b>	<b>73</b>
<b>3.3 CULTURA HACKER NO BRASIL.....</b>	<b>83</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>87</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>92</b>
<b>SINOPSES.....</b>	<b>998</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>99</b>
<b>ANEXO .....</b>	<b>100</b>

## INTRODUÇÃO

A relação dos seres humanos com o tempo questiona a sua própria existência, mesmo se considerarmos existência a partir da idéia de duração ou se considerarmos diferentes formas de existir condicionadas a diferentes tipos de espaço. O tempo será, fundamentalmente, característico da experiência humana. (WHITROW, 1993).

A busca do ser humano pelo significado e a interpretação do presente, sua conexão com o passado e as possibilidades do futuro, colocam tempo e espaço como “categorias básicas da existência humana” (HARVEY, 2007, p.187). Categorias que movem os indivíduos a criarem artifícios e formas para que sua existência se desenvolva no mundo social, independente de como o momento dessa existência é compreendido.

A era chamada de pós-moderna, considerada como “uma mudança de direção, uma reorganização em profundidade do modo de funcionamento social e cultural” (LIPOVETSKY, 2004, p.51-52), caracterizada pela rápida expansão do consumo e da comunicação de massa e estruturada na crescente individualização e valorização do hedonismo, provoca discussões em torno da sua compreensão como um tempo de ruptura, prolongamento ou ápice da modernidade.

Por isso, consideramos que os aspectos da *temporalidade* pós-moderna envolvem elementos que influenciam diferentes âmbitos da sociedade, tendo como um dos resultados, o enfraquecimento das normas autoritárias e disciplinares e a crescente frequência da taxa de risco em um grande número de práticas política, sociais e culturais (LOON, 2002).

Podemos perceber que a tentativa de se definir e nomear um tempo na história da humanidade passa pela caracterização e a interpretação desse tempo, por meio da reflexão sobre as relações sociais, bem como sua a produção de valores, normas e as diretrizes da economia e da política que abrange as sociedades que o contém (CORVISIER, 1995). Embora, a “nossa consciência de tempo seja produto da evolução humana, nossas idéias de tempo são [...] construções intelectuais que resultam na experiência e na ação” (WHITROW, 1993, p.18).

É por isso que se torna possível considerar que os fenômenos culturais podem ser refletidos a partir do mundo sócio-histórico que tem como base um *campo de significados* que são produzidos, construídos e recebidos pelos indivíduos desse mundo (THOMPSON, 1995). Indivíduos que desenvolvem a tecnologia correspondente ao seu tempo, confirmando que a “tecnologia é sociedade, e a sociedade não pode ser entendida nem representada sem as suas ferramentas tecnológicas” (CASTELLS, 1996, p. 43). Desse modo, na *sociedade*

*informacional*, a internet, como um sistema automatizado de informação, se torna o espaço ao qual o fluxo de informação é integrado nas comunicações por entre os indivíduos e as coletividades, demonstrando que a informação é um segmento que só possui sentido na comunicação (WOLTON, 2004).

Portanto, para compreender o funcionamento das nossas “*idéias de tempo*” (WHITROW, 1993) considerando a pós-modernidade, se faz necessário refletir sobre os alcances econômicos e políticos, que aliados à ciência e tecnologia, proporcionam a formação de elementos que circundam a cibercultura e as relações que estão em seu núcleo. Isto implica em refletir sobre o *pensamento tecnológico moderno* e a transformação da sua expressão objetiva em prática que articula elementos de uma era que tem como produto a própria informação (RÜDGER, 2007). Dessa maneira, pode-se cogitar uma nova perspectiva em torno do desenvolvimento tecnológico que conecta as relações sociais, proporcionando o sentido para o desenvolvimento das novas tecnologias da informação e cibercultura.

Esses elementos levam a pensar que, no século XX, o desenvolvimento da cibercultura tanto representa a “expressão do projeto moderno de controle racional do mundo - quanto o - esforço em redimensionar esse mundo de acordo com o espírito da fantasia arcaica e não racional” (RÜDGER, 2007, p.161). Este controle racional e o espírito de fantasia não racional são elementos que marcam o surgimento dos *hackers* que está diretamente ligado a história dos computadores e a cibercultura, confirmando que no século XX: “Não foi apenas todo o sistema de tecnologia que mudou, mas, também, suas interações sociais e organizacionais” (CASTELLS, 1996, p.80).

Assim, é possível considerar que o salto dado pela ciência e tecnologia na era moderna foi um dos primeiros passos para diferentes formas de pensar a realidade e o mundo, inicialmente, impulsionados pela divergência com a visão teocêntrica da época. O que levou a razão e a ciência, sustentados pelo *movimento iluminista* na Europa, a representarem as diversas possibilidades na construção de um mundo novo que rejeitava seu passado medieval e questionava os valores morais e teológicos predominantes na Idade Média (FEATHERSTONE, 1995). Nesse momento, a verdade deixou de ser algo sagrado e absoluto, para tornar-se passível de investigação teórica e empírica, iniciando um caminho de “popularização” da informação.

No século XIX, a ciência moderna passou por um processo de invalidação dos seus enquadramentos causada pela *crise de conceitos* como razão, verdade e progresso e que levou a busca por novos enquadramentos teóricos provocada pelas transformações tecnológicas sobre a maneira de como criar, desenvolver e aplicar o conhecimento (LYOTARD, 1986).

Isto trouxe para o centro da relação entre ciência e tecnologia, pesquisa e desenvolvimento como fontes das inovações do conhecimento teórico, transformando a universidade na instituição primordial da *sociedade pós-industrial* que reforça um *complexo científico-administrativo*, envolvendo governo, ciência e a própria universidade (BELL, 1973, p. 241).

Posteriormente, a *crise do materialismo histórico* representado pela *nova esquerda* e sua prática na *política cultural* seguia as reivindicações dos movimentos sociais que surgiram da fragmentação da *velha esquerda* do *marxismo ortodoxo* e dos partidos comunistas tradicionais (HARVEY, 1992), influenciando as novas organizações do mundo do trabalho e a descoberta da *informação como força de produção* (LYTOARD, 1986) na consolidação de uma nova economia, a *economia informacional, global e em rede* (CASTELLS, 2006).

Sendo assim, através do novo paradigma tecnológico que surge com o desenvolvimento das *novas tecnologias da informação*, considerada como a *Terceira Revolução Industrial* (CASTELLS, 2006), o século XX apresentou um sistema político-econômico que redimensionou a sociedade em torno da informação. As relações sociais e os elementos de identificação passaram a ser construídos dentro da perspectiva do *consumo* para uma *estetização da vida cotidiana* (FEATHERSTONE, 1995), mediada pelas novas tecnologias da informação e comunicação

Entretanto, os *hackers* em meio a essas transformações na sociedade, de acordo com os dados colhidos na pesquisa de campo, entram em contradição com a organização dos elementos de identificação da comunidade que busca seguir um código de ética e valores específicos, pois a dinâmica da *sociedade informacional* em meio à *temporalidade pós-moderna* fragmenta as relações sociais em novos olhares, novas formas de *ser* e *pertencer*, direcionando a “*novas maneiras de existir*”.

O grupo chamado *The Hackers* surgiu nos Estados Unidos como uma contracultura que se desenvolvia influenciada pelos movimentos da década de 1960 em sua versão mais libertária e utópica (CASTELLS, 1996). Desde então, os *hackers* se dividem na *sociedade informacional*, sob uma tendência em evidenciar e contestar as hierarquias e distribuição de poder. Elementos que enfatizam suas práticas como risco, em uma sociedade tomada pelo perigo eminente de desestruturação das suas bases.

A partir destes pontos, no primeiro capítulo iremos analisar as transformações sociais que permeiam o debate entre modernidade e pós-modernidade, além da chamada *crise da identidade* que nos leva ao *descentramento do sujeito cartesiano* (HALL, 2001), considerando a pós-modernidade como a expressão *cultural do capitalismo tardio* (JAMESON, 1996) e uma variação da *teoria pós-industrial* (KUMAR, 2006), o que nos leva

a compreendê-la não como um tempo definido, mas como um aspecto da própria modernidade. Por isso, ao invés de considerarmos um tempo chamado de pós-moderno, consideramos uma *temporalidade pós-moderna*. Esses elementos nos guiam para as mudanças que seguem a revolução das novas tecnologias da informação e comunicação na sociedade, considerando essa uma *sociedade informacional*, que cultiva o desenvolvimento da cibercultura e alimenta os nossos questionamentos sobre quem são os *hackers* em meio a essas dimensões, como eles são vistos, como se reconhecem, quais são os princípios que nutrem e como isso se configura nos limites da modernidade e *temporalidade pós-moderna*.

No segundo capítulo, tratamos da construção do caminho metodológico, descrevendo o uso das técnicas ligadas a metodologia qualitativa na pesquisa de campo para compreensão dos elementos de identificação que são introjetados e expressados pelos *hackers*, a dinâmica das suas relações, organização dos princípios que unem o grupo, os aspectos que giram em torno do reconhecimento de uma determinada imagem que eles querem seguir e como esta imagem esta relacionada às práticas *hacker*. O trabalho etnográfico realizado no H2HC Fourth Edition - Hackers to Hackers Conference, Campus Party 2008, FISL 9.0 - 9º Fórum Internacional de Software Livre e II ENSOL – Encontro de Software Livre da Paraíba tem como objetivo demonstrar como se organizam determinados aspectos dessas questões a partir da observação participante, das entrevistas e da própria vivência da pesquisadora no campo.

Por fim, no terceiro capítulo iremos debater, a partir das entrevistas concedidas nos eventos pelos *hackers* e ativistas do *movimento software livre*, a produção e o emprego dos elementos indentificatórios do grupo, que faz parte do *underground da informática na cultura digital* (LEMOS, 2001) e como isso se relaciona com a sociedade contemporânea, considerando a moderna estrutura de se manter uma identidade fixa quando na *sociedade informacional* se sobrevive por meio da *temporalidade pós-moderna*, considerando-os como um contraponto de resistência e rebeldia frente as novas tecnologias da informação e comunicação (MEYER; THOMAS, 1990).

## CAPÍTULO 1

### A SOCIEDADE INFORMACIONAL E A EXPRESSÃO HACKER: POR ENTRE A MODERNIDADE E A TEMPORALIDADE PÓS-MODERNA

*Because something is happening here  
But you don't know what it is  
Do you, Mister Jones?*

Bob Dylan.

No século XX, as implicações trazidas pelo redimensionamento social, a partir da *convergência* entre a telecomunicação, microeletrônica, computação, optoeletrônica e a engenharia genética, as chamadas tecnologias da informação, fizeram com que os indivíduos fossem expostos a diferentes possibilidades que transformaram a sua experiência com o espaço-tempo e provocaram dúvidas sobre a sua noção de existência ou, simplesmente, um diferente *modo de existir* em sociedade (CASTELLS, 2006).

Estas possibilidades desafiaram não só a cultura, mas todo o sistema político e econômico da sua época por meio do desenvolvimento de um mundo que se tornou digital (NEGROPONTE apud CASTELLS, 2006). Estes elementos nos levam a acreditar que “a tecnologia constitui não apenas uma esfera da realidade, mas uma ordem da realidade, possuidora de sua própria racionalidade” (N. ROTENSTREICH apud SANTOS, 2006, p.121). Pois, “a cada período técnico corresponde uma mudança geral nas relações sociais” (SANTOS, 2006, p.203). Isto significa dizer que, as novas tecnologias da informação e da comunicação ajudaram a transformar a organização social vigente em uma *sociedade informacional*<sup>1</sup>, com uma *economia global* e em *rede* que tem na produção, no processamento e na transmissão da informação as fontes fundamentais de produtividade (CASTELLS, 2006), servindo como plataforma para novas práticas sociais caracterizadas pelo efêmero, pela *liquidez* e o imediatismo, que questionam o que dimensiona o *ser* e o *estar* no mundo, fragmentando a relação simbólica na interação entre os indivíduos como uma *celebração móvel* (HALL, 2001).

---

<sup>1</sup> Segundo Castells (2006, p.64-65), existem diferenças entre os conceitos sociedade da informação e sociedade informacional. “Sociedade da informação enfatiza o papel da informação na sociedade (...) em seu sentido mais amplo, por exemplo, como comunicação de conhecimentos (...). Ao contrário, o termo sociedade informacional indica o atributo de uma forma específica de organização social em que a geração, o processamento e a transmissão da informação tornaram-se fontes fundamentais na produtividade e poder devido às novas condições tecnológicas surgidas nesse período histórico”.

O efeito resultante das novas tecnologias da informação na revolução tecnológica atual “possui uma função de penetrabilidade da informação por toda a estrutura social” (CASTELLS, 2006, p.114). Isso foi possível devido a *sociedade industrial* que capacitou a mente humana para esta revolução (CASTELLS, 2006). Entretanto, o conceito sobre a *sociedade industrial*, já não consegue explicar a organização social da segunda metade do século XX e por isso, os debates feitos por importantes sociólogos da época a exemplo de Daniel Bell<sup>2</sup>, que buscavam compreender a “nova configuração”, chegaram a um relativo consenso em torno da tese de que o *industrialismo clássico* pensado por Weber, Marx e Durkheim, tinha alcançado um ponto crítico que podia ser confirmado pelas mudanças que as sociedades ocidentais atravessaram, no século passado e resultaram na necessidade de repensar a sua dinâmica por meio da chamada *teoria pós-industrial* e, posteriormente, por suas variações como a idéia da *sociedade de informação*, *teorias do pós-fordismo* e da *pós-modernidade* (KUMAR, 2006).

A crença na pós-modernidade como uma categoria analítica que abarca os elementos constitutivos da atualidade por abranger as mudanças na economia, política e cultura, é seguida por uma tensa batalha feita por teóricos descrentes do ecletismo desse termo, a exemplo de Anthony Giddens<sup>3</sup> que defende um período de radicalização dos elementos modernos que ainda não leva ao seu fim em um estágio considerado como alta-modernidade, e dos teóricos que consideram-na como “uma reorganização em profundidade do modo de funcionamento social e cultural das sociedades democráticas” (LIPOVETSKY, 2004, p. 52) e que surgiu com as transformações que afetaram a racionalidade científica, a produção econômica e as formas de *sociabilidade*, “a constituição social e moral de ‘relatedness’ (o estado de estar relacionado)” (STRATHERN apud McCALLUM, 1998), reconfigurando a sociedade, na *cultura do capitalismo tardio* (JAMESON, 1996), um capitalismo modificado pelo informacionalismo (KUMAR, 2006). Esses elementos ampliam os limites desse novo modelo que “deixa de ser simples apropriação de um valor de uso para tornar-se consumo de signos e imagens” (FEATHERSTONE, 1995, p.109), haja vista que a sociedade passa de uma sociedade do consumo de bens para uma sociedade do consumo de serviços (HARVEY, 2007). Nada é fixo, na era do imediatismo, “tudo o que é sólido se desmancha no ar” (BERMAN, 1986, p.13).

---

<sup>2</sup> Citado por Kumar (2006): BELL, Daniel (1973). *The Coming of Post – Industrial Society*. Nova York: Basic Books. A expressão *sociedade pós-industrial* foi criada por ele.

<sup>3</sup> Ver: GIDDENS, Anthony. *As Conseqüências da Modernidade*. Tradução: Raul Fiker, São Paulo: Ed. UNESP, 1991.

O *sujeito cartesiano*, “racional, pensante e consciente, situado no centro do conhecimento” (HALL,2001, p.27), foi “substituído” pelo *sujeito pós-moderno*, um sujeito que absorve múltiplas identidades em diferentes subjetividades. Uma dessas subjetividades seria a *subjetividade ciber* que possibilita “novas formas de interação homem máquina, que se caracterizam por não respeitar as fronteiras ontológicas modernas”(OLIVEIRA, 2003, p.01). Sendo assim, a partir destes parâmetros unidos às novas tecnologias da informação e comunicação, novamente “assistimos a um rearranjo das narrativas, dos saberes e das condições de subjetividade” (OLIVEIRA, 2003, p.02) tornando-se a base para a cibercultura:

A forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática a partir da década de 1970 [...] Antes de ser uma cultura pilotada (*kubernetes*, cibernética) pela tecnologia, trata-se de uma relação que se estabelece pela emergência de novas formas sociais que surgiram a partir da década de sessenta (a sociabilidade pós-moderna) e das novas tecnologias digitais. Esta sinergia vai criar a cibercultura. (LEMONS, 2003, p.11)

Dessa maneira, a cibercultura envolve técnicas que são consideradas como “um conjunto de meios instrumentais e sociais, com os quais o homem realiza sua vida, produz e, ao mesmo tempo, cria espaço.” (SANTOS, 2006, p16) através de práticas, atitudes, modos de pensamento e valores que se desenvolvem com a expansão do ciberespaço<sup>4</sup>, “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 1999, p.17).

A partir disso, a cibercultura refreia a visão fáustica<sup>5</sup> dos tecnóforos<sup>6</sup> como os *neoluditas*<sup>7</sup>, para tornar-se um espaço no qual as máquinas são como *extensões humanas* e são utilizadas de acordo com o tecno-realismo ao qual estão inseridas. Isto significa considerar que a técnica está de acordo com o processo político e sócio-econômico do seu tempo, não possuindo sentido em si mesma, o que lhe retira a neutralidade (RÜDIGER, 2007). Significa

---

<sup>4</sup> “Em seu livro *The Hacker Crackdown - Law and Disorder on the Electronic Frontier*, Bruce Sterling comenta que o termo *cyberspace* surgiu em 1982 na literatura *cyberpunk* (Sterling, 1992, p. XI). Naquele ano, William Gibson lançou *Neuromancer*, considerado um clássico da literatura *cyberpunk*, que além do termo *cyberspace*, também introduziu o termo *matrix* para se referir ao ciberespaço como uma rede global de simulação.” (KIM, 2004)

<sup>5</sup> “Perspectiva cultural ou naturalista devedora no nome à lenda do Dr. Fausto (século XVI) e conforme a qual a técnica é uma força criada pelo homem que tende a dele se emancipar, e em seguida, a assumir um desenvolvimento autônomo acarretando a sua destruição” (RÜDIGER, 2007, p. 184).

<sup>6</sup> Atitude tecnófoba apoiada no mito de Fausto é uma “corrente de entendimento axiológico definida pela consciência cotidiana e que visualiza como negativo ou nefasto para o homem o desenvolvimento científico e tecnológico” (RÜDIGER, 2007, p. 186).

<sup>7</sup> Movimento que surge na década de 1990, com base política que vai do anarquismo, como os anarcoprimitivistas, ao conservadorismo dos ecologistas radicais, e está enraizado nos princípios Luditas, o primeiro grupo trabalhista organizado por artesões britânicos que se opunham ao desenvolvimento tecnológico e destruíam as máquinas de manufatura. Os dois movimentos possuem diferenças, mas focam suas ações contra injustas condições trabalhistas. Ver mais sobre o assunto no trabalho de Steven E. Jones “Against Technology: from the Luddites to Neo-Ludism”, no site On-line Luddism Index - <http://www.sniggle.net/ludd.php> e no site do movimento Earth First!- <http://www.earthfirst.org/about.htm> e do seu dissidente Earth Liberation Front - <http://www.elfpressoffice.org>

dizer ainda que é preciso compreender a técnica como a união entre os saberes de uma época e os movimentos que ocorrem na organização social que definem os sentidos desse saber e os seus objetivos.

A internet, a rede mundial de computadores<sup>8</sup>, e com ela a *World Wide Web* (WWW)<sup>9</sup>, é uma das principais figuras deste panorama e são utilizadas como veículos que possibilitam um espaço de comunicação mais flexível, fazendo com que a hierarquia entre o comunicador e o sujeito seja feita por um compartilhamento horizontalizado da informação no espaço virtual. Sendo assim, a comunicação, entendida a partir do latim *comunicare*, quando significando comunhão, o compartilhamento da comunicação é tido como um processo horizontal no qual o diálogo é a sua principal característica. Dessa maneira, a relação entre emissor e receptor é flexível, rompendo com os papéis fixos que definem que o emissor seleciona e emite mensagens, enquanto que o receptor apenas as interpreta (Oliveira, s/d).

Pensando desta maneira, podemos perceber que a comunicação na cultura digital se encaixa nesse contexto. Isto é comprovado com as práticas desenvolvidas na internet. A *sociabilidade* é estabelecida pela linguagem a qual os indivíduos conectados à rede, compõem os seus *campos de significação*. É por isto que com o ciberespaço, as reflexões sobre *mente e corpo*, são redimensionadas pelo conjunto de elementos significatórios que formam a cibercultura, resultando em um espaço onde o indivíduo assume o poder de *fantasiar sobre si mesmo*, por meio da mediação com os outros *personagens* que participam deste espaço (RÜDIGER, 2007). Pois, os indivíduos imersos no ciberespaço, não apenas se comunicam em um sistema de *códigos de identificação*, eles lidam com identidades que são “incorporadas, intercambiadas, complementadas, substituídas, transitáveis” (SANTAELLA, 2004, p.53). No universo das novas tecnologias da informação e comunicação o sujeito pode sempre reinventar sua existência sendo:

Multiplicado em bancos de dados, dispersado em mensagens eletrônicas, descontextualizado e reidentificado em comerciais de tv, dissolvido e rematerializado continuamente em algum ponto na incessante transmissão e recepção eletrônicas de símbolos (SANTAELLA, 2004, p.53) .

O ciberespaço, considerado como uma forma de virtual e de virtualização, a *virtualização em rede* (Alves, s/d), propicia as variações identitárias e desconsidera barreiras

---

<sup>8</sup> “Internet vem de *internetworking* (ligação entre redes) (...) é o conjunto de todas as redes e *gateways* que usam protocolos TCP/IP (...) para o transporte da informação.” (LÉVY, 1999, p.255)

<sup>9</sup> Sistema em hipermídia para acesso da informação através da *internet*. Foi desenvolvida por Tim Berners-Lee. (tradução nossa - mais detalhes no site: <http://www.w3.org/People/Berners-Lee>). “Na web tudo é representado em hipermídia (em formato HTML) e os documentos estão ligados por meio de *links* e outros documentos. A web engloba o seu próprio protocolo, HTTP e também alguns protocolos anteriores, tais como FTP, *gopher* e Telnet.” (LÉVY, 1999, p. 259)

geográficas e temporais, devido a sua característica desterritorializadora. No espaço virtual o *ser* é capaz de existir em condições que vão além das noções sobre existência reconhecidas, formando novas relações e concebendo novas práticas, a partir da aceitação de que se é possível experienciar a vida por novas e diferentes percepções. Este fenômeno é concebível pelas “ilusões do virtual, mas que tem ares de realidade. Se a realidade pode ser virtual, a virtualidade também pode ser real” (MARTINS, 2004). No entanto, muito embora a visão prometéica<sup>10</sup> e os tecnófilos<sup>11</sup> estejam mais presentes na cibercultura, haja vista o desenvolvimento contínuo de determinados setores como a WWW, a visão fáustica ainda persiste devido à desconfiança de alguns críticos da tecnologia, frente às inúmeras possibilidades relativas à interação homem-máquina e o desenvolvimento de grupos *neoluditas*:

O hibridismo com a máquina é perda de subjetividade e pode levar a novas formas de controle e dominação, inclusive dominação pela própria máquina. O sujeito conectado é um sujeito rastreado. As infinitas possibilidades de conexão não são liberatórias. Mas o interesse suscitado pelas novas tecnologias de informação e de comunicação não se reduz a seu potencial de emancipação ou sujeição do indivíduo. (OLIVEIRA, 2003.)

Os novos elementos de identificação que surgiram com a cibercultura, como os elementos que formam o universo *cyberpunk*<sup>12</sup> em grupos como *phreakers*, *cyberpunks*, *crackers*, *zippies*, *otakus*, entre outros<sup>13</sup>, constituem o que seria o *underground da informática* (LEMOS, 2001) e aparecem como uma resposta desafiadora às antigas configurações, como a que defende Wark (1992) “de certa maneira, subculturas são sempre um produto dos meios de comunicação - e tecnologia - de sua época”<sup>14</sup>, corroborando com o conceito de tecno-realismo. Foi assim com os *hippies* na década de 1960 e com os *punks* nos finais dos anos 1970<sup>15</sup>. Pois, “os resultados de uma revolução tecnológica em geral só ficam evidentes quando esta já se alastrou reconfigurando a sociedade” (SILVEIRA, 2005, p.05). Dessa maneira, como um dos principais representantes da cibercultura temos os *hackers*.

---

<sup>10</sup> “Perspectiva devedora do nome ao mito grego de Prometeu e conforme a qual a técnica é uma força criada pelo homem e pela qual é levado a fazer enormes sacrifícios, mas que, em última instância, representa seu maior bem e a sua única forma de salvação intramundana” (RÜDIGER, 2007, p. 185).

<sup>11</sup> Atitude tecnófila – “corrente de entendimento axiológico definida pela consciência cotidiana e que visualiza como positivo ou favorável para o homem o desenvolvimento científico e tecnológico” (RÜDIGER, 2007, p. 186).

<sup>12</sup> O termo *cyberpunk* tem suas origens no movimento literário homônimo de ficção científica nos Estados Unidos, sendo considerada como uma narrativa tipicamente pós-moderna passou a ser usado também para designar os “ciber-rebeldes” (LEMOS, 2004).

<sup>13</sup> Ver mais detalhes no *site* The Cyberpunk Project: <http://project.cyberpunk.ru/idb/people.html>

<sup>14</sup> “In a sense, subcultures are always a product of the media technology of the age” (WARK, 1992 - tradução nossa).

<sup>15</sup> Ver mais detalhes em AMARAL, Adriana. (2006). *Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, Coleção Cibercultura, 239p.

Sendo assim, pensar em cibercultura, ciberespaço e a criação da internet é pensar sobre *hackers*, já que uma das bases da primeira revolução da tecnologia da informação (CASTELLS, 2006) se encontra em 1950 quando os primeiros *hackers* começaram a surgir em Universidades, como *Massachussets Institute of Technology* — M.I.T e a *University of California, Los Angeles* – UCLA. Já nessa época, mantinham uma atitude que se opunha ao autoritarismo, criticava a conduta de empresas como a IBM<sup>16</sup> e defendiam a abertura e descentralização da informação. Entretanto, a maior parte da população desconhece estes princípios que são obscurecidos pela ênfase no *estereótipo* do *criminoso virtual* reforçado pela mídia, para poder apontar um responsável pelos crimes cometidos no ciberespaço<sup>17</sup> (AMARAL, 2005).

Os *hackers* fazem parte do que seria o *underground da informática* (LEMOS, 2001) ou *computer underground* (MEYER; THOMAS, 1990), uma *comunidade invisível* que pode ser considerado como, “um desafio e uma paródia da cultura convencional, como uma divertida atitude que rejeita a seriedade da tecnocracia e como uma substituição irônica do *controle tecnológico racional* do presente por um futuro anárquico e divertido” (MEYER; THOMAS, 1990)<sup>18</sup>. Uma comunidade que possui uma complexa dinâmica social e é caracterizada por normas de reciprocidade com sofisticados rituais de socialização, rede de compartilhamento de informações e um explícito sistema de valores (MEYER; THOMAS, 1990).

Esse *tecno-anarquismo*, representado por grupos como *Legion of Doom*<sup>19</sup>, um dos mais influentes grupos *hacker* que se tornou ativo na década de 1980 e foi fundado pelo *hacker* Lex Luthor, enfatiza a necessidade de uma *vitalidade social* que surge com os elementos que caracterizam a cibercultura através das novas tecnologias (LEMOS, 2001). Entretanto, citar o *hacker* Lex Luthor nos remete a outro elemento que aparece nas relações dos indivíduos, além dos *hackers*, que é o uso de *nicknames* e *avatars* que se espalharam pelo ciberespaço e auxiliam na manipulação da imagem que o indivíduo quer expor, isto é,

---

<sup>16</sup> *International Business Machines* – IBM foi fundada em 1896 como *Tabulating Machine Company* por Herman Hollerith, em Nova Iorque. Em 1911 foi incorporada a *International Time Recording Co.* e a *Computer Scale Co.*, formando a *Computing Tabulating Recording Co.* - CTR. Em 1924 a CTR mudou o seu nome para IBM. (IBM Brasil - <http://www.ibm.com/br/ibm/history/>)

<sup>17</sup> Ver como exemplo a parte de notícias do site da TERRA, 28 de junho de 2007 – Site da Câmara é invadido e alterado por hackers <http://noticias.terra.com.br/brasil/interna/0,,OI1721653-EI306,00.html>

<sup>18</sup> “We interpret the CU (computer underground) culture as a challenge to and parody of conventional culture, as a playful attempt to reject the seriousness of technocracy, and as an ironic substitution of rational technological control of the present for an anarchic and playful future” (MEYER; THOMAS, 1990 - tradução nossa).

<sup>19</sup> O nome do grupo faz referência ao seriado de animação *Super Amigos* onde o rival do super-homem, Lex Luthor, comandava um grupo com o mesmo nome. Mais informações sobre o grupo e sua história em Phrack Magazine: <http://www.phrack.com/issues.html?issue=31&id=5> e em The Legion of Doom /Hackers Technical Journal - <http://www.textfiles.com/magazines/LOD/> (tradução nossa).

servem como suportes de controle dos elementos que compõem a sua personalidade “real”, que ainda permite o indivíduo criar um “novo eu”. Já que os “avatars podem ser definidos como modelos digitais de pessoas que se comportam e/ou se assemelham fisicamente ao usuário que representa” (BAILENSEN; MERGET; SCHROEDER, 2006, p.03).<sup>20</sup>

Portanto, o *avatar* pode ser utilizado para refletir um aspecto ligado a personalidade do indivíduo no *ambiente virtual* que está inserido. Pois, “como qualquer outro tipo de máscara, o *avatar*, ao mesmo tempo, esconde e revela. Por trás dele, as pessoas podem ocultar características pessoais, mas o *avatar* também seletivamente amplifica outros aspectos da personalidade” (SULER, 2002)<sup>21</sup>. Este conceito carrega uma concepção semelhante ao *conceito de pessoa*, que no seu equivalente *persona* ou *prosopon*, remetem a máscara utilizada pelo ator no teatro grego (GADAMER, 2007). Contudo o *conceito de pessoa* vai mais além e não cabe nos aprofundarmos nisso agora.

O que nos interessa é perceber esses elementos na construção do “*ser hacker*”. Pois, para buscarmos compreender o outro, é necessário perceber que a experiência dos indivíduos ocorre na relação dialógica que desenvolvem e nos limites da comunicação e das suas possibilidades na produção de significados, sendo que estes significados só possuem sentido na experiência humana (GADAMER, 2007).

Deste modo, o entendimento inter-humano é alcançado, a partir do questionamento e reflexão sobre a discordância de algo determinado, no caso deste trabalho, os elementos divergentes que reconhecem o “*ser hacker*” a partir de uma atitude que se expressa em relações que seguem uma *temporalidade pós-moderna*, mas que se sustentam em bases de identificação que se solidificam em princípios modernos. É por isso que, para entendermos como isso acontece, precisamos olhar um pouco para o passado para podermos refletir sobre o presente, como por exemplo, questionar algumas das transformações que levaram ao século XX a constituir o contexto para a *terceira revolução industrial* (CASTELLS, 2006).

---

<sup>20</sup> “Avatars can be defined as digital models of people that either look or behave like the users they represent” (BAILENSEN; MERGET; SCHROEDER, 2006, p.03 - tradução nossa).

<sup>21</sup> “Like masks of any kind, avatars hide and reveal at the same time. Behind it, people can conceal some personal things about themselves, but the avatar also selectively amplifies other aspects of their personalities” (SULER, 2002 - tradução nossa).

## **1.1 UMA VOLTA PELO PASSADO**

*If a technological feat is possible, man will do it.  
Almost as if it's wired into the core of our being.*

Major Motoko Kusanagi

Nas sociedades *pré-modernas*, a idéia de lugar estava ligada a deia de localidade, pois a atividade social, temporalmente, baseava-se na presença e era situada geograficamente no espaço. Algo que foi transformado ao final do século XVIII com a criação do relógio mecânico. A quantificação do tempo dentro de um “espaço vazio” modificou a forma como as pessoas se orientavam ao longo do dia, separando o tempo do espaço enquanto lugar que utilizava como referência os *marcadores sócioespaciais*. O *esvaziamento do tempo* como pré-condição para o *esvaziamento do espaço* demonstra que o controle do espaço está ligado a coordenação do tempo, tornando o lugar “cada vez mais *fantasmagórico*” (GIDDENS, 1991, p.27), sendo condicionado pelo processo de *desencaixe* que regula o dinamismo na sociedade moderna.

Esse deslocamento nas relações sociais que afeta procedimentos de interação, se reestrutura por meio de extensões indefinidas de tempo e espaço. “Este fenômeno serve para abrir múltiplas possibilidades de mudança liberando das restrições dos hábitos e das práticas locais” (GIDDENS, 1991, p. 28), como por exemplo, a relação entre confiança e risco que resultam na necessidade de se criar níveis variáveis de segurança. Essa necessidade interage por entre *mecanismos de desencaixe* em contextos *reencaixados* de ação. Se pensarmos no caso do ciberespaço, como um “centro” ou espaço caracterizado pela *deslocalização* e *desconcentração* (LÉVY, 1999), os diferentes mundos virtuais podem ser considerados como *ambientes de riscos* que criam uma relação de *risco calculado* (GUIDDENS, 1991) entre o espaço e as instituições ou indivíduos que estão conectados e que irá depender dos níveis de segurança e de confiança na relação. O que nos faz pensar que devido ao grande conhecimento técnico dos *hackers* em lidar com o ciberespaço, eles são considerados como os principais “representantes dos perigos” no *mundo virtual*.

A *disjunção entre espaço e tempo* nas sociedades modernas é, portanto, um resultado da “gradual expansão de sistemas de conhecimento e de instrução essencialmente secularizados” (THOMPSON, 2008, P.53). Esse fato comprova que a relação entre desenvolvimento tecnológico e mudança social tem uma estreita ligação, especialmente, no

ocidente moderno, o que permite assumir que o desenvolvimento tecnológico implica em mudança de mentalidade (TAPIAS, 2006). Essa afirmação está enraizada na *racionalização* do processo de produção, ao lado da *destradiocionalização* da sociedade que marcaram as transformações sociais pelo avanço econômico e técnico-científico com suas origens entrelaçadas ao Industrialismo, a Revolução do Protestantismo do século XVI e a Revolução Científica do século XVII. Os valores que apoiavam a idéia de coletividade foram substituídos pelo individualismo, a secularização e o progresso, através da organização do comércio, a produção fabril e a colonização que abriram novos mercados e exigiam uma maior demanda nos produtos comercializados (FEATHERSTONE, 1995). O que fazia dessa, uma época que se caracterizava por ser “tanto uma questão de atitudes e idéias quanto de técnicas” (KUMAR, 2006, p.121), carregados do seu contrário.

A transformação ocorrida com o desenvolvimento do saber científico, não apenas entrou em conflito com a tradição e com o pensamento religioso, mas, também, com o desenvolvimento do saber técnico. Esse fato se tornou uma das preocupações centrais dos grupos de intelectuais que passaram a prestar cada vez mais atenção nos aspectos práticos do saber científico. A exemplo deste fato, o programa educacional direcionado a nobreza da Inglaterra, foi adaptado por Humphrey Gilbert, na sua obra *Queen Elizabeth Academy* escrito em 1562, afim de adequar os saberes intelectuais as demandas do mundo moderno (ROSSI apud GUERRA; MACEDO; NETO, 2006).

A sociedade moderna presenciava o crescimento de um movimento exaltado pelos aficionados da técnica e das artes mecânicas (GUERRA; MACEDO; NETO, 2006, p.07). Dessa maneira, pode-se constatar que as mudanças na base do conhecimento científico começavam a fortalecer a sua presença na organização social, afetando, além dos valores tradicionais e domínio do pensamento religioso, a educação formal e a dinâmica político-econômica dessa época, que iniciava a substituição dos sistemas energéticos renováveis, devido a sua escassez, pelas energias fósseis, marcando a passagem do feudalismo para o capitalismo. O que nos leva a pensar que a “tecnologia que agora produzimos, por mais impulsionada que seja pela industrialização, é também fruto da nova maneira de entender a ciência que passou a vigorar a partir do Renascimento” (TAPIAS, 2006, p.30)

Deste modo, um elemento tornou a ser de grande significância para a estrutura da ordem moderna do conhecimento científico, um elemento que deveria se condicionar as exigências do controle e disciplina necessários a busca do “melhor nos seres-humanos”. A Natureza passou a representar “o outro da humanidade. É o nome do que não tem *objetivo* ou *significado*. Despojada de integridade e significado inerentes, a Natureza parece um objeto

maleável às liberdades do homem” (BAUMAN, 1999, p.48). Conseqüentemente, a Natureza, desprovida de propósito, o que pode comprometer a ordem e a harmonia, passa a significar algo que deve ser subordinado à vontade e razão humanas que exercem o seu “direito” para legislar a Natureza e a sua “inocente existência” (BAUMAN, 1999).

Esta visão demonstra que, tal qual a Natureza, a ciência e a tecnologia são tratadas como “politicamente neutras, eternas, a-históricas, sujeitas a valores estritamente técnicos e, portanto, não permeada pela luta de classes” (DAGNINO; NOVAIS, 2004, p.03). Entretanto, a curiosidade científica não se abstém da intenção de administrar a realidade no que ela “pode ser de melhor” para servir e obedecer adaptando-se a manutenção do bem-estar social. Esse paradoxo nos leva a considerar que tanto a tecnologia quanto a ciência moderna nasceram “da esmagadora ambição de conquistar a natureza e subordiná-la às necessidades humanas” (BAUMAN, 1999, p.48) tornando-se uma construção histórico-social. Estas necessidades se encontram na compreensão da Natureza como o meio que nos cerca e ordenação da dinâmica da sociedade através de normas e tecnologias que garantam essa ordenação.

Pensar dessa forma leva a discussão da atual ecologia política que tem bases nas idéias de Marx sobre a relação entre humanidade e natureza e a sua crítica que aponta para o fato das relações de produção determinar as forças produtivas. O *materialismo dos verdes*, como Marx, é uma crítica a ordem existente, sem defender a visão evolucionista dos modos de produção e aliando-se a movimentos de emancipação humana, tal qual, o movimento feminista e o socialismo do tipo anarquista (LIPIETZ, 2003). Esses são elementos adotados na visão de grupos *neoluditas* que combatem o uso das novas tecnologias para a expansão da globalização e o esgotamento do planeta que sofre as demandas do mercado capitalista. Visões político-ambientalistas mais extremas como o a do grupo Earth Liberation Front, são tidas como ecoterroristas, como as do matemático americano, preso em 1996, Theodore John Kaczynski, conhecido como Unabomber, que no período de 1978 a 1995, lançou 16 bombas contra universidades e linhas aéreas, matando três pessoas.

Dessa maneira, pode-se constatar que as pretensões normativas que fazem parte da atividade científica podem ser facilmente utilizadas para questões políticas. Isso explica as aspirações da *engenharia social*, defendido em vários países europeus<sup>22</sup>. A sua busca era a eliminação racial dos desviantes da norma representados por jovens rebeldes, “ociosos”, os “anti-sociais”, prostitutas, homossexuais, os inválidos, pessoas que eram incompetentes no

---

<sup>22</sup> A *Sociedade de Educação Eugênica* foi fundada na Grã-Bretanha no século XIX e em 1883 foi criada a revista *Eugenics* de grande sucesso. Em 1907 e 1928, vinte e um estados norte-americanos adotaram leis eugênicas de esterilização, já em 1924 o Teste de QI de Binet foi usado na Lei Johnson de Imigração para isolar as “classes perigosas”. (BAUMAN, 1999, p. 41)

trabalho. A *eugenia nazista* classificava e selecionava pessoas com base no suposto valor genético. Nesse momento, a *engenharia social* foi abordada com rigor através de critérios de avaliação, categorias de classificação e normas de eficiência aplicáveis à população como um todo, por não se contentar apenas com a esterilização e eutanásia dos “sem valor” e a estimulação da fertilidade dos “de valor” (BAUMAN, 1999). No cinema, o diretor neozelandês, Andrew Niccol, abordou o tema da *engenharia social* no filme *Gattaca – A experiência genética* de 1997, onde no futuro os seres humanos serão criados geneticamente em laboratório e os seres humanos que forem concebidos biologicamente serão considerados “inválidos”, pertencendo a uma classe menos favorecida na sociedade.

Estas questões demonstram que as *revoluções tecnológicas*, considerando a primeira e segunda Revolução Industrial com a descoberta da energia a vapor no século XVIII e a da elétrica no século XIX<sup>23</sup>, além de desenvolverem um *padrão de descontinuidade* que afeta as bases materiais da cultura e da economia na sociedade, demonstram uma característica de *penetrabilidade*, “sua penetração em todos os domínios da atividade humana, não como fonte exógena de impacto, mas o tecido que essa atividade é exercida” (KRANZBERG; PURSELL apud CASTELLS, 2006, p.68). Então, é plausível conceber que para a atual *revolução tecnológica* não seria diferente, apesar de que nas revoluções anteriores, o conhecimento e a informação eram abordados pela sua aplicação eficaz e direta no mundo concreto, agora, conhecimento e informação tornaram-se o núcleo de um ciclo que dinamiza o processo de inovação e reconfiguração da própria comunicação da informação. “Pela primeira vez na história, a mente humana é uma força direta de produção, não apenas um elemento decisivo no sistema produtivo” (CASTELLS, 2006, p.69).

Por isso que, muito embora exista certo consenso de que vivemos em uma *era pós-industrial*, devido ao acelerado desenvolvimento tecnológico concentrado nas tecnologias da informação, esse desenvolvimento ocorreu de maneira desigual em algumas partes do mundo ocidental, persistindo a expansão das indústrias tradicionais. Isso se deve a condições sociais específicas que favorecem a inovação tecnológica, o desenvolvimento econômico e as demais inovações. A “reprodução dessas condições é tão cultural e institucional quanto econômica e tecnológica” (CASTELLS, 2006, p.74). A globalização faz parte desse processo como novo modelo de comércio mundial fundamentado na divisão internacional do trabalho que tem origem na expansão do mercantilismo no século XV e XVI. Nos séculos seguintes, esse processo também foi caracterizado por um desenvolvimento esporádico e irregular no seu

---

<sup>23</sup> Sobre a Revolução ou Revoluções Industriais e o próprio processo de desenvolvimento tecnológico no mundo, segue diferentes teorias. Aqui nós consideramos o que é proposto por Manuel Castells.

sistema que demonstra flutuações na atividade econômica e assimetrias na distribuição de poder (THOMPSON, 2008).

A dissociação das *redes de comunicação* do transporte físico da mensagem no século XIX com o desenvolvimento de tecnologias da informação e comunicação utilizando ondas eletromagnéticas (THOMPSON, 2008) munida aos fatores institucionais, econômicos e culturais junto com os avanços do impulso tecnológico da década de 1940-70, pelo setor militar soviético e americano, a exemplo da corrida espacial, transformaram-se na base para a *primeira revolução em tecnologia da informação* e, mais tarde, como estrutura da reorganização socioeconômica da década de 1980. Dessa maneira, “agir por redes que conectam espaços e tempos diferenciados torna-se a essência mesma da comunicação contemporânea” (LEMOS, 2002b, p. 20), já que com o uso da informação como o produto do processo produtivo, a sociedade fortalece o desenvolvimento de uma *nova economia global*, que se organiza em rede, busca a expansão do mercado eletronicamente conectado e a exploração de novas fontes de mão de obra e capital (CASTELLS, 2006).

Essas reorganizações das bases estruturais da sociedade se integram, então, segundo Castells (2006) no que ele acredita se reunir em cinco características do novo paradigma tecnológico. A primeira característica tem “a informação como matéria prima: são tecnologias para agir sobre a informação, não apenas informação para agir sobre a tecnologia” (CASTELLS, 2006, p.108). A segunda característica percebe que a penetrabilidade dos efeitos das novas tecnologias molda os processos da existência individual e coletiva. A lógica de redes é o que reestrutura os processos e organizações por meio das novas tecnologias da informação. A flexibilidade é a base do paradigma tecnológico que mantém os processos reversíveis e a possibilidade de mudança e alterações das organizações e instituições por meio da organização dos seus componentes e por fim, a crescente convergência de tecnologias impede de seguir separadamente as trajetórias tecnológicas. Assim, a microeletrônica, as telecomunicações, a optoeletrônica e os computadores são unificados por sistemas de informação, junto com as pesquisas biológicas e a nanotecnologia.

Sendo assim, o século XX apresentou um sistema político-econômico voltado para a *instrumentalização do conhecimento* que redimensionou a sociedade em torno da informação. Assim, a subjetividade passa a ser construída dentro da perspectiva da *sociedade de consumo* e a ser mediada pelas *novas tecnologias da informação*, transformando as relações sociais com novos olhares, novas formas de *ser e pertencer*, direcionando a uma *nova humanidade* ou “maneiras de existir”. De uma forma ou de outra, o desafio do mundo contemporâneo, caracterizado pela não-linearidade da integração global do *mosaico de comunidades em rede*

(LASH, 2002), desmistifica o próprio *determinismo tecnológico* por reconhecer, sobretudo, a trama de relações culturais, sociais, científicas, econômicas e políticas que envolvem a produção, difusão e uso da tecnologia (BENAKOUCHE, 1999). Não é apenas considerar a vida em sociedade e os avanços tecnológicos, mas considerar que as *formas de vida* tornaram-se tecnológicas (LASH, 2002).

## 1.2 CIBERCULTURA E NOVAS IDENTIFICAÇÕES

*Precisamos de relacionamentos que nos preenchem, mas não que nos definam*

Charles Taylor

Os meios de comunicação carregam em si a possibilidade da “criação de novas formas de ação e de interação no mundo social, novos tipos de relações sociais e novas maneiras de relacionamento do indivíduo com os outros e consigo mesmo.” (THOMPSON, 2008, p.13). Essa característica reside no fato de que a tecnologia e a cultura fazem parte da experiência humana desde o tempo dos pintores das cavernas. Portanto, o que diferencia essa época da atual é a velocidade (JOHNSON, 2001), a diminuição das distâncias com a compressão do espaço-tempo. Na *cultura digital*, essa possibilidade alcançou um novo patamar, pois, as novas tecnologias da informação e comunicação como um espaço que articula continuamente a promoção das identidades múltiplas, a partir do século XX, transforma-se em um espaço de contínua reconfiguração subjetiva. Já que, até o século XIX, ainda persistia a idéia de que “a existência do sujeito é idêntica ao seu pensamento - isto é, o sujeito era reconhecido como - um sujeito racional, reflexivo, senhor no comando do pensamento e da ação” (SANTAELLA, 2004, p.45). Contudo, a noção de sujeito unificado foi desconstruída com as mudanças políticas e sócio-econômicas, desdobrando-se no que, hoje, alguns teóricos denominam de *crise da identidade*, culminando no último descentramento do sujeito cartesiano e “evidenciando que não existe sujeito fora da história e da linguagem, fora da cultura e das relações de poder” (HALL, 2001, p.47).

Na cibercultura, a primeira agregação conectada a computadores em rede foi através do *Bulletin Board Systems*<sup>24</sup>, na década de 1970. A partir disso, em 1989 com a criação da *World Wide Web* (WWW) por Tim Berners-Lee, a internet se consagrou como um “ambiente (midiático) cuja vitalidade encontra-se na circulação de informação ponto a ponto (não massiva), na conexão generalizada, na universalização do acesso e na libertação do pólo da emissão” (LEMOS, 2002b, p.36). Sendo assim, outras agregações começaram a ser formadas no ciberespaço, fazendo com que as trocas de sentimento e informações dessem início a base estrutural para as novas relações de sociabilidade.

---

<sup>24</sup> Sistema de computação que se assemelha aos murais de avisos (LEMOS, 2002).

Deste modo, um entrelaçamento do “real” com o virtual. “Através de um arcabouço técnico – a rede – os homens mediados pelos computadores, passam a criar nexos simbólico-linguísticos capazes de instituir um novo espaço de sociabilidade virtual, não-presencial, mas deveras efetivo” (ALVES, s/d). O que denuncia mais do que possamos imaginar sobre a nossa sociedade, pois se levarmos em consideração que a arquitetura implica em uma visão de mundo, o modo de organização do espaço na cibercultura irá confirmar características de uma sociedade que busca ultrapassar barreiras de espaço-tempo (JOHNSON, 2001), em um modo de vida flexível que se articula em um espaço também flexível e acompanha as demandas reproduzidas na *cultura da imagem* e sua *estrutura esquizofrênica* (JAMESON, 1996).

No mundo social, a fragmentação subjetiva do indivíduo resulta na *crise da identidade* pelo *descentramento do sujeito cartesiano*, o que gera o deslocamento do sujeito na sociedade sobre o seu lugar no mundo cultural e social, além do conhecimento de si mesmo, pois, com a multiplicação dos sistemas de significação e representação cultural, “somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar ao menos temporariamente” (HALL, 2001, p.13). O *sujeito pós-moderno* termina por ter uma identidade que é uma *celebração móvel*, pois “assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um ‘eu’ coerente” (HALL, 2001, p.13), que gera um estado de extrema angústia na pós-modernidade. No uso dos computadores, isso é representado pelo desenvolvimento das janelas<sup>25</sup>, o que os programadores chamam de *alternância de modo*. As janelas permitem que mais de um arquivo seja manipulado ao mesmo tempo, demonstrando que o campo unificado do pensamento tradicional irrompeu em centenas de pontos de vista diferentes que comprova o fascínio na pós-modernidade pela multiplicidade através da tecnologia, abandonando o lento ritmo contemplativo da arte clássica (JOHNSON, 2001).

No século XX, as “identidades coletivas” diluem-se se fragmentando em formas mais pluralizadas e específicas, fazendo com que, o espaço de uma cultura e de uma identidade nacional seja reivindicado em nome de “culturas minoritárias”, o que caracteriza a sociedade pós-moderna em multicultural e multiétnica, favorecendo a promoção da “política da diferença” (KUMAR, 2006). Pois, quando as *âncoras sociais* que faziam a identidade parecer predeterminada são perdidas, os *processos de identificação* se tornam essenciais para os indivíduos que buscam desesperadamente, um “nós” (BAUMAN, 2005). Sendo assim, não é

---

<sup>25</sup> As janelas são *widgets* para interfaces gráficas do usuário. Douglas Engelbart, que também criou o *mouse*, iniciou a pesquisa na década de 1960 no Instituto de Pesquisa de Stanford. Na década 1970, ela foi continuada sob a liderança do cientista da computação Alan Kay na Xerox Palo Alto Research Center (PARC). ([http://pt.wikipedia.org/wiki/Janela\\_\(inform%C3%A1tica\)](http://pt.wikipedia.org/wiki/Janela_(inform%C3%A1tica)))

mais possível considerar a identidade como unitária nem essencial, mas fluida e mutável, alimentada por fontes múltiplas e assumindo formas múltiplas (KUMAR, 2006), o que na cibercultura, através do computador são “mastigadas” em “milhões de classificações que estão no seu banco de dados e procura padrões que se repitam - e - se tornam a base para diferentes congregações de gosto, em vez de categorias fixas, preordenadas de gênero ou período” (JOHNSON, 2001, p.144).

Portanto, podemos refletir que na cibercultura dimensionada pela fluidez da *temporalidade pós-moderna* há uma predominância em comunidades “fundidas unicamente por idéias ou por uma variedade de princípios” (BAUMAN, 2005, p.17) <sup>26</sup>, ou seja, isso significa considerar que a “identidade se constrói e se reconstrói constantemente no interior das trocas sociais” (CUCHE, 2000, p.183), a partir da relação com outra identidade em meio a negociações. Na cibercultura, a busca de sentido nas relações dos indivíduos conectados que interagem no ciberespaço, ocorre em um movimento difuso, já que o espaço cibernético tido como um *não-lugar* se torna o espaço no qual os indivíduos compartilham experiências que circulam por abertos “espaços de trânsito, nos quais se faz notar o peso dos excessos de um tempo saturado – onde - as crises do nosso tempo convergem sobre uma ineludível *crise de sentidos* que é o que se encontra no pano de fundo das ambigüidades” (TAPIAS, 2006, 62).

Para Tapias (2006) o *espaço cibernético* como *não-lugar* lida com um grande tráfico de circulação, movido por uma comunicação, inicialmente, não pessoal, demonstra a dificuldade das pessoas imersas em informação e possibilidades em construir alguma intimidade com as outras pessoas que partilham o espaço, já que a velocidade da própria dinâmica com a qual o espaço é utilizado atrapalha o esforço necessário e o comprometimento para se “conhecer melhor” o outro. Entretanto, a formação de grupos que tem no uso da internet ou de outras redes o espaço que sustenta a sua relação, pode ter outra significação no ciberespaço, por exemplo, quando envolve o contato com o “mundo real” e o “mundo virtual”. No caso dos *hackers*, podemos citar os eventos etnografados para este trabalho e a convenção DEFCON<sup>27</sup>. Estes são eventos que a cada ano crescem em número e atividades.

Contudo, a crença na separação entre os “dois mundos” é uma barreira que se tornou imperceptível com a introdução das novas tecnologias da informação e comunicação na sociedade, especialmente, as *tecnologias de mobilidade no espaço*. Para André Lemos (2004) “a era da conexão é a era da mobilidade”. Pois, as tecnologias sem fio redimensionaram a maneira como as pessoas se relacionam em sociedade e com o espaço urbano por gerar novas

---

<sup>26</sup> Idéia de Bauman baseada no pensamento de Siegfried Kracauer, *Ornament der Masse* (suhkamp, 1963).

<sup>27</sup> WWW.defcon.org

configurações para a sua *mobilidade* com os celulares 3G, GPS, *palms*, etiquetas RFID, e as redes *Wi-Fi*, *Wi-Max*, *bluetooth*. As cidades se adaptam em um “ambiente” generalizado de conexão que interliga máquinas, pessoas e objetos urbanos. Assim, as “cibercidades passam a ser “*unwired cities*” (...) que entram na era da computação ubíqua, intrusiva (“*pervasive computing*”) a partir de dispositivos e redes” (LEMOS, 2009).

A internet sem fio e a telefonia celular são um dos instrumentos que invadem o “mundo real” e desfiguram o que é conhecido por espaço público e privado. André Lemos (2004) questiona “onde estamos quando nos conectamos a internet em uma praça ou quando falamos no celular em meio à multidão das ruas?” Para essa pergunta, encontramos um caminho de reflexão na observação de Sherry Turkle quando ela diz:

“Eu vou estar no meu celular”, isso quer dizer que “você pode me achar, meu telefone estará ligado e eu estou conectado a uma rede social através dele. No meu celular, online, na rede, em mensagens instantâneas – essas frases sugerem um novo lugar para uma situação de um ser que está atado. Nós estamos atados aos nossos “sempre conectado/sempre conosco” instrumentos de comunicação e pessoas e coisas que nós alcançamos através deles.”<sup>28</sup> (TURKLE, 2006, p.02)

Mas, onde se encontra o perigo dessa reconfiguração espacial por meio das novas tecnologias? Se formos pensar no *mundo digital* onde a compatibilidade entre as ferramentas é essencial para que tudo “funcione”, o poder de empresas como a Microsoft que ainda detém o domínio no campo dos sistemas operacionais, pode-se traduzir em grandes vantagens comerciais no mercado de *software* (JOHNSON, 2001). Por estas razões que se torna importante considerar os jogos econômicos que envolvem os aspectos do desenvolvimento do conhecimento para lidar com esses *softwares* e a liberdade para trabalhar com eles da forma que seja melhor para o usuário. Ou seja, considerar que softwares de código fechado delimitam os alcances da população para o desenvolvimento da linguagem tecnológica por um fim mercadológico. Sendo assim, a oposição a essa delimitação por movimentos como o *software livre* e *hackers* que desenvolvem esse tipo de *software*, para promover a liberdade e o compartilhamento de informação permite que haja um espaço para a população, instituições e o próprio governo lidarem com os problemas que os atingem e são criados no esquema desse mercado. Um exemplo disso é o debate e as iniciativas entre as leis de *copyright* e os princípios *copyleft*.

Olhando um pouco para o passado, em 1967, outro exemplo que aborda questões de mercado foi a polêmica em torno do primeiro computador eletrônico, quando a Honeywell

---

<sup>28</sup> “‘I’ll be on my cell,’ by which mean ‘You can reach me; my cell phone will be on, and I am wired into social existence through it’. On my cell, online, on the web, on instant messaging – these phrases suggest a new place for the situation of a tethered self. We are tethered to our ‘always-on / always-on-us’ communications devices and the people and things we reach through them” (TURKLE, 2006, p.02 – tradução nossa).

Inc.<sup>29</sup> processou a Sperry Rand Corporation por monopólio na taxas de licenciamento e fraude na patente do ENIAC. A Honeywell defendeu que John William Mauchly e John Presper Eckert desenvolveram o ENIAC a partir das idéias do projeto ABC (Atanasoff-Berry Computer) iniciada pelo professor búlgaro John Vincent Atanasoff<sup>30</sup> e seu estudante Cliff Berry em 1937 no Iowa State College. A patente do ENIAC iria expirar apenas em 1981, portanto, o caso entre Honeywell e a Sperry Rand, terminou sendo um dos elementos que favoreceu o desenvolvimento do computador, como as pesquisas no Vale do Silício na Califórnia e a criação do microprocessador em 1971, que se tornou o principal dispositivo da microeletrônica para a concepção do microcomputador em 1975 e a sua popularização com a criação do APPLE II (CASTELLS, 2006), no formato que conhecemos hoje, por Steve Jobs e Steve Wozniak.

Na obra de Arthur W. Burks e sua esposa Alice, *The First Electronic Computer: The Atanasoff Story* pode-se ler mais detalhadamente sobre este caso. Esse é apenas um exemplo importante para demonstrar como a história dos computadores envolve desde o seu início os jogos de mercado relacionados à propriedade do conhecimento tecnológico que são combatidos por *hackers* como Linus Torvalds, criador do Kernel Linux e Richard Stallman, desenvolvedor do sistema operacional GNU/Linux. Esses exemplos demonstram que a formação da cibercultura e os processos de identificação que se percebe nas relações que estão em seu núcleo, desenvolvem-se paralelamente ao processo de expansão tecnológica que proporciona o espaço e as ferramentas necessárias para que os aspectos que estruturam a base da cibercultura possam ser reproduzidos e possam influenciar novas práticas na *sociedade informacional*. Além de tornar imperceptíveis as barreiras entre o “mundo real” e “virtual” que termina por enfatizar características da *temporalidade pós-moderna* que são o imediatismo, a fugacidade das relações, resultados da *disjunção entre espaço e tempo* e a *crise da identidade*, associada à mudança sócio-política e transformações no capitalismo que “reinventa” as bases da modernidade (JAMESON, 2005) e “reinventa” as maneiras que os indivíduos se enquadram de acordo com o uso das novas tecnologias da informação e comunicação.

---

<sup>29</sup>Ver: ENIAC TRIAL EXHIBITS MASTER COLLECTIONS, 1864-1973.Finding Aid.  
<http://discover.lib.umn.edu/cgi/f/findaid/findaid-idx?c=umfa;rgn=main;page=simple>

<sup>30</sup> Ver: <http://www.johnatanasoff.com/>

### **1.3 HACKERS: CONTEXTO E PRINCÍPIOS**

*O prolongamento de qualquer de nossos sentidos altera nossa maneira de pensar e de agir – O modo de perceber o mundo. Quando essas relações se alteram, os homens mudam.*

Marshall McLuhan; Quentin Fiore

A contracultura batizada na década de 1960 como *The Hackers* (CASTELLS, 2006) possui duas bases e uma delas está enraizada nos estudos voltados para a eletrônica durante a Segunda Guerra Mundial. Esses estudos incentivaram os programas de pesquisas universitários na área da engenharia, o que permitiu, em 1946, a Mauchly e Eckert da Moore School of Electrical Engineering Universidade da Pensilvânia, criarem e conseguirem a patente para o primeiro computador eletrônico para uso geral chamado de ENIAC – *Electronic Numerical Integrator And Computer*, com o patrocínio do exército dos EUA sob o título de Projeto PX (BURKS, 1989). Outras importantes descobertas em eletrônica foi o transistor em 1947, pelos físicos Bardeen Brattain e Shockley na empresa Bell Laboratories, em Nova Jersey e, especialmente, a criação da primeira rede de computadores, a ARPANET, em 1969, pela ARPA - *Agência de Projetos de Pesquisa Avançada* – do Departamento de defesa dos EUA com seus “primeiros nós na Universidade da Califórnia em Los Angeles, no Standford Research Institute, na Universidade da Califórnia em Santa Bárbara e na Universidade de Utah” (CASTELLS, 2006, p.83).

A outra base dessa contracultura se encontra nos engenheiros e estudantes que se identificavam com a “liberdade, inovação individual e iniciativa empreendedora oriunda da cultura dos *campi* norte-americanos da década de 1960” (CASTELLS, 1996, p. 43), rodeados por desafios políticos, o surgimento de novos movimentos sociais e uma nova ênfase na assimilação da imagem como linguagem. Esses elementos demonstram que se vivia um momento de “modernização desenfreada, feita de mercantilização proliferativa, de desregulamentação econômica, de ímpeto técnico científico” (LIPOVETSKY, 2004, p. 53). Isso evidencia que as novas tecnologias da informação e comunicação estavam integradas a maiores extensões do que apenas as do desenvolvimento tecnológico. Entretanto, na estrutura dessas mudanças, o “motor mais evidente que as move é o capitalismo, com sua busca constante de novas matérias-primas, de novas fontes de força de trabalho [...] e novas aplicações que possam atrair novos consumidores” (LYON, 1998, p.39) e nesse período o

capitalismo se desenvolvia no seu terceiro estágio, com “um novo paradigma tecnológico que se organiza em torno da tecnologia da informação” (CASTELLS, 2006, p.67).

Esses elementos nos levam a perceber que princípios modernos continuavam a ser a raiz das transformações econômicas e sócio-políticas, muito embora, a maneira de lidar com essas transformações tenham perdido a solidez que é exigida pela modernidade por passarem por um redimensionamento a partir do desenvolvimento das novas tecnologias da informação e comunicação com sua característica de *penetrabilidade* por todas as esferas da sociedade (CASTELLS, 2006). Sendo assim, podemos considerar que “longe de decretar-se o óbito da modernidade, assiste-se ao seu remate, concretizando-se no liberalismo globalizado” (LIPOVETSKY, 2004, p. 53) e a pós-modernidade como um “momento” de desintegração de categorias econômicas e sócio-políticas que irão absorver uma nova significação na constituição de seu sistema (JAMESON, 1996) que não significa necessariamente o fim, o descrédito ou a rejeição da modernidade. (FEATHERSTONE, 1995). A pós-modernidade se encarrega com novas formas de *socialização* (HALL, 2001) e transformação da *estrutura social* o que é característico das *sociedades pós-industriais* (BELL, 1973).

A pós-modernidade é a modernidade que atinge a maioridade, a modernidade olhando-se a distância e não de dentro, fazendo um inventário, completo de ganhos e perdas, psicanalizando-se, descobrindo as intenções que jamais explicitara, descobrindo que elas são mutuamente incongruentes e se cancelam. A pós-modernidade é a modernidade chegando a um acordo com a sua própria impossibilidade, uma modernidade que se auto-monitora, que conscientemente, descarta o que outrora fazia inconscientemente (BAUMAN, 1999, p. 288).

O que leva o pós-modernismo, como a *expressão cultural do capitalismo tardio* (JAMESON, 1996), a apresentar uma *estetização da vida cotidiana* que encadeia como características na produção de significados a superficialidade, o imediatismo, o efêmero e o fugaz para a vida social. Dessa forma, a “produção de pessoas pós-modernas, capazes de funcionar em um mundo cujas estruturas, características e demandas objetivas [...] constituiriam a situação para o qual o pós-modernismo é a resposta” (JAMESON, 1996, p.18). No entanto, os *hackers* são uma comunidade que nesse meio está em contradição, pois apresenta um código de ética que demonstra uma busca em organizar um sentido de identificação sobre “o que é ser um *hacker*” na tentativa de se fixar uma identidade *hacker*, por meio de uma unidade de princípios e práticas, onde as diferentes subjetividades aparecem expressadas em diferentes ações do cotidiano (AMARAL, 2005) que são representadas por elementos que fazem parte da cibercultura. Exemplos como o fim da patente do ENIAC ajudou a manter a liberdade para o desenvolvimento dos computadores, por ter quebrado o monopólio nas taxas de licenciamento. Liberdade que segundo Steven Levy (1984) segue

princípios que foram estabelecidos a partir do desenvolvimento da ética *hacker*. Para Levy (1984, p.26-29) alguns dos princípios fundamentais são:

Acesso aos computadores - e a qualquer coisa que possa ensiná-lo sobre como o mundo funciona - deveria ser ilimitado e por inteiro. Sempre se oponha ao imperialismo! Toda informação deveria ser livre. Não confie nas autoridades e promova a descentralização. *Hackers* deveriam ser julgados pelo seu *hacking* e não sob critérios incompreensíveis tais como diploma, raça, idade e posição social. Você pode criar arte e beleza no computador.<sup>31</sup>

O acesso ilimitado aos computadores está ligado a idéia do compartilhamento de informações, que em determinadas situações é associado pela mídia como conspiração e “pirataria”. Esse tipo de terminologia cria uma noção para a população de como ela deve lidar com esse problema, o que comprova a importância do papel da mídia para a estigmatização dos *hackers* (MEYER; THOMAS, 1990), associando ao grupo uma *identidade negativa* (CUCHE, 2000). Entretanto, o que não é exposto é o fato da própria internet encontrar o seu desenvolvimento em práticas que estão ao seu redor, práticas muitas vezes “*invisíveis*” que fazem parte de uma inteligência que se encontra “nas pontas e não no meio” (LEMOS, R., 2009, p.101)

Segundo Gordon Meyer e Jim Thomas (1990) os *hackers* fazem parte do que eles denominam de *computer underground*, uma cultura que agrega pessoas que se envolvem com uma ou mais atividades relativas à pirataria, anarquia, *hacking* e *phreaking*. Essas pessoas formam uma *comunidade invisível* que possui um estilo de vida complexo, com sofisticados rituais de socialização baseados em uma visão política anti-autoritária e princípios de compartilhamento, criando uma rede de troca de informações. Os grupos que compõem o *computer underground* seguem seu próprio código de honra, ética, normas, carreira, linguagens e cadeias de significado, elementos que delimitam a sua dinâmica cultural caracterizando um comportamento que pode ser reconhecido como “pós-moderno”, já que é comum aos grupos o sarcasmo e a ousadia em desafiar as barreiras da ordem e da tradição, sem perder os passos do passado. No caso dos *hackers*, eles possuem uma maior complexidade e conhecimento do que os *phreakers*. Os *hackers* considerados “elite”, por exemplo, para eles invadir um sistema não é o bastante para ser chamado de *hacker*. Depois de entrar no sistema, o *hacker* deve aprender a dominá-lo, especializando-se no seu funcionamento.

---

<sup>31</sup> 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 judge by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, or position. You can create art and beauty on a computer (LEVY, 1984, p. 26-29 - tradução nossa).

A “promiscuidade no pertencimento”, o ecletismo e a mistura de códigos que caracteriza a experiência pós-moderna é comprovada por essa comunidade que desenvolve o seu espaço por meio da tecnologia (FEATHERSTONE apud MEYER; THOMAS, 1990). Nesse sentido, os *hackers*, bem como os outros grupos do *computer underground*, mixam arte, ciência e resistência para criar uma alternativa para *sociedade informacional*. Já que esse é um tempo ao qual a *produção cultural* é analisada a partir da hipótese de uma modificação geral da própria cultura, estando no centro da reestruturação do sistema capitalista, ou seja, a lógica da fase atual do capitalismo comporta uma transformação na *esfera cultural* e uma modificação na sua *função social*.

O que ocorreu é que a produção estética hoje está integrada à produção das mercadorias em geral: a urgência desvairada da economia em produzir novas séries de produtos que cada vez mais pareçam novidades (de roupas a aviões), com um ritmo de *turn over* cada vez maior, atribui uma posição e uma função estrutural cada vez mais essencial à inovação estética e ao experimentalismo (JAMESON, 1996, p. 30).

Contudo, muito embora, no livro *Identidade*, Bauman (2005) defenda que a estrutura da Globalização e a *crise da identidade* estejam associados a multiplicação de identidades que sobrevoam uma infinidade de possibilidades, ao qual, se considera os elementos da atual “época líquido-moderna, em que o indivíduo livremente flutuante, desimpedido, é herói popular, ‘estar fixo’ – ser ‘identificado’ de modo inflexível e sem alternativa – é algo cada vez mais malvisto” (BAUMAN, 2005, p. 35). Podemos perceber, portanto, que para o *hacker* buscar defender elementos que fixem uma “identificação” *hacker* continua sendo contraditório se observado por esse aspecto. Porém, a falta da segurança e qualidade que uma identidade fixa poderia oferecer, pode superar a superficialidade com a qual o indivíduo pode transitar por uma rede de conexões, já que esta não requer um comprometimento total.

Desde a década de 1960, *hackers* como Richard Stallman, vem buscando meios para propagar de forma organizada os princípios defendidos pelos *hackers*, como a busca dessa organização em movimentos como o movimento *software livre* e na política com o movimento dos Partidos Piratas, associados ao *Pirate Party International*<sup>32</sup>. Os *hackers* ativistas, não apenas lutam contra o reconhecimento errôneo (TAYLOR, 2000) que é disseminado na sociedade e que atrapalha o julgamento e a profissionalização da atividade *hacker*, eles acreditam em uma sociedade com oportunidades e informação livre para o desenvolvimento de ferramentas livres. O *German Piraten Partei* como um *Partido Pirata* ganhou esse ano uma cadeira no Parlamento Federal Alemão. Abaixo segue a trecho parcial da reportagem de Guilherme Pavarin para a INFO Online (2009):

---

<sup>32</sup> Ver mais no site: <http://www.pp-international.net/>

O grupo político defensor do P2P<sup>33</sup> e da internet livre se beneficiou da mudança de partido de Jörg Tauss, que fazia parte da cúpula do Partido Social Democrata (SPD). Já eleito, ele entrou em conflito com os seus colegas por não concordar com a política de censura da internet adotada pelo partido. Tauss, de 55 anos, foi recebido como “um dos mais experientes políticos nas áreas de educação, pesquisa e novas mídias” pelo Partido Pirata alemão, que também citou as “falhas do SPD nas áreas de direitos civis na era digital” no comunicado oficial do site do partido: [www.piratenpartei.de](http://www.piratenpartei.de). Na Alemanha, o político é conhecido por ter sido por quase uma década um dos porta-vozes do grupo de Educação e Pesquisa do Parlamento pelo SPD, partido que defendeu por 38 anos. Por outro lado, um episódio negativo deu a Tauss ainda mais notoriedade na mídia local. Em março desse ano, o político teve sua casa e escritórios invadidos pela polícia alemã, que encontrou materiais de pornografia infantil. Jörg Tauss alegou que havia adquirido o material para efeitos de investigação no seu gabinete. O Partido Pirata ganhou 230 mil votos nas eleições do Parlamento Europeu e conquistou, na Suécia, uma das 18 cadeiras que o país tem direito (PAVARIN, 2009).

O caso desse Partido e do movimento *software livre* denuncia um problema na divisão da sociedade. Pois, em uma sociedade que estrutura as suas relações com o espaço e a dinâmica social através das tecnologias da informação e da comunicação, a inclusão digital se torna uma das maiores dificuldades já que antigas questões como problemas relacionados a classe, raça e gênero, tomam uma nova definição no ciberespaço e nas práticas da cibercultura. Richard Stallman (2002) irá defender o uso do *software livre* como uma motivação que busca a liberdade em lidar com a ferramenta para que o seu uso proporcione ao indivíduo e ajude-o a proporcionar ações que sejam mais justas para a sociedade. Portanto, segundo Stallman (2002), a idéia de o software ser livre como grátis o coloca em uma posição de passividade que é um mal entendido que ocorre entre as pessoas que não conhecem o movimento software livre e seus princípios. Richard Stallman (2002, p.43) afirma que as liberdades seguidas seriam:<sup>34</sup>

- Liberdade 0: liberdade para usar o programa para as suas necessidades.
- Liberdade 1: liberdade para entender como o programa funciona e adaptá-lo as suas necessidades (acesso ao código fonte é uma pré condição a isso).
- Liberdade 2: liberdade para redistribuir copias para que você possa ajudar o seu vizinho.
- Liberdade3: liberdade para melhorar o programa e liberar esse melhoramento para o público para que toda a comunidade possa ser beneficiada com isso (acesso ao código fonte é uma pré condição a isso).

---

<sup>33</sup> *Peer-to-Peer* (entre pares ou par-a-par) é uma arquitetura de sistemas distribuídos caracterizada pela descentralização das funções na rede, onde cada nó realiza tanto funções de servidor quanto de cliente. Os nós da rede *Peer-to-Peer* podem diferir em termos de configuração local, capacidade de processamento, capacidade de armazenamento, largura de banda, entre outras características particulares. O primeiro uso da expressão *Peer-to-Peer* foi em 1984, com o desenvolvimento do projeto *Advanced Peer-to-Peer Networking Architecture* da IBM. (<http://pt.wikipedia.org/wiki/P2P>)

<sup>34</sup> “Freedom 0: The freedom to run the program, for any purpose. Freedom 1: The freedom to study how the program works, and adapt it to your needs. (Access to the source code is a precondition for this) Freedom 2: The freedom to redistribute copies so you can help your neighbor. Freedom 3: The freedom to improve the program, and release your improvements to the public, so that the whole community benefits. (Access to the source code is a precondition for this.)” (STALLMAN, 2002, p.43 - tradução nossa).

Esse espírito de colaboração *hacker* é algo que existia desde os pioneiros da contracultura *hacker* na década de 1960. Mesmo na década de 1940, o caso Mauchly-Atanassof sobre o reconhecimento da criação do primeiro computador eletrônico e a briga pela sua patente entre a Honeywell Inco. e a Sperry Rand Corporation, é um bom exemplo de como o espírito de colaboração se defrontou com a dinâmica do consumo como alicerce para a reprodução cultural, que transforma a *lógica de Mercado* no “consumo da própria produção de mercadorias como processo” (JAMESON, 1996, p.14).

Essa dinâmica da internet, caracterizada pela produção coletiva que permite o anonimato e o compartilhamento de informações, é algo que está no núcleo do princípio *hacker* e na execução do seu código de ética. *Hackers* do início da microinformática acreditavam que a computação podia levar a sociedade a se tornar mais democrática, partindo dos valores influenciados pela contracultura americana. Essas idéias podem ser encontradas, abertamente, no movimento *software livre* e são baseadas em dois valores. O primeiro valor é a “paixão pelo grande desafio, a liberdade de fazer na hora que você quer e superar aquele desafio. Uma vez superado esse desafio, vem o segundo valor: você compartilha” (SILVEIRA, 2009, p.75). Pois, para um *hacker* ser tido como um, ele precisa ser reconhecido pela *comunidade hacker* e ele alcançará esse reconhecimento pela troca de informação e iniciativas colaborativas.

Um exemplo dessa dinâmica pode ser observado nos valores atribuídos aos objetos e ferramentas que compõem a *cultura digital*. No caso dos computadores, a sua produção não tem a mesma força que no século passado. Então a indústria passou a se concentrar na produção de *softwares*. Com os *softwares livres* e a possibilidades oferecidas com o protocolo P2P e outras formas de compartilhamento nas redes, a resposta está sendo a especialização na prestação de serviços para a área de arquitetura da informação. Portanto, as possibilidades da indústria para lidar com a dinâmica colaborativa e livre que persiste na internet e em outras redes, existem. Contudo, a indústria prossegue com a visão limitadora das patentes, copyrights e na luta pelo refreamento da evolução tecnológica (DOWBOR, 2009) como a questão da *net neutrality* que pode favorecer as grandes corporações e concentração do poder nas mãos de poucos criando uma nova elite (LEMOS, R., 2009).

Os *hackers*, portanto, desde os engenheiros e estudantes das universidades da década de 1940, aos profissionais em empresas californianas no desenvolvimento tecnológico da década de 1970 e a popularização da internet na década de 1990, construíram as características que dimensionam os elementos de identificação na sua comunidade em meio a uma atmosfera de dualidades ligadas ao princípio da liberdade da informação e

compartilhamento com a estruturação de um mercado voltado para o uso da informação sobre a tecnologia (CASTELLS, 2006). Isso permite a facilidade ao acesso dessa tecnologia por meio do consumo, mas não facilita a sua compreensão e se aproveita do fato de que a quantidade de informação não significa qualidade de informação ou desenvolvimento da lógica necessária para se lidar com essa informação e utilizá-la para que a tecnologia aja sobre ela (CASTELLS, 2006).

No documentário “Hackers: criminosos e anjos” (2005), casos de *hackers* como Captain Zap<sup>35</sup> demonstram uma sociedade que teme o perigo pelas possibilidades de suas ações. Ian Murphy, conhecido como Captain Zap, considerado como um “*Robin Hood moderno*”, um “*fora da lei eletrônico*”, mudou o horário dos relógios da companhia telefônica americana AT&T em 1981, para que todos tivessem tarifas baixas nas ligações de longa distância nos horários de pico. O truque durou alguns dias e 18 meses depois ele foi preso. Apesar da “boa intenção” do Captain Zap, *hackers éticos* discordam de suas atitudes. Outro elemento de “perigo” para o Mercado foram iniciativas como o Napster, um programa de compartilhamento de arquivos em rede P2P, criado em 1999 por Shawn Fanning. O Napster compartilhava em sua maioria arquivos de música no formato MP3 que não eram autorizadas para compartilhamento pelos proprietários, contrariando assim, uma lei originada pela privatização do *esforço intelectual*, no seu formato na literatura, isto é, o *copyright*, o direito do autor ou “direito de reprodução – ‘o direito exclusivo de reproduzir, publicar e vender o conteúdo e a forma de um trabalho artístico e literário” (McLUHAN; FIORE, 1969, p.150) que na idade média era indiferente aos estudiosos da época. Com a invenção da imprensa, o esforço intelectual como propriedade privada ligada ao livro como um produto econômico gerou o público leitor e assim, “a cultura emergente, orientada para o consumo, tornou-se preocupada com os rótulos de autenticidade e proteção contra o roubo e a pirataria” (McLUHAN, 1969, p.150).

Apesar de já ter encerrado as suas atividades, outros programas no estilo Napster apareceram, como o Kazaa e eDonkey. O caso do Napster, tal qual o episódio Honeywell e Sperry Rand, serviu para colocar em questão o debate entre a indústria fonográfica e as redes de compartilhamento de música na internet. Sendo assim, pela necessidade de se lidar com essa questão surgiu o Creative Commons – CC<sup>36</sup> em 2002, conjunto de licenças padronizadas

---

<sup>35</sup> HACKERS: criminosos e anjos. Direção: Mike Smith. Produção: Mike Smith, Sam Brick, Catherine Welton. Narração: Garie Marshall. USA: Discovery Communications Inc. Produzido por September Films. Manaus: Sonopress Rimo da Amazônia, 2005. 1 DVD (50 min.).

<sup>36</sup> O grande processo que iniciou a Revolução Industrial inglesa foi o cercamento dos campos comunais das aldeias, usados por todos para pastagem etc., que eram os commons. Por isso que o projeto se chama Creative

para gestão aberta, livre e compartilhada de conteúdos e informação. Com o Creative Commons existe a possibilidade de que o *mundo virtual* não seja privatizado para que a informação continue como um bem de domínio público, facilitando a circulação da informação e não o plágio. Pois o “Creative Commons significa ‘some rights reserved’” (VIVEIROS DE CASTRO, 2009, p.92) e é o usuário que diz quais são eles. As licenças abertas servem para tentar criar um modo que evite o controle da informação pelas grandes companhias através de uma iniciativa que lida com as regras da propriedade privada. Creative Commons segue a filosofia *copyleft*, termo popularizado por Richard Stallman em 1988 que foi sugerido por Don Hopkins como um trocadilho de "*Copyright - all rights reserved*" para "*Copyleft - all rights reversed*"<sup>37</sup>. Para Richard Stallman (2002, p.22)

A idéia central do *copyleft* é dar a todos permissão para usar o programa, copiar o programa, modificar o programa, e distribuir as versões modificadas – mas não é permitido adicionar restrições. Assim, as liberdades cruciais que definem o *software livre* são garantidas para qualquer um que tenha uma cópia, já que elas irão se transformar em direitos. Portanto, versões que são *copyleft* também devem ser livres. Isto assegura que trabalho como os nossos sejam disponíveis para nossa comunidade se publicado. Quando programadores que tem emprego como programadores se voluntariam para melhorar o *software* GNU, são as licenças *copyleft* que previnem os empregadores de dizer: “você não pode compartilhar essas mudanças, porque nós iremos usá-las para fazer a nossa versão proprietária do programa”.<sup>38</sup>

Considerando os elementos expostos sobre as atividades *hacker*, o *jogo de signos* que produz um excesso de energia e de informação para fazer com que os indivíduos tenham a noção de “(...) participar de maneira ‘como se’ as coisas acontecessem” (FEATHERSTONE, 1995, p.112), é o tipo de dinâmica ao qual, *hackers* evitam. Pois, os *hackers* lidam com tecnologia, privacidade, liberdade, segurança, política e cultura. Eles podem ter diferentes opiniões em relação as intenções das suas ações, mas todos querem ter domínio sobre a ferramenta utilizada e os seus resultados. No próximo capítulo iremos ter uma visão mais

---

Commons. Os commons eram as áreas das comunidades rurais inglesas que eram de uso comum. As terras de agricultura em geral eram terras sem cerca, as divisões eram consensuais, você tinha a noção costumeira de onde começava e acabava a terra de alguém. Depois os grandes proprietários começaram a comprar o terreno, colocar cerca, impedir a circulação. O Creative Commons é uma tentativa de reconstituir esse regime da apropriação comum, do uso comum, do uso coletivo, no plano dos bens intelectuais, dos bens imateriais (VIVEIROS DE CASTRO, antropólogo, 2009, p.92).

Ver mais sobre o assunto [http://pt.wikipedia.org/wiki/Creative\\_Commons](http://pt.wikipedia.org/wiki/Creative_Commons)

E no site oficial <http://www.creativecommons.org.br/>

<sup>37</sup> Mais informações sobre *copyleft* <http://pt.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

<sup>38</sup> “The central idea of *copyleft* is that we give everyone permission to run the program, copy the program, modify the program, and distribute modified versions— but not permission to add restrictions of their own. Thus, the crucial freedoms that define ‘free software’ are guaranteed to everyone who has a copy; they become inalienable rights. For an effective *copyleft*, modified versions must also be free. This ensures that work based on ours becomes available to our community if it is published. When programmers who have jobs as programmers volunteer to improve GNU software, it is *copyleft* that prevents their employers from saying, ‘You can’t share those changes, because we are going to use them to make our proprietary version of the program’”. (STALLMAN, 2002, p.22 - tradução livre).

apurada dos elementos que são defendidos pelos *hackers* e o que é necessário para se tornar um *hacker* a partir dos dados colhidos com o uso de técnicas qualitativas na etnografia feita nos quatro eventos vinculados aos *hackers* e ao *software livre*.

## CAPÍTULO 2

### A PROCURA DOS HACKERS

*Não é o cientista que deve fazer “controles de identidade”. O papel do cientista é outro: ele tem o dever de explicar os processos de identificação sem julgá-los. Ele deve elucidar as lógicas sociais que levam os indivíduos e os grupos a identificar, rotular, a categorizar, a classificar e a fazê-lo de uma certa maneira ao invés de outra.*

Danys Cuche

#### 2.1 A CONSTRUÇÃO DO CAMINHO METODOLÓGICO

Pensar na realidade como uma relação dialógica é compreendê-la como uma construção social. A relação entre a realidade e a linguagem abarca diversos elementos que despertam *estranhamentos perceptivos* e *intelectivos* em torno dos fenômenos que os estimulam a novas possibilidades de linguagem. Isso torna o *fenômeno perceptivo* e *intelectualmente manipulável* (DUARTE; MARCHI, 2006). Esses conflitos colocados pela busca de compreensão dos fenômenos se desenvolvem na medida em que a sociedade cria novas ferramentas para lidar com o mundo, e ao mesmo tempo, proporciona novas possibilidades para interagir e lidar com os fenômenos.

Na *revolução das tecnologias da informação*, ciência e tecnologia, ultrapassam a medida que as definem como um conhecimento formal, para estar no centro dos fenômenos que produzem e reproduzem o sentido dado pela sociedade, atravessando os seus diferentes setores. É por isso que se torna necessário debater sobre o redimensionamento que ocorre na sociedade por meio dessas tecnologias e os novos atores que surgem a partir desse espaço com a chamada cibercultura.

Hoje em dia nós vemos o prefixo "cyber" (ou "ciber") em tudo: cyberpunk, cibersexo, ciberespaço, ciber-moda, ciber-raves, etc. Cada expressão forma, com suas particularidades, semelhanças e diferenças, o conjunto da cibercultura. As tribos cyberpunks, as comunidades virtuais das redes informáticas (Minitel, BBS, Internet), o hedonismo e o presenteísmo das "raves" (festas "tecno"), o fanatismo tribal dos adeptos dos jogos eletrônicos, o ativismo rizomático e político-anarquista dos militantes eletrônicos (*hackers, crackers, cypherpunks...*) entre outros, mostram como os elementos que compõem a socialidade (que formam o "mundo da vida") afetam o "mundo da técnica". (LEMOS, 2005)

Dessa forma, reconhecer estes elementos é reconhecer que o que é considerado como realidade desde o século XX, lida com uma *linguagem tecnológica* que transformou o *modo de ser* e os *códigos sociais* em infinitas possibilidades proporcionadas por uma nova noção de

espaço e tempo que forma a cibercultura e tem na figura do *hacker* “um novo tipo de pessoa com cultura, linguagem e tecnologia [...] que são tratados como heróis, vilões, piratas, ladrões, celebridades ou filósofos”<sup>39</sup>.

Essas questões nasceram como um desdobramento do trabalho monográfico para conclusão de curso que tinha como objeto a *cultura cyberpunk*. O trabalho foi desenvolvido durante o curso de graduação em Ciências Sociais na Universidade Federal da Paraíba em 2006 e como parte das pesquisas do Grupo de Estudos em Tecnologia e Sociedade – GETS. Para a dissertação, tornou-se prioridade como panorama da investigação o debate sobre modernidade e pós-modernidade e o tema da *sociedade informacional* sustentado no trabalho do sociólogo Manuel Castells (1996), enfocando nos *hackers*, considerando-os como uma das representações *cyberpunk*, já que o termo *cyberpunk* designa também “os ‘ciber-rebeldes’, o *underground* da informática, com os *crackers*, *phreakers*, *cypherpunks*, *otakus*, *zippies*” (LEMOS, 2004).

Sendo assim, para complementar a pesquisa bibliográfica que seguia desde a monografia, tinha como objetivo a “coleta de um bom material, isto é, dados etnográficos que permitissem um diálogo mais intenso e mais profícuo com as teorias conhecidas” (DA MATA, 1978, p. 26). Pois, investigar e compreender os elementos que formam o universo do objeto pesquisado, *estando lá*, permite observar de perto e compartilhar alguns dos elementos que fazem parte da dinâmica dos *hackers*, além de verificar a compatibilidade com a teoria utilizada. Entretanto, esse não seria um movimento na busca de enquadrar o objeto ao que já se é estabelecido em determinada teoria, mas de buscar na teoria caminhos para se compreender o objeto, haja vista que os *aspectos românticos* (DA MATA, 1978) encarados pelo pesquisador no campo, direcionam os caminhos teóricos. É por essa razão que:

A pesquisa de campo é importantíssima para a efetivação desta forma de se fazer sociologia. O pesquisador - tem a chance de - observar diretamente as relações estabelecidas pelos atores sociais e procurar recuperar o sentido que eles dão a cada ato, no contexto em que se inserem, temporal e espacialmente (GUESSEN, 2003, p.154)

Portanto, para efetuar a pesquisa de campo foram etnografados quatro eventos, buscando em cada um deles o sentido das ações, pois eles são próprios de cada ato interacional e por isso devem ser considerados a cada nova interação (GUESSEN, 2003). Deste modo, a quarta edição do Hackers to Hackers Conference (H2HC), Campus Party 2008, 9º Fórum Internacional de Software Livre (FISL 9.0) e II Encontro de Software Livre da

---

<sup>39</sup> Ver em: HACKERS: criminosos e anjos. Direção: Mike Smith. Produção: Mike Smith, Sam Brick, Catherine Welton. Narração: Garie Marshall. USA: Discovery Communications Inc. Produzido por September Films. Manaus: Sonopress Rimo da Amazônia, 2005. 1 DVD (50 min.).

Paraíba (II ENSOL) foram um campo aberto para compreender como os *hackers*, o mercado paralelo que está ligado a este universo e o governo, bem como os demais participantes que atenderam aos eventos, estão lidando com os assuntos que permeiam este contexto e como os *hackers* mantêm seu espírito de resistência. Os quatro eventos ofereceram uma ampla visão sobre a dinâmica das relações dos indivíduos, empresas e agentes do governo que participaram e/ou trabalharam nos dias e horários propostos. Nesse momento, como pesquisador “vivenciando esta fase que me dou conta (e não sem susto) que estou entre dois fogos: a minha cultura e uma outra, o meu mundo e um outro” (DA MATA, 1978, p.25).

Para essa pesquisa que possui caráter exploratório, a metodologia qualitativa, como abordagem para a coleta e análise dos dados, foi escolhida por ressaltar a relação entre os sujeitos e o fenômeno investigado, pois consideramos que a “interação social é uma ordem frágil, instável, temporária, que está em constante construção pelos atores, de modo que estes podem, através dela, interpretar o mundo em que estão inseridos e no qual interagem” (GUESSEN, 2003, p.154). Dessa maneira, a metodologia qualitativa enfatiza os significados que envolvem a ação e a influência que o indivíduo pode sofrer para lidar com o contexto ao qual está exposto, bem como suas escolhas, a forma como ele lida com os seus problemas, com a sociedade e como ele absorve da sociedade a informação processada. Ou seja, ela dá “(...) conta dos fenômenos complexos e dos fenômenos únicos (...) em termos de suas origens e de razão de ser” (HAGUETTE, 2000, p.63).

Sendo assim, o uso de técnicas qualitativas que pudessem captar os elementos que formam o *hacker*, questionando a formação desses elementos que dão sentido ao que é reconhecido pelos *hackers* como verdade e funda a sua realidade nesses preceitos, tornou possível refletir sobre a sua ética, valores e práticas considerando-os na relação com a sociedade. Além de perceber o que está por trás dos estímulos e respostas entre a sociedade e a comunidade. Portanto, as técnicas qualitativas auxiliam o pesquisador a interpretar a realidade do fenômeno investigado a partir do contexto no qual os sujeitos estão inseridos e como estes correspondem ao que estão ao seu redor, por meio da observação e análise de padrões de comportamento.

Para que a fidelidade nas opiniões obtidas fosse possível, foram realizadas ao todo, 33 entrevistas semi estruturadas e não estruturadas com o uso de um gravador. Estas entrevistas valeriam como um dado de comparação das idéias expostas entre os quatro eventos que ocorreram em quatro diferentes regiões do país: centro-oeste, sul, sudeste e nordeste. Entretanto, apesar da oportunidade de ter estado em contato com diferentes regiões do país, traçar um perfil do *hacker* no Brasil, ainda não é o foco dessa pesquisa. Mas, foi de

extrema importância para perceber como diferentes regiões se organizam em torno desse tema.

A técnica da entrevista constitui uma situação de interação em que a palavra é um símbolo de comunicação e os discursos influenciados na relação com o entrevistador, pode ser considerada como prática discursiva, de forma a entendê-la como "ação" (interação) situada e contextualizada, por meio da qual se produzem sentidos e se constroem versões da realidade (COLOGNESE & MELO, 1999). A busca pelos entrevistados não foi completamente aleatória, pois, era importante captar a visão das pessoas que decidiam quais eram os assuntos a serem debatidos e como estes seriam abordados no evento, associando-os a sua estrutura. Portanto, entrevistar os coordenadores gerais dos eventos, bem como palestrantes e alguns membros na equipe de apoio foi imprescindível. Conseqüentemente, uma dificuldade relacionada aos entrevistados era a questão do tempo e por isso, muitas vezes não foi possível completar a entrevista ou seguir o roteiro planejado. Entre uma palestra e outra, um *coffee break* e outro, foi possível ter algumas "conversas informais". Por isso, o uso de entrevista não estruturada como solução ao problema do tempo.

Além das entrevistas, a técnica de observação participante foi utilizada para que fossem percebidos os movimentos de aproximação entre os participantes, o comportamento individual, as formas de organização de cada evento, bem como, a relação dos eventos com elementos da atitude *hacker*. Deste modo, o ato de observar se transforma em instrumento que auxilia o pesquisador a contar, descrever e situar o objeto da sua pesquisa no campo, por meio da construção de uma estrutura de significação vinculada a observação como um exercício que resulta da análise do seu próprio modo de olhar (CARDOSO DE OLIVEIRA, 2006). Por isso que:

A observação participante não se concretiza apenas através da participação do pesquisador, mas que essa participação deve significar um envolvimento maior do pesquisador, um compartilhar, não somente com as atividades externas do grupo, mas com os processos subjetivos - interesses e afetos (HAGUETTE, 2000, p.72).

Estas questões foram percebidas de perto, especialmente, no FISL 9.0 e no II ENSOL, quando foi possível efetuar a pesquisa de campo enquanto participante da equipe de apoio desses eventos. Isso terminou se tornando uma grande oportunidade para observar os palestrantes e a organização desses dois eventos, a partir da perspectiva da coordenação. Essas duas experiências enfatizaram padrões compartilhados entre os sujeitos e que foram captados a partir da observação, muito embora, "o papel ativo do observador enquanto *modificador do contexto* e, ao mesmo tempo, como *receptáculo de influências* do mesmo contexto"

(HAGUETTE, 2000, p.73) seja um desafio central na relação entre o pesquisador e o seu campo.

Outro recurso utilizado na pesquisa foi o diário de campo como um “arquivo” para registrar as impressões e situações que chamaram a atenção. Entretanto, o próprio exercício de “escrever o diário”, não foi possível em muitos momentos devido a rapidez com o qual as situações se resolviam e não era possível “parar” para o registro. Ao fim do dia, a maior parte da variedade de situações e elementos que ocorreram não puderam ter sido registrados. Essa é mais uma das dificuldades em etnografar eventos como esses quando se trata do diário de campo. Manter o foco da pesquisa torna-se imprescindível para que a investigação não se perca na multiplicidade de elementos que abrangem o campo. No próximo subtópico, os eventos irão ilustrar o desenvolvimento do trabalho etnográfico que teve como objetivo compreender as práticas que envolvem os *hackers* e os demais elementos que estão condicionados ou condicionam o seu *modo de ser*.

## **2.2 O QUE ESTÁ ALÉM DA TELA**

*Hacking is not an activity confined to sitting at keyboards and watching screen.*

Hugo Cornwall

Os relatos dos eventos etnografados a seguir estão divididos em quatro seções para que se possa perceber as diferenças entre cada evento, desde o seu objetivo, até a sua organização e resultados. Essas diferenças são importantes, pois elas demonstram diversos aspectos que estão em torno do que os *hackers* e os membros do movimento *software livre* relataram nas entrevistas e do que existe na literatura que aborda os *hackers*. Além de que, é através do relato que se pode esclarecer, por evento, como foram utilizadas as técnicas qualitativas escolhidas para a coleta de dados e quais foram as dificuldades e as facilidades que existiram na investigação de cada evento. Desse modo, por meio do trabalho etnográfico, foi possível encontrar “fora da tela” com *hackers* e membros do movimento *software livre*, permitindo uma visão mais global dos interesses da *comunidade hacker*, da sua dinâmica e quais são os setores e indivíduos que compartilham aspectos dessa organização.

### **2.2.1 HACKERS TO HACKERS CONFERENCE H2HC FOURTH EDITION - 08 e 09/11/2008**

Esse evento foi organizado por pessoas da área de segurança da informação e voltado para os diversos profissionais que trabalham nela. Como por exemplo, responsáveis pela segurança da informação, diretores de tecnologia, arquitetos, desenvolvedores e administradores de sistemas, administradores de rede, *security officers*, especialista em segurança em redes, consultores de segurança e gerente de riscos. O evento ocorreu no auditório do SENAI, edifício Central Park em Brasília/Distrito Federal.<sup>40</sup>

A coordenação priorizou por não obter o patrocínio de empresas, com o intuito de não ter nenhum tema de sua conferência direcionado para o que seria de interesse da empresa. Sem patrocínio, o evento sofreu para viabilizar tudo o que seria necessário para colocar um evento como este em andamento. O fato do número de participantes, também, ter sido reduzido já era esperado pelos organizadores, pois eles queriam que este evento focasse no

---

<sup>40</sup> Ver: <http://www.h2hc.org.br/evento.html>

que seria relevante aos temas abordados e não questões paralelas ou consideradas “superficiais”.

O principal objetivo do evento foi a discussão e a troca de informação sobre segurança entre os participantes, através da demonstração de técnicas de ataque e os mecanismos mais eficazes para serem utilizadas como defesa. A justificativa reside no fato de que eles querem mostrar esse tipo de informação para o público, principalmente para pessoas que trabalham com segurança dos sistemas, para fazer com que eles entendam melhor e possam proteger de maneira mais eficiente os seus computadores contra as diversas técnicas utilizadas pelos atacantes.<sup>41</sup> Entretanto, lidar, a cada ano, com os obstáculos que dificultavam a realização da conferência também se transformou em um dos objetivos da organização, visando à superação dos problemas que dificultassem a proposta. Sendo assim:

Um dos maiores obstáculos de todos, foi o mesmo problema, e até hoje é, a discriminação, a perseguição, o mal entendimento por parte das pessoas da sociedade em termos gerais, fruto das informações mal colocadas, mal difundidas, divulgadas pela imprensa com relação ao termo *hackers* (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador H2HC).

A definição negativa do *hacker* como fator que atrapalha a dinâmica da *comunidade hacker* é um elemento central em todos os eventos etnografados. Mesmo que haja diferenças sobre o que constitui um *hacker*, foi possível observar que em todos os eventos existe uma busca por outro tipo de identificação que tanto pode estar vinculado a um código de ética ou a visão do *hacker* como um profissional da computação. No entanto, apesar do estigma que é disseminado, não houve uma palestra ou qualquer outro tipo de trabalho que abordasse essa questão no H2HC. Contudo, segundo a fala de Waldemar Nehgme, há um movimento do governo e das empresas em reconhecer o valor do trabalho do *hacker* para lidar com as novas tecnologias da informação e comunicação, preferencialmente, com a área de segurança de informação:

Mudou muita coisa! Para você ter uma idéia, no primeiro evento ele foi muito prestigiado por autodidatas, por pessoas que gostam muito da parte técnica, dessa questão, mas por poucas pessoas que estão ligadas a grandes empresas. Hoje em dia não, nessa última, nessa quarta edição, nós temos uma série de pessoas que trabalham com segurança que pertencem a empresas do nível da VISANET, UNIBANCO, do Governo, sobretudo da parte Federal, Mitsubishi, da Globo. Aqui nós temos hoje uma gama imensa de profissionais que trabalham nas grandes empresas e que são autorizados pelas empresas a trabalharem num evento de *hacker*, ou seja, acho que de alguma forma a questão do termo, da pejorativa do termo acabou sendo modificada, acabou mudando em relação a isso (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador do H2HC).

---

<sup>41</sup> Ver: <http://www.h2hc.org.br/evento.html>

Além das palestras, a organização do evento junto com a empresa *Security* e sua equipe de testes de intrusão *Tigers Team Security*, criaram o desafio no estilo *Capture de Flag* intitulado *Bypass WebDefender If You Can*. Os participantes teriam que se organizar em times e tentar atacar o ambiente simulado com várias vulnerabilidades desenvolvido para o desafio. Como nenhum time conseguiu “entrar” no ambiente, as vulnerabilidades foram apresentadas no último dia do evento pelos organizadores do H2HC. Segundo eles, durante os sete dias do *Capture The Flag*, 36 equipes foram inscritas, com 75 participantes, resultando em quase 400.000 ataques.

Para assegurar a pesquisa de campo no H2HC, foi enviado um e-mail para a coordenação no dia 12 de setembro de 2007, explicando o tema da dissertação e justificando a importância do evento para a pesquisa de campo. Uma declaração do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFPB, também, foi utilizada para certificar a ligação da pesquisadora a uma instituição. No mesmo dia do envio do e-mail, o coordenador Waldemar Nehgme, respondeu, liberando a participação para pesquisar nos dias da conferência. Um dos aspectos do e-mail retoma a necessidade em lutar pelo reconhecimento do *hacker* como um profissional comum e o *hacking* como uma atividade mal compreendida pela sociedade em geral, sendo manipulado pela mídia. Outros aspectos interessantes, diz respeito à importância de conhecer o H2HC para a pesquisa, já que este é um evento reconhecido pela *cena hacking* brasileira e a abertura que ele confirma que haveria para conversar com os *hackers*. Entretanto, ele não deixa de informar que ele é quem faria o contato. O que mais tarde poderia ser comprovado que não seria tão fácil, mesmo o coordenador do evento sendo uma ponte de acesso:

RES: Participação para pesquisa de campo no evento  
Coordenação H2HC <coordenacao@h2hc.org.br>  
Add Wednesday, 12 September, 2007 19:19:02  
To: Monica Ramalho <monica\_ramalho@yahoo.co.uk>

Prezada Senhora,

Estou confirmando a sua participação no congresso como ouvinte.  
Iniciamos uma cruzada a 4 anos com o objetivo de desmistificar a *cena hacking* e o termo *hacker* junto a sociedade em geral, acreditamos que nessa luta já somos bem sucedidos pois hoje se trata com respeito um termo que foi tão massacrado (e ainda é) pelos meios de informação sem conhecimento de causa.  
Acreditamos ter mudado as coisas e a forma de pensar de muitas pessoas, mas sabemos que ainda falta muito a se fazer.  
O H2HC na sua quarta edição será prestigiado por profissionais de diversas áreas e você está convidada a participar e conhecer a fundo quem somos, como pensamos e o que fazemos.  
Se você tiver a oportunidade de estar aki em Brasília poderei colocar você em contato com verdadeiros *hackers* os quais não terão nenhum problema em conversar com você.

Acredito que seja importante sua presença para o desenvolvimento do seu trabalho, pois atualmente o H2HC é referência na cena *hacking* Brasileira.  
No aguardo de suas considerações.

Waldemar Nehgme – Coordenador H2HC

Na grade da programação havia quatro palestras que utilizavam o termo *hack* ou *hacking* como parte do título: *Hacking Well-Protected Databases* – Alexander Kornbrust, *Hacking iPod Touch / iPhone* – Marcos Azevedo, *Hack into Apache* – Rodrigo Carvalho Costa e *Hacking the Big Brother* – João Batista Moreira e Julio Cesar Fort. Essa característica demonstra a vontade de se resignificar o termo *hacking*, bem como a própria idéia do *hacker*. Essa mesma vontade pode ter sido comprovada no Campus Party 2008 e no FISL 9.0. No Campus Party 2008 o “bate-papo” *Momento hacker* organizado pelo sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira e o criador do curso *Hackerteen* Marcelo Marques e a palestra de Sérgio Amadeu no FISL 9.0 *Internet sob ataque: as tentativas de controle da rede e o combate a cultura hacker*, são iniciativas que demonstram a necessidade de quebrar o estereótipo do *hacker* como criminoso.

No auditório, a partir da observação, houve um fluxo de mais ou menos 90 pessoas que aparentavam ter entre 20 a 45 anos. Na primeira palestra do dia que tinha como título *Hacking iPod Touch/iPhone*, que seria apresentada por Marcos Azevedo, ele apareceu com um título mais “inusitado”: *Cracking the iPod Touch and iPhone for Fun*. Nessa palestra havia apenas duas mulheres: uma que aparentava estar entre os 25/30 anos de idade e a outra com mais de 30 anos de idade. Apesar de estarmos apontando aspectos ligados a questão de gênero dentro do mundo da informática, resolvemos não focar nesse tema, pois, tiraria o foco do trabalho que são os *hackers*. Contudo, para mostrar que esse, também, é um elemento que é pertinente e assim captado na etnografia dos eventos, podemos voltar a citá-lo.

Praticamente todos os *slides* utilizados pelos palestrantes eram em inglês. Na última *Mesa Redonda: H2HC – Passado, Presente, futuro* esse foi um dos tópicos abordados. Na discussão da *Mesa Redonda*, a falta de disposição para aprender a língua inglesa dificulta a prática do *hacking*, o que é uma perda para a nova geração que tem muita informação de qualidade. Um ponto calorosamente abordado foi feito por um dos participantes que reclamou da maneira como os palestrantes faziam parecer “fácil” desenvolver essas habilidades na computação e isso não acontece quando não se tem acesso a bons computadores. Outro ponto abordado calorosamente após um dos participantes na platéia se colocar contra a acessar o computador de outra pessoa porque “crime é crime”, foi defender o evento como um evento

para troca de conhecimento e não sobre *hacktivismo*, afirmando que está é uma questão filosófica.

O H2HC foi um evento mais específico aos profissionais da área da computação, diferente do FISL 9.0, não existia tanta “lealdade” e visão político-social sobre o *software livre* como na maioria dos grupos no FISL 9.0. O coordenador do H2HC Waldemar Nehgme, declarou em entrevista:

O *hacking* em termos gerais não tem nada a ver com o *software livre*. O *hacking* é uma visão diferente do movimento *software livre*, apesar de que a maioria dos programas que são utilizados pelo movimento *software livre* são desenvolvidos pelos *hackers*. O movimento *software livre* eu vejo de uma forma meio assim irritante para mim porque eu vejo muita gente fazendo política com o *software livre*, eu vejo muita gente querendo aparecer com o *software livre*, mas eu vejo pouca gente desenvolvendo projetos de *software livre* que realmente venham a vingar. Você vê que os grandes projetos de *software livre* que são conhecidos no mundo como o APACHE, por exemplo, são projetos que não são brasileiros, são americanos, porque a cultura americana é diferente entendeu? Então nós aqui no Brasil eu vejo, mais o *software livre* como uma ação política do que como uma questão técnica. Tanto é que tem alguns movimentos que chegaram a ser chamados de projetos de Partido do Software Livre, mais do que Projeto do Software Livre [...] dentro do mundo *hacking*, todos desenvolvem pra valer. Dentro de uma comunidade de *software livre*, alguns desenvolvem e a grande maioria são utilizadores. (Entrevista – Waldemar Nehgme, coordenador H2HC)

No H2HC as palestras priorizavam a busca pela solução prática e rápida de problemas relacionados à segurança da informação e *hacking*. Não havia uma preocupação em refletir sobre o lado social do *mundo digitalizado*, fazendo com que não existissem problemas em trabalhar com um *software proprietário*<sup>42</sup>, como o *Windows* da *Microsoft*, ou um *software livre* como o *Linux*<sup>43</sup>. Isso coloca uma diferença central entre os eventos que apóiam o movimento *software livre* e como se desenvolve outros aspectos que permeiam os interesses dos *hackers*. Segundo Waldemar Nehgme:

Quando a gente fala do ‘movimento de *Hacking*’ a gente está falando do movimento de compartilhamento de conhecimento, principalmente, não importa porque e pra quem a gente está falando de compartilhar conhecimento [...] no mundo *hacking* nós fazemos tudo por um movimento na qual os *softwares* sejam melhores e mais seguros. Para mim tanto faz se o *software* é *livre* ou é *proprietário*. Se ele tiver uma falha eu vou divulgar e vou ajudar ao fabricante ou o fornecedor a melhorar o

---

<sup>42</sup> Software no qual foram restritas pelo produtor o seu uso, cópia, modificação e distribuição. O proprietário pode reforçar as restrições não abrindo o acesso ao código fonte e tomando providências legais como o copyright e as patentes. Termos similares utilizados são: software de código fechado e software não livre (Wikipedia).

<sup>43</sup> “Linux é ao mesmo tempo um kernel (ou núcleo) e o sistema operacional que roda sobre ele, dependendo do contexto em que você encontrar a referência. O kernel Linux foi criado em 1991 por Linus Torvalds, então um estudante finlandês, e hoje é mantido por uma comunidade mundial de desenvolvedores (que inclui programadores individuais e empresas como a IBM, a HP e a Hitachi), coordenada pelo mesmo Linus, agora um desenvolvedor reconhecido mundialmente. O Linux adota a GPL, uma licença livre - o que significa, entre outras coisas, que todos os interessados podem usá-lo e redistribuí-lo. Aliado a diversos outros softwares livres, como o KDE, o GNOME, o APACHE, o FIREFOX, os softwares do Sistema GNU e o OpenOffice.org, o Linux pode formar um ambiente moderno, seguro e estável para desktops, servidores e sistemas embarcado.” (BR – Linux.org)

produto. Para mim não faz diferença trabalhar com o Windows ou com o Linux. Na minha máquina eu tenho o Linux e também tenho o Windows. E às vezes as pessoas fazem assim: ah o Windows não presta é cheio de falhas! É mentira. Eu não sou defensor de Bill Gates sacou? Mas, o produto da Microsoft não é ruim. Agora o que acontece é que a pessoa não sabe usar ele [...] não sabem fechar ele, não sabem fazer como ele seja seguro. Não posso falar para você que o produto é ruim” (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador do H2HC).

Esse evento foi importante para demonstrar a existência de diferentes pontos de vista por entre o que seria de interesse dos *hackers* ou o que estaria de acordo com os seus princípios. No H2HC houve uma predominância em relação a prática, ou seja, o *hacking* propriamente dito, enquanto que nos outros eventos haverá uma maior preocupação em disseminar os princípios que compõem a ética *hacker* e o uso do software livre.

### **2.2.2 CAMPUS PARTY 2008** **11 a 17/02/2008**

O Campus Party é um evento que ocorre anualmente, desde 1997 na Espanha e é considerado o maior evento de inovação tecnológica e entretenimento eletrônico em rede no mundo, com o objetivo de compartilhar conhecimento e executar atividades ligadas a tecnologia, entretenimento em rede e cultura digital. Na sua versão brasileira em 2008, com o apoio da Prefeitura e do Governo do Estado de São Paulo e do Governo Federal, durante uma semana, o prédio da Bienal, localizado no Parque Ibirapuera em São Paulo, foi tomado pelo evento. O último andar da Bienal foi destinado aos 1.800 participantes que se dividiram em 900 barracas cedidas pela empresa *Telefônica* que apóia e patrocina o evento. Os “campuseiros” como foram chamados, compunham 80% dos 3.300 inscritos que compareceram ao evento. Eles vieram de 23 estados brasileiros e 18 países como a Colômbia, Venezuela, Argentina, Peru, Estados Unidos, Inglaterra, Grécia e Espanha. Além dos inscritos, 92 mil visitantes, também, compareceram ao longo da semana na parte de exposição que era aberta ao público<sup>44</sup>.

Já na entrada da Bienal, sob um forte esquema de segurança, depois de ter feito o seu cadastramento, o participante recebia um crachá com a sua foto e se fosse acampar, se dirigia para o andar da Bienal preparado com as barracas, para que pudesse escolher entre as que estariam sobrando. Banheiros foram montados no térreo do lado de fora da Bienal e uma escada externa montada que saía do último andar era a única entrada. Ainda existia um

---

<sup>44</sup> Ver: <http://www.campus-party.com.br/index.php/cp-brasil-2008.html>

sistema de guarda volumes para garantir a segurança dos pertences. O que não adiantou muito. Nos últimos dias, houve rumores de barracas que foram saqueadas.

Na abertura, estando presentes o coordenador geral Marcelo Branco e o coordenador de conteúdo Sérgio Amadeu da Silveira, o então Ministro da Cultura Gilberto Gil discursou em favor de “bandalargar” o país e desenvolver a inclusão digital com o apoio do governo e o uso do *software livre*. Ele também defendeu a regulamentação da internet que deve ser feita de forma democrática. Seguindo o ministro, o prefeito de São Paulo Gilberto Kassab elogiou o evento. Depois Gilberto Gil junto com os artistas espanhóis Carlos Fernandez e Carlos Lopes e seu instrumento musical eletrônico em formato de mesa com interface tangível, *Reac Table*<sup>45</sup>, fizeram a festa em seguida com a escola de samba Nenê de Vila Matilde. Essa atitude irreverente diante de um evento como esse pode estar associado ao número de jovens que participam do evento e aos princípios de liberdade e compartilhamento de informações que são defendidos por *hackers* e o movimento *software livre*.

Segundo o blog oficial do evento<sup>46</sup>, entre os 3.300 inscritos, 26% eram mulheres e 74% homens com a média de idade de 23 anos. No entanto, apesar de a estatística apresentar um número interessante de mulheres no evento, em comparação ao H2HC, este não era um evento voltado apenas para os *hackers*, o que termina por tornar esse número de relevância duvidosa se for pensar na comunidade *hacker*, por não especificar quantas mulheres estavam envolvidas com *hacking* por exemplo. Mas, como já foi dito, essas questões não são o foco da pesquisa.

Para as áreas que dividiam o Campus Party 2008 no segundo andar da Bienal, o participante inscrito poderia levar o seu computador, utilizar a conexão com velocidade de 5Gb, aproveitar os serviços oferecidos pelos estandes das empresas, assistir a palestras, e participar de “intervenções” ou festas organizadas ao som de música eletrônica, sem bebidas alcoólicas devido a participação de menores de idade. O fato das festas acontecerem mesmo sem bebidas, reforça a idéia de irreverência que se associa a essa cultura. Outro elemento importante é o fato de cada área na qual estava dividido o Campus Party ter a sua própria programação o que permitia fazer com que o evento funcionasse dia e noite sem intervalo. Isso demonstra que as práticas caracterizadas pela flexibilidade e o imediatismo que se encontra na conectividade em rede, termina por influenciar a dinâmica dos grupos mesmo não estando conectados. Podemos refletir que essas práticas, possíveis com as novas tecnologias

---

<sup>45</sup> O instrumento foi desenvolvido pelo Music Technology Group da Universidade Pompeu Fabra em Barcelona, Espanha, por Sergi Jordà, Marcos Alonso, Martin Kaltenbrunner e Günter Geiger.

<sup>46</sup> Ver: <http://www.campus-party.com.br/blogoficial/?p=1049>

da informação e comunicação, reafirmam um o “*modo de viver*” na sociedade moderna que passa por uma reformulação em sua base.

Segundo a estatística apresentada, a área do *Software Livre* recebeu 23% dos participantes, Games 16%, Desenvolvimento 15,5%, Música 11%, Criatividade 9%, Robótica 7%, Blogs 6%, Modelagem de Computadores 5%, Simulação 4% e Astronomia 3%. A conexão utilizada pelos participantes teve 70% *uploads* e 30% para *downloads*<sup>47</sup>, expressando uma maior necessidade dos participantes do evento em compartilhar do que baixar arquivos ou programas. Além dessas áreas, ocorreu no mesmo andar o Seminário Nacional de Inclusão Digital que teve como foco discutir o uso das tecnologias da informação na educação e o envolvimento da população nesse processo. No seminário participaram mais de 150 ativistas que estão em projetos desenvolvidos, implantados ou apoiados pelo Governo Federal. Entre o grupo, cada representante foi selecionado pelo projeto de inclusão digital que desenvolve em sua comunidade.<sup>48</sup> Nesse seminário, as pessoas vinculadas ao programa Casa Brasil<sup>49</sup> foram visitar a Casa Brasil Guarulhos. Nesse episódio, pudemos observar o funcionamento de um projeto de inclusão digital que enfatiza a união entre tecnologias livres com a arte, entretenimento e cultura voltada para áreas de baixo desenvolvimento humano, objetivos que são apoiados pelo movimento *software livre*.

O fato da área de *Software Livre* ter recebido mais participantes do que qualquer outra área, aponta para o crescimento do movimento *software livre*, apoiado por instituições como a Associação de Software Livre - ASL<sup>50</sup> e a ONG Rede Livre de Compartilhamento da Cultura Digital. As palestras e os debates giravam em torno de soluções para o uso de *softwares livres* e questões sócio-econômicas e políticas que provocam entraves para o seu desenvolvimento, como o projeto de lei do senador Azeredo. Uma petição já está na internet colhendo assinaturas pelo veto do projeto<sup>51</sup>. Outro elemento importante da área de *Software Livre* foi a transmissão ao vivo de suas palestras e oficinas, entre outras atividades do evento, pela TV Software Livre.

---

<sup>47</sup> Estatísticas retiradas do blog oficial.

<sup>48</sup> Ver: <http://www.inclusaodigital.gov.br/inclusao/noticia/serpro-compartilha-conhecimento-na-campus-party-brasil/>

<sup>49</sup> Ver: <http://www.casabrasil.gov.br/>

<sup>50</sup> “A Associação SoftwareLivre.org (ASL) é uma associação civil sem fins-lucrativos, com sede em Porto Alegre/RS que reúne empresários, profissionais liberais, estudantes e servidores públicos, estabelecendo relações com os mais diversos setores da sociedade como o poder público, universidades, empresas, grupos de usuários, hackers e ONGs. A ASL tem por principal objetivo tornar o software livre amplamente incluído na sociedade, propiciando espaço de discussão, apoio, fomento e organização de iniciativas nas mais diversas áreas relacionadas.” (<http://associacao.softwarelivre.org/>)

<sup>51</sup> Ver anexo.

Integrantes do movimento *software livre* discutem que os *softwares proprietários* facilitam o acesso ao computador, mas não disseminam o conhecimento necessário para utilizá-lo, pois, esses *softwares* são desenvolvidos para fazer o trabalho por você, no sentido de diminuir a necessidade de saber “como funciona” e de não dar acesso ao código fonte. Com o *Linux* e qualquer outro *software livre*, considerando o tipo de licença que este possui, o custo de se manter o *software* e inclusive de obter uma máquina é muito menor. Além de que, com o *software livre* o usuário pode, ele mesmo, modificar e fazer a manutenção do *software*, pois estes seguem os termos da GPL – *General Public Licence*<sup>52</sup> baseados nos princípios da distribuição *copyleft* ou de outras licenças como BSD – *Berkeley Software Distribution*, o que não é possível em *softwares proprietários* que não dão acesso ao seu código fonte e estão protegidos por *copyright*.

O Campus Party abriu espaço para um debate sobre a cultura *hacker*, o primeiro sobre o assunto até então. O debate chamado de *Momento Hacker*<sup>53</sup> tinha como convidados os *hackers*, o americano Blake Hartstein (24 anos), o russo Georgy Berdyshev (21 anos), e os brasileiros Rodrigo Rubira Branco (23 anos), e Ramon de Carvalho Valle (22 anos). Ele foi intermediado pelo coordenador de conteúdo do evento, o sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira e o criador do *Hackerteen*, Marcelo Marques. Na palestra, foi enfatizado por Marcelo Marques que o *hacker* tem o propósito de devolver a liberdade ao usuário de qualquer forma e usa a sua inteligência para isso. Já o *cracker* se preocupa em fazer vírus e invadir a privacidade. O *hacker* defende e busca garantir a privacidade na rede e a liberdade dos usuários. Por isso que a indústria intermediária enxerga a internet como uma ameaça. Então eles querem criar restrições que impeçam a internet de funcionar como ela sempre funcionou. A internet sempre funcionou com liberdade desde o início. Diferentes tecnologias restritivas são criadas para impedir a internet de funcionar com a liberdade que ela possui desde a sua origem, porém, isso não impede os *hackers* de lutar para devolver a liberdade original da internet para os usuários. Para ilustrar a visão de Marcelo Marques, o sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira explica o caso sobre Jon Lech Johansen. Segundo Sérgio Amadeu:

Ele ficou famoso porque os DVDs, os aparelhos reprodutores vinham com uma trava por causa de um acordo de mercado. Então sabe o que eles faziam? Se vocês pegarem um DVD comprado na Europa eles não rodam no Brasil, não rodam na Ásia e tal e a indústria dizia que isso era para garantir o direito dela de evitar a pirataria. O Jon DVD fez um “scriptzinho” que quebrou isso e permitiu que a gente veja DVD em qualquer computador. Aí o que é que aconteceu? Ele foi preso, ficou quase um ano preso. Sabe por que ele ficou preso? Acusado de pirataria. Só que vários juristas como Lawrence Lessing deixaram claro o seguinte: ele devia ser

---

<sup>52</sup> Ver: <http://www.gnu.org/>

<sup>53</sup> As falas colocadas no trabalho são reproduções do debate gravado pela pesquisadora enquanto assistia ao debate.

condecorado! Sabe por quê? Porque a pirataria é feita, por exemplo, do Windows que tem o código fechado ou do DVD, ela é feita com base no DVD não tem nada haver com o aparelho. Então o que ele fez foi desvincular efetivamente uma operação casada da indústria, uma prática de oligopólio. Então ele deveria ser absolvido e condecorado e é o que aconteceu. Hoje o Jon DVD é um cara super respeitado porque ele quebrou uma operação casada, ele e tantos outros que vivem lutando contra os caras que querem fazer tecnologias de aprisionamento. Para concluir, uma delas é o DRM. Sabe o que é o DRM? É uma coisa que vem nos aparelhos e no sistema operacional que impede você, por exemplo, você que comprou aquela música, impede que você passe para um outro tipo de aparelho que é seu. Então ele impede um mundo justo. É um absurdo, um exagero e os *hackers*, eles estão nos ajudando a garantir o direito das pessoas de ouvir, assistirem e verem o que elas pagaram” (Palestra - Sérgio Amadeu da Silveira, coordenador de conteúdo Campus Party 2008).

Entretanto, como se pode desenvolver essa ética, esse espírito de compartilhamento, quando um adolescente está se envolvendo na *cena hacking*? Para isso Ramon de Carvalho Valle respondeu no debate:

Se ele quiser participar das comunidades de segurança, a gente aconselha que ele leia bastante na internet o conteúdo que ele precisa para resolver e ajudar está disponível na internet e se ele não encontrar ele pode pedir ajuda nas listas de discussões, com certeza vão ter pessoas lá que vão ajudar, só basta ele querer. Se ele quiser, ele vai andar dentro da lei (...) o grande desafio é o crescimento intelectual, o desafio que a gente encontra todos os dias no desenvolvimento de *software*, na contribuição com a comunidade, isso é muito importante para ajudar no desenvolvimento da internet (Palestra - Ramon de Carvalho Valle, palestrante campus Party 2008).

Portanto, o debate transmite a necessidade de reconhecer a diferença entre as pessoas que estão em atividade utilizando as novas tecnologias da informação e comunicação e como o mercado e a justiça se coloca diante dessas questões. O espírito comunitário de compartilhamento e a busca pelo conhecimento, nessa perspectiva, são peças chaves para a construção de uma “verdadeira identidade” *hacker*. A partir desse momento, fica cada vez mais clara a relação do *software livre* com os *hackers* como uma mistura entre o conhecer e a sua motivação. *Hackers* que acreditam em um mundo democrático e no direito de decidir sobre os conteúdos da internet e os usos das novas tecnologias irão ter uma tendência a buscar o *software livre*, mais do que o *software proprietário*, talvez até mesmo por uma questão de coerência na sua visão política.

Depois de sete dias, é visível no Campus Party o fato de que existe muito mais investimento em tecnologia no país que não fica claro para a população em geral e o evento termina sendo uma oportunidade para esse esclarecimento. Além de ser um grande espaço para observar como diferentes áreas e os *hackers* se relacionam, como se organiza determinados aspectos da *cultura digital*, bem como, observar e associar elementos da atitude e ética *hacker*.

### **2.2.3 9º FÓRUM INTERNACIONAL DE SOFTWARE LIVRE FISL 9.0 - 17,18 e 19 de abril 2008**

Desde sua primeira edição, a cidade de Porto Alegre sedia o Fórum Internacional de Software Livre. Um espaço destinado ao debate, a troca de conhecimentos e divulgação da *cultura livre*, tendo o desenvolvimento do *software livre* como foco e, segundo a organização do Fórum, considerado como a maior evento latino-americano de pessoas relacionadas ao mundo do *software livre*.

O FISL 9.0 aconteceu no Centro de Eventos da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS e recebeu empresas públicas e privadas, grupo de usuários e pessoas interessadas no *software livre*, abrangendo áreas como, por exemplo, educação, economia, política, cultura, tecnologia e segurança, divididas em palestras, workshops, Grupos de Usuários, encontros das comunidades de *software livre*, Mostra de Soluções, TV *Software Livre*, Arena de Programação Livre, Arena Arte Livre, entre outras atividades.

Segundo o relatório final do FISL, o evento cresce anualmente. O FISL 8.0 chegou a receber 5.363 pessoas, entre profissionais de tecnologia e estudantes que representavam 19 países no evento. Para o FISL 9.0, a organização constatou que entre palestrantes, expositores, participantes e a comissão foram 7.417 pessoas ao todo originadas de países como Argentina, Chile, Estados Unidos, Paraguai, Uruguai, Noruega, Alemanha, Austrália, Bélgica, Bolívia, Canadá, Cuba, Espanha, Finlândia, França, Holanda, Índia, Inglaterra, Portugal e Suíça, bem como de várias partes do Brasil, entre 81,7 % homens, 12,2 % mulheres (6,1% não informaram o seu gênero) <sup>54</sup>.

Segundo a organização, desde o sétimo FISL, as salas de conferência do evento são batizadas com nomes importantes da Ciência da Computação e do *software livre*, com o intuito de homenagear essas pessoas. No FISL 9.0, as mulheres homenageadas com seus nomes representando espaços no evento, Ada Byron (Arena de Programação Livre), Grace Hopper (Sala dos Palestrantes) Radia Perlman (Sala de Imprensa) e Zaheda Bhorat (Sala da Organização) e o número de mulheres participantes, demonstram que existe uma diminuição no mundo da informática como predominantemente masculino.

Na quarta edição do H2HC e Campus Party 2008 não houve problemas no contato com a organização dos eventos por e-mail. Já no FISL 9.0, os e-mails enviados para a comissão organizadora não tiveram resposta. Nos outros eventos, o fato de entrar em contato com a organização facilitava a comunicação com o resto da comissão, por já haver alguém de

---

<sup>54</sup>Ver: <http://www.fisl.org.br/10/www/files/relatoriofisl9.pdf>

“dentro” para contactar. Dessa vez, foram necessários dois encontros com diferentes pessoas da organização para explicar a pesquisa e mostrar a declaração como aluna regular do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFPB no Centro de Eventos da PUCRS. Depois disso é que foi possível então observar os expositores, os participantes e as palestras. Um dos integrantes da comissão organizadora que estava no Campus Party 2008 facilitou a investigação me colocando como parte da equipe de apoio de Pelotas. No dia seguinte, a equipe trabalhou na filmagem das palestras e no apoio as outras equipes.

O trabalho com a equipe foi importante por afastar a sensação de “estranhamento” com o grupo, já que o crachá definia uma posição dentro da organização do evento, o que facilitou o contato com os participantes e com o resto da comissão organizadora, mesmo em meio a intensa dinâmica com o a qual o evento funcionava. Nesse momento, a posição como pesquisadora passa a “pertencer temporariamente” quando foi assumida uma identidade que é aceita e reconhecida pelo grupo como “fazendo parte”, já que foi possuído naquele instante um papel a cumprir na equipe de apoio. Essas situações permitem que o pesquisador assuma “identidades diferentes em diferentes momentos” (HALL, 2001, p.13).

[...] que a identidade muda de acordo com a forma como o sujeito é interpelado ou representado, a identificação não é automática, mas pode ser ganha ou perdida. Ela torna-se politizada. Esse processo é, às vezes, descrito como constituindo uma mudança de uma política de identidade (de classe) para uma política da diferença. (HALL, 2001, p.21)

Portanto, se o pesquisador não mantiver o foco, termina por se perder na velocidade com as quais as relações são construídas e desconstruídas. O pesquisador tem que se acostumar ao constante sentimento de partida e chegada. No imediatismo que caracteriza um espaço fragmentado e temporalmente independente como os dos eventos ligados ao *hacker* pode-se perceber que eles sinalizam os desencontros e as buscas dentro do campo que apontam para uma *temporalidade fugidia* característica da pós-modernidade.

Um mundo de presente eterno, sem origem ou destino, passado ou futuro; um mundo no qual é impossível achar um centro ou qualquer ponto ou perspectiva do qual seja possível olhá-lo firmemente e considerá-lo como um todo; um mundo em que tudo que se apresenta é temporário, mutável ou sem caráter de formas locais de conhecimento e experiência. Aqui não há estruturas profundas, nenhuma causa secreta ou final; tudo é (ou não é) o que parece na superfície (KUMAR, 2006, p. 185).

Essas questões expressam o desafio em etnografar um evento como esse. A todo instante o pesquisador precisa escolher e decidir o caminho a tomar, buscando compartilhar a velocidade com a qual as relações se formam e diluem no espaço e seguem uma única estrutura instável que é a grade de programação. Os participantes do evento estão no “seu

tempo” e no tempo do evento, cabe ao pesquisador “entrar no tempo deles”, seguindo o foco da sua pesquisa.

Por esses motivos, depois do trabalho de observação, as entrevistas seguiram o foco dos outros eventos, ou seja, primeiro tentar entrevistar o coordenador geral e/ou alguma pessoa da comissão que participa do conteúdo da programação, para depois tentar outras entrevistas. A visão se sustentava no fato de que essas são as pessoas que estão responsáveis em organizar e coordenar quais serão os elementos, transformados em palestras e exposições, que irão fundamentar o tema do evento e o caminho que será construído após isso. No caso de um evento voltado para o *software livre*, era necessário entrevistar-los para entender a ligação do *software livre* com a atividade *hacker*. Dessa maneira, sobre esse assunto, Sady Jacques coordenador geral do FISL 9.0 afirmou que:

O desenvolvimento da *cultura hacker* e das oportunidades para sociedade a partir do uso do *software livre* estão intimamente ligados. O que nós queremos é uma sociedade *hacker*, um volume de pessoas participantes dessa cultura *hacker* no mundo, tantas vezes maior quanto mais popular for o *software livre*, porque o software livre por definição é o espaço por excelência da reprodução do *hackerismo* digamos assim. Então, se nós tivéssemos software livre em tudo nós teríamos *hacker* por tudo quanto é lado em resumo, e essas coisas estão andando em paralelo. Não é o mundo *hacker* que depende do software livre ou o software livre que depende do mundo *hacker*, mas ambos os movimentos estão se valorizando, estão se amplificando na sua potência e estão produzindo resultados cada vez mais interessante (Entrevista - Sady Jacques, coordenador geral do FISL 9.0).

Sendo assim, na fala de Sady Jacques se confirma um entendimento entre os princípios que fazem um *hacker* ser o que ele é a partir da cultura que desenvolve e o princípio de liberdade e compartilhamento de informações que o *software livre* defende. Já o engenheiro de compiladores, Alexandre Oliva, no estande da Associação Software Livre (ASL), vai mais além ao afirma que um *hacker* que não é a favor do *software livre* não pode ser um *hacker*. Alexandre Oliva defendeu que no Brasil “a cultura *hacker* e o *software livre* andam muito de mãos dadas, embora tenha muita gente que usa mais a bandeira do *open source* que também tem haver com a cultura *hacker*”. Então, se algum *hacker* caracteriza o *software livre* como arcaico ele diz que:

Ele tem razão de dizer que é arcaico, o *software livre* existe desde muito antes do *software proprietário*. Arcaico não é a palavra correta. Ele é antigo, ele é mais antigo do que o *software proprietário*. Mas arcaico no sentido obsoleto, não né! A internet, por exemplo, foi toda construída no *software livre* incluindo padrões reversos livres, em clima de compartilhamento dos instrumentos que é um dos princípios que movem o software livre. O *hacker* é uma pessoa que gosta de entender as coisas, não pode se opor a isso. É como dizer: Ah! Eu gosto de ler, mas queimem todos os livros! Eu não vejo sentido (Entrevista - Alexandre Oliva, palestrante FISL 9.0).

Um dos pontos altos do FISL 9.0 para continuar a discussão sobre os *hackers* foi a palestra do sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira, *Internet sob ataque: as tentativas de controle da rede e o combate a cultura hacker*. Na palestra, Sérgio Amadeu explicou que a internet não é uma obra acabada e que desde o seu início, a sua evolução está diretamente ligada a *cultura hacker*. Entretanto, as iniciativas de compartilhamento defendidas pelos *hackers*, não são boas para a indústria que incentiva leis de *copyright* para inibir a prática do compartilhamento, colocando em risco a liberdade na rede. Por estas razões que o FISL 9.0 foi um evento que causou impacto em número e conteúdo para se discutir as novas tecnologias da informação e comunicação e para perceber como caminham os projetos ligados ao *software livre* junto as comunidades, aos *hackers*, empresas e governo federal.

#### **2.2.4 II ENCONTRO DE SOFTWARE LIVRE DA PARAÍBA II ENSOL - 02, 03 e 04 de maio de 2008**

O Encontro de Software Livre da Paraíba é um evento que procura abarcar os objetivos que unem a comunidade software livre, tais como, a troca de conhecimentos, projetos de desenvolvimentos de *softwares livre* e iniciativas que estimulem e solucionem questões relacionadas a *cultura livre*. Na sua segunda versão, sob o tema *Interatividade no Extremo*, o evento trouxe para a sua grade de programação 26 palestrantes que efetuaram 42 palestras e apresentações.

Em 2008, o II ENSOL aconteceu no Espaço Cultural José Lins do Rêgo, em João Pessoa e foi organizado pelo Grupo de Usuários Gnu/Linux da Paraíba (G/LUG – PB) e Projeto Software Livre da Paraíba (PSL - PB). Segundo a comissão organizadora, 1932 pessoas foram inscritas, sendo 83, 28 % homens e 16, 72% mulheres originados de 13 estados brasileiros e que tinham em média dos 15 aos 40 anos, com a maior concentração entre os 20 aos 24 anos de idade (30,18%).

Apesar de o evento ser dirigido aos estudantes e acadêmicos de Tecnologia da Informação e Comunicação, gerentes de Tecnologias da Informação, profissionais da área de tecnologia e secretarias de informática e administração de municípios, segundo a organização, o evento, também, busca a promoção do software livre para demais setores da sociedade, como incentivo para a criação de uma rede de compartilhamento sobre o uso de *softwares livre* com o resto da população<sup>55</sup>.

---

<sup>55</sup> Ver mais informações e sobre as estatísticas no site: <http://www.ensol.org.br/2008/>

Foi possível ter uma reunião com os coordenadores do II ENSOL Rodrigo Vieira e Vitor Baptista antes do evento. Naquele momento, eles demonstraram a vontade e a determinação de continuar desenvolvendo o ENSOL. A primeira edição havia sido positiva e a expectativa de uma segunda edição era otimista. Mesmo sendo um evento local onde já se espera um menor alcance, comparado com o FISL 9.0 e o Campus Party 2008, a comissão organizadora conseguiu trazer como palestrante internacional, Jon “Maddog” Hall, diretor-presidente da Linux International. Além de Maddog, outros nomes importantes como Julio Neves, analista de suporte de sistemas e professor universitário, e Paulino Michelazzo, *web developer* e escritor técnico, fizeram parte da programação. Sobre a diferença em relação aos três eventos, segundo Maddog em entrevista no II ENSOL:

O Campus Party é um grande conjunto de eventos. Tem tudo desde robótica até multimídia... usa tanto *software* de código fechado, quanto *software* de código aberto. Abrange uma variedade de diferentes elementos de computação. Eles não enfatizam *software* de código aberto. No entanto, no Brasil houve um pouco mais de ênfase em *software* de código aberto do que em outros Campus Parties. Eu acho o Campus Party maravilhoso porque é um evento que dura uma semana, com pessoas participando e muitas dormem no local; Eles realmente se sentem pertencendo a uma comunidade e eles trocam informações de maneira informal. Existem algumas palestras e coisas parecidas, mas não tantas e tão intensas quanto no FISL ou aqui. Então, aqui e no FISL, são palestras após palestras, e menos pessoas trazendo os seus computadores. Isso é uma outra coisa sobre o Campus Party, as pessoas trazem o seu próprio computador para o Campus Party, eles mostram as pessoas no que elas estão trabalhando, em seus computadores, eles trazem os seus próprios robôs e coisas parecidas. No FISL isso não acontece tanto. Existe muita propaganda, estande de organizações, e menos pessoas trazendo exatamente o que elas estão fazendo para o evento e compartilhando essa informação. Mas o FISL é muito bom porque é todo destinado ao código aberto sendo mais importante para os desenvolvedores. Tem muitas palestras sobre diferentes projetos que estão sendo desenvolvidos e muitas empresas interagindo com a comunidade, pessoas do grupo Debian conversando com agentes governamentais e coisas do tipo. Tudo isso é muito bom para o FISL. Esse é um pequeno evento regional e eu não esperava tantas pessoas aqui quanto no FISL. É um evento que prioriza o usuário final e como fazer dinheiro. Então, eu acho que eventos regionais são importantes para as pessoas, porque algumas pessoas não podem arcar com a despesa de viajar para Porto Alegre e ficar três dias fora para o evento. Aqui o evento é programado no final de semana então as pessoas poderão vir, no sábado, domingo e talvez até na sexta, se eles puderem sair do trabalho. Na verdade, o que eu recomendaria para os organizadores é que eles deveriam até começar um pouco mais tarde e entrar pela noite e deixar as pessoas da indústria saberem ou da comunidade saberem que o evento ficará aberto depois do horário de trabalho, então se eles quiserem vir depois do trabalho eles poderão fazer isso. Portanto, cada um dos eventos tem o seu lugar, cada um é diferente, e eu acredito que as diferenças são essas<sup>56</sup> (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL)

---

<sup>56</sup>“Campus Party is a wide ranging group of events. It’s everything from robotics to multimedia... it uses closed sourced software, it uses *open source* software. It has a variety of different computer things in it. They don’t stress *open source* software there. Although, in Brazil there was more stress for *open source* that has been in others Campus Parties. I think the Campus Party is great because it’s a weeklong event where people come there and a lot of people sleep there; they really get to feel like the part of the community and they exchange information on a very, very informal means. There are few presentations and things like but not as many and not as intense as at FISL or here. So, I mean at FISL and in here as just, you know, presentation after presentation, and there are less of people bring their own systems. That is the other thing about Campus Party, people bring their own systems to Campus Party and they bring them in, they show people what they are working on, on their

Por esses e outros motivos que o II ENSOL foi um evento peculiar. Os coordenadores do encontro haviam demonstrado interesse na pesquisa, entretanto, se no FISL 9.0 o trabalho na equipe de apoio foi voluntário, nesse evento, abrir espaço para que a pesquisa fosse realizada, vinha com a condição de fazer parte da equipe de apoio. Este fato encobre algumas questões. Primeiro, apesar do esforço dos coordenadores em organizar o evento, eles sofriam com a falta de pessoal, especialmente, para trabalhar nos dias do evento. Segundo, nos dias do encontro, havia uma sensação de desconexão por entre as equipes, o que não facilitou a transição da “identidade como pesquisadora”, para “identidade como parte da equipe”. Havia uma sensação de “tomar a iniciativa” no trabalho. O que terminou causando certo desconforto em relação as pessoas pela indeterminação dos papéis. Aqui nesse ponto, fica evidente o “paradoxo da situação etnográfica: para descobrir é preciso relacionar-se e, no momento, mesmo da descoberta, - o pesquisador – é remetido para o seu mundo e, deste modo, isola-se novamente.” (DA MATA, 1978, p.32)

Essa indeterminação de papéis gerou desconforto por lidar com o espaço do outro e o reconhecimento do outro em relação ao grupo. Reconhecimento que foi estruturado antes da ida ao campo. A “falha” em “fazer parte” do grupo, intensificou a sensação de estranheza por todo o lugar no espaço de tempo do evento. Então, muito embora o crachá afirmasse a posição como parte da comissão, o papel como pesquisador e como “alguém de fora”, foi o que prevaleceu na maneira como os outros participantes da equipe lidavam com a situação. Havia um ar de dúvida e curiosidade sobre a pesquisa, considerando que o motivo inicial para *estar lá* não era o mesmo motivo que os levaram a participarem e trabalharem no encontro. Além de que não eram compartilhadas as relações de intimidade ou conhecimento técnico e profissional prévio que eles tinham para fazer aquele momento acontecer. Contudo, apesar de

---

own systems, they bring their own robots and things like that. At FISL that doesn't happen as much. It's more that there... there's displays, the advertising displays, organizations displays, and less of people bring exactly what they are doing to the event and sharing in it in one to one basis. But FISL is very good because all *open source* and it's aimed more to developers and things like that. There's a lot of presentations about different projects going on and a lot the vendors interact with the community of, you know, the Debian people going to actually talk to governmental officials and things like that. All that is really good at FISL. This here is a small regional event and I didn't expect too many people to be here as at FISL. It is an event which is focused and its focused on, you know, on the end-users and how to make money and things like that. So, I think regional events are important to people, because there are people who can't afford to travel to Porto Alegre and to take 3 days off to go to the event. This is scheduled over weekends, so that; people will go, you know, with Saturday, Sunday or maybe Friday, if they can take that off work. In fact, what I would recommend to the organizers is that they might even start a little bit later and go later into the evening and let the people in the industry know or in the community know that the trade show is gonna be open after the work hours, so if they wanna come after work hours they can do that. So, you know, each one of them has its place, each one of them is different, and that's where I think the differences are.”(Entrevista – Maddog, palestrante IIENSOL – tradução nossa).

todas essas questões que permearam o trabalho etnográfico, fazer parte da equipe tornou possível entrevistar Maddog, Julio Neves e Paulino Michelazzo.

No II ENSOL diferente dos outros eventos, não houve uma discussão direta que refletisse sobre o mundo ou a atitude *hacker*. O que seria comum, a partir do que foi dito no FISL 9.0 em entrevistas e o que pode ser percebido em palestras como a do sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira, *Internet sob ataque: as tentativas de controle da rede e o combate a cultura hacker*. Isso pode ter acontecido devido ao fato da própria proposta do evento terminar não abrindo espaço para assuntos que não estejam diretamente focados em questões técnicas ligadas ao *software livre*. Entretanto, apesar de não haver uma discussão ou palestra sobre os *hackers*, o analista de sistemas e palestrantes do evento, Julio Neves, afirmou:

Eu estou chamando o pessoal aqui de *nerd* para não chamar de *hacker*. Aqui é todo mundo *hacker*, não tem ninguém que não seja *hacker* aqui. Ninguém consegue a projeção desses palestrantes, a projeção que estes palestrantes conseguiram sem estudar muito, sem se especializar muito. Então *hacker* para mim é isso, o pessoal que se especializa que estuda (Entrevista - Julio Neves, palestrante II ENSOL).

A fala de Julio Neves nos lembra como pesquisador em não esperar que os elementos que buscamos na investigação estejam à primeira vista a nossa frente, mas que o próprio exercício de investigação e o uso de técnicas qualitativas para a coleta de dados nos ajudem a “ver por entre linhas” o que não está na superfície do campo. No próximo capítulo, iremos debater sobre as questões que permearam a etnografia como os elementos que unem os *hackers* e o movimento *software livre*, bem como as interseções sobre essa união, além do debate sobre a diferença entre *hackers* e *crackers*. Contudo, esses dados serão abordados como aspectos do conjunto de elementos identificatórios que fazem parte do que os entrevistados percebem como o “*ser hacker*”.

### CAPÍTULO 3

#### ENCONTROS E DESENCONTROS: DESCONSTRUINDO E REVISITANDO PERSPECTIVAS

*Any form of power without responsibility, without direct and formal checks and balances, is frightening to people -- and reasonably so. It should be frankly admitted that hackers are frightening, and that the basis of this fear is not irrational. Fear of hackers goes well beyond the fear of merely criminal activity.*

Bruce Sterling

A investigação científica voltada para as relações que se desenvolvem a partir da introdução das novas tecnologias da comunicação e informação no século XX, ainda não possuem um número significativo de trabalhos dentro do campo das ciências sociais, especialmente, a sociologia. Buscar perceber as transformações no comportamento dos indivíduos e no sentido que estes desenvolvem e compreendem a reprodução de um determinado tipo de significação que abrange a organização social, se torna demasiadamente importante para que se possa compreender as mudanças que dimensionam as dinâmicas na *sociedade informacional* e nas bases da modernidade, com os elementos que movem uma *temporalidade pós-moderna*.

Portanto, utilizar a etnografia como estratégia para coleta de dados, com o objetivo de apreender como funcionam as relações que envolvem os *hackers*, nos permitiu reafirmar prévias colocações e repensar sobre o que já havia sido dito. Pois, os dados também “falam por si” e guiam o pesquisador para um novo olhar sobre o seu objeto. Os eventos etnografados e as técnicas qualitativas utilizadas proporcionaram o contato com uma variedade de elementos que adicionaram outras questões para a investigação. A partir daqui, a análise dos dados se torna o momento para se refletir sobre os elementos esperados e os elementos que transcenderam o que foi previsto. Sendo assim, a observação participante, o diário de campo e as entrevistas gravadas, como técnicas para a coleta dos dados, desafiaram a investigação quando trouxeram consigo novas interrogações.

Para este capítulo, ordenamos as entrevistas em três temas divididos por subtópicos. Estes subtópicos são necessários, pois, quando os temas foram abordados nas entrevistas foi confirmada a existência de um determinado padrão e desencontros de valores que desconstrói a visão da comunidade *hacker* como um grupo que assume os mesmos princípios e práticas. A

divisão dos subtópicos tem como objetivo evidenciar como os *hackers* e os membros do movimento *software livre*, que tiveram as suas entrevistas destacadas no trabalho, sustentam uma estrutura que eles reconhecem e querem que seja reconhecida como fixa e unificada, mas que possui rachaduras, constituindo visões diferenciadas de outros participantes da comunidade *hacker*.

Esses diferentes aspectos foram expostos nos eventos etnografados. Aspectos que lidam com a imagem do *criminoso virtual*, herói ou profissional da computação. Por cada subtópico as falas dos entrevistados irão demonstrar que a tênue linha que separa o profissional da computação do *criminoso virtual*, lida com elementos que transpõem a curiosidade, o lucro econômico ou a “rebeldia”. As motivações e os princípios defendidos pelos *hackers* se misturam as questões políticas e econômicas que se deparam a princípios de liberdade e defesa da privacidade. O que nos interessa analisar a partir das falas são os objetivos na organização dos princípios que deveriam ser seguidos pelos *hackers*, a busca em se fixar e definir o que seriam esses princípios para que haja uma diferenciação nos elementos de identificação, qual a relação com o movimento *software livre*, como se organiza uma *cultura hacker* no Brasil e as contradições que existem por entre as falas dos entrevistados.

### 3.1 POR ENTRE AS DIVISAS HACKER E CRACKER

*Don't get me wrong: I regard computers as vastly beneficial. But they can threaten our traditional concepts of freedom, individuality and human worth I like to believe hacking is a curious re-assertion of some of those ideas.*

Hugo Cornwall

O conceito de identidade como um elemento necessário para a organização de papéis na sociedade, pode ser compreendido como um contínuo processo de redefinição de si. Bauman (2005), por exemplo, afirma que a identidade nacional surgiu da *crise do pertencimento* causado pela necessidade do Estado em legitimar a sua estrutura a partir de diferentes aspectos, organizando a sociedade em uma nova perspectiva sustentada em “*identidades menores*”, o que contradiz a organização das *sociedades de familiaridade mútua*. Desse modo, a identidade passa a estar ligada a posição e as práticas que permeiam a vida social e mantêm a dinâmica das relações na sociedade.

Associar a conceito de identidade a ação do indivíduo se torna problemático quando, a caracterização do indivíduo está sujeito a demandas que são consideradas como “*comuns*” e “*naturais*”, segundo categorias que são pré-estabelecidas na sociedade, criando uma *identidade social virtual* (GOFFMAN, 2008). Para os *hackers* o estigma de criminoso é um problema que já possui delimitações de acordo com o *ambiente social* dos grupos que pertencem ao *underground da computação*, profissionais da área de segurança da informação e movimento *software livre*. Esse estigma se origina de um descrédito não desejado, que se afasta da *identidade social real* (GOFFMAN, 2008) definida pelos *hackers* e que eles querem que seja reconhecida. Desse modo, nos trechos transcritos das entrevistas em negrito, é possível encontrar um padrão para o que significa *ser um hacker* e esse padrão está associado a idéia do “especialista” que domina o conhecimento. O que faz parte de um dos aspectos da “*primazia do conhecimento teórico*”

**Eu gosto muito da definição mais filosófica de hacker que remete a todo sujeito cuja instigação, cuja provocação qualquer o faça de forma determinada a perseguir informação, conhecimento, até entender isso, até ter isso claro, até ter isso resolvido de alguma maneira e mesmo depois de resolvido e de claro, de percebido, de entendido, fazer com que esse conhecimento não fique só com ele, com que esse conhecimento seja disponibilizado, seja trocado, seja colocado em rede. Essas características que eu acho que são as mais legais de um hacker, o que faz com que um hacker possa ser qualquer um, qualquer coisa, desde que essa atitude esteja presente** (Entrevista - Sady Jacques, coordenador FISL 9.0).

**Hacker é aquela pessoa que ela tem domínio sobre alguma tecnologia não é só, somente, sobre computadores.** Eu acho que você pode ter um cara que tem o domínio em cima da telefonia digital, você tem uma pessoa que tem o domínio em cima de redes de satélites, uma pessoa que tem o domínio em cima de “n” coisas. Então o *hacker* é aquele cara, é aquela pessoa que tem domínio sobre determinada tecnologia e um domínio profundo sobre essa tecnologia. Eu acho que **esse é o verdadeiro hacker não é aquele, aquelas coisas que pintam por aí** (Entrevista - Paulino Michelazzo, palestrante II ENSOL).

O *hacker* em termos gerais, dentro da origem velha, refere-se muito a uma pessoa que gosta de criar, de modificar sistemas, não conseguem viver atado ou sujeito a certas regras. Então, no passado **o hacker, em termos gerais ele nasce de uma necessidade de criar e modificar sistema. Hoje em dia tem uma vertente filosófica em relação ao hacktivismo**, a uma outra série de coisas, mas, em termos gerais eu diria para você que **o hacker é uma pessoa que gosta muito de programar, gosta muito de liberdade, gosta muito de divulgar aquilo que faz e gosta muito da troca de conhecimento, principalmente, da troca de conhecimento** (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador H2HC).

**Um hacker é uma pessoa que tem interesse em entender como as coisas funcionam.** Uma criança que desmonta um brinquedo para tentar compreender o mecanismo de funcionamento dele é um *hacker*. Isso é o que significa *hacker* (Entrevista - Alexandre Oliva, palestrante FISL 9.0)

**Um hacker é um programador que possui muito conhecimento e escreve com muita eficiência um bom código muito rápido.** O termo *hacker* tem origem na idéia de uma pessoa que está escrevendo um código que não é conhecido e resolveu o problema de maneira elegante e a pessoa é modesta e apenas diz: Oh! Foi apenas um rápido hack. E disso ficou conhecido como *hacker*<sup>57</sup> (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

Sou usuário Linux desde os 10 anos de idade, hoje eu tenho 23, mas também não é tanto tempo assim. **Desde que eu comecei a mexer com computador eu me apaixonei por essa parte de segurança, de entender como as coisas realmente funcionavam, e eu sempre achei muito legal ver tudo o que é possível de você fazer com uma máquina que parece tão simples e tão pequena e que a gente não aproveita quase nada dela** (Entrevista - Rodrigo Rubira Branco, palestrante Campus Party 2008).

As falas demonstram que, além de enfatizar a posição do *hacker* como um programador eficiente ou “especialista” que possui a característica de gostar de desenvolver o seu conhecimento a partir do empenho e da troca de informação, outra característica apontada é a curiosidade, o que demonstra uma mudança de direção da época dos primeiros *hackers* que desenvolviam a sua habilidade na universidade e para os *hackers* da atualidade que pode começar como um garoto querendo descobrir um computador e que evolui para um profissional que trabalha com segurança da informação ou em outras áreas ligadas a tecnologia, visando o seu desenvolvimento, como foi colocado na fala de Rodrigo Rubira

---

<sup>57</sup>“A hacker is a programmer who is very knowledgeable and writes very efficiently very good code, very quickly. The term hacker came from the concept that somebody carrying along writing piece of code that it was very novel and that he solved that problem in very elegant way and the person been very modest and just say: Oh! It was just a quick hack. And from that became known as a hacker” (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

Branco, engenheiro de *software* Linux e pesquisador de segurança, conhecido como BS Daemon, relatando a sua trajetória em entrevista, depois de ter participado do *Momento Hacker* no Campus Party 2008.

Segundo os entrevistados, essa vontade de “perseguir o conhecimento” é uma característica que acompanha o desenvolvimento dos *hackers* desde o início. Karina uma das entrevistadas na equipe de apoio da cidade de Pelotas - FISL 9.0, defendeu que “o *hacker* é uma pessoa extremamente inteligente e habilidosa”. Isso termina por ser um dos principais elementos motivacionais que sustentam a atitude *hacker*.

O desenvolvimento do conhecimento na solução de problemas como elemento motivacional, também foi captado no “Momento Hacker” quando Ramon de Carvalho Valle, administrador de redes da universidade Gama Filho no Rio de Janeiro e também pesquisador de segurança, ressaltou que o grande desafio é a especialização, o desafio diário no desenvolvimento de *software* e na contribuição com a comunidade. Esses elementos são muito importantes para ajudar no desenvolvimento da internet. Rodrigo Rubira Branco ratificou essa idéia, afirmando na palestra que “o grande desafio é o aperfeiçoamento, se você para de estudar, para de fazer, de se aperfeiçoar a gente fica pra trás”. Esse mesmo pensamento pôde ser comprovado com o analista de sistemas Julio Neves, em entrevista no II ENSOL. Segundo ele, “o *hacker* é o cara que se especializa que estuda, se especializando numa determinada coisa. Então o *hacker*, normalmente, ele é do bem. O Richard Stallman é um *hacker*”. O consultor e desenvolvedor de *software livre*, diretor-presidente da Linux International, Jon Anderson Hall conhecido como Maddog, também condiciona a definição de *hacker* a visão de um profissional que trabalha com tecnologia. Essa idéia ainda pode ser encontrada na entrevista com Waldemar Nehgme, coordenador do H2HC. Entretanto, ele também aponta para o fato de que existem algumas diferenças entre os *hackers* de uma geração mais antiga e os *hackers* atuais. Isso demonstra a característica não fixa que a identidade possui. Ou seja, na sua fala, Waldemar Nehgme coloca a identidade como aberta a interferências externas que estão ligadas ao tempo e a história de uma sociedade, já que ele afirma que o *hacktivismo*, como *uma vertente filosófica*, faz parte da atualidade.

Desse modo, podemos concluir que os entrevistados considerados na pesquisa como a amostra representante dos sentidos adquiridos e desenvolvidos pelos *hackers* para o reconhecimento da sua *identidade social real* (GOFFMAN, 2008), possuem alguns significados que formam padrões que definem uma estrutura geral para ser utilizada na unificação do *ser hacker*. No entanto, esses mesmo trechos também apresentam dissonâncias que despertaram novos questionamentos no campo. Esses questionamentos foram

aprofundados quando, nas entrevistas feitas e nas palestras atendidas durante a pesquisa de campo, nos deparamos com outro termo e suas características que estabelecem a diferença entre o *hacker* e o criminoso, o que demonstra o desejo de aceitação dos *hackers* por parte da sociedade. Sendo assim:

Foi criado o termo *cracker*, para você distinguir daquela pessoa que, efetivamente, ele é um *hacker*, ou seja, **é uma pessoa que tem o conhecimento, que detém um conhecimento profundo sobre alguma coisa. Mas o *cracker* é aquela pessoa que detém esse conhecimento da mesma forma que o *hacker*, mas ele não utiliza esse conhecimento, único exclusivamente, para o seu benefício, para aproveitamento da sua cultura, dessa pessoa crescer, seja no pensamento, seja nas idéias ou coisas do tipo. É aquela pessoa que ela tem, vamos dizer uma tendência a fazer o mal.** Eu acho que a forma que a gente poderia distinguir aí o que é um *hacker* do que é um *cracker*, **é aquela pessoa que tem muito conhecimento, mas ao contrário do *hacker* é aquele cara que ele usa que tem tendência a fazer coisas ruins.** Seja roubando, seja fazendo alguma coisa socialmente incorreta, invadindo sistemas sem uma necessidade e assim por diante. Eu acho que essa é a grande diferença entre eles” (Entrevista - Paulino Michelazzo, palestrante II ENSOL).

**Os *crackers* são os que criam vírus, fazem invasão de privacidade, atacam os servidores.** Os *crackers* trabalham na CIA, trabalham na inteligência das grandes corporações, são os do mal se dá para dizer assim. **Sob o ponto de vista da segurança da privacidade são os *hackers* que são da comunidade de *software livre*.** Sob o ponto de vista da invasão da privacidade são os *crackers* (Entrevista - Marcelo Branco, coordenador geral Campus Party 2008).

**A cultura *hacker* imbuí uma ética de não causar o mal.** Existem pessoas que não fazem parte dessa comunidade que não entendem essa cultura e se autodenominam *hackers* também, na verdade, são *crackers*. **São pessoas que estão invadindo sem permissão ou a intenção de fazer o bem** ao computador dessas pessoas ou, às vezes, até com intenções maléficas, maliciosas (...) que ficam tentando a exploração comercial, querendo roubar informações para depois fazer chantagens, ou tomar o controle de muitos computadores espalhando vírus ou páginas contendo o código que toma o controle do computador para depois usar para mover ataques contra determinadas redes daí fazer chantagens com eles, existe todo um submundo criminoso com linguagem tecnológica. Não são *hackers*. (Entrevista - Alexandre Oliva, palestrante FISL 9.0)

**A diferença de um *hacker* qualquer para um *cracker* qualquer é uma diferença ética. Na verdade um *cracker* é um cara que não está interessado no coletivo,** não está interessado no compartilhamento, ele está interessado em fazer uso de conhecimentos para vender, para proveito próprio, na pior das hipóteses em proveito egóico. Quando o cara vai lá e derruba uma página, ele está fazendo uma sacanagem para ele, para se divertir com isso, para ter um prazer menor, um prazer egocêntrico com isso, ele não está produzindo nada, ele não está construindo nada, ele não está beneficiando ninguém. **Então, se existe uma diferença, a diferença é ética fundamentalmente** (Entrevista - Sady Jacques, coordenador geral FISL 9.0).

Esses trechos de transcrições das entrevistas feitas durante os eventos, com destaque para as frases em que deixamos em negrito, especificam características que definem dois tipos de sujeitos que desenvolvem e dominam técnicas que podem invadir e alterar sistemas, além de especificar o elemento que os separa, que é o código de ética. Segundo as falas, os *hackers* seguem uma ética que defende o compartilhamento de informação e a segurança da privacidade. O *hacker* está interessado em beneficiar a coletividade. Já os *crackers* são

peessoas que se especializam sobre uma área e desenvolve um grande conhecimento, porém esse conhecimento será usado para benefício próprio, não respeitando a privacidade, com tendências criminosas e maléficas. Como afirma Paulino Michelazzo, eles possuem uma “tendência a fazer o mal e coisas ruins”. Sendo assim, as pessoas que se dizem *hackers*, mas não seguem essa ética, não são consideradas *hackers*. Marcelo Branco, coordenador geral do Campus Party 2008 reforça a importância dessa visão ética, quando afirma que o que separa essas pessoas são as intenções. Os objetivos que irão guiar as suas ações e para quem essas pessoas decidem trabalhar. Isso demonstra que existe um apelo financeiro que faz parte da dinâmica econômica e política do capitalismo atual e que desde a criação da internet essas relações estão entrelaçadas quando ele cita as grandes corporações como Waldemar Nehgme também coloca:

Hoje em dia você vê um negócio engraçado e até por certo paradoxo, não sei. Mas, **you consegue comprar numa banca de revista, uma publicação por dez reais que vem com um cd com um sistema operacional que é o mesmo sistema operacional que está sendo usado na grande corporação. Então aquele sistema operacional que uma criança vai estudar em sua residência é o mesmo que está lá na grande corporação. Se ele conseguir achar uma falha nesse sistema operacional, comprando um cd de dez reais, ele poderá também usar está mesma falha numa grande corporação causando grandes danos econômicos.** Então, daí o perigo de você ter o conhecimento de você deter o conhecimento (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador - H2HC)

**Se ele consegue chegar no computador e ele consegue, através da busca por conhecimento, a mensagem com outros hackers, ele vai ter acesso ao conhecimento porque nós damos acesso pra quem não tem. Quando digo que damos acesso a quem não tem, me refiro ao seguinte: Como é que uma pessoa (...) conseguiu aprender? Como é que ele conseguiu conhecer um sistema que é pago e que é caro? É porque alguém já entrou em uma máquina ou duas, deu acesso a uma parte e então ele pode estudar.** Então a nossa defesa é essa: poder dar conhecimento, poder dar cultura e acesso a quem não tem. E de fato isso era para ser do Governo. Mas como não é possível, nós tentamos passar para essa nossa comunidade o conhecimento talvez por isso mesmo, nós sejamos tão discriminados. Porque numa sociedade ou na sociedade denominada por muitos como a sociedade do conhecimento, você transmitir conhecimento é muito perigoso. **Talvez a nossa comunidade não seja segura por causa disso porque nós detemos muito conhecimento** (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador H2HC).

A partir desse ponto, já é possível perceber que, existe um risco atribuído ao poder do conhecimento tecnológico informacional. As opiniões negativas que são associadas a figura do *hacker* como um criminoso, um vândalo, um pirata com características rebeldes e anti-sociais apontadas pela mídia na sociedade reforça essa *identificação negativa* (CUCHE, 2000) que se baseia nos riscos que são atribuídos a eles. No entanto, os *hackers* enfatizam a diferença entre os que buscam obter esse conhecimento e suas intenções, demonstrando que os elementos que compõem o universo dos *hackers* e *crackers* é muito mais complexo e se reparte em outros termos que aumentam essa complexidade:

O tipo de *hacker* considerado como **White Hat** é uma pessoa que está fazendo o que faz porque sente a necessidade de mostrar as pessoas que seus sistemas não são seguros. Eles deveriam tentar fazer com que eles fossem mais seguros e o tipo de *cracker* considerado como **Black Hat** é uma pessoa que invade sistemas para tentar obter informações ou danificar o sistema de alguém. Mas, todos esses termos têm sido difamados pela imprensa para significar uma variedade de coisas que os afasta dos seus significados originais <sup>58</sup> (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

Na realidade, dentro da própria comunidade *hacker*, existe essa diferenciação. O **Black Hat** mesmo é uma turma, uma tribo bem mais fechada. Eles têm tribos bem fechadas, porque não se faz parte de uma comunidade *Black Hat* e uma coisa que eu posso até afirmar que **em termos de conhecimento eles, normalmente, têm mais conhecimento que todo mundo. Eles saem na frente dos White Hat bem longe. Agora, pelo mesmo fato de que eles não compartilham conhecimento.** Então, o que eles sabem fica com eles. Eles não costumam participar de eventos e quando participam, eles procuram ficar muito na deles. Então olha só, o *White Hat* por definição é um *hacker* que ele é uma pessoa mais aberta. Então é um cara que troca mais conhecimento com pessoas que não são do ambiente, caras que não fazem parte, digamos, de uma *comunidade hacker*, é uma pessoa que o pessoal costuma dizer assim: são os bonzinhos da história. Só fazem as coisas boas, defendem as coisas boas, é tudo bonzinho. Agora, eu sempre critiquei muito o *White Hat* porque isso é o que eles dizem, agora a gente não sabe o que eles andam fazendo e com que nome eles andam fazendo as coisas, mas na teoria isso são egos, são pessoas que falam muito com todo mundo, falam bem de todas as coisas e compartilha-se muita informação com todo mundo sabe, principalmente isso, eles compartilham tudo aquilo que eles sabem, compartilham com todo mundo. Já o **Gray Hat** o que acontece, ele já são um termo médio sabe, eles não são nem isso nem outro, são nem *Black*, nem *Red*, nem *White*. Então, por isso eu não curto muito esse povo não, é aquele famoso que fica em cima do muro, não é uma coisa nem a outra (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador H2HC).

**Cracker é uma pessoa que tenta invadir um sistema computacional ou danificar sistemas tentando invadi-los e isso não tem nenhuma conexão com os hackers. Alguns crackers são muito Grey**, possuem muito conhecimento e inteligência e se colocam no meio termo entre essas duas posições e outros estão apenas fazendo o que fazem para mostrar as pessoas que muitos sistemas de segurança não são seguros <sup>59</sup> (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

**O hacker enquanto alguém que quer entender como as coisas funcionam, às vezes, ele pode se sentir tentado a tentar entender como o computador do outro funciona, isso acontece (...).** Tem gente que toma essas iniciativas como forma de alertar as pessoas: “veja a fria que você entrou, veja o problema que tinha no seu sistema”, querendo ajudar, essas são os **“crackers do bem”** se é que pode falar assim. Mas tem também os perigosos (Entrevista - Alexandre Oliva).

A visão sobre os *hackers* e *crackers* demonstra diferenças de conceituação. Diferenças que delimitam identidades que irão ser reconhecidas pela comunidade *hacker* e que não ficam

---

<sup>58</sup> “The white hat type of hacker that is a person who is doing it because they feel that they are trying to illustrate to people that their system are not secure, they should try more to make them secure and then the black hat type of cracker is a person to breaks in and tries to, you know, get information loftily or to damage somebody’s system or something like that. But all these terms have been maligned by the press to mean a number of things which go away from their original meaning” (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

<sup>59</sup> “Well, a cracker is somebody who tries to break into a computer system or otherwise damage systems by, you know, trying to break into them and it has absolutely no real connection with hacker at all. You know, some crackers are very grey, very knowledgeable, and very intelligent and some of them are doing it only to show people that a lot of security systems are not very secure” (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

apenas na construção das identidades do grupo a partir das suas ações ou dos princípios que seguem. Para os *hackers* são os *crackers* que sujam o nome da comunidade e atrapalham a desconstrução da visão do *hacker* como um criminoso, além de não contribuir com os princípios do compartilhamento e da liberdade. Entretanto, a importância dos elementos que classificam as identidades, como estrutura que posiciona os indivíduos no grupo, reforça a diferença para o reconhecimento entre os que protegem, os que ajudam, os que se divertem e os que buscam “fazer o mal”. Muito embora, na construção de cada identidade, apareçam elementos que provocam os limites de cada indivíduo que está nessa construção. Waldemar Nehgme, coordenador do H2HC, enfatiza essas características e a dinâmica de socialização dos indivíduos quando assumem cada uma dessas identidades. Além de contrapor o nível de conhecimento dos *Black Hats* e *White Hats* e demonstrar a necessidade de se desconfiar do discurso *White Hat*, confirmando que existe um fator de risco em relação a confiança do grupo.

Sendo assim, as identidades podem ser consideradas como uma ficção alimentada por princípios compartilhados entre uma comunidade que busca ser reconhecida como autêntica. Portanto, o *hacker* ao defender uma identidade fixa, unificada, busca se desassociar da imagem do criminoso, separando as ações que são consideradas como crime das que possuem um fim político, buscam avisar sobre falhas no sistema, compartilhando informações, ou mesmo valorizando os aspectos das suas habilidades como profissão, a exemplo do *Tiger Team* e do Tribunal Superior Eleitoral que desde o dia 11 de setembro promoveu testes públicos aos *hackers* que quisessem buscar falhas na segurança das urnas eletrônicas que serão usadas para as eleições de 2010<sup>60</sup>:

**Eu diria para você que hoje, 99, 9 % das empresas de segurança têm *hackers* em seus quadros tanto para desenvolver sistemas ou para proteger seus sistemas.** Eu não posso permitir, eu não consigo enxergar uma empresa que faça segurança sem ter nos seu quadro um *hacker* ou uma equipe de *hackers* ou alguma empresa terceirizada que no seu quadro tenha pessoas do mundo *hacker* (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador do H2HC).

Dessa maneira, o *ser hacker* possui características “*includentes*” e “*excludentes*” (BAUMAN, 2005) que remete a um estímulo que pertence a modernidade, pois, eles defendem as bases que sustentam uma identidade que está fixa em princípios modernos, mas que se expressa em uma *temporalidade pós-moderna*, através de práticas que são delimitadas pela dinâmica da *sociedade informacional* coordenada em “tempo real”, ou seja, uma sociedade que sobrevive por desconstruções e reconstruções de associações dimensionadas pelas novas tecnologias da informação e comunicação, que tem na informação o seu produto.

---

<sup>60</sup> Ver: <http://softwarelivre.org/portal/governos/tse-usara-hackers-para-testar-urna-eletronica>

Eles buscam uma *solidez* a partir dos seus princípios. No entanto, fixar a sustentação do grupo por meio de princípios faz com que o grupo precise “comparar, fazer escolhas, fazê-las repetidamente, reconsiderar escolhas já feitas em outras ocasiões, tentar conciliar demandas contraditórias e freqüentemente incompatíveis” (BAUMAN, 2005, p. 17), para continuar a ser grupo. Por estas razões que a fluidez e a flexibilidade das práticas que constitui a atitude *hacker* contradizem os sólidos princípios que abarcam a idéia de identidade que os *hackers* buscam fundar.

### 3.2 A BUSCA PELO CONHECIMENTO E A REVOLUÇÃO LIVRE

*Minha sugestão é está: para pior ou melhor estamos virtualmente todos lutando para sobreviver e se comunicar – ainda que diferentemente e de modos diferentes- dentro das exigências hegemônicas da cultura cibernética.*

SStephen Pfol

Em relação ao que foi exposto até o momento nesse trabalho, acreditamos existir diferentes pontos de vista, condutas e considerações relativas às práticas *hacker*. Isso está relacionado a hipótese de que “ser moderno é viver uma vida de paradoxo e contradição [...] é ser ao mesmo tempo revolucionário e conservador” (BERMAN, 1986, p. 13), ou seja, é ter a razão e a revolução como ferramentas para lidar com a realidade, muito embora, essa maneira possua conseqüências paradoxais, como nos fins do século XIX as características de desespero e niilismo que foram associados aquela época (KUMAR, 2006) ou como no caso dos *hackers* a busca pelo reconhecimento de uma *identidade social real* diferente da *identidade social virtual e estigmatizada* (GOFFMAN, 2008) que é disseminada desde o século XX, mas que encontra os seus próprios contrapontos nas práticas que fragmentam essa identidade em “identidades”.

Sendo assim, se considerarmos, no contexto *hacker* um movimento voltado para o *hacking* e o movimento *software livre*, acreditamos que os desacordos entre *hackers* giram em torno da questão do comprometimento com os princípios defendidos pelo movimento *software livre* ser utilizado como se fosse a única estrutura para o reconhecimento do que compõe o *ser hacker* em suas práticas, o que demonstra que a época do *capitalismo tardio* (JAMESON, 1996) se desenvolve valorizando o “*jogo de pessoas*” (BELL apud KUMAR, 2006). Pois, se concordarmos com Jameson (1996) que no *capitalismo tardio* a cultura se torna um dos principais elementos que define a política, a economia e as práticas sociais (KUMAR, 2006), tudo o que está relacionado com as práticas e o *modo de ser hacker* serão afetadas por estas bases. Por isso, se considerarmos ainda que cultura é um sistema flexível, também, afetado por estas condições, então considerar estruturas fixas nessas relações, só não é possível como não facilita a abrangência dos *elementos de identificação hacker* e suas práticas. Muito embora, o fato de integrantes do movimento *software livre* e outros *hackers* discordarem de determinados pontos em relação as suas crenças e atitudes, essas questões não

impedem que existam padrões de idéias que criam uma linha de “continuidade desagregada” entre a comunidade, como pode ser observado nos trechos das transcrições abaixo:

**O *hacking*, o mundo *hacker*, em termos gerais, ele não se cruza com o movimento *software livre*, são objetivos diferentes. Apesar de ambos serem oriundos do mesmo lugar, eu não vejo como eles se cruzarem.** Por isso, os interesses são diferentes. O pessoal do *software livre* vê o negócio como uma coisa muito bonita onde todo mundo vai compartilhar e **no mundo *hacking*, as coisas não se compartilham tão assim. Quando você vê uma falha não é todo mundo que compartilha uma falha. Não é todo mundo que entrega uma falha ao fabricante e não é todo mundo que está disposto a entregar o conhecimento.** Isso aí é mais restrito, as falhas de conhecimento é um pouco mais restrito do que dentro da comunidade do *software livre*. **Dentro do mundo *hacking*, todos desenvolvem pra valer. Dentro de uma comunidade de *software livre*, alguns desenvolvem e a grande maioria são utilizadores.** Então você tem poucas pessoas desenvolvendo e muita gente utilizando e de graça. Então a maior alegria deles é utilizar de graça, não pagar. No mundo *hacker* é diferente. A maior alegria é você encontrar um problema, descobrir uma falha e resolver (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador H2HC).

**Os desenvolvedores de *software livre* são *hackers*, Richard Stallman é um, Linus Torvalds é um *hacker*, todos os desenvolvedores de *software livre*, os mais *experts* em *software livre* são *hackers*.** Os *hackers* são aqueles que usam a sua criatividade e seu expertise para desenvolver *software livre*, **os criadores da internet são os *hackers*. Então não existe, eu não conheço essa divergência porque os desenvolvedores de *software livre* são *hackers*** (Entrevista - Marcelo Branco, coordenador geral Campus Party).

**Os *hackers* estão produzindo uma coisa bacana, várias propostas bacanas, muita coisa desenvolvida, mas as corporações é que estão ganhando dinheiro** [...] eles vão lá e identificam o *hacker* que é um dos melhores que é o cara que fica mais tempo contribuindo e esse *hacker* tem o respeito de uma comunidade [...] então o cara vai lá e contrata ele e esse cara quando tem um problema, que é a regra do *software livre* ele joga na rede aí todo mundo resolve, ele trás, resolve o problema e a corporação economiza dinheiro, então isso está acontecendo, os caras estão sacando, por isso que a IBM, por isso que tem um monte de gente querendo, a Intel, por isso que tem um monte de gente investindo no *software livre*, porque eles querem se relacionar com esses caras, porque esses caras significam economia pra eles. Então a gente está querendo fazer uma outra discussão vamos organizar nossas empresas de uma forma colaborativa, vamos gerar renda para essa galera com o seu próprio trabalho e não trabalhar só para as grandes corporações (Entrevista - Everton Rodrigues, ativista *software livre*).

Nestes trechos podem ser percebidos três pontos: o problema entre desenvolvedores e utilizadores entre o *mundo hacking* e movimento *software livre*, a afirmação que todos os *hackers* desenvolvem *software livre* e o uso de conhecimentos de integrantes da comunidade *software livre* por grandes corporações. Esses três pontos poderiam ser associados ao tema do consumo, identidade e exploração e esses temas poderiam ser conectados por aspectos relativos estrutura ou desestrutura da coletividade e isso resulta em um “efeito dominó”.

Podemos começar refletindo segundo Kumar (2006, p.192) quando ele afirma que, “é na esfera do lazer e do consumo, e não do trabalho e da produção, que podemos observar o impacto mais direto e notável da revolução das tecnologias da informação”. Na busca de

entretenimento e uso de serviços, a sociedade de forma geral não se integra ao desenvolvimento da tecnologia, pois o consumo e não a construção ou o domínio sobre o produto utilizado é o fim. Esse elemento afeta a questão da identidade, pois se o movimento *software livre* quer ser coerente em relação a sua conduta, os desenvolvedores de *software* precisam se unir em torno dos princípios do movimento, o que leva a terceira questão que é o mercado de trabalho e a ambigüidade em torno dos princípios de compartilhamento que o movimento *software livre* defende e que segue uma característica de coletividade unificada, mas que é rejeitada e explorada pelas empresas que, “indiretamente”, utilizam do conhecimento partilhado pela comunidade, sem propor um retorno para a comunidade.

Diego Weimar, 22 anos, profissional que trabalha com o projeto de MetaReciclagem e no Telecentro de Pelotas que é mantido com o apoio do Banco do Brasil, participante da equipe de apoio da cidade de Pelotas no FISL 9.0, em entrevista, disse acreditar que o “*hacker* é todo o profissional que se dedica a área de ciência da tecnologia. Toda aquela pessoa que trabalha para contribuir para o crescimento do conhecimento na área do *software livre*”. Portanto, nessa fala, mais uma vez é demonstrada a visão sobre os *hackers* como um grupo organizado, que possui diferentes elementos de identificação que estão ligados a princípios éticos bem definidos e que faz parte do movimento *software livre*. Nesses trechos que defendem o aspecto profissional do *hacker*, existe por trás o objetivo em desmistificar a imagem do *hacker* como um criminoso.

Segundo o ativista e “*evangelizador*” do *software livre* (como ele mesmo coloca) Alexandre Oliva, enfatiza que todo *hacker* defende os princípios do *software livre* por apoiar o princípio de compartilhamento e a liberdade da informação quando não o fazem, não são *hackers*. Os *hackers* que participam ou não do movimento *software livre*, possuem em comum o princípio do compartilhamento de informação e a busca pelo conhecimento. Sendo assim, a internet se torna um espaço no qual, os *hackers* desenvolvem códigos para troca e auxílio na resolução de problemas e falhas em sistemas, colaborando para o desenvolvimento de uma característica que permeia a idéia de comunidade que é o *espírito da dádiva*. “No universo de redes informacionais, as práticas de compartilhamento demonstram um novo impulso para a dádiva como paralela à economia completamente mercantilizada” (SILVEIRA, 2007). Essa prática caracterizada pelo *espírito da dádiva*, como é apontado por Sérgio Amadeu, demonstra, novamente, o fator de risco que essa prática representa no sistema econômico atual.

Sendo assim, se torna central o debate entre *software livre* e *open source*. Sobre esse assunto, Maddog se preocupa em explicar o verdadeiro significado da palavra livre em

relação como é compreendida pela sociedade e sua diferença com o princípio da iniciativa *open source*. Alexandre Oliva, em entrevista no FISL 9.0 enfatiza essas diferenças no âmbito socioeconômico. Alexandre Oliva expressa a necessidade de conscientização da população no uso do *software* e da responsabilidade dos movimentos com a sociedade. Ele demonstra não concordar com a prioridade “mercadológica” que foi seguida pelo movimento *open source* e aponta para as armadilhas que esse movimento pode ter em seu discurso. Entretanto, apesar da diferença entre os princípios do movimento *software livre* e do movimento *open* estes movimentos interferem no andamento da *sociedade informacional*, disseminando uma nova forma de representação e relação com o mundo e por entre as pessoas, protegendo ou lidando com riscos:

**O termo open source foi desenvolvido devido a confusão que muitas pessoas tinham com a palavra *free software* (*software livre*) e as pessoas pensavam que *free software* significava que o software não deveria ter custo e é claro que não existe isso do software não ter custo. Software sempre custa alguma quantia, ok. Seja diretamente porque você está pagando por ele ou indiretamente porque você tem que instalá-lo e usá-lo ou você precisa treinar pessoas para usá-lo. E sempre existe uma preocupação na indústria originada por empresas como a *Red Hat* e *Nobel*, que colocam muito investimento em desenvolvimento de aplicações, para que os clientes acreditem que tudo deveria ser livre de custos e eles não deveriam pagar pelo *software* e eles não deveriam pagar pelos serviços e de uma certa forma isso também é verdade. Muitas vezes, eu recebo perguntas de pessoas como, por exemplo, em países como Costa Rica e fico desanimado quando eles dizem: “por que nós deveríamos pagar alguém ou por que deveríamos mudar para o *software livre* ou a *Free Software Foundation*, se conseguimos ter de qualquer forma *softwares* de graça se nós pirateamos da *Microsoft*?” E isso é uma má compreensão das palavras, *free* (livre) como em *freedom* (liberdade) e do conceito que mesmo pirateando o *software* não é o mesmo, *free* como em *freedom* ou *free* como grátis. Você paga alguma coisa por isso todo o tempo. Devido a essa razão, eu comecei a usar o termo open source porque eu era simpático a idéia. Contudo, eu ouvi uma apresentação de Richard Stallman e ele permaneceu repetindo: “nós devemos enfatizar a palavra liberdade. Nós precisamos dizer que não é livre no sentido dos custos, é livre no sentido da liberdade. É a liberdade de modificar o *software* de acordo com as suas necessidades. É a liberdade de usar o *software* para qualquer propósito particular”. Ele era tão apaixonado e falou tanto sobre isso que eu comecei a concordar com ele. Portanto, use a palavra *software livre* e só porque algumas pessoas não a compreendem, essa não é razão para não usá-la. Se uma criança usa de forma errada uma palavra você não vai imediatamente e tenta dizer a ela para usar outra palavra porque ela não sabe usar essa palavra. Você tenta ensiná-la o correto significado da palavra até ela compreende-la. Nós precisamos fazer com que as pessoas entendam que livre significa livre como em liberdade. Você usa o *software* para qualquer propósito, você tem acesso ao código fonte e você pode valorizá-lo. Você será capaz de modificar o *software* para atingir as suas necessidades e poderá compartilhar essas modificações para qualquer pessoa que também precise. E a principal parte não falada é que você não tem o direito de tirar a liberdade de ninguém. Portanto, se você praticar essas liberdades, você não tem o direito de não compartilhar com o próximo que queira a mesma liberdade e infelizmente, em algumas licenças que são open source isso é possível. Por exemplo, a licença BSD é tida como uma licença open source. O problema está no fato de que, como um vendedor, eu posso levar o *software* que eu consegui livre, nesse caso, não livre como em liberdade, mas livre de custo, modificá-lo e não repassar essas modificações para os meus clientes.**

Então eu retirei uma de suas liberdades e isso para Richard Stallman e para mim é o maior crime do século<sup>61</sup> (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

**Esses são dois movimentos completamente diferentes. O movimento *software livre* é um movimento social que busca levar as pessoas a pensarem e no caso a adotarem a questão da liberdade, buscarem ser livres. O movimento open source nasceu como o departamento de marketing do *software livre*, mas não do movimento *software livre*, que cria o *software livre* em si. O movimento criou o *software*, que era livre, para proporcionar as pessoas, a possibilidade de usar computadores em liberdade. No movimento open source as pessoas foram deixar de falar de liberdade, porque é uma questão ética, moral, complicada, tem gente que se incomoda, especialmente no meio empresarial, quando você fala de ética *hacker*, o que é eticamente correto, o que é essencialmente responsável, então eles começaram deixando de falar desses aspectos para promover o *software*: ‘Ó como esse *software* é melhor, ó como ele é mais barato, ó como ele é mais eficiente, ó como ele é mais seguro, ó como ele é mais tecnologicamente avançado, ó como ele tem tudo de bom para você’. Mais sem levar a pensar no lado social o que é o mais importante para o movimento *software livre*. Então o movimento open source acabou sendo um movimento que preferenciou firmas e gente que se interessa basicamente pelo aspecto tecnológico, pelo aspecto econômico, mas que deixa que quer deixar de lado o mais importante que é a sociedade (Entrevista - Alexandre Oliva, palestrante FISL 9.0).**

**A tarefa principal do movimento *software livre* das comunidades é no sentido de disseminar, de divulgar, de promover o uso de *software livres*, ou seja, a**

---

<sup>61</sup> “Well the term *open source* was developed because of the confusion that a lot of people had about the word free software and people thought that free software meant the software should always be without cost. And there is a general knowledge that there is no such thing that software doesn’t have any cost. Software always has a cost, ok. Whether it’s direct because you are paying for it or indirect because you have to install it and use it or trained people to use it or things like that. And there was a concern in the industry from companies like *Red Hat* and *Nobel*, who put a lot of investments in developing their applications, that customers who believe that everything should be free of costs and they wouldn’t pay for the software and they wouldn’t pay for the services and to a certain extent this is true. A lot of times I get questions from people, in particular in countries like *Costa Rica*, I just got finished with this, when they said: “why should we pay somebody or why should we switch over for free software from, you know, *Free Software Foundation* or anything else, if we can get to ourselves for free anyway, if we can pirate from *Microsoft*”. And it’s just misunderstanding both of the words, free as in freedom and the concept that even pirating the software is not, free as in freedom or and free as in gratis. You pay something for it all the time. Because of that reason, I start to use the term *open source* a lot because I was sympathetic to this thing. On the other hand, over time I listen to *Richard Stallman*. And he kept saying, you know: “We need to stress the word freedom. We need to say this is not free as in cost, it’s free as in freedom. It’s the freedom to change the software to meet your needs. It’s the freedom to use the software for any particular purpose. And he was so passionate about it and thought so much so long about it. Eventually, I began to agree with him. So, used the word free software and just because some people misunderstand it that is not a reason not to use it. So, if a little child comes up to and misuses the word, you don’t immediately try and tell get him to use another other because: “oh you gonna misuse it!” ok. You teach them the word the right way, and you do it over and over again until they understand it. And that’s what you have to do. We have to get people to understand that free software means “free as in freedom”. You use software for any purpose, you can get the source code and you can respect it for any reason. You will be able to change the software to meet your needs and the freedom to pass on these changes to anybody who needs it. And the unspoken final non freedom is that you are not free to take away anybody’s freedom. So, if you ever enjoy these freedoms could use the software, you are not allowed to taking away from the next person and unfortunately in some of the licenses which are *open source* that can happen. For example, the *BSD* license is concerned to be an *open source* license. The problem is that, as a vender, I could take that software that I got for free, in this case not “free as in freedom” but “free as in cost” take it, change it and not pass on these changes to my customers and therefore I’ve taken away one of their freedoms. And that to *Richard Stallman* and to me is one of the biggest crimes of the century” (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

**primeira etapa é popularizar o *software livre*, torná-lo uma ferramenta disponível, ela já é disponível, mas fazer com que as pessoas percebam que ela está disponível.** Uma coisa é algo estar disponível, outra coisa é as pessoas saberem que algo está disponível e uma terceira coisa ainda é as pessoas, ao saber disso, buscarem essa disponibilidade. Então é um processo que está sendo feito, a medida em que se multiplicam os jovens de todas as idades que estão percebendo a dimensão de transformação que o código aberto do *software livre* tem e estão disseminando isso no seu trabalho, para o seu vizinho, para os seus colegas, dentro da universidade, nas escolas, enfim em todos os lugares. **Eu acho que esse é o processo que já está produzindo um movimento de vanguarda e de transformação que a gente vê aqui, que deve mudar a realidade, inclusive, dentro de uma década do ponto de vista do equilíbrio do *software livre* e de proprietários no mundo** (Entrevista - Sady Jacques, coordenador geral FISL 9.0).

As novas tecnologias abrem um horizonte de possibilidade para aquela tese de que um outro mundo é possível, ou seja, se um outro mundo for possível ele, certamente, precisará de uma outra economia, e de outras ferramentas de comunicação, interação e produção. Então se isso é verdadeiro estas ferramentas, essas novas tecnologias vem ao encontro desse mundo, **desde que nós as dominemos, nós as façamos com que elas sirvam a este propósito e não nos deixemos dominar ou não deixemos que o mundo proprietário que está subordinado a lógica dos interesses do capital, os interesses que concentram renda e amplificam a miséria desse mundo**, desde que a gente não deixe que isso se perca tudo dessa maneira. **A virtude hoje do mundo da web, do mundo da internet, é que ele está aberto e é essa abertura que pode ser a porta de passagem para uma outra era**, um outro momento para sociedade brasileira e mundial também (Entrevista - Sady Jacques, coordenador geral FISL 9.0).

**A relação do *software livre* para o *software proprietário* é a mesma relação do produtor para o consumidor.** Então, nós somos produtores de *software*, o pessoal que é inquieto que tem inquietação mental ele vem para o nosso lado voluntariamente. **Você tem dois tipos de usuários de *software livre*: um que é imposto pelo patrão, eu quero usar *software livre*, mas você tem o cara que toma isso como uma opção de vida, uma opção própria de assumir que o negócio dele era *software livre***, quando ele descobriu que era *software livre*, que esse é o meu caso, quando eu descobri que era *software livre* eu disse: cara eu sou *software livre* e não sabia! Eu me encaixo perfeitamente. Mas, eu já vinha do UNIX, mas o pessoal mais moderno, o pessoal mais novo vinha do Windows. As pessoas mais conservadoras que tem medo de aprender coisas novas jamais vai ser bom profissional porque a nossa profissão e evolução é muito violenta, muito rápida (Entrevista - Julio Neves, palestrante II ENSOL).

**Essas diferenças são importantes porque sem elas nós não nos identificaríamos, nós nos identificamos pelas diferenças.** Então eu acho que são posições importantes do ponto de vista conceitual. **Diferenças relacionadas ao compromisso que tu deve ter com relação aquele código que tu utiliza, a medida que tu devolve, também, de forma livre e não o faz assim quando ela é uma distribuição open source, por exemplo.** Então eu acho que esse compromisso, esse comprometimento, é claro, ele é mais valioso na disseminação, no plantio de uma idéia, no germinar de uma idéia, é muito mais potente do que a visão open source, ela tem um traço de esterilidade, a medida que ela pode ser vítima dessa necessidade maior. Mas, ela ao mesmo tempo, colabora com o desenvolvimento e a popularização de um conselho, de uma idéia que é maior do que o detalhe, que é a idéia da liberdade, do uso de compartilhamento, então eu quero crer que, por enquanto ainda, elas não conflitam, elas convivem, coexistem de forma amigável e convergem os resultados, convergem para um objetivo comum. Talvez no futuro agente precise aprofundar melhor essas discussões e demarcar melhor essas diferenças sim. Eu não vejo isso como um problema agora para o desenvolvimento, para a popularização do código aberto do *software livre* em relação a soluções proprietárias (Entrevista - Sady Jacques, coordenador geral FISL9.0).

A ferramenta *software livre* ela trás uma vantagem muito importante sobre outras ferramentas que é o seguinte, é você conseguir disponibilizar ferramentas de uso para que pessoas que não tenham condições possam fazer parte dessa sociedade digital. Eu acho que essa é a principal função efetiva do *software livre*. Existe uma tendência dentro do *software livre* da questão da liberdade, da questão da filosofia, da possibilidade da pessoa ser livre e assim por diante. Eu acho que mais importante do que isso, é *software livre* ser uma ferramenta de inclusão de pessoas que hoje estão à margem da sociedade digital, que elas possam participar dela. Só que para isso não depende única e exclusivamente do *software livre*. Existe hoje o *software livre*, ele já se mostrou capaz de proporcionar isso, ele já se mostrou eficiente para fazer isso, mas se os governos, principalmente os governos, e a todo o ambiente, todo o ecossistema que está em volta de um governo, ele não se aproveitar disso, não vai acontecer nada. Porque querendo ou não, a nossa sociedade ela é baseada em governos, seja no nosso país, seja na África, na Ásia, na Europa em qualquer lugar do mundo. Se os governos não disponibilizarem ferramentas para que a sociedade possa participar da sociedade digital, da sociedade de informação, isso não vai acontecer. A vantagem do *software livre* é o que, é que os governos podem, mesmo aqueles que tem menos condições, eles tem possibilidades de fazer, de entrar, participar, de participar efetivamente dessa sociedade, ou seja, de disponibilizar pontos, de disponibilizar condições para que pessoas que estão marginalizadas, da sociedade da informação, possa fazer, possam participar, que é o caso que não acontece com o *software proprietário* (Entrevista - Paulino Michelazzo, palestrante II ENSOL).

Liberdade, compartilhamento e compromisso com a conscientização social são três aspectos reafirmados como idéia, de acordo com os trechos transcritos das entrevistas. Um dos problemas que esse tipo de iniciativa causa a dinâmica política e econômica é questionar o monopólio das empresas que produzem *softwares* no mercado por meio da “cultura *copyleft* que esta em oposição à lógica proprietária do *copyright* que dominou a dinâmica sociocultural do *mass media*. O *copyleft* é um *hacking* do *copyright*” (LE MOS, 2006, p.63).

O uso do *software livre* é tratado aqui como uma solução para a democratização do conhecimento tecnológico e da participação na sociedade na resolução dos seus interesses e na conscientização das possibilidades individuais sobre o domínio do conhecimento. Usar o *software livre* não é tido apenas como uma imposição, mas uma escolha. Como diz Julio neves: “tem o cara que toma isso como uma opção de vida”. Entretanto, apesar do *software livre* e *open source* lidarem com princípios muito parecidos, a motivação que induz a conduta das pessoas que escolhem se envolver com o *open source* é diferente das pessoas que lidam com o *software livre*, como coloca Alexandre Oliva quando ele diz que se deixou de “falar em liberdade, porque é uma questão ética, moral, complicada, tem gente que se incomoda, especialmente no meio empresarial, quando você fala de ética *hacker*, o que é eticamente correto, o que é essencialmente responsável”. O *open source* terminou sendo um meio para concentrar *hackers* que enfatizam a tecnologia e o lucro financeiro. Nesse ponto, retornamos para a questão de Alexandre Oliva e Marcelo Branco quando eles defendem que os *hackers* que não se identificam com os princípios do *software livre* não são *hackers*.

Outra iniciativa que faz parte do movimento *software livre* que está ligado as práticas colaborativas e os processos de interatividade são os objetivos que visam a inclusão digital:

**A inclusão digital é um processo de capacitação, de formação e de autonomia. Por isso que eu briguei e acho que, continuo tentando esclarecer a todos que a inclusão digital ela não é, simplesmente, saber usar o mouse. A inclusão digital é saber trabalhar com a informação e transformar a informação em conhecimento. Por isso, que para ter inclusão digital é preciso ter autonomia. Sem autonomia você não tem liberdade e autonomia é ter conhecimento. Só é autônomo quem conhece. Então, a gente dissemina essa doutrina do compartilhamento, do conhecimento, da aut Capacitação, da autoformação. O maior exemplo são as comunidades de desenvolvedores, é o menino aqui que programa desde os 14 anos e tem engenheiros de programação que não tem a capacidade que esse menino tem aqui, o Filipe que acaba de inventar uma nova interface em quatro dias dentro desse evento que é a Campus Party. Então, esse é o espírito do *software livre*, passa a idéia de que, você para ser livre, você precisa conhecer. O conhecimento, portanto, é o elemento chave, e, portanto, quem quer impedir e bloquear o compartilhamento do conhecimento está querendo bloquear a liberdade (Entrevista - Sérgio Amadeu da Silveira, coordenador de conteúdo Campus Party 2008).**

**Os projetos que usam o *software livre* eles estão trazendo a metodologia do *software livre*. Por que os *hackers* conseguem aprender pela internet? Porque existe um espírito de colaboração, quando as pessoas colaboram, tu não precisa estar dentro de uma instituição, preso para aprender aquele determinado assunto. E essa é a grande vantagem da internet. A internet se confunde muito com o *software livre*, o *software livre* se confunde muito com a internet. Um não existiria sem o outro. A internet não existiria sem o *software livre* e o *software livre* não existiria sem a internet. Então, é por isso que a galera consegue aprender muito pela rede, porque compartilham trocam, socializa o conhecimento. Por exemplo, no Rio Grande do Sul, um dos nossos maiores *hackers* é médico. Ele estudou na universidade de medicina, mas ele é um dos maiores *hackers, developers*, da DEBIAN e é um cara que colabora para caramba com a comunidade, mas ele trabalha, normalmente, na área da medicina. E acho que, evidente que todo Projeto Casa Brasil, Ponto de Cultura, Telecentros que utilizam *software livre*, evidente que vão disseminar essa idéia. Porque as pessoas vão querer saber o que é que é. Claro que existe bastante discriminação e não basta tu chegar e entregar o computador para as pessoas é preciso tu mostrar todas as possibilidades. A gente não está acostumado com a interatividade, a gente está acostumado com um transmissor e a maior parte da população sendo passiva em relação a informação. E quando tu chega na internet, se não tem uma discussão de quais as possibilidades, pra que tu pode utilizar a internet, as pessoas vão utilizar a internet como se fossem passivas também. Pode mandar um e-mail, mandar um recado, mas isso é pouco para tudo que a Internet pode oferecer e que ela oferece, disponibilizar vídeos, fotos, ter um hábito de escrever e colocar na rede. Então é isso que a gente tá tentando construir, que as pessoas produzam conteúdos e possam disponibilizar para outras pessoas que é bem diferente do que a gente presenciou até hoje, que eu acho que é a televisão, o rádio e é isso você é passivo, só receber, não manda nada (Entrevista - Everton Rodrigues, ativista *software livre* Campus Party 2008).**

**O governo brasileiro é muito bom porque DATAPREV, SERPRO e ITAÚ que dão suporte e *software livre* para o governo, eles conseguem dinheiro e fundos. O presidente Lula oferece suporte ao movimento *software* e isso realmente muda muita coisa, além da inclusão digital da TV (...). Eu acredito que isso é realmente importante de se ter no país e o Brasil é um verdadeiro exemplo para o *software livre* (...). O FISL, o Fórum Internacional de Software Livre, o maior evento de *software livre* do mundo e *hackers* do mundo inteiro vem para cá, para o Brasil para promover o *software livre* e também para ter apoio do**

**governo brasileiro para mostrar isso para outros países. Isso é realmente importante** <sup>62</sup> (Entrevista - Georgy Berdyshev, palestrante Campus Party)

**Eles não entendem essa coisa do *software livre*, da inclusão digital, da interatividade que a gente quer. Imagina se a CUT compra a idéia do *software livre*? E aí a gente liga todo o sindicato no *software livre*? A gente vai fazer uma grande transformação no país, vai dar um grande impacto na vida das pessoas. As pessoas vão entender melhor o que isso significa. A gente ligou todo um sindicato lá em Porto Alegre, que é o sindicato dos bancários, os caras estão abrindo a cabeça para que eles não tenham que se envolver só para pensar em aumento de salário, eles tem que pensar em outras coisas. Então eles estão discutindo economia solidária, eles estão discutindo *software livre*, eles estão discutindo a cultura** (Entrevista - Everton Rodrigues, ativista *software livre* Campus Party 2008).

Portanto, através das obras de disseminação dos princípios que envolvem o movimento *software livre* existem ações, propostas que buscam pensar em um mundo mais democrático a partir do uso das novas tecnologias informação e da comunicação. Segundo Everton Rodrigues, o debate da economia solidária e a inserção dos sindicatos no movimento *software livre* é um grande passo. Essa união entre governo e movimento *software livre* é uma resposta para se resolver problemas que atrapalham a inclusão digital. *Softwares* que possuem código aberto e uma comunidade disposta a compartilhar conhecimento e em trabalhar pelo desenvolvimento da conscientização da liberdade da informação e de ferramentas livres que sejam cada vez mais eficientes, oferecem à população a oportunidade de se tornar independente na utilização das novas tecnologias da informação e comunicação e ativo na busca por soluções condicionadas a esses temas.

Esses elementos podem ser associados a discussão sobre a redefinição da igualdade que aconteceu no século XIX ao século XX. Os princípios de igualdade e oportunidades são contrários aos critérios que não estabelecem justa competição baseada no talento. São princípios associados a *sociedade moderna industrial* que valoriza o mérito individual e a *tecnologia intelectual*. Essa situação cria uma nova condição de poder que se contradiz quando se reflete sobre a idéia de meritocracia. Pois, a meritocracia pode condicionar novas possibilidades de seleção social que irão privilegiar camadas mais abastadas da sociedade, mesmo que na *sociedade pós-industrial*, essa questão já tenha sido enfraquecida pela ênfase

---

<sup>62</sup> “So, Brazilian Government it’s a really a nice thing. For example, SERPRO, you have, I guess... DATAPREVE, SERPRO and ITAÚ that does supporting and give free software to the government, they get money and funds. Also, because president Lula who is supporting the software movement and its really changes a lot, also that digital inclusion of tv (...) I think it’s really important to have that in the country and Brazil it’s really an example and does really make out *software livre*. For example, a lot of the events, the FISL- the Forum Internacional de Software Livre, the biggest event worldwide for free software, and hackers from worldwide comes here to Brazil to promote free software and also to get support from the Brazilian Government to show this to other countries. This is really important” (Entrevista - Georgy Berdyshev, palestrante Campus Party).

na capacidade técnica representada pelo ensino superior (BELL, 1973). Entretanto, essa pode ainda ser uma condição de poder, considerando a diferença entre as instituições educacionais. No caso do movimento *software livre* e dos *hackers*, o paradoxo em torno desse ponto se encontra na ação para o desenvolvimento desse conhecimento técnico. As práticas colaborativas e a troca de informação estruturam as relações desses movimentos oferecendo alternativas a quem não está integrado ao sistema. Esse fato pode ser exemplificado por Everton Rodrigues, ativista do movimento *software livre* no trecho **“Por que os *hackers* conseguem aprender pela internet? Porque existe um espírito de colaboração, quando as pessoas colaboram, tu não precisa estar dentro de uma instituição, preso para aprender aquele determinado assunto. E essa é a grande vantagem da internet”**. O *hacker* Blake Hartstein, palestrante do Campus Party 2008, em entrevista, confirma essa colocação quando ele admite que o movimento *open source* se organiza em torno do sistema universitário nos Estados Unidos e o fato do Brasil apoiar eventos com o Campus Party 2008, demonstra as possibilidades do desenvolvimento da linguagem tecnológica na *cultura digital*.

Desse modo, o engajamento dos ativistas do *software livre* não apenas com o ato do compartilhamento em si, mas com a conscientização da população, com determinação de se construir uma sociedade no qual as pessoas possuem maior autonomia nas suas escolhas e não aceitam o que lhes é colocado de forma passiva, sem questionar e sem ter a iniciativa de buscar melhorar o que já existe. É percebido também que a satisfação se encontra não só no “ajudar”, mas no exercício do trabalho e da eficiência. Everton Rodrigues em entrevista no Campus Party 2008, especifica com mais detalhes essa questão comparando as novas tecnologias da informação e sua utilização, com as tecnologias de comunicação em massa quando ele diz: “é isso que a gente tá tentando construir, que as pessoas produzam conteúdos e possam disponibilizar para outras pessoas que é bem diferente do que a gente presenciou até hoje, que eu acho que é a televisão, o rádio e é isso, você é passivo, só receber, não manda nada”.

### 3.3 CULTURA HACKER NO BRASIL

*And then it happened... a door opened to a world...  
rushing through the phone line like heroin through  
an addict's veins, an electronic pulse is sent out [...]  
This is our world now... the world of the electron  
and the switch, the beauty of the baud.*

The Hacker Manifesto (The Mentor, 1986)

A cada passo dado na investigação do campo, novas nuances surgem atreladas as diferenças de opinião, que foram percebidas na pesquisa, entre os *hackers* que não se associam diretamente ao movimento *software livre* e os *hackers* e ativistas do *software livre*. Desse modo, a percepção do desenvolvimento da comunidade *hacker* no Brasil e da sua cultura não seria diferente. Paulino Michelazzo, por exemplo, desenvolvedor que trabalha com ferramentas livres e apóia o movimento *software livre*, não acredita na consistência da cultura *hacker* no Brasil pelo fato dele não acreditar que existem muitos *hackers* no país e pela descrença nas iniciativas do governo federal e sistema educacional brasileiro. Segundo Paulino:

**O desenvolvimento da cultura *hacker* no Brasil, ela é principalmente uma moda. Tem muita gente que fala: “Não, não é moda, veio para ficar ou coisa do gênero”. Eu não vejo muito *hacker* no Brasil, efetivamente. Pelo contrário, eu vejo muito garoto, muita gente, muitas pessoas que se dizem *hackers*, mas, efetivamente, não fazem, não são *hackers* efetivos. Isso é causado por duas coisas. Primeiro, por uma questão de modismo. A cultura *hacker* no Brasil, na minha opinião, ela se expressa dessa forma. Isso acontece, também, por um outro fator, a cultura *hacker*, ela é extremamente forte em outros países porque a instrução que as pessoas recebem do governo, da entidade pública é muito grande.** Então o que é que acontece, se você tem estudantes que desde a tenra idade são estudantes? Que eles têm contato com o mundo das ciências, que eles têm contato com laboratórios, que eles têm contatos com microscópios, que eles têm contatos com vidraria de química, que eles têm contatos com mecânica e assim por diante? Você incita naqueles estudantes o interesse e a curiosidade. A ferramenta que move um *hacker* é o interesse e é a curiosidade. Então no nosso país, nós não temos isso, nós não temos uma entidade, nós não temos uma efetiva proliferação do interesse e a efetiva proliferação da curiosidade da pessoa. Muito pelo contrário, o nosso governo mesmo, desde sempre ele nos cria para que nós sejamos cabrestos, nos cria para que nós sejamos aquelas pessoas que: “vamos fazer certinho como manda a cartilha e ponto”. Isso inclusive não é só do governo, mas da própria sociedade e dos nossos pais. Os nossos pais ensinam: “filho vai estudar para ser alguém na vida” (...). Que para que nós sejamos algo em nossas vidas, nós temos que ir para escola. Só que quando nós chegamos na escola, o que é que a escola nos ensina? Uma cartilha, onde essa cartilha diz; “você deve seguir essa e esta regra. Não saia da linha que você vai ter condições de subsistência para os seus filhos” ponto. Ou seja, a própria sociedade, os nossos pais, a nossa família, a nossa comunidade, o nosso governo, a nossa sociedade, não incita o que acontece em outros países, que é o que? A curiosidade. Então se você não tem curiosidade de saber como que um mp3 funciona, como que um rádio relógio funciona, como que uma televisão funciona, nós não vamos ter *hackers*! (Entrevista - Paulino Michelazzo, palestrante II ENSOL)

**A comunidade *hacker* aqui no Brasil está se organizando muito bem. Todos os programadores brasileiros que eu encontrei parecem estar se entendendo bastante. Eles participam de eventos como o FISL e como esse aqui (II ENSOL) e outros eventos.** Eu acredito que também existe uma boa relação entre indústria, governo e *software livre*. Então aqui temos pessoas que trabalham par ao governo, são pagas para programar em *software livre* e trabalham em projetos que o governo quer que eles trabalhem. Existem pessoas na indústria privada que contratam programadores em *software livre* e permite que eles trabalhem em programas que irão beneficiar ambos, a companhia e a comunidade de *software livre*. Eu acredito que isso é muito inovador e eu gostaria de continuar vendo mais disso <sup>63</sup> (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

**Apesar do movimento *open source* nos Estados Unidos ser organizado em torno do sistema universitário, eu acho que a presença do público aqui<sup>64</sup> é impressionante porque nós não temos nada disso por lá.** Existem específicos encontros como os do Linux, mas eu acho maravilhoso aqui por ser tão aberto para o público e eu acredito que a cultura é uma dessas razões <sup>65</sup> (Entrevista - Blake Hartstein, palestrante Campus Party 2008).

**Em termos de *hacking* ele é bem dividido. Eu conheço muita gente de São Paulo, dentro do Nordeste também,** eu vejo que em Recife tem muita gente, em Fortaleza tem, eu diria que é bem dividido. Se você fosse fazer um levantamento das pessoas que estão aqui hoje<sup>66</sup>,  **você vai ver que a questão é bem homogenia** (Entrevista - Waldemar Nehgme, coordenador H2HC).

**Ela está crescendo, certamente, de maneira bastante diferenciada, mesmo, em regiões e também do ponto de vista dos setores. Eu acho assim, o *software livre* avança, ele é fortíssimo no ambiente de redes e ele tem fenômenos incríveis! Tem cidades no nordeste brasileiro que usam intensamente o *software livre*.** Eu fui num encontro, eu acho que na própria João Pessoa, teve um encontro e tinha um pessoal de uma cidade do interior que veio com carros da prefeitura pintado com o pingüim GNU e é impressionante, porque você vai num lugar,  **você encontra essa vivacidade, porque o *software livre* ele tem empresas que vivem hoje do *software livre*, como a 4LINUX em são Paulo. Outras grandes empresas aderiram ao *software livre* como a IBM, a SunMicrosystem** (Entrevista - Sérgio Amadeu da Silveira, coordenador de conteúdo Campus Party 2008).

**Existe hoje uma iniciativa chamada *Software Público Brasileiro*, tem um site inclusive, se eu não me engano é: [WWW.softwarepublico.gov.br](http://WWW.softwarepublico.gov.br), que permite dar, ter uma idéia do conjunto de iniciativas livres que estão sendo desenvolvidas no país, por tanto, regiões e instituições que estão ligadas a essas iniciativas. Existe uma diretriz, também, de governo, hoje, do governo federal que fomenta o uso de desenvolvimento *software livre*, portanto, tem havido o desenvolvimento de *software livre* nas instituições públicas federais ou**

---

<sup>63</sup> “I think the hacker’s community here in Brazil is getting together very nicely. All the Brazilians programmers I’ve met seem to be getting together very well. You know, they get to events like FISL and like this one and so on and other events. I think is also are very good mixture of industry, government and free software. So there are people here for instance that work for the government, are paid to do free software programming and they work on projects the government want them to work for them. There’s people in private industry that hire free software programmers and allowed them to work on programmers that will benefits both the company and the free software community. I think that is very refreshing and that’s what I would like to see more of” (Entrevista – Maddog, palestrante II ENSOL).

<sup>64</sup> Ele se refere ao Campus Party 2008.

<sup>65</sup> “I think regarding *open source* software in the United States it is very orientated around the university system and that was how I was introduce to it. I think the public presence here is amazing because we don’t have anything like that. There are Linux and specific festivals but, you know, I think this is great, that its so open to the public and I think that the culture differences are one reason for that” (Entrevista - Blake Hartstein, palestrante Campus Party)..

<sup>66</sup> Ele está se referindo ao evento H2HC FOURTH EDITION.

**quaisquer ministérios ou empresas públicas.** O mundo livre do ponto de vista empresarial também tem percebido as vantagens de esta trabalhar com código aberto, então tem havido sinalizações nesse sentido. É um cenário de crescimento, promissor de desenvolvimento. Mas, apesar disso, eu ainda considero muito pequeno o nível de desenvolvimento de *software*, de código, dentro do país. A gente precisa ainda fomentar mais, desenvolver políticas públicas que promovam melhor o desenvolvimento do software, inclusive, ligadas as universidades federais e privadas, particulares para que a gente possa ampliar essa *vibe* de conhecimento e desenvolvimento (Entrevista - Sady Jacques, coordenador geral FISL 9.0).

**Infelizmente, Norte, Nordeste e Centro-Oeste do Brasil são esquecidos. Não existem. São pessoas focadas em alguns pontos. Existem alguns pontos que por eles mesmos, eles conseguem criar mecanismos de crescimento, como é o caso do Centro de Tecnologia em Recife, como é o caso em Manaus, como é o caso em Campina Grande. Exceções a regra.** No caso do sudeste você tem uma visão um pouco diferente disso. Eu não sei te dizer se isso acontece devido à questão da educação ser melhor ou se é devido à questão de colonização ser muito forte, devido à colonização européia, tanto alemã quanto italiana, quanto de poloneses e outros, inclusive, de japoneses. Então essa colonização, atrelada a questão de educação que é um pouco diferente, você tem muita diferença com certeza. Hoje, o Sudeste e o Sul do Brasil, eles são nessa questão outro país. Você tem uma diferença, uma vala, entre o Centro-Oeste, Nordeste e o Norte do Brasil para o Sudeste e o Sul extremamente gigante, que infelizmente é isso que acontece, efetivamente (Entrevista - Paulino Michelazzo, palestrante II ENSOL).

A maneira como Paulino Michelazzo abordou o tema demonstra que existe a necessidade de se firmar a parceria entre governo e sociedade civil para que o real desenvolvimento de uma cultura *hacker*, voltada para os princípios da *ética hacker* e motivações que incentivam a pessoa a desenvolver habilidades *hacker*, estejam baseadas em um sistema educacional que exige do aluno o exercício do pensar. A vontade, a curiosidade para descobrir o mundo, seriam os primeiros passos para o desenvolvimento das habilidades que transformam um *hacker* no que ele é. Essa exigência, gradualmente, também faria crescer a satisfação pelo trabalho e pela eficiência dos resultados alcançados. O que afastaria a característica de “modismo” na cultura *hacker* apontada por Paulino.

Sady Jacques tem uma opinião parecida com a de Sérgio Amadeu sobre a disseminação do *software livre* no Brasil. Além de mostrar as iniciativas ligadas ao governo. No entanto, ele ressalta o que já foi comentado neste trabalho por Rodrigo Rubira Branco e Waldemar Nehgme sobre a baixa quantidade de desenvolvedores e produção de *softwares livre* no país, bem como, o número de política públicas e iniciativas que disseminem o *software livre* e o seu desenvolvimento por profissionais no Brasil. Um pouco do descontentamento encontrado na fala de Paulino Michelazzo.

Paulino Michelazzo aparenta demonstrar certo pessimismo em comparação com Sérgio Amadeu e Sady Jacques, entretanto, o que ele ressalta são problemas que existem e afeta diferentes regiões do Brasil e com isso o desenvolvimento de uma cultura *hacker* ou

mesmo de um espaço para o desenvolvimento de habilidades relacionadas à atitude *hacker* e seus princípios.

A partir desse ponto, é interessante destacar como a visão dos entrevistados estrangeiros possui uma perspectiva otimista sobre o desenvolvimento de *software livres* e cultura *hacker* no Brasil e se diferencia das opiniões de profissionais brasileiros. No Campus Party 2008, o *hacker* russo Georgy Berdyshev, na entrevista, demonstrou admiração pelo tamanho do apoio que o governo federal e o presidente Lula ofereciam as iniciativas *software livre* e instituições. Ainda no Campus Party 2008, em entrevista, o *hacker* americano Blake Hartstein que cresceu na Califórnia e reside perto de Washington DC, se mostrou otimista. Mas, o, também americano, Jon “Maddog” Hall, dos entrevistados estrangeiros é o que se mostrou mais otimista.

As opiniões sobre o desenvolvimento de uma *cultura hacker* no Brasil são divergentes e podem estar associadas a posição que cada um dos entrevistados possui no movimento *software livre* ou dentro da *comunidade hacker* ou apenas relacionadas a experiências individuais. No entanto, apontar para diferenças regionais não nos parece ser tão. Contudo, reconhecer que existe apoio do governo federal, também, não é ilusório. A questão está em se perguntar o porquê do apoio do governo federal. Qual o seu verdadeiro interesse em relação aos *hackers*? E por que ainda é tão difícil para os *hackers* serem reconhecidos no Brasil pelo seu trabalho e não apenas como criminoso desconsiderando a própria capacidade do grupo em agenciar as suas identificações? Eventos como Fórum Internacional de Software Livre, o Campus Party e o Ensol, ajudam a lidar com essas questões e problemas no uso das novas tecnologias da informação e comunicação nos órgãos administrativos, comunidades *hackers* e população em geral. Mas, a especialização no uso das *ferramentas tecnológicas da comunicação* e a discussão sobre a defesa da liberdade da informação são os pontos de convergência que ainda irão desenrolar novos questionamentos na sociedade brasileira e o desenvolvimento da *cultura hacker* no país.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse trabalho, nos propomos a investigar os elementos que compõem as práticas e as identificações que são associadas ao *hacker*. Nosso objetivo era investigar o que vem a “*ser um hacker*”, quais são as diferenças que existem na comunidade e como eles compreendem a relação da sociedade com as novas tecnologias da informação e comunicação. Portanto, para realizar a investigação, decidimos como metodologia para a coleta de dados, o trabalho etnográfico que seguiu em quatro eventos importantes associados aos *hackers* e as técnicas qualitativas da observação participante, o uso do diário de campo e entrevistas semi-estruturadas e não estruturadas. As entrevistas tinham o propósito de considerar o ponto de vista dos próprios *hackers* e de pessoas que fazem parte das suas práticas sociais sobre os pontos abordados pela pesquisa de campo e de manter a fidelidade na coleta desses dados, a partir da transcrição das entrevistas que foram gravadas.

Para tanto, partimos da premissa de que houve um redimensionamento na sociedade com a introdução das novas tecnologias da comunicação e da informação. O uso dessas tecnologias proporcionou à sociedade a possibilidade de práticas que formaram *cadeias de significações* em torno de uma linguagem tecnológica e que compõem a chamada cibercultura. Os *hackers* como parte do *computer underground* (MEYER; THOMAS, 1990) eles tem conexão direta com esse redimensionamento já que a sua história está associada à história da computação e aos movimentos libertários da década de 1960 (CATELLS, 2006).

Entretanto, para entender todo esse processo, foi necessário refletir sobre o posicionamento desse redimensionamento em seu tempo histórico. O século XX traz em seu núcleo questionamentos originados no século XIX sobre a estrutura da sociedade e a sua dinâmica social. Esses questionamentos abriram espaço para indagar até que ponto a modernidade continua sendo o nosso tempo. Sendo assim, foi necessário pensar sobre o debate que envolve a questão entorno da modernidade e pós-modernidade, analisando a pós-modernidade como uma ruptura ou um prolongamento da modernidade.

Para Guiddens (1991), a *modernidade radicalizada* é uma modernidade inacabada. As bases da modernidade continuam a existir. O conceito pós cria um mal estar quando sugere o contrário. Contudo, “diante desses diversos modernismos novamente somos tentados pela conceituação” (JAMESON, 2005, 117). Por isso que o pós-modernismo considerado por Jameson (2005) como uma ruptura interna do modernismo tardio nos coloca a existência de dois modernismos que sobrevivem na expansão do capitalismo e suas dinâmicas de perpétua inovação.

Desse modo, consideramos que pensar na idéia de ruptura traz em si a noção de que algo chegou ao seu fim, pois, para se definir ruptura é necessário estar olhando para o passado e ter noção das suas experiências. A própria experiência remete a algo já vivido. Entretanto, como o presente pode refletir sobre o passado quando ainda utilizamos os enquadramentos desse passado? Por isso, acreditamos no que sugere Jameson (2005), que a pós-modernidade rejeita a narrativa da modernidade, mas reinventa os seus elementos, para criar as suas próprias raízes. Contudo, o que faz, em sua contradição, é se dimensionar como uma *temporalidade*, um momento da modernidade.

A inovação como característica do modernismo e do capitalismo impulsionaria a busca por novas técnicas e conteúdos. Já que na sociedade pós-industrial e sua expressão pós-moderna, a ciência será o elemento que demonstrará as capacidades produtivas das sociedades pela *mercantilização do saber*. O saber sob a forma de *mercadoria informacional* é um dos maiores desafios na competição pelo poder. “O saber é e será produzido para ser vendido e ele é e será consumido para ser valorizado numa nova produção nos dois casos para ser trocado. Ele deixa de ser para si mesmo seu próprio fim; perde o seu ‘valor de uso’” (LYOTARD, p.05)

A partir desses elementos que percebemos a importância das novas tecnologias da comunicação e da informação para as mudanças no quadro social, especialmente, em relação as identidades. Já que a *crise da identidade* (HALL, 2001), carrega não apenas a fragilidade da idéia de identidade fixa, mas ressalta a luta por reconhecimento de identidades que eram “desconsideradas” ou “malvistas” pela sociedade. Pois, “o que surgiu na era moderna, não foi a necessidade de reconhecimento, mas as condições em que a tentativa de ser reconhecido pode malogar” (TAYLOR, 2000, p. 248) e com as novas tecnologias da informação e comunicação, a disseminação e a agregação de grupos que buscam um reconhecimento, encontrou um espaço no qual esses grupos podem reafirmar e dialogar entre si, confirmando diferenças e rejeições ou unindo-se por uma mesma causa.

O ciberespaço com um “não-lugar” (LOON, 2002) se torna “o lugar” ao qual a velocidade de uma *sociedade que se tornou esquizofrênica* (JAMESON, 1996) é representada no imediatismo que responde aos estímulos provocados por meio das relações em rede ou *a comunicação eletronicamente intermediada* (LYON, 1998). Já que, como diria Turckle (2006), nós não apenas nos comunicamos com os indivíduos, mas com as tecnologias que os representam, como celulares, secretária eletrônica, *websites* e redes sociais na internet. Além de que nós *antropomorfizamos* essas tecnologias quando nos deparamos com *avatars* que irão demonstrar como o indivíduo deseja e “precisa” ser visto, jogos que simulam a vida no

“mundo real” ou vozes gravadas que irão “orientar” na consulta de informações. Enfim, o uso das novas tecnologias da informação e comunicação, o seu uso em rede, nos proporciona uma nova perspectiva na produção e validação dos princípios que gerenciam as relações na *sociedade informacional*. Pois, “‘habitamos’ todos os meios com os quais interagimos” (LÉVY, 1999, p.196).

Sendo assim, acreditamos no que defende Lemos (2009, p.09), que existem três princípios fundamentais da cibercultura que seriam “a liberação da emissão, a conexão generalizada e a reconfiguração das instituições e da indústria cultural de massa”. Com a cibercultura, os indivíduos se transformam em produtores e consumidores de informação que consagra o tempo do “agora” com o uso de diferentes formatos que reestruturaram o mercado capitalista. Sendo o *hacking* para André Lemos (2004), o símbolo maior da cibercultura. Eles são os *rebeldes da cultura tecnológica* que defendem a liberdade da informação. Para o prof. Sérgio Amadeu que ressalta as práticas colaborativas e a propriedade intelectual na rede, tanto como usuário, quanto como militante do *software livre*, vai dizer que Tim Berners-Lee ao liberar o HTTP pela rede, ao invés de tentar apropriar-se da sua obra, ele liberou o espírito da dádiva que para ele é a “*lógica hacker*”, pois é a base para o compartilhamento e a liberdade na *cultura digital*.

A internet nasceu a partir dos militares como uma forma de centralizar a informação. Entretanto, com a criação do ciberespaço e do *personal computer*, a internet não poderia mais ser tida apenas como um instrumento militar, devido a impossibilidade da ordenação frente a ambivalência ou ao caos das relações virtuais (CASTELLS, 2006). O ciberespaço dessa maneira. “é um espaço de fluxos. Ele nos coloca em meio a processo de mobilidade imóvel, ou imobilidade móvel, de contatos se presença física, de deslocamentos imaginários (...). Ele cria o ciberflâneur<sup>67</sup>” (LEMOS, 2002b, p.23)

Lévy (1999) nos questiona se deveríamos temer um o domínio de uma nova classe virtual, a partir da visão de Kroker e Weinstein (1994) na sua obra *Data Trash: the theory of the virtual class*. Eles apontam para o domínio do que eles chamam de uma classe de magnatas das indústrias dos sonhos, rodeados por idealizadores, cientistas e engenheiros que comandam o campo de obras do ciberespaço, desenvolvendo um novo estágio do capitalismo que seria em seu formato virtual. Contudo, o ciberespaço carrega em seu núcleo uma proposta de comunicação não midiática, por ser comunitário, transversal e recíproco. Esse foi o espírito

---

<sup>67</sup>“Flânerie é uma prática de apropriação do espaço urbano que se caracteriza pelo andar despreocupado, aleatório e encantado do flâneur. Este tem por objeto de encantamento as pessoas, as ruas, as avenidas, os monumentos ou as fábricas” (LEMOS, 2002b, p.23)

da sua construção pelos pioneiros da computação na década de 1960 e é o mesmo espírito defendido pelos ativistas do *software livre* e *hackers éticos* como os que participam do projeto GNU e por essas razões, até hoje que há uma reação para as ações que busque o controle do ciberespaço que levem a limitações que favoreçam o capitalismo.

Todavia, as reações terminam demonstrando outro lado, já que existem discordâncias em relação a como as lutas pela liberdade da informação, globalização e ao desenvolvimento da ciência e tecnologia aparecem no século XX. Os *neoluditas*, como o movimento verde, que combatem os riscos ecológicos e *high-tech* demonstram o que Beck (1992) considera como os riscos da *modernidade reflexiva*. Já que a crítica a pós-modernidade demonstra uma sociedade que criou para si, sob a idéia de destradicionalização da sociedade, um novo tipo de tradicionalismo voltado para as demandas do que seria cientificamente aceito a partir do que é racionalmente “melhor” para sociedade e para o mercado. Assim, as demandas da *modernidade reflexiva* possuem um *efeito bumerangue* (boomerang effect), pois os seus riscos, cedo ou tarde trazem resultados que desafiam fronteiras, o que mantém a todos conectados. Por isso, se a modernidade coexistiu com o industrialismo, a *modernidade reflexiva* irá coexistir com a sociedade de risco, considerado como, “um sistema que lida com os perigos e inseguranças induzidas e introduzidas pela própria modernidade”<sup>68</sup> (BECK, 1992, p.21)

Os *hackers* nessa perspectiva abrangem as incertezas que vão de encontro às certezas da sociedade industrial. Se formos pensar nos perigos incentivados pelos movimentos sociais que fragmentaram o quadro de referências do século XX, os *hackers* desestabilizam a segurança não porque eles são fora-da-lei, mas porque eles criam as tecnologias que são utilizadas hoje para a dinâmica da sociedade e nem sempre concordam com a lei imposta para o uso dessas tecnologias, que poderia ser associado com o que Loon (2002) chama de ciberriscos (*ciberrisks*) com o arquétipo do vírus. Assim, quanto mais os *hackers* buscam definir a sua posição e identificação, a sociedade terá que lidar com os elementos que associam o *hacker* como algo negativo, vergonhoso que é rejeitado (CUCHE, 2000) por ter sido difundido um reconhecimento errôneo (TAYLOR, 2000) por parte das autoridades e da mídia de massa. Um exemplo desse movimento são os cursos do *HackerTeen* para trabalhar com redes e segurança de computadores, programação, ética *hacker* e empreendedorismo na

---

<sup>68</sup> “Systematic way of dealing with hazards and insecurities induced and introduced by modernization itself”(BECK, 1992, p.21)

internet. Como o curso é voltado para os jovens, eles inclusive desenvolvem um quadrinho onde os *hackers do bem* aprendem e lutam contra os *crackers*.<sup>69</sup>

Portanto, as novas tecnologias da informação e comunicação auxiliaram na transformação dos “processos de comunicação, de produção, de criação e de circulação de bens e serviços nesse início de século XXI trazendo uma nova configuração cultural (...) uma mudança social na vivência do espaço e do tempo” (LEMOS, 2006), no qual os *hackers* buscam defender a liberdade e a privacidade no ciberespaço, contra a censura e o poder das grandes empresas e instituições governamentais (LEMOS, 2002b). É por essas razões que se é necessário que a sociologia busque se aprofundar nos temas que giram em torno da cibercultura e do *computer underground* (MEYER; THOMAS, 1990). Segundo Sérgio Amadeu:

O que está acontecendo no mundo é uma revolução tecnológica com grandes impactos sociais. Mas, não é a tecnologia que comanda a sociedade! É isso que os sociólogos não estão percebendo, são forças vivas da sociedade que criam essas ferramentas de interface para inverter processos sociais. Então, a tecnologia ela está sendo criada em determinados caminhos. Esses caminhos estão em disputa e é isso que esses caras não entenderam. É uma grande disputa, uma disputa entre a sociedade da liberdade e a sociedade do controle. São disputas grandes entre apropriação do conhecimento e a liberdade do conhecimento, os fluxos. Essas anteposições, essas ambivalências que vemos nascer, os sociólogos ainda não perceberam. Apesar de que, um dos grandes pensadores da sociedade da informação é um sociólogo, é o Manuel Castells (Entrevista – Sérgio Amadeu da Silveira, coordenador de conteúdo Campus Party 2008).

Então apesar de sociólogos como Meyer, Thomas, Manuel Castells e Sérgio Amadeu estarem desenvolvendo sobre o assunto desde a década de 1990, ainda é escasso o número de sociólogos debruçados sobre esse tema. Talvez, por não perceberem que a sociedade desde o século XX é uma *sociedade informacional* onde a modificação no núcleo da modernidade e do capitalismo passa por uma transformação na comunicação por meio das novas tecnologias da informação e comunicação que modificam nossa visão de mundo e nossas relações. No centro dessa tecnologia, temos os *hackers* como os inventores e filósofos que estão criando possibilidades tecnológicas e abrindo espaço para novas perspectivas sociais.

---

<sup>69</sup> Ver: <http://www.hackerteen.com.br>

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Giovanni. Ciberespaço como virtualização em rede - A Internet como objetivação espectral do capital. In: 1er Congreso ONLINE Del Observatorio para La CiberSociedad - CULTURA&POLÍTICA @CIBERESPACIO. 2003. Disponível em: <<http://www.cibersociedad.net/congreso/comms/g06alves.pdf>>. Acesso em: 2008.

AMARAL, Adriana da Rosa. et al. Cyberpunk e Pós-modernismo. *Biblioteca on-line de ciências da comunicação*, 2003. Disponível em: <[www.bocc.ubi.pt](http://www.bocc.ubi.pt)>. Acesso em: 2007.

\_\_\_\_\_. Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk - do romantismo gótico à subculturas: comunicação e cibercultura em Philip K. Dick. Tese de doutorado. Pós Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2005.

\_\_\_\_\_. Visões obscuras do underground: Hackers e Rivetheads - o cyberpunk como subcultura híbrida. *Revista eletrônica 404nOtF0und*, v.1, n. 47, ano 05, 2005. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und>> Acesso em: 2007.

\_\_\_\_\_. Visões Perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk. Coleção Cibercultura, Porto Alegre: Sulina, 2006

BAILENSON, Jeremy N.; MERGET, Dan; SCHROEDER, Ralph. The effect of behavioral realism and form realism of real – Time avatar faces on verbal disclosure, non verbal disclosure, emotion recognition and copresence in dyadic interaction. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, vol. 15, n.4, aug, 2006. P. 359–372. Disponível em: <<http://www.mitpressjournals.org/toc/pres/15/4>>. Acesso em: 2009.

BAUMAN, Zigmunt. Modernidade e Ambivalência. Tradução: Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

\_\_\_\_\_. Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

BECK, Ulrich. On the logic of wealth distribution and risk distribution. In: *Risk Society: Towards a New Modernity*. London: Sag Publications, 1992, p. 19-50.

BELL, Daniel. O advento da sociedade pós-industrial – uma tentativa de previsão social. Tradução: Heloysa de Lima Dantas, São Paulo: Cultrix, 1973.

\_\_\_\_\_. In: *Infopédia*. Porto: Porto Editora, 2003-2009. Disponível em: <[http://www.infopedia.pt/\\$daniel-bell](http://www.infopedia.pt/$daniel-bell)>. Acesso em: 2009.

BENAKOUCHE, Tamara. Tecnologia é Sociedade: Contra a Noção de Impacto Tecnológico. *Cadernos de Pesquisa*, n°17. Disponível em: <[http://www.faced.ufba.br/~menandro/textos/texto\\_tamara.pdf](http://www.faced.ufba.br/~menandro/textos/texto_tamara.pdf)>. 1999. Acesso em: 2009.

BERMAN, Marshall. Tudo que é sólido se desmancha no ar: a aventura da modernidade. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Companhia das letras, 1986.

BURKS, Alice R. and Burks, Arthur W. (1988), *The ENIAC Connection*. In: *The First Electronic Computer: The Atanasoff Story*, University of Michigan Press, 1989, p.105-133.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede - a era da informação: Economia, sociedade e cultura. Tradução: Roneide Venancio Majer com colaboração de Klauss Brandini Gerhardt. 9. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

COLOGNESE, Silvio Antonio; MELO, José Luiz Bica de. A técnica da entrevista na pesquisa social. *Cadernos de Sociologia*. Porto Alegre, vol. 9, p. 143-159, 1999.

CORVESIER, André. História Moderna. Tradução: Roalndo Roque da Silva & Carmem Olívia de Castro Amaral. 4. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

CUCHE, Denys. A noção de cultura nas ciências sociais. Tradução de Viviane Ribeiro. São Paulo: EDUSC, 1999.

DA MATA, Roberto. O ofício do etnólogo: ou como ter “Anthropological Blues”. In: NUNES, Edson Oliveira (Org.). *A Aventura Sociológica – Objetividade, Paixão, Improviso e Método na Pesquisa Social*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. p.23-35.

DAGNINO, Renato Peixoto; NOVAIS, Henrique. O fetiche da Tecnologia. *Revista Organizações & Democracia*. Marília: Unesp, n. 5, 2004. Disponível em: <[http://www.tau.org.ar/upload/89f0c2b656ca02ff45ef61a4f2e5bf24/O\\_Fetiche\\_da\\_Tecnologia1.pdf](http://www.tau.org.ar/upload/89f0c2b656ca02ff45ef61a4f2e5bf24/O_Fetiche_da_Tecnologia1.pdf)>. Acesso em: 2007.

DEATH, Crimson. The history of The Legion Of Doom. *Phrack Magazine*, n.31, vol.03, p.05-10, 1990. Disponível em: <<http://www.phrack.org/issues.html?issue=31&id=5>>. Acesso em: 2009.

DIAS, Maria Helena Pereira. Encruzilhadas de um labirinto eletrônico- uma experiência hipertextual. *Unicamp*. (s/d). Disponível em: <<http://www.unicamp.br/~hans/mh/principal.html>>. Acesso em: 2008.

DOWBOR, Landislau. “Economia da cultura digital”. In: Cultura digital. br. (Orgs) Rodrigo Savazoni, Sergio Cohn. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

DUARTE, Fábio & MARCHI, Polise. Imagens da cidade tecnológica: Linguagem (IR) Realidade. In: ARAUJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006. p.134-151.

FEATHERSTONE, Mike. O desmanche da cultura: globalização, pós-modernismo e identidade. Tradução de Carlos Eugênio Marcondes de Moura. São Paulo: Studio Nobel: SESC, 1999.

FERREIRA, Jairo. Dispositivos discursivos e o campo jornalístico. *Ciberlegenda*, n.09, 2002. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/jairo4.htm>>. Acesso em: 2008.

GADAMER, Hans-Georg. Hermeneutica em retrospectiva. 2 ed. Tradução: Marco antônio Casa Nova. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

GIBSON, William. Neuromancer. Tradução de Alex Antunes. São Paulo: Aleph, 2003.

GIDDENS, Anthony. As Conseqüências da Modernidade. Tradução: Raul Fiker, São Paulo: UNESP, 1991.

GOFFMAN, Erving. Estigma – notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. Tradução: Márcio Bandeira de Mello Leite Nunes. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GUERRA, Sinclair Mallet Guy; MACEDO, Gustavo De Conti; NETO, Tania Maria de Castro Carvalho. Revolução Científica, Tecnológica e Energética: A influência sobre o pensamento econômico dos séculos XVI e XVII. *Revista Galega de Economia*, v.15, n.2, 2006. Disponível em: <[http://www.usc.es/econo/RGE/Vol15\\_2/brasil/art3b.pdf](http://www.usc.es/econo/RGE/Vol15_2/brasil/art3b.pdf)>. Acesso em: 2009.

GUESSEN, Adalto H . A etnometodologia e a análise da conversação e da fala. *Tese - Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC*.vol. 1 nº 1 (1), p. 149-168, ago./dez.2003.

HAGUETTE, Teresa M. Frota. Metodologias qualitativas na sociologia. 7. ed. Vozes, 2000.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva & Guaracira Lopes Louro. 6. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

HARVEY, David. A condição Pós-Moderna – uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural. Tradução: Adail ubirajara Sobral & Maria Stela Gonçalves, 16. ed. SãoPaulo: Loyola, 2007.

JAMESON, Frederic. Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio. Tradução de Maria Elisa Cevasco. 2. ed. São Paulo: Ática, 1996.

\_\_\_\_\_. Modernidade Singular. Tradução: RobertoFranco Valente. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Allan G. Dicionário de Sociologia: guia prático da linguagem sociológica. Tradução: Ruy Jungmann; Consultoria: Renato Lessa; Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

JOHNSON, Steven. Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e se comunicar. Tradução: Maria Luiza X. De A. Borges, Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JONES, Steven E. Against Technology: From the Luddites to Neo-Luddism. New York: Routledge, 2006.

KIM, Joon Ho. Cibernética ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. *Revista Horizontes Antropológicos*, v.10, n.21, Porto Alegre, jan./jun. 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo>>. Acesso em: 2007.

LASH, Scott. Formas Tecnológicas de Vida. *Estudos de Sociologia - Revista do Programa de Pós-Graduação em Sociologia da UFPE*, Recife: Editora universitária da UFPE, v.8, n.1, p.13-33, 2002.

LEMONS, André. Apropriação, desvio e despesa na cibercultura. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, Porto Alegre, v.01, n.15, 2001. Disponível em: <<http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/famecos/article/view/282/214>>. Acesso em: 2008.

\_\_\_\_\_. Cultura das redes: ciberensaios para o Século XXI. Salvador: EDUFBA, 2002.

\_\_\_\_\_. A liberdade nas ondas: ciberativistas e wireless fidelity. *Revista eletrônica 404notfound*, n.15, v.1, ano2, 2002b. Disponível em:<<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtfound>>. Acesso: 2007.

\_\_\_\_\_. Olhares sobre a Cibercultura. In: CUNHA, Paulo (Org.). Porto Alegre: Sulina, p.11-23, 2003. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibercultura.pdf>>. Acesso em: 2007.

\_\_\_\_\_. Ficção científica *cyberpunk*: o imaginário da cibercultura. *Revista Comciência- revista eletrônica de jornalismo científico*, 2004. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/11.shtml>>. Acesso em: 2007.

\_\_\_\_\_. Ciber – cultura – remix. In: ARAUJO, Denize Correa (Org.). Imagem (ir) realidade: comunicação e cibernídia. Porto Alegre: Sulina, 2006. P.52-65.

\_\_\_\_\_. Cidade e mobilidade: telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais. *Revista eletrônica Intermídias*. 9 ed, ano 5, 2009. Disponível em: <[http://www.intermidias.com/txt/ed9/cidade%20e%20mobilidade\\_andrelemos.pdf](http://www.intermidias.com/txt/ed9/cidade%20e%20mobilidade_andrelemos.pdf)>. Acesso em: 2009.

\_\_\_\_\_. “Cyborgização” da Cultura Contemporânea. *A Página dos Cyborgs*. S/D. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/cap1.html>>. Acesso em: 2007.  
LÉVY, Pierre. Ciberultura. São Paulo: 34, 1999.

LEMONS, Ronaldo. “Economia da cultura digital”. In: Cultura digital. br. Orgs) Rodrigo Savazoni, Sergio Cohn. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

LIPIETZ, Alain. A ecologia política e o futuro do marxismo. *SciELO – Scientific Electronic Library Online*, v.5, n.2, Campinas, 2003. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1414-](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1414-)>. Acesso em: 2009.

LIPOVETSKY, Gilles. Os tempos hipermodernos. Tradução de Mário Vilela. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LOON, Joost Van. Risk and technological culture: towards a sociology of virulence. London; New York: Routledge, 2002.

LYON, David. Pós-Modernidade. Tradução: Euclides Luiz Calloni, São paulo: Paulus, 1998.

LYOTARD, Jean-François. O Pós-Moderno. Rio de Janeiro: José Olympio, 1986.

MARTINS, Francisco E. Menezes. A rebelião do virtual. *Revista eletrônica 404notfound*, v.1, ano4, 2004. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404notfound>>. Acesso em: 2007.

McCALLUM, Cecília. Alteridade e Sociabilidade Kaxinauá: Perspectivas de uma antropologia da vida diária. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 13, n. 38, São Paulo, 1998.

McLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. O meio são as Massa – gens. Tradução: Ivan Pedro de Martins; Coord. Jerome Agel. Rio de Janeiro: Record, 1969.

MEYER, Gordon. The social organization of the Computer Underground. A *Thesis* submitted to the graduate school in partial fulfillment of the requirements for the degree master of arts, Department of Sociology, Dekalb, Illinois, 1989. Disponível em: <<http://hacker.textfiles.com/papers/hackermeyer.txt>>. Acesso em: 2007.

MEYER, Gordon; THOMAS, Jim. The Baudy world of the Byte bandit: A Postmodernist interpretation of the Computer Underground. In: Department of Sociology, Northern Illinois University, 1990. Disponível em: <<http://hacker.textfiles.com/papers/baudy.html>>. Acesso em: 2007.

\_\_\_\_\_. A Postmodernity Interpretation of the Computer Underground. *EFF – Electronic Frontier Foundation*, Net “Culture – Cyberpunk” Archive, 2003. Disponível em: <[http://www.eff.org/pub/Net\\_culture/Cyberpunk/](http://www.eff.org/pub/Net_culture/Cyberpunk/)>. Acesso em: 2007.

MINAYO, M. C. S. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 5. ed. São Pulo / Rio de Janeiro: Hucitec – Abrasco, 1998.

OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins. A Subjetividade ciber: ciborgues, ciberespaço e cyberpunk. *Revista eletrônica 404nOtFound*, v.1, n.27, 2003. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciber>>. Acesso em: 2007.

OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins; PIZZI, Fernada; GONÇALVES, Márcio Souza. Ciborgue: humano e comunicação. *GHREBH – Revista Brasileira de Ciências da comunicação e da cultura e de teoria da mídia*. São Paulo, n.6, 2004. Disponível em: <<http://revista.cisc.org.br/ghrebh6/artigos/06fatima.htm>>. Acesso em: 2007.

OLIVEIRA, Valdir de Castro. Comunicação, informação e ação social. Departamento de Comunicação Social da FAFICH/UFMG. Texto de Apoio da Unidade Didática I Sequência de Atividades II. (S/D). Disponível em: <[http://www.opas.org.br/rh/publicacoes/textos\\_apoio/Texto\\_4.pdf](http://www.opas.org.br/rh/publicacoes/textos_apoio/Texto_4.pdf)>. Acesso em: 2007.

OUTHWAITE, William & BOTTOMORE, Tom. Dicionário do pensamento social do Século XX. Tradução: Eduardo Francisco Alves & Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.

RÜDIGER, Francisco. Introdução às teorias da cibercultura- perspectivas do pensamento tecnológico contemporâneo. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

SANTAELLA, Lucia. Cultura tecnológica e o corpo biocibernético. *Interlab – Intersemiotics Studies on Hypermedia Labyrinth*. Puc-SP, n 2, 1998. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/pos/cos/interlab/santaell/index.html>>. Acesso em: 2007.

SANTAELLA, Lucia. “Sujeito, subjetividade e identidade”. In: LEÃO, Lucia (Org.). *Derivas: cartografias do ciberespaço*. 1. ed. São Paulo: Annablume, 2004.

SANTOS, Milton. A Natureza do Espaço: Técnica e Tempo, Razão e Emoção. 4. ed. 2. reimpr. Coleção Milton Santos. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2006.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Exclusão digital – a miséria na era da informação. 2. ed. São Paulo: Fundação Perseu abramo, 2005.

\_\_\_\_\_. Redes Virais e Espectro Aberto: Descentralização e desconcentração do poder comunicacional. IN: Sergio Amadeu da Silveira, João Brant, Gustavo Gindre, Yochai Benkler e Kevin Werbach (Orgs.). *Comunicação digital e a construção dos commons: redes virais, espectro aberto e as novas possibilidades de regulação*. – São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2007.

STALLMAN, Richard M. Free software, Free society: selected essays of Richard M. Stallman. Boston/USA: GNU Press, Free Software Foundation, 2002.

STOCKINGER, Gottfried. A comunicação como fenômeno emergente. *Revista eletrônica 404notfound*, n.11, v.1, ano 1, 2001. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und>>. Acesso em: 2007.

SULER, J. The basic psychological features of cyberspace. In: *The Psychology of Cyberspace*. Disponível em: <<http://rider.edu/suler/psyber/basicfeat.html>>. 1996. Acesso em: 2008.

TAPIAS, José Antonio Pérez. Internautas e náufragos: A busca do sentido na cultura digital. São Paulo: Loyola, 2006.

TAYLOR, Charles. A política do reconhecimento. In: *Argumentos Filosóficos*. Tradução: Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Loyola, 2000, p. 241-274.

VILCHEZ, Javier Salazar. The notion of `Cyborg` and the Ontology of `Online Being. In: II Congresso online do Observatorio para La Cibersociedad, 2004. Disponível em: <<http://www.cibersociedad.net/congres2004/>>. Acesso em: 2007.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. “Economia da cultura digital”. In: Cultura digital. br. Orgs) Rodrigo Savazoni, Sergio Cohn. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

WARK, Mckenzie. Cyberpunk From subculture to mainstream. *EFF – Electronic Frontier Foundation*, Net “Culture – Cyberpunk” Archive, 1992 - 2003. Disponível em: <[http://w2.eff.org/Net\\_culture/Cyberpunk/cpunk\\_subculture\\_to\\_mainstream.paper](http://w2.eff.org/Net_culture/Cyberpunk/cpunk_subculture_to_mainstream.paper)>. Acesso em: 2007.

WHITROW, G.j. *O tempo na História – concepções do tempo da pré-história aos nossos dia*. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, p.244, 1993.

WOLTON, Dominique. Pensar a internet. In: MARTINS, Francisco Menezes; SILVA, Juramir Machado (Orgs.). *A genealogia do virtual: comunicação, cultura e tecnologias do imaginário*. Porto Alegre: Sulina, 2004, p.149-156.

## WEBSITES

ASL – Associação Software Livre - <http://associacao.softwarelivre.org/>

Alexandre Oliva - <http://www.lsd.ic.unicamp.br/~oliva/>

BR – Linux. Org - <http://br-linux.org/faq-linux>

Campus Party Blog - <http://www.campus-party.com.br/blogoficial>

Casa Brasil - <http://www.casabrasil.gov.br/>

Creative Commons/BR - <http://www.creativecommons.org.br>

Cyberpunk Project - <http://project.cyberpunk.ru/>

FISLI 9.0 – 9º Fórum Internacional de Software Livre - <http://fisl.softwarelivre.org/9.0>

H2HC – Hackers 2 Hackers Fourth Edition - <http://www.h2hc.com.br/>

GNU Operating System - <http://www.gnu.org/>

Inclusão Digital - <http://www.inclusaodigital.gov.br>

Opens Source Initiative - <http://www.opensource.org/>

Petição – Veto ao Projeto do Senador Azeredo Sobre Cibercrimes - <http://www.petitiononline.com/veto2008/petition.html>

Projeto Software Livre - <http://www.softwarelivre.org>

Rede Livre Pelo Compartilhamento Da Cultura Digital - <http://www.redelivre.org.br/Capa/WebHome>

Revista de Textos de La Cibercidad - <http://www.cibersociedad.net>

TERRA - <http://noticias.terra.com.br/brasil/interna/0, OI1721653-EI306, 00. html>

The Legend Of Doom - <http://www.textfiles.com/magazines/LOD/>

## SINOPSES

**HACKERS:** criminosos e anjos. Direção: Mike Smith. Produção: Mike Smith, Sam Brick, Catherine Welton. Narração: Garie Marshall. USA: Discovery Communications Inc. Produzido por September Films. Manaus: Sonopress Rimo da Amazônia, 2005. 1 DVD (50 min).

Enquanto as ciências da computação buscam abranger cada vez mais todas as áreas e atividades do nosso cotidiano, outro elemento se desenvolveu com essa abrangência: o terrorismo cibernético da espionagem industrial e múltiplas formas de fraude. Este documentário investiga o mundo do crime cibernético: as vítimas, os invasores, seus métodos e suas motivações. Além, de identificar quais são os hackers que trabalham para combater esse mundo e quais corporações estão encarregadas a investigar e punir os culpados.

**GATTACA – Experiência Genética.** Direção: Andrew Niccol. Produção: Danny De Vito, Michael Shamberg e Stacey Sher. USA: Columbia Pictures, 1997, (01hs52min).

No filme, a sociedade é dividida entre os seres humanos criados geneticamente em laboratório para controlar as possibilidades de tendências defeituosas, considerados “válidos” e as pessoas concebidas biologicamente, consideradas "inválidas". Vincent Freeman (Ethan Hawke), um "inválido", consegue lugar de destaque em uma corporação assumindo a identidade de Jerome Morrow (Jude Law), um “válido” que ficou paraplégico por acidente de carro.

## APÊNDICE: ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA

### PARTE I:

#### DADOS DO ENTREVISTADO:

NOME: .....IDADE:.....NATURALIDADE.....

ESTADO CIVIL.....ESCOLARIDADE: .....PROFISSÃO.....

### PARTE II:

#### QUESTÕES ACERCA DO EVENTO E DA CULTURA HACKER:

- 1) O que te levou a participar do evento?
- 2) O que é um *hacker* para você?
- 3) Quais as diferenças entre os *hackers*?
- 4) Quais as diferenças entre o *software livre* e *open source*?
- 5) O que mudou na vida das pessoas depois da introdução das novas tecnologias na sociedade?
- 6) Até que ponto você acredita que o movimento *software livre* contribuiu para a propagação de uma linguagem tecnológica na sociedade?
- 7) Como você vê o desenvolvimento da cultura *hacker* no Brasil?
- 8) Como você vê o desenvolvimento das novas tecnologias em diferentes partes do Brasil?

## **ANEXO: PETIÇÃO – VETO AO PROJETO DO SENADOR AZEREDO**

ESTA PETIÇÃO AGORA É DIRECIONADA A CAMARA DOS DEPUTADOS - Na noite de 09/07 o Senado aprovou o projeto de forma velada, pegando a todos nós de surpresa. Desta forma temos de dar uma resposta á altura coletando o máximo de assinaturas possível dentre outras ações que estão sendo desenvolvidas. Não podemos desistir de exercer nosso direito á democracia.

### **EM DEFESA DA LIBERDADE E DO PROGRESSO DO CONHECIMENTO NA INTERNET BRASILEIRA**

A Internet ampliou de forma inédita a comunicação humana, permitindo um avanço planetário na maneira de produzir, distribuir e consumir conhecimento, seja ele escrito, imagético ou sonoro. Construída colaborativamente, a rede é uma das maiores expressões da diversidade cultural e da criatividade social do século XX. Descentralizada, a Internet baseia-se na interatividade e na possibilidade de todos tornarem-se produtores e não apenas consumidores de informação, como impera ainda na era das mídias de massa. Na Internet, a liberdade de criação de conteúdos alimenta, e é alimentada, pela liberdade de criação de novos formatos midiáticos, de novos programas, de novas tecnologias, de novas redes sociais. A liberdade é a base da criação do conhecimento. E ela está na base do desenvolvimento e da sobrevivência da Internet.

A Internet é uma rede de redes, sempre em construção e coletiva. Ela é o palco de uma nova cultura humanista que coloca, pela primeira vez, a humanidade perante ela mesma ao oferecer oportunidades reais de comunicação entre os povos. E não falamos do futuro. Estamos falando do presente. Uma realidade com desigualdades regionais, mas planetária em seu crescimento.

O uso dos computadores e das redes são hoje incontornáveis, oferecendo oportunidades de trabalho, de educação e de lazer a milhares de brasileiros. Vejam o impacto das redes sociais, dos software livres, do e-mail, da Web, dos fóruns de discussão, dos telefones celulares cada vez mais integrados à Internet. O que vemos na rede é, efetivamente, troca, colaboração, sociabilidade, produção de informação, ebulição cultural. A Internet requalificou as práticas colaborativas, reunificou as artes e as ciências, superando uma divisão erguida no mundo mecânico da era industrial. A Internet representa, ainda que sempre em potência, a mais nova expressão da liberdade humana.

E nós brasileiros sabemos muito bem disso. A Internet oferece uma oportunidade ímpar a países periféricos e emergentes na nova sociedade da informação. Mesmo com todas as desigualdades sociais, nós, brasileiros, somos usuários criativos e expressivos na rede. Basta ver os números (IBOPE/NetRatimg): somos mais de 22 milhões de usuários, em crescimento a cada mês; somos os usuários que mais ficam on-line no mundo: mais de 22h em média por mês. E notem que as categorias que mais crescem são, justamente, "Educação e Carreira", ou seja, acesso à sites educacionais e profissionais. Devemos assim, estimular o uso e a democratização da Internet no Brasil. Necessitamos fazer crescer a rede, e não travá-la. Precisamos dar acesso a todos os brasileiros e estimulá-los a produzir conhecimento, cultura, e com isso poder melhorar suas condições de existência.

Um projeto de Lei do Senado brasileiro quer bloquear as práticas criativas e atacar a Internet, enrijecendo todas as convenções do direito autoral. O Substitutivo do Senador Eduardo Azeredo quer bloquear o uso de redes P2P, quer liquidar com o avanço das redes de conexão abertas (Wi-Fi) e quer exigir que todos os provedores de acesso à Internet se tornem delatores de seus usuários, colocando cada um como provável criminoso. É o reino da suspeita, do medo e da quebra da neutralidade da rede. Caso o projeto Substitutivo do Senador Azeredo seja aprovado, milhares de internautas serão transformados, de um dia para outro, em criminosos. Dezenas de atividades criativas serão consideradas criminosas pelo artigo 285-B do projeto em questão. Esse projeto é uma séria ameaça à diversidade da rede, às possibilidades recombinantes, além de instaurar o medo e a vigilância.

Se, como diz o projeto de lei, é crime "obter ou transferir dado ou informação disponível em rede de computadores, dispositivo de comunicação ou sistema informatizado, sem autorização ou em desconformidade à autorização, do legítimo titular, quando exigida", não podemos mais fazer nada na rede. O simples ato de acessar um site já seria um crime por "cópia sem pedir autorização" na memória "viva" (RAM) temporária do computador. Deveríamos considerar todos os browsers ilegais por criarem caches de páginas sem pedir autorização, e sem mesmo avisar aos mais comum dos usuários que eles estão copiando. Citar um trecho de uma matéria de um jornal ou outra publicação on-line em um blog, também seria crime. O projeto, se aprovado, colocaria a prática do "blogging" na ilegalidade, bem como as máquinas de busca, já que elas copiam trechos de sites e blogs sem pedir autorização de ninguém!

Se formos aplicar uma lei como essa as universidades, teríamos que considerar a ciência como

uma atividade criminosa já que ela progride ao "transferir dado ou informação disponível em rede de computadores, dispositivo de comunicação ou sistema informatizado", "sem pedir a autorização dos autores" (citamos, mas não pedimos autorização aos autores para citá-los). Se levamos o projeto de lei a sério, devemos nos perguntar como poderíamos pensar, criar e difundir conhecimento sem sermos criminosos.

O conhecimento só se dá de forma coletiva e compartilhada. Todo conhecimento se produz coletivamente: estimulado pelos livros que lemos, pelas palestras que assistimos, pelas idéias que nos foram dadas por nossos professores e amigos... Como podemos criar algo que não tenha, de uma forma ou de outra, surgido ou sido transferido por algum "dispositivo de comunicação ou sistema informatizado, sem autorização ou em desconformidade à autorização, do legítimo titular"?

Defendemos a liberdade, a inteligência e a troca livre e responsável. Não defendemos o plágio, a cópia indevida ou o roubo de obras. Defendemos a necessidade de garantir a liberdade de troca, o crescimento da criatividade e a expansão do conhecimento no Brasil. Experiências com Software Livres e Creative Commons já demonstraram que isso é possível. Devemos estimular a colaboração e enriquecimento cultural, não o plágio, o roubo e a cópia improdutiva e estagnante. E a Internet é um importante instrumento nesse sentido. Mas esse projeto coloca tudo no mesmo saco. Uso criativo, com respeito ao outro, passa, na Internet, a ser considerado crime. Projetos como esses prestam um desserviço à sociedade e à cultura brasileiras, travam o desenvolvimento humano e colocam o país definitivamente para debaixo do tapete da história da sociedade da informação no século XXI.

Por estas razões nós, abaixo assinados, pesquisadores e professores universitários apelamos aos congressistas brasileiros que rejeitem o projeto Substitutivo do Senador Eduardo Azeredo ao projeto de Lei da Câmara 89/2003, e Projetos de Lei do Senado n. 137/2000, e n. 76/2000, pois atenta contra a liberdade, a criatividade, a privacidade e a disseminação de conhecimento na Internet brasileira.

André Lemos, Prof. Associado da Faculdade de Comunicação da UFBA, Pesquisador 1 do CNPq.

Sérgio Amadeu da Silveira, Prof. do Mestrado da Faculdade Cásper Líbero, ativista do software livre.

João Carlos Rebello Caribé, Publicitário e Consultor de Negócios em Mídias Sociais