

CAMILA FARIAS

camicf@gmail.com

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA, BRASIL

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

RESUMO

O presente texto possui tom ensaístico e pretende sintetizar os contextos políticos, culturais e teóricos que embasam a pesquisa de doutorado da autora. Com a intenção de investigar o estado da arte da *cultura hacker* no Brasil, tal pesquisa parte do pressuposto de que há reflexos, principalmente entre 2003 e 2014, da referida cultura em algumas experiências políticas do Estado brasileiro. Sites institucionais baseados em softwares livres, criação de um Laboratório Hacker na Câmara dos Deputados e a distribuição de equipamentos para acesso à internet banda larga como parte de uma das principais políticas públicas de cultura nacional, podem nos fornecer indícios da cultura *hacker* na vida política brasileira e, além disso, pistas sobre o impacto das tecnologias de comunicação na redefinição de linguagens e modos de interação social, principalmente naquilo que concerne à relação Estado – sociedade civil. Afirma-se, portanto, que há iniciativas que demonstram influência da cultura *hacker* na vida política brasileira. E, a partir disso, supõe-se um campo de disputa, no qual tenciona-se o aperfeiçoamento do sistema político brasileiro frente às novas culturas políticas da contemporaneidade.

PALAVRAS-CHAVE

Cultura *hacker*; cidadania; cultura política; Brasil

A internet é a obra-prima do *hacker*.
Este movimento não vai ficar restrito à arena tecnológica.
Ser *hacker* independe do conhecimento inerente da computação.
Faz mais sentido pensar no artífice.
Na criatividade do ser humano catalisada pela digitalidade da rede.
(Harmani Dimantas & Dalton Martins, 2008)

POLÍTICA, “DIGITALIDADES” E O CONTEMPORÂNEO

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

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

Compreendendo a internet como um espaço complexo, atravessado pelos embates próprios da relação contemporânea entre sociedade civil, Estado e mercado, onde se desenvolvem debates e ações que irão, em diferentes escalas, afetar a tomada de decisões políticas, vemos surgir o que Peter Dahlgren (2000) chamou de “democracia 2.0”: a internet como um “espaço público” com potência habermasiana: “lugar de formação da vontade política, via um fluxo livre de informações pertinentes e de ideais, constituído por interações face a face e interações midiaticizadas” (Dahlgren, 2000, p. 161).

Desconfiamos, portanto, de uma vontade de revitalização da esfera pública habermasiana, instrumentalizada pelas atuais tecnologias de comunicação e informação. Conforma-se assim, um campo de análise científica, no qual as atuais tecnologias de comunicação e informação são investigadas como meio e ambiente de práticas políticas que poderiam vir a fornecer as respostas à supracitada crise de representação política que atravessa a democracia representativa atual.

Nesse contexto, inserem-se as práticas coletivas instrumentalizadas pelas tecnologias de comunicação e informação cujo intento seria fomentar

diferentes iniciativas e manifestações socioculturais rumo aos movimentos emancipatórios e de empoderamento civil.

Foi a processual domesticação do computador, esta máquina de cultura que nos ressignifica, que embalou as transformações da sociabilidade humana na contemporaneidade digitalizada. Todavia, é importante salientar: para além de um determinismo tecnológico, são os processos culturais, artísticos, científicos, políticos e econômicos que atravessam tal máquina, que virtualizam nosso social. Formam-se, assim, as redes que também amplificam nossa concepção do comum e acabam por incentivar o alargamento da nossa esfera pública.

Assim, para o sociólogo Manuel Castells (1999), entramos definitivamente na sociedade em rede, a era em que vivemos sob a hegemonia das tecnologias da informação e comunicação: o conjunto convergente de microeletrônica, computação (hardware e software) e telecomunicações. Vivemos, portanto, a consolidação de transformações tecnológicas e sociais que não podem mais serem compreendidas em separado, assim como seus enlaces econômicos e políticos.

Há a consolidação de um processo sócio-técnico em que as relações sociais passam a ser crescentemente criadas, mantidas ou aprofundadas por meio do uso de equipamentos para comunicação em rede. O binômio sociedade/tecnologias de comunicação se encontra, então – na contemporaneidade – em um monumental processo de retroalimentação contínua, de caráter relacional e auto-influenciador. Em outras palavras, na sociedade digital passamos a viver em um contínuo on-offline, no qual – conectados em rede por meio de plataformas – consumimos, mas também criamos e compartilhamos conteúdos.

Ocorre assim o que cunhou-se, nos estudos sobre a internet, a liberação do pólo emissor. E devido a essa liberação, não é mero acaso o aumento popular da demanda por protagonismo na vida política contemporânea – e consequentemente a famigerada crise de representação. Um dos efeitos da midiaticização digital e suas plataformas de socialização foi justamente o de alçar pessoas comuns a uma experiência que, na era da comunicação de massa vertical, era restrita ao topo da pirâmide da indústria cultural – a mensagem vinha de poucos para muitos. Não seria diferente no que concerne à experiência política diante das nossas instituições democráticas: agudiza-se daí o apelo coletivo pela revitalização da esfera pública e por maior participação popular na relação Estado – Sociedade (Gomes, 2005; Lévy, 1999; Miskolci, 2016).

CULTURA HACKER?

Na gênese da conformação das atuais tecnologias de comunicação e informação – quais experiências foram essenciais? Talvez, ao investigar as contextualizações políticas e culturais que deram base para a formação da nossa atual sociedade em rede, poderíamos melhor compreender a construção do imaginário coletivo que recai sobre as potencialidades técnicas dos recursos digitais para aprimorar a experiência da cidadania na contemporaneidade.

Diante desse questionamento, a pesquisa de doutorado em tela propõe uma investigação sobre aquela que foi uma das principais fornecedoras de sentido para a estruturação daquilo que conhecemos hoje como sociedade em rede: a Cultura Hacker. Tal cultura, detentora, claramente de um *ethos* próprio, inaugura narrativas e alcança o contemporâneo, expandindo sua complexidade para ambientes extra técnicos. Ela parece nos provocar a reflexão entre a atual crise estrutural da representação política e a sociedade civil.

Na última década, movimentos como Occupy Wall Street (2011), Primavera Árabe (2010-2012), os Indignados na Espanha (2011), e as Jornadas de Junho no Brasil (2013) reverberaram a crise de representação que abate o sistema político contemporâneo, ao mesmo tempo em que, também mostraram o aprofundamento da influência – transversal – que as tecnologias de comunicação e informação tiveram sobre tais insurgências civis. Os recentes episódios, largamente noticiados e debatidos, envolvendo os coletivos *hackers* Anonymous e Wikileaks, além de indivíduos como Julian Assange e Edward Snowden demonstram que os *hackers*¹, e sua respectiva leitura de mundo, têm disputado espaço nas práticas de reprodução da esfera pública e desafiado partes vitais da infraestrutura democrática pós-moderna. No processo histórico que insere a maior parte da sociedade humana em relações digitais, a cultura *hacker* teve (e continua tendo) papel primordial (Rabelo, 2017).

Até meados dos anos 70, a imagem pública que se fazia da tecnologia da informação era austera e exótica. O computador, era visto como uma maquinaria misteriosa, muito cara, podendo ser operada apenas por

¹ A definição original e clássica de *hacker* é a de um programador de computador talentoso que pode resolver qualquer problema muito rapidamente, de modo inovador e utilizando meios não convencionais. De origem inglesa, a palavra deriva do verbo *to hack*, que significa “cortar grosseiramente”. Usado como substantivo, *hack* significa uma solução improvisada, mais ou menos original ou engenhosa. Importante salientar a diferença entre a ação de um *hacker* e a ação de um *cracker*, esse último, pessoa que usa sua destreza para invadir sistemas e praticar crimes eletrônicos.

técnicos treinados. As operações tinham que ser discutidas na língua esotérica da teoria da informação. Como uma extensão da mente humana, o computador começava a ser visto como um complemento necessário para o pensamento científico avançado – um papel que o distanciava do alcance público. À época, a mística científica criada pelas corporações dominantes e pelos meios de comunicação de massa construiu ao redor do computador a imagem de um artefato elitista, intimidador. O futuro da tecnologia da informação nesse momento se mostrava fiel à lógica das grandes empresas e governos que o dominavam: rigidamente hierarquizado e com controle centralizado. Em um horizonte oposto, uma perspectiva divergente se espalhava. O lema “tecnologia liberta” serviu como catalisador político a jovens estudantes de informática norte-americanos que buscavam aproximar tal tecnologia da informação do cidadão comum. Era o início desse grupo social, os chamados *hackers*.

No clássico estudo *Hackers: heroes of the computador age* [Hackers, Heróis da era dos computadores] Steven Levy (1984) faz o perfil original desses jovens universitários no laboratório de computação do MIT²: adolescentes gênios “mecânicos”, capazes de improvisar brilhantemente³ diante do equipamento, pelo simples prazer de resolver problemas, ao passo, que propunham novas funções para a máquina-computador. Data do fim da década de 60, na costa oeste norte-americana – agora nos corredores da Universidade da Califórnia –, em Berkeley, uma perspectiva mais radical para o dispositivo: eram, para Roszak (1988) os *hackers guerrilheiros*, que estavam destinados a dar ao computador uma imagem completamente nova e uma orientação política revolucionária.

Tendo como contexto social os movimentos anti-bélicos e a agenda pós-materialista, esses estudantes de computação espalhados pelo EUA, se apropriam socialmente da tecnologia até então desenvolvida, e iniciam um processo de estruturação daquilo que hoje compreendemos como *cultura hacker* – e sua respectiva ética, essa, por sua vez, alicerçada em proposições como: (1) a informação deve ser livre; (2) desconfie das autoridades e promova a descentralização; (3) o acesso aos computadores deve ser

² Instituto de Tecnologia de Massachusetts é uma universidade privada de pesquisa localizada em Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos. Constitui uma referência nos estudos de ciência aplicada e engenharia, com papel fundamental na pesquisa de defesa nacional pós-guerra.

³ Nesse momento pré-internet, os primeiros *hackers*, esses estudantes, compartilhavam entre si – via quadro de avisos – os códigos-fonte dos programas que iam criando, assim, qualquer outro colega poderia se apropriar e editar o trabalho até ali desenvolvido. A cultura do compartilhamento estava ali a serviço de uma lógica de evolução contínua dos códigos. A própria palavra *hack* acabou virando um jargão interno do MIT que significava atividades em grupo elaboradas por e para os colegas (Levy, 1984).

ilimitado; (4) os computadores podem mudar a vida e o mundo para melhor (Levy, 1984).

O futuro da tecnologia da informação nesse momento indica uma reviravolta: se antes o computador estava sendo monopolizado para benefício e poder do mesmo complexo industrial-militar que já controlava todas as principais tecnologias, agora esse espírito contra hegemônico de uma classe técnica alimenta o imaginário coletivo de que o computador – e suas potencialidades – funcionaria como instrumento público de emancipação popular e cidadania.

Não à toa, vai nascer via ação e pensamento, desses primeiros *hackers*, a arquitetura rizomática, em rede, altamente interconectada da nossa atual tecnologia de comunicação e informação, e conseqüentemente, a sua maior expressão: a internet. Sabemos: tecnologia é uma dimensão fundamental para mudanças sociais – sociedades se transformam por completo, através de um complexo entrelaçar de interações culturais, econômicas, políticas e tecnológicas. Por isso mesmo, a tecnologia não é neutra, vazia de sentido, pelo contrário: é dimensão humana carregada de significados.

Assim, toma corpo um movimento social, permeado pelo pensamento *hacker*, que prega a descentralização de poder e a emancipação dos atores sociais através do acesso às informações e pela possibilidade de produzir, reproduzir, editar e *remixar* informações através das tecnologias de comunicação (Lessig, 2004; Lévy, 1999; Stallman, 2002). Em síntese, o *ethos hacker* fundamenta uma cultura que diz respeito ao conjunto de valores e crenças que emergiu das redes de programadores de computador, que interagiam online, em torno de projetos técnicos e colaborativos que visavam resultados inovadores. Dessa forma, a cultura *hacker* desempenha um papel central ao longo da história de desenvolvimento dos principais símbolos tecnológicos da sociedade em rede. Podemos citar, como exemplos, a criação do PC – *personal computer*; a evolução da web 1.0 à atual 3.0, a criação e emprego dos softwares livres⁴, ou até mesmo o projeto libertário da licença *creative commons*⁵ – todos projetos emblemáticos, que carregam em suas origens a influência da cultura *hacker*.

⁴O desenvolvimento de softwares livres é uma das principais premissas conceituais do pensamento *hacker*. Trata-se de um movimento que se baseia no compartilhamento do conhecimento tecnológico. Refere-se a programas de computador cujo código-fonte é aberto e livre, isto é, pode ser usado, copiado, melhorado e redistribuído sob as condições estipuladas em sua licença. Isso não ocorre nos programas comerciais, cujos direitos pertencem, em sua maioria, às grandes corporações de desenvolvimento de software.

⁵Licença criada por Lawrence Lessig que propõe a flexibilização e customização do uso de obras artístico-culturais por seus próprios autores/criadores. Creative commons representa a ética *hacker* perante a atual legislação do direito autoral. Ver: <http://creativecommons.org/>

Por fim, a pesquisa de doutorado aqui apresentada, pressupõe a cultura *hacker* como um campo de socialização de bens culturais e científicos, a partir do resgate do trabalho colaborativo e do incentivo à circulação plena de ideias e descobertas, do livre acesso ao conhecimento e intensificação da criação. Por essa perspectiva, vale atentar para as transversalidades que o debate sobre cultura *hacker* nos permite. Aqui, a ação de *hackear* algo, o *hacking*, é compreendida como a capacidade humana de quebra, ruptura, apropriação e ressignificação dos nossos processos culturais e também políticos.

Se processos sociais estão inerentes às inovações tecnológicas, investigar os reflexos da cultura *hacker* na vida política brasileira, nos últimos anos, poderá nos fornecer indícios sobre quais culturas políticas a contemporaneidade nos enseja. A crise de representação pela qual o modelo de democracia liberal passa na pós-modernidade, parece estar calcada sobre o desejo coletivo por mais participação nos nossos processos políticos, por mais acesso às informações, aos dados públicos, e por mais representatividade nas instituições políticas. Há, portanto um desejo de ampliação da esfera pública e aprofundamento da nossa experiência cidadã. As mediações realizadas pelas tecnologias digitais intensificaram essa demanda civil por uma reinvenção dos nossos modelos políticos (Gomes, 2005; Miguel, 2003; Safatle, 2017).

Se cientistas políticos falam em fim do Estado-Nação, frente à crise política-institucional que atravessamos. Há quem acredite que os preceitos iniciais da cultura *hacker* já sinalizavam, no século passado, quais os caminhos para a necessária reinvenção política. Assim como um software proprietário, o sistema político democrático liberal mostra desgaste em seu código-fonte – partidos políticos, sistema eleitoral etc. –, código-fonte, esse, acessível somente a uma elite que alcança as instâncias máximas da deliberação política. Como se a democracia tivesse sido sequestrada, como diz Castells (2012), por uma casta política. É preciso abrir a caixa-preta das nossas instituições, ou melhor, é preciso *hackear o Estado*.

Ao observar a cena política brasileira entre 2003 a 2014, pressupostos da cultura *hacker* parecem assimilados em algumas das iniciativas políticas das instituições tradicionais. Alocados nas potencialidades do digital, esforços para alargar os canais de interlocução com a sociedade civil podem ser observados. A digital tropicália se sobrepõe.

DIGITAL TROPICÁLIA

A cultura *hacker* adquiriu, no Brasil, especial relevância. Intensificada a partir da popularização da internet no país, tem destaque pelo seu número de integrantes; pelo tamanho de seus eventos (o Fórum Internacional de Software Livre - FISL⁶, realizado anualmente em Porto Alegre, no estado do Rio Grande do Sul, está entre os maiores do mundo); e por sua influência junto a governos nos eixos municipal, estadual e federal. Na imprensa internacional⁷, o Brasil já foi classificado, em matéria de publicações especializadas, como o maior e melhor amigo da cultura hacker (Evangelista, 2014).

Um dos pontos altos do caminhar da cultura hacker na cultura política nacional, se dá no início dos anos 2000. Mais precisamente quando, após as eleições, o Partido dos Trabalhadores assume o governo federal e escolhe para assumir o Ministério da Cultura o artista Gilberto Gil. À época, em diversas de suas declarações o então ministro deixava claro ser um cibernauta, um ativista da cultura digital, chegando a classificar, a si mesmo, como um hacker. Gil, aliás, ficou conhecido como “o ministro *hacker*”, dada a aproximação política que sua gestão teve para com a agenda da cultura digital (Costa, 2011; Shaw, 2011). A partir de uma observação preliminar frente à agenda política brasileira e as formas de interação escolhidas por instituições políticas – em um recorte temporal de 11 anos (entre 2003 a 2014) – nossa pesquisa se permite já sinalizar algumas iniciativas federais – no poder executivo e legislativo – cujas estéticas de discurso e recursos tecnológicos estariam em consonância com a cultura *hacker*.

Uma dessas iniciativas já denuncia sua influência no próprio nome: Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados. Criado pela Resolução nº 49 de 2013 – publicada no Diário Oficial da União em 18/12/2013⁸, tal laboratório tem como objetivo “promover ações colaborativas visando o aprimoramento da transparência legislativa e da participação popular”⁹. O laboratório conta com um espaço físico de acesso e uso para qualquer cidadão. Programadores e desenvolvedores de softwares – preferencialmente livres – parlamentares e servidores públicos, e cidadãos em geral. Dentre as ações realizadas pelo Laboratório Hacker, a “Pauta Participativa” é uma

⁶ Mais informações disponíveis em <https://softwarelivre.org/fisl17>

⁷ Uma matéria jornalística que ilustra esse cenário é a do Clarín, de 2006, cujo título é “Gilberto Gil: “Yo impulso la ética hacker”. Retirado de <http://firgoa.usc.es/drupal/node/29525>

⁸ Ver https://www2.camara.leg.br/a-camara/estruturaadm/diretorias/diretoria-geral/estrutura/copy_of_laboratorio-hacker

⁹ Retirado de <http://labhackercd.leg.br/index.html>

ferramenta de participação que permite ao cidadão opinar, via internet, sobre os projetos de lei que devem ser votados pelo Plenário. Os mais consensuais (saldo de votos) entram na pauta. Há também o “Wikilegis”¹⁰, uma ferramenta para possibilitar um processo colaborativo na elaboração das leis, de forma que os cidadãos possam participar do debate e da construção dos textos com os deputados federais.

Outro exemplo, da influência da cultura hacker na cena política nacional nos últimos anos, é a Política Nacional de Cultura Viva e seus Pontos de Cultura. Originalmente conhecida como Programa Cultura Viva, foi criada durante a gestão de Gilberto Gil no Ministério da Cultura, com a intenção de reativar e divulgar a diversidade das manifestações culturais, presente na extensão geográfica do país. Em 2014, o Programa se torna lei instituída (Lei No 13.018) e reafirma seus objetivos: “garantir o pleno exercício dos direitos culturais aos cidadãos brasileiros, dispondo-lhes os meios e insumos necessários para produzir, registrar, gerir e difundir iniciativas culturais”¹¹. Para estimular essa cidadania cultural no país, a ideia original do Programa foi implementar estúdios digitais de produção audiovisual, conectados à internet e utilizando softwares livres nas diferentes comunidades, os chamados Pontos de Cultura. Com nítida influência da lógica do compartilhamento que a cultura *hacker* estimula, “a criação dessa teia – a articulação em rede entre Pontos de Cultura – tem nos estúdios digitais, ligados à Internet, a sua semente e infraestrutura” (Almeida, 2014, p. 61).

Em 2011, a Lei de Acesso à Informação (12.527/2011) foi assinada no Brasil. Com intuito de regular o acesso a dados e informações, essa lei permite que qualquer cidadão brasileiro solicite informações de natureza pública às entidades dos poderes executivo, legislativo e judiciário, além dos tribunais de contas e ministério público. A Lei constitui um marco para a democratização da informação pública no país, e preconiza, dentre outros requisitos técnicos, que a informação solicitada pelo cidadão deve seguir critérios tecnológicos alinhados com as “3 leis dos dados abertos”¹². Dentro desse contexto, foi criado, pelo governo federal, em 2011, o Portal Brasileiro de Dados Abertos¹³ – uma ferramenta para centralizar a busca e

¹⁰ A influência da cultura *wiki* provém da ética *hacker*. O prefixo *wiki* versa sobre a noção de trabalho colaborativo e pode ser identificado em diversos segmentos: documentos *wiki*, *wiki* política, Wikimédia ou Wikipédia são alguns dos exemplos mais utilizados.

¹¹ Ver <http://www.cultura.gov.br/cultura-viva>

¹² A saber: (I) se o dado não pode ser encontrado e indexado na web, ele não existe; (II) se não estiver aberto e disponível em formato compreensível por máquina, ele não pode ser reaproveitado; e (III) se algum dispositivo legal não permitir sua replicação, ele não é útil (Lessig, 2004).

¹³ Disponível em <http://dados.gov.br/>

o acesso dos dados e informações públicas. No ano de seu lançamento, o portal foi construído em um processo aberto à participação de qualquer interessado da sociedade civil e valendo-se exclusivamente de soluções de software livres. Tal processo foi documentado e a iniciativa foi premiada em 2015, no 3º Concurso de Boas Práticas da Controladoria-Geral da União (CGU)¹⁴. Dados, informações e conteúdos abertos (*open access*, Su-ber, 2012) funcionam como elementos base para processos de apropriação e ressignificação de sentidos. A *informação livre* é um dos principais lemas da cultura *hacker* e parece estar presente no debate sobre dados abertos e inovação na administração pública. Na contemporaneidade, as tradicionais instituições políticas da democracia estão sendo forçadas a aprofundar suas políticas de transparência governamental.

O protagonismo político da agenda da cultura digital no Brasil talvez tenha atingido seu ponto alto com o processo de elaboração da Lei 12.965/2014 mais conhecida como Marco Civil da Internet (MCI). O MCI tornou-se referência internacional por regular temas caros à governança da internet, como liberdade de expressão, privacidade dos indivíduos e neutralidade da rede, além de ter sido uma resposta brasileira à instabilidade da confiança global sobre a rede. Pela primeira vez no país, uma legislação havia sido escrita a partir de um processo colaborativo via internet, aberto ao público. A iniciativa, *sui generis* no sul global, destoou por completo das legislações protetivas de outros países – como França ou EUA – que aumentaram o controle de conteúdo e diminuíram as garantias de privacidade, em função das ameaças de terrorismo e proteção ao direito autoral. Para o professor e ativista Sergio Amadeu Silveira, o MCI consolidou em lei os princípios que fizeram a internet livre, aberta, criativa e democrática (Silveira, 2014).

Os exemplos apresentados acima carregam em si, sentidos, narrativas e discursos que estão, por sua vez, presentes no movimento libertário que originou o que conhecemos hoje como cultura *hacker*. A digital tropicália, que a nossa pesquisa de doutorado propõe retratar, representa uma cartografia de iniciativas, na cena política brasileira, na qual a apropriação social da tecnologia digital é operada por tradicionais instituições do sistema político brasileiro. Quais são os desdobramentos – culturais e políticos – para o debate sobre cidadania que essas iniciativas elucidam? Ou melhor, ao identificar quais aspectos culturais estão por trás da intensa “digitalização da vida política”, não poderíamos acessar, por assim dizer,

¹⁴ Para mais informações, ver <http://www.cgu.gov.br/sobre/institucional/concursos/concurso-de-boas-praticas>

o código-fonte das culturas políticas do contemporâneo? Nesse momento, a nossa questão de tese se formula: *o que é a cultura hacker? Há reflexos dela no cenário político brasileiro entre 2003-2014?* A nossa hipótese é que: sim, há políticas, iniciativas, discursos políticos que demonstram influência da cultura *hacker* na vida política brasileira entre 2003-2014. E a partir disso, supõe-se um campo de disputa, no qual tensiona-se o aperfeiçoamento do sistema político brasileiro frente às novas culturas políticas da contemporaneidade.

Acreditamos, portanto, que ao investigar a existência de pressupostos da cultura *hacker* na cena política brasileira nos últimos anos, poderemos jogar luz sobre o complexo processo de desintermediação pelo qual nossas instâncias políticas e culturais estão passando. Dados abertos, transparência pública, ativação de canais digitais para participação popular, incentivo de uso de tecnologias livres e etc., parecem querer aprofundar a experiência cidadã e acabam por refletir um esforço de ampliação da esfera pública. Cabe observar se esse esforço se concretiza rumo à nossa (sempre) necessária reinvenção política.

REFERÊNCIAS

- Almeida, A. (2014). Políticas culturais e redes sociotécnicas: reconfigurando o espaço público. *Revista Ciências Sociais Unisinos*, 55(1), 54-64. Retirado de http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/viewFile/cs_u.2014.50.1.07/4062
- Castells, M. (1999). *A sociedade em rede v.1: a era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra
- Castells, M. (2012). *Redes de indignación y esperanza: Los movimientos sociales en la era de Internet*. Madrid: Alianza Editorial.
- Costa, E. (2011). A causa coletiva: políticas públicas culturais para o cenário das redes sob a perspectiva da ecologia digital (a experiência brasileira). *Cadernos Cenpec*, 1(1), 127-145. DOI: 10.18676/cadernoscenpec.v1i1.41
- Dahlgren, P. (2000). L'espace public et l'internet. Structure, espace et communication. *Réseaux*, 100(2), 157-186. Retirado de <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2000-2-page-157.htm>
- Dimantas, H. & Martins, D. (2008, 18 de fevereiro). A cultura hacker. *Le Monde Diplomatique*. Retirado de <http://diplomatie.org.br/a-cultura-hacker/>

- Gomes, W. (2005). A democracia digital e o problema da participação civil na decisão política. *Revista Fronteiras - estudos midiáticos*, 7(3), 214-222. Retirado de <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6394>
- Lei Nº 13.018, de 22 de julho de 2014. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Retirado de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13018.htm
- Lei Nº 12.527, de 18 de novembro de 2011. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Retirado de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/l12527.htm
- Lei Nº 12.965, de 23 de abril de 2014. Diário Oficial da República Federativa do Brasil. Retirado de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm
- Lessig, L. (2004). *Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. Retirado de <http://www.bibliotecadocomum.org/files/original/1c93f890ob7457f4ca78995aea43a806.pdf>
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Levy, S. (1984). *Hackers: heroes of the computer age*. Garden City: Doubleday.
- Miguel, L. (2003). Democracia na periferia: receitas de revitalização democrática à luz da realidade brasileira. *Revista Mediações*, 8(1), 9-23. DOI: 10.5433/2176-6665.2003v8n1p9
- Miskolci, R. (2016). Sociologia Digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade. *Revista Contemporânea*, 2(6), 275-297. DOI: 10.4322/2316-1329.014
- Rabelo, L. (2017). O que é um hacker: trajetórias de um termo em uso. In *Anais do XXVI Encontro Anual da Compós*. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação: São Paulo. Retirado de http://www.compos.org.br/anais_encontros.php
- Roszak, T. (1988). *O culto da informação: o folclore dos computadores e a verdadeira arte de pensar*. São Paulo: Brasiliense.
- Safatle, V. (2017). *Só mais um esforço*. São Paulo: Três Estrelas.
- Shaw, A. (2011). Insurgent expertise: the politics of free/livre and open source software in Brazil. *Journal of Information Technology & Politics*, 8(3), 253-272. DOI: 10.1080/19331681.2011.592063

- Silveira, A. (2014, 23 de junho). Opinião de especialista: Sérgio Amadeu e o marco civil da internet. *Marco Civil da Internet – seus direitos e deveres em discussão* [Post em blogue]. Retirado de <http://culturadigital.br/marcocivil/2014/06/23/opinia0-de-especialista-sergio-amadeu-e-o-marco-civil-da-internet/>
- Suber, P. (2012). Open Access. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Stallman, R. (2002). *Free software free society: selected essays of Richard Stallman*. Boston: GNU Press.

Citação:

Farias, C. (2019). Que vírus é esse? Reflexos da cultura *hacker* na vida política brasileira. In M. L. Martins & I. Macedo (Eds.), *Livro de atas do III Congresso Internacional sobre Culturas: Interfaces da Lusofonia* (pp. 452-464). Braga: CECS.