The background of the page is a grid of small squares. The colors transition from black at the top to a bright red at the bottom, with a yellowish-green band in the middle. The grid lines are thin and light-colored.

SÉRGIO AMADEU DA SILVEIRA



**SÉRGIO AMADEU
DA SILVEIRA**

é professor na
Pós-graduação
da Faculdade de
Comunicação Cásper
Líbero e autor
de, entre outros,
Exclusão Digital:
a Miséria na Era
da Informação
(Fundação Perseu
Abramo).

**Ciberativismo,
cultura *hacker*
e o individualismo
colaborativo**

RESUMO

O texto discute as relações entre o ciberativismo e a cultura *hacker*. Busca mostrar a influência da contracultura norte-americana na construção do “hacktivism”. Indica a conexão existente entre as mobilizações colaborativas para o desenvolvimento de *softwares* livres e o pensamento *hacker*, que prega distribuir o poder e emancipar as pessoas pelo acesso às informações. Descreve as abordagens teóricas que esclarecem a crescente relevância dos protocolos, códigos e *softwares* como principais intermediários da comunicação social. Conclui com a caracterização de um individualismo colaborativo que emergiu da sociabilidade *hacker* e que se baseia no compartilhamento de ideias e na emancipação individual pelo conhecimento.

Palavras-chave: ciberativismo, cultura *hacker*, hacktivism, individualismo colaborativo.

ABSTRACT

This paper discusses the relationship between cyberactivism and hacker culture. It seeks to evince the influence of American counterculture in the building up of hacktivism. It shows the connection between the collaborative endeavors for developing free software and hacker thinking, which preaches power distribution and empowerment of people through access to information. It describes the theoretical approaches that expound the increasing relevance of protocols, codes and software as social communication key intermediates. As a conclusion, it portrays a collaborative individualism that has emerged from the hacker socialization, and which is based on sharing ideas and individual empowerment through knowledge.

Keywords: *cyberactivism, hacker culture, hacktivism, collaborative individualism.*

Por ciberativismo podemos denominar um conjunto de práticas em defesa de causas políticas, socioambientais, sociotecnológicas e culturais, realizadas nas redes cibernéticas, principalmente na Internet. O ciberativismo se confunde com a própria

expansão da rede mundial de computadores. Ele influenciou decisivamente grande parte da dinâmica e das definições sobre os principais protocolos de comunicação utilizados na conformação da Internet. É possível posicionar os diversos grupos e atividades do ciberativismo situados mais à esquerda ou mais à direita. Todavia, esse enquadramento tradicional, que orientou a divisão política das ações e ideologias no mundo industrial, encontra crescente dificuldade operacional diante de muitas ações na sociedade informacional.

Em dezembro de 2009, a ministra da Cultura da Espanha, Ángeles González-Sinde, integrante do governo socialista de Zapatero, apresentou um projeto chamado Ley de Economía Sostenible, incluindo cláusulas que permitem a uma comissão de especialistas cortar a conexão de Internet de quem proporcione *links* para *downloads* de músicas e vídeos sem o pagamento de licenças de propriedade¹. A proposição seguiu a lógica da Lei Hadopi (*Haute Autorité pour la diffusion des oeuvres et la protection des droits sur Internet*) proposta pelo presidente francês Nicolas Sarkozy, um dos mais importantes políticos da direita europeia². No início de 2009, o ministro da Cultura italiano, Sandro Bondi, membro do governo conservador de Berlusconi, declarou que seu país também seguiria o modelo francês de ataque às redes P2P (par-a-par)³. O governo trabalhista inglês, que se reivindicava de centro-esquerda, enviou ao Parlamento um projeto de lei semelhante denominado Digital Economy Bill. Entretanto, o projeto dos trabalhistas de bloquear *sites* e redes P2P foi barrado, em março de 2010, na Câmara dos Lordes, pois a maioria dos parlamentares

considerou que a lei poderia prejudicar a inovação digital⁴.

Na Espanha, a reação da blogosfera e dos ativistas de direitos humanos contra a Ley de Economía Sostenible, também conhecida como “*ley antidescargas*”, foi imediata e contou com a adesão do Partido Popular, historicamente de direita. Um manifesto chamado “En Defensa de los Derechos Fundamentales en Internet”⁵ foi reproduzido em menos de seis horas por mais de 58.000 *blogs*, gerando mais de um milhão de páginas sobre o tema⁶. Os exemplos aqui relatados demonstram que temas muito caros ao ciberativismo, tais como a defesa da privacidade, a liberdade de expressão e de compartilhamento de arquivos digitais, têm gerado muita confusão nas forças partidárias tradicionais e têm borrado as fronteiras das antigas lealdades à esquerda ou à direita.

A necessidade de novas definições e as dificuldades de inúmeras classificações diante do ciberativismo podem ficar mais evidentes no caso das comunidades de desenvolvimento e disseminação de *softwares* de código-fonte aberto que incluem o movimento de *software* livre. Alguns liberais e anarco-capitalistas mais radicais defendem o uso do *software* livre não pela defesa da igualdade e justiça, mas pela crença na superioridade econômica do modelo de compartilhamento. Isso porque o desenvolvimento colaborativo de códigos melhor aproveitaria as possibilidades interativas disponíveis nas redes de alta velocidade e processamento, bem como aposta na redução dos custos de transação e na superioridade do modelo “bazar” para a manutenção e atualização de programas de computador (Raymond, 2001, pp. 21-63). O compartilhamento do conhecimento maximiza o desenvolvimento de bens por aproximar-se o máximo possível da exploração das potencialidades da rede e das características inerentes aos bens informacionais. Apesar de não gostarem de alardear e politizar sua ação, esses desenvolvedores, de origem neoliberal e capitalista, reunidos em torno da defesa do chamado *open source*,

1 Ver http://www.elpais.com/articulo/economia/Gobierno/permite/corten/servicios/Internet/pirateria/elpepueco/20091201elpepieco_2/Tes.

2 Ver http://www.elpais.com/articulo/internet/Francia/inicia/camino/desconectar/Internet/quien/realice/descargas/ilegales/elpepuec/20080618elpepune_8/Tes.

3 Ver http://www.elpais.com/articulo/internet/Italia/prepara/modelo/avisos/P2Pelpepuec/20090123elpepune_4/Tes.

4 Ver http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/politics/8549112.stm.

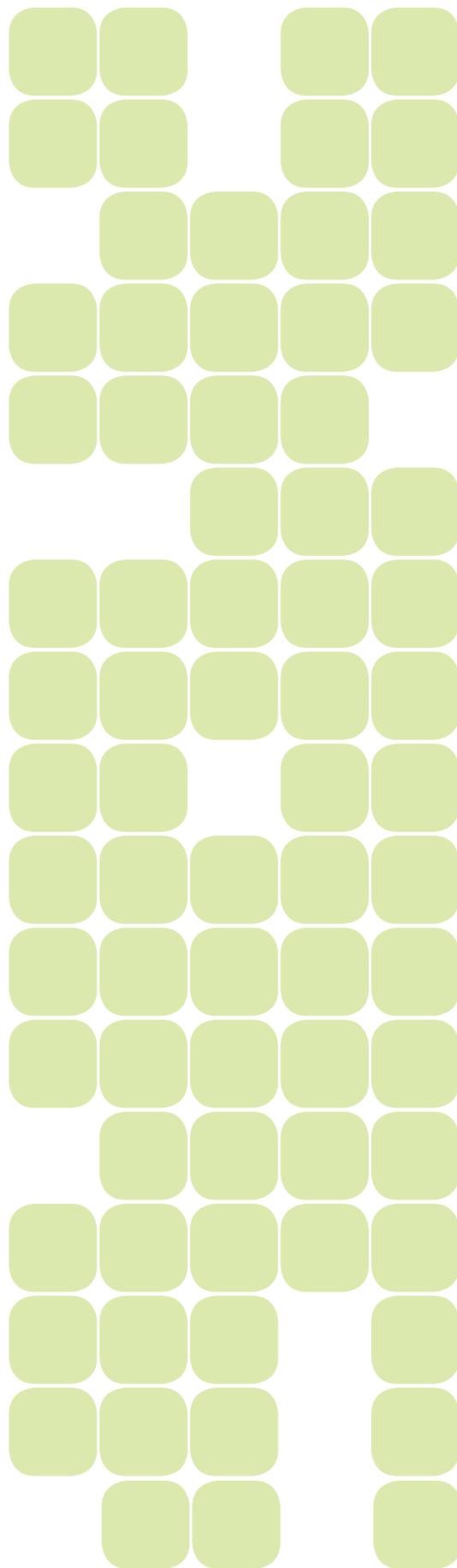
5 Ver <http://www.enrique-dans.com/2009/12/manifesto-en-defensa-de-los-derechos-fundamentales-en-internet.html>.

6 Ver http://www.elpais.com/articulo/tecnologia/exito/manifesto/elpepuec/20091202elpepuec_8/Tes.

consideraram que o modelo hegemônico de propriedade intelectual, centrado no bloqueio de acesso ao código-fonte, gerava *softwares* de qualidade inferior. Apreçoam que “o futuro é aberto” e defendem que a tendência da tecnologia é substituir a remuneração baseada na propriedade pela receita baseada nos serviços (Barlow, s.d.). Assim, o movimento de *software* livre permite colocar o tema da justa distribuição da propriedade como uma questão de liberdade de acesso e assim reunir na defesa do compartilhamento de códigos integrantes das antigas forças liberais, também, os oriundos da esquerda, democrática e socialista.

Para o pesquisador Stefan Wray, quando os ciber-historiadores olharem para a última década do século XX encontrarão, em 1998, o surgimento de duas importantes expressões do ciberativismo e das guerras via navegadores (*the browser wars*): a desobediência civil eletrônica e o “hacktivismo”⁷. O grupo autodenominado Electronic Disturbance Theater lançou uma série de ações de desobediência civil eletrônica contra o governo mexicano, em apoio ao movimento zapatista. Cercado e isolado pelos *mass media*, o subcomandante Marcos, utilizando a Internet, rompe o cerco e se torna o primeiro movimento de comunidades tradicionais a utilizar as redes digitais para sensibilizar a opinião pública internacional. Sem dúvida alguma, não seria tão problemático tentar enquadrar o ciberzapatismo como um movimento de esquerda não ortodoxa, que inspirou, em conjunto com os protestos antiglobalização de Seattle, o surgimento do Fórum Social Mundial. Todavia, isso não seria possível com diversas mobilizações ciberativistas ambientais em defesa dos direitos humanos e da maior transparência dos governos, entre outras.

Wray descreve que, em 1998, na Grã-Bretanha, na Austrália, na Índia e na China, em quase todos os continentes é possível encontrar relatos de hacktividade. Na primavera de 1998, um jovem *hacker* britânico, conhecido como “JF” acessou cerca de 300 *sites* e colocou um texto e imagens antinucleares. Conseguiu entrar nos servidores



7 Para um dos principais coletivos de hacktivistas, autodenominado Cult of the Dead Cow: “Hacktivism: a policy of hacking, phreaking or creating technology to achieve a political or social goal” (“hacktivism: uma prática de hacking, phreaking ou de criar tecnologias para alcançar um objetivo social ou político” – tradução minha). Disponível em: <http://web.archive.org/web/19981203083935/http://www.hacktivism.org>. Acesso: 10/6/2009.

desses *sites* e alterar seu código HTML. Alexandra Whitney Samuel (2004, p. 2), em sua tese de doutorado, afirma que o hacktivismo é “o uso não violento, legal ou ilegal, de ferramentas digitais para perseguir finalidades políticas”⁸. Wray também encontra as origens do ativismo computadorizado ou ciberativismo já na pré-história da Web, em meados de 1980. Como exemplo, Wray (s.d.) lembra que a primeira versão do PeaceNet apareceu no início de 1986 e era uma rede de ativistas políticos que utilizavam listas de *e-mails* e *sites* Gopher para se comunicar através das fronteiras internacionais.

O hacktivismo agigantou-se nos primeiros dez anos do século XXI e podem ser encontradas desde ações em favor de se obter maior transparência dos dados públicos, como no caso do Transparência *HackDay* ocorrido em outubro de 2009, em São Paulo⁹, até a criação de *machinimas* políticos. “*Machinima*” origina-se da reunião das palavras inglesas “*machine*” e “*animation*”. Trata-se de uma das práticas recombinantes que caracterizam a cibercultura. A empresa que desenvolvia o *game Doom*, em 1993, lançou um programa que permitia a seus jogadores gravarem as ações de combate que realizavam dentro do *game*. Assim, os *gamers* poderiam analisar sua atuação para melhorar sua *performance*. Mas, tal como ocorre na história da Internet, essa possibilidade foi reconfigurada pelos seus usuários gerando um outro uso não previsto. Várias pessoas passaram a gravar as cenas de seus avatares no jogo. Logo, muitos jovens criaram roteiros dentro do jogo que eram gravados como se fossem minifilmes. Desse modo, milhares de pessoas começaram a utilizar o ambiente do *game* como se fosse um *set* de filmagens (Silveira, 2009, p. 135).

Um *machinima* político chamado *War of Internet Addiction*¹⁰ produzido em um quarto no interior da China se tornou um enorme sucesso, com mais de 10 milhões de visualizações em apenas uma semana. O filme, gravado no ambiente do RPG online *World of Warcraft*, é uma sátira às tentativas das autoridades chinesas de monitorar e controlar o uso da Internet. Dirigido por alguém que

se autodenomina “Corndog” (性感玉米, Xinggan Yumi, literalmente, “Sexy Corn”) e apoiado por mais de vinte *gamers* voluntários, teve sua produção realizada em apenas três meses, sendo lançado no dia 21 de janeiro de 2010 (Shao & Kuo, 2010). Outro *machinima* de denúncia chama-se *French Democracy*¹¹. Foi produzido pelo *design* francês de origem chinesa, Alex Chan, sobre o *game The Movies*, utilizando a plataforma de animação da companhia inglesa Lionhead Studios. O filme trata dos conflitos ocorridos nos subúrbios de Paris, em 2005, envolvendo jovens imigrantes. *French Democracy* busca mostrar a origem da rebelião a partir de quatro personagens centrais, todos imigrantes, que são discriminados e humilhados cotidianamente (Silveira, 2009, p. 136).

CULTURA HACKER

O sociólogo Manuel Castells (2003, p. 19) escreveu que “a Internet nasceu da improvável interseção da *big science*, da pesquisa militar e da cultura libertária”. A presença da contracultura norte-americana é claramente encontrada no desenvolvimento histórico da rede mundial de computadores, que nasceu de um projeto do militar no contexto da Guerra Fria. Na perspectiva de Castells, a produção dos sistemas tecnológicos é estruturada culturalmente, assim, a cultura dos construtores da Internet teria moldado seu desenvolvimento. O sociólogo considera que a cultura da Internet se caracteriza por uma estrutura em quatro camadas: a tecnomeritocrática (dos cientistas), a dos *hackers*, a comunitária virtual e a empresarial (Castells, 2003, pp. 34-5). Essa junção explicaria a “ideologia da liberdade que é amplamente disseminada no mundo da Internet” (Castells, 2003, p. 34). Partindo de outra perspectiva, Pierre Lévy (1999, p. 31) também constatou que “um verdadeiro movimento social nascido na Califórnia na efervescência da ‘contracultura’ apossou-se das novas possibilidades técnicas e inventou o computador pessoal”.

8 Tradução livre de: “the non-violent use of illegal or legally ambiguous digital tools in pursuit of political ends”.

9 Ver <http://trac.meuparlamento.org/wiki/TransparenciaHackDay>.

10 Ver <http://www.youtube.com/watch?v=zHjg65mQJkw>.

11 Ver <http://www.machinima.com/film/view&id=1407>.

A contracultura tem grande participação na formação da cibercultura porque ela está na origem da construção da própria Internet. O movimento social inspirado pela contracultura, que pregava distribuir o poder e emancipar as pessoas pelo acesso às informações, tem nos *hackers* a sua principal representação. A definição original de *hacker* era a de “um programador de computador talentoso que poderia resolver qualquer problema muito rapidamente, de modo inovador e utilizando meios não convencionais”¹². Entretanto, esse termo foi colocado em disputa quanto mais as redes informacionais adquiriram importância econômica e social. Em um primeiro momento, porque os compromissos dos *hackers* com a liberdade de informação e com o compartilhamento de códigos eram vistos como negativos para a acumulação e lucratividade das grandes corporações.

O clássico da cultura *hacker* escrito por Steven Levy, em 1984, chamado *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, permite compreender boa parte das motivações das grandes corporações e as disputas semiológicas ocorridas em torno do termo “*hacker*”. Levy relata os pontos centrais que observou nessa subcultura e quais são os elementos que embasam uma ética construída nas comunidades *hackers*:

“Acesso aos computadores... deve ser ilimitado e total... Todas as informações deveriam ser livres... *Hackers* desconfiam das autoridades e promovem a descentralização... *Hackers* devem ser julgados por seus ‘hakeamentos’ e não por outros critérios, tais como escolaridade, idade, raça ou posição social... Você pode criar arte e beleza em um computador... Os computadores podem mudar sua vida para melhor”¹³ (Levy, 2001, pp. 27-33).

Em geral, na matriz do pensamento *hacker* está enraizada a ideia de que as informações, inclusive o conhecimento, não devem ser propriedade de ninguém, e, mesmo se forem, a cópia de informações não agride ninguém dada a natureza intangível dos dados. “A informação quer ser livre” é

uma frase atribuída a Stewart Brand (1985, p. 49) que é central no ideário *hacker*.

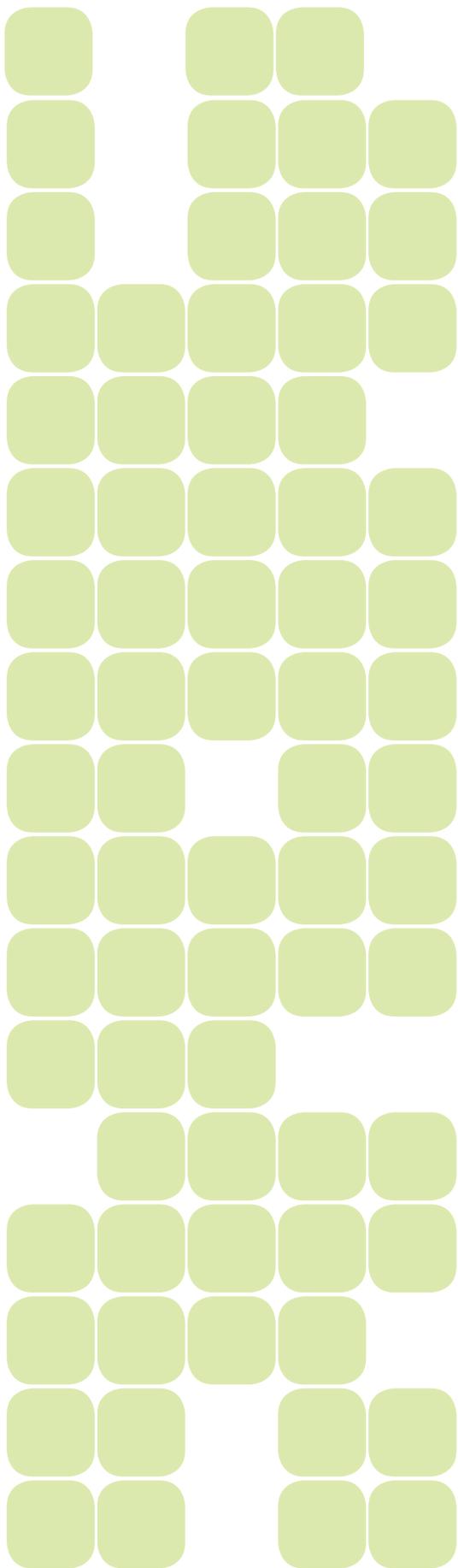
O pesquisador finlandês Pekka Himanen (2001, p. 18), ao estudar a ética *hacker* em torno do desenvolvimento do sistema operacional GNU/Linux, constatou que “o primeiro valor a guiar a vida de um *hacker* é a paixão, ou seja, algum objetivo interessante que o move e que é de fato gerador de alegria em sua realização”. Himanen observou que *hackers*, quando superam desafios, compartilham o seu aprendizado com sua comunidade. Desse modo, os *hackers* adquirem reputação, disseminando seus conhecimentos e combinando paixão com liberdade para superar desafios complexos. Alexander Galloway tem problematizado a crença aparentemente ingênua de que todo *hacker* é ético, mas reconhece que mesmo Kevin Mitnick, considerado “*cracker*” por muitos ou simplesmente um “engenheiro social, devido às suas motivações, admite que o código tenha uma prioridade maior do que qualquer motivação comercial” (Galloway, 2004, p. 170).

Ao estudar o modo como os *hackers* eram vistos pela *mass media*, Sandor Vegh percebeu que, após o 11 de Setembro, ocorreu uma alteração no discurso. Os *hackers* que eram apresentados como criminosos comuns passaram a ser noticiados como ciberterroristas. Vegh (2005) também constatou que os artigos na mídia norte-americana usavam cada vez mais um tom sensacionalista para falar de *hackers*, observando que uma das principais consequências tem sido abrir caminho para a aprovação de leis e regulamentos que limitam o ciberativismo e o hacktivismo.

A antropóloga Gabriella Coleman critica as representações dicotômicas dos *hackers*. Ora são apresentados como jovens insanos envolvidos em atividades de intrusão em ambientes protegidos, ora são vistos como visionários tecnológicos utópicos cujo estilo de vida teria um grande potencial de perturbar as patologias do capitalismo e da modernidade em geral. Em contraste com essa apreciação dual, Coleman examinou a natureza heterogênea da socialidade *hacker* a fim de retratar mais adequadamente

12 Ver http://www.livinginternet.com/i/ia_hackers.htm. Tradução livre de “The originally definition of a hacker was a talented computer programmer that could solve almost any problem very quickly, often by innovative, unconventional means”.

13 Tradução livre de: “Access to computers [...] should be unlimited and total [...] All information should be free. [...] Mistrust authority-promote decentralization. [...] Hackers should be judged by their hacking, not bogus criteria such as degrees, age, race, or position. [...] You can create art and beauty on a computer. [...] Computers can change your life for the better”.



o complexo terreno da moralidade *hacker* e suas relações com um tipo específico de liberalismo. Colleman tem contribuído muito na pesquisa etnográfica sobre o hacktivismo. Em seu estudo sobre a comunidade Debian¹⁴, que desenvolve uma das mais importantes distribuições do GNU/Linux que foi a base do Linux Ubuntu¹⁵, analisa como os preceitos éticos, as próprias motivações e os compromissos são transformados pela experiência vivida dos coletivos e pelos procedimentos organizacionais de cada projeto, bem como de que modo os conflitos são resolvidos diante de exigências democráticas em meio a soluções que exigem uma apreciação técnica, portanto, uma resposta meritocrática.

Essa perspectiva de estudo dos *hackers* tem adquirido relevância não somente porque sua cultura está na origem da Internet, mas devido à importância do chamado Floss (*free libre open source software*) para a expansão das redes digitais. Trata-se de comunidades de *hackers* que desenvolvem programas de computador com o código-fonte aberto e com licenças de propriedade permissivas que permitem usar, copiar, estudar completamente, melhorar e distribuir as mudanças realizadas no *software*. O código-fonte de um *software* contém as rotinas lógicas detalhadamente encadeadas, escritas em uma linguagem de programação, mostrando tudo que o programa realiza. O código-fonte, uma vez transformado em linguagem de máquina, torna-se um código executável. De posse do código-fonte é possível conhecer, alterar e melhorar o *software*. Todavia, isso não é possível de posse somente do código executável, pois ele converteu o código-fonte em binário, em um conjunto de zeros e uns, que não podem ser entendidos pelos programadores a não ser que realizem um complexo processo de engenharia reversa.

Eric Raymond, autor de *The Cathedral and The Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*, argumenta que os *hackers* foram conformando comunidades cuja meta principal tem sido a criação tecnológica, o aperfeiçoamento contínuo da destreza pes-

14 Ver <http://www.debian.org>.

15 Ver <http://www.ubuntu-br.org>.

soal, ou seja, da capacidade de programar códigos com elegância, que sejam reconhecidos pelos demais programadores como de grande qualidade. Para Raymond (2001, p. 28), o lema para as comunidades *hackers* em relação ao código-fonte do *software* é “libere cedo, libere frequentemente”¹⁶, pois é disseminando rapidamente as fontes que será possível conquistar um grande número de adeptos que colaborem com seu desenvolvimento. O desenvolvimento do Linux não segue as hierarquias e o silêncio das grandes catedrais, mas é barulhento, plano e distribuído como em um bazar. Quanto maior o processo colaborativo mais rapidamente se aprimorará o *software*. É comum ouvir nos encontros de Floss que a comunidade que, de algum modo, participa do desenvolvimento e manutenção das versões do GNU/Linux ultrapassa 100 mil pessoas, espalhadas por todos os continentes.

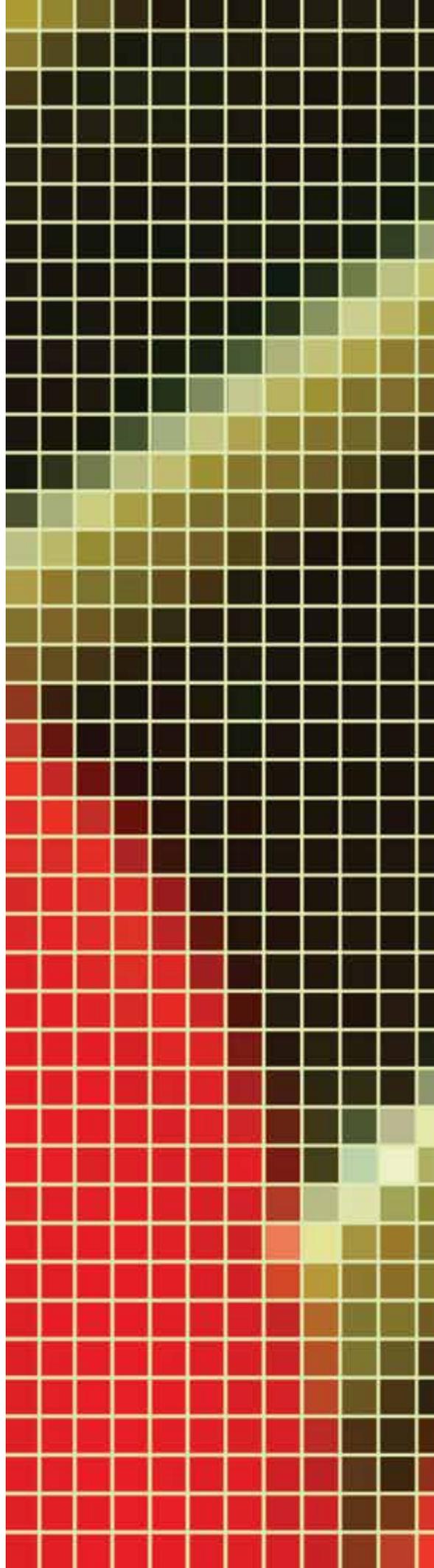
HACKERS, CÓDIGOS E PROTOCOLOS

Se a eletricidade e o motor a combustão tornaram possível a sociedade industrial, similarmente, o *software* possibilita a sociedade da informação global. Os “trabalhadores do conhecimento”, os “analistas simbólicos”, as “indústrias criativas” e as “indústrias de serviço” – todos esses jogadores fundamentais da economia na sociedade da informação – não podem existir sem o *software*¹⁷ (Manovich, 2008, p. 4).

Diversos pesquisadores têm se esforçado para classificar as profundas transformações que emergiram a partir dos anos de 1950 como constitutivas de uma nova realidade social, econômica e política. A emergência de uma era pós-industrial (Bell), estaria baseada em uma mudança de paradigma tecnoeconômico (Dosi) que teria culminado no uso disseminado da informática (Nora & Minc), culminando em uma era informacional (Lojkin), com intensa digitalização das atividades humanas (Negroponte) e com a organização de uma sociedade em

16 Tradução livre de: “release early, release often”.

17 Tradução livre de: “If electricity and the combustion engine made industrial society possible, software similarly enables global information society. The ‘knowledge workers’, the ‘symbol analysts’, the ‘creative industries’, and the ‘service industries’ - all these key economic players of information society can’t exist without software”.



rede (Castells). Jean Lojkin (1999, p. 7) alerta-nos que essa revolução tecnológica nos conduziu a “uma civilização não mais dividida entre aqueles que produzem e os que comandam, mas entre aqueles que detêm o conhecimento e os que são excluídos deste exercício”. Nesta sociedade midiaticizada (Moraes), o *software* tornou-se o intermediário indispensável e cada vez mais presente em boa parte das principais atividades humanas.

Nesta sociedade de intermediários tecnológicos baseados em *softwares*, a cultura *hacker* ganha importância. A preocupação de *hackers*, como Richard Stallman, com a transparência do código-fonte é reforçada por análises que demonstram que os códigos têm o mesmo papel que as leis por delimitarem nossas ações (Lessig) e que a comunicação em rede é completamente dependente dos protocolos (Galloway). “*Hackers* conhecem os códigos melhor que ninguém. Eles falam a língua dos computadores como se fosse uma língua materna”¹⁸, afirmou Galloway (2004, p. 164). *Softwares* de grande relevância social com o código-fonte fechado não permitem saber quais rotinas de fato realizam, são inseguros por definição devido a sua opacidade e deixam seus usuários completamente dependentes da empresa que os desenvolveu. *Hackers* ligados ao movimento Floss defendem que *softwares* e protocolos de comunicação devem abrir a possibilidade, para todos que quiserem, de conhecer completamente aquilo que fazem e como suas rotinas foram escritas.

Galloway esclarece que as linguagens de computador e linguagens naturais são muito semelhantes. Como as chamadas línguas naturais, as linguagens de computador mais sofisticadas têm uma sintaxe e gramática. *Hackers* sabem que, tal como as línguas naturais, linguagens de computador têm comunidades e culturas específicas em que a língua é empregada (Galloway, 2004, p. 164). Ao contrário do que se poderia afirmar em um contato mais superficial, o código em que o *software* foi escrito é um tipo muito especial de linguagem. “Código é a única linguagem

executável (Galloway, 2004, p. 165)”¹⁹. Os *hackers* sabem que o código é a primeira língua que realmente faz o que diz, é uma máquina para a conversão de significado em ação. Para Galloway (2004, p. 166), o “código tem um significado semântico, mas também tem uma representação do significado. Assim, enquanto as línguas naturais como o inglês ou o latim só têm um estado legível, o código tem estado um tanto legível e um estado executável”²⁰.

Assim, os *hackers* são capazes de compreender e agir sobre o que Deleuze (1992, pp. 219-26) denominou de “sociedade de controle” e seus mecanismos de gerenciamento protocolar. As pesquisas de Alexander Galloway têm procurado mostrar que os protocolos que viabilizam a comunicação na Internet “não só instalam o controle em um terreno que aparenta resistir ativamente a ele, mas, na verdade, vão além, criando o mais controlado meio de comunicação de massa até então conhecido” (Galloway, 2004, p. 147)²¹.

Os protocolos definem o cenário em que a comunicação pode acontecer. Galloway tem mostrado que se alguém se recusa a usar o conjunto de protocolos TCP/IP (*transmission control protocol/internet protocol*) será impossível comunicar na Internet. Por exemplo, quem se recusar a utilizar o protocolo HTTP não poderá navegar na Web. Nesse sentido:

“Opor-se ao protocolo é como opor-se à gravidade – não há nada que diga que não pode ser feito, mas buscar isso é certamente um equívoco e, no final, não se superará a gravidade. Enquanto o controle costumava ser realizado por uma lei da sociedade, agora se apresenta mais como uma lei da natureza. Devido a isso, resistir ao controle tornou-se de fato muito desafiador”²² (Galloway, 2004, p. 147).

Desse modo, a própria natureza da resistência e da emancipação mudou em uma era dos protocolos (*protocological age*). Para Galloway, as táticas políticas elaboradas em uma época passada, sem dúvida, falharão. E os *hackers* percebem isso.

18 Tradução livre de: “*Hackers know code better than anyone. They speak the language of computers as one does a mother tongue*”.

19 Tradução livre de: “*Code is the only language that is executable*”.

20 Tradução livre de: “*Code has a semantic meaning, but it also has an enactment of meaning. Thus, while natural languages such as English or Latin only have a legible state, code has both a legible state and an executable state*”.

21 Tradução livre de: “[...] *protocol not only installs control into a terrain that on its surface appears actively to resist it, but in fact goes further to create the mostly highly controlled mass media hitherto known*”.

22 Tradução livre de: “*Opposing protocol is like opposing gravity — there is nothing that says it can't be done, but such a pursuit is surely misguided and in the end hasn't hurt gravity much. While control used to be a law of society, now it is more like a law of nature. Because of this, resisting control has become very challenging indeed*”.

CONCLUSÃO: O NOVO INDIVIDUALISMO E AS NOVAS FORMAS DE RESISTÊNCIA

“Um verdadeiro *hacker* não é uma pessoa de grupos”, escreveu Stewart Brand em 1972. Ou, como ele iria escrever quinze anos mais tarde: “Trabalhadores do mundo, dispersem-se” – conselho que inverte a mensagem de resistência pela unidade encontrada no *Manifesto Comunista* de Marx e Engels”²³ (Galloway, 2004, p. 160).

Analisando os discursos que consolidam o pensamento *hacker*, é possível encontrar uma forte influência liberal, que passa pela defesa intransigente das liberdades básicas que se originaram no processo de consolidação da modernidade. Entretanto, *hackers* pensam um mundo a partir de códigos que são bens intangíveis. Todo processo de bloqueio ao conhecimento dos códigos é injustificável, pois impede que outras pessoas ganhem autonomia e possam elas próprias criar a partir da recombinação e reconfiguração dos códigos.

A cultura e a ética de grande parte dos *hackers*, principalmente os vinculados ao desenvolvimento de *softwares* de código-fonte aberto, incentivam a emancipação individual pelo conhecimento. Tudo indica que um pensamento típico-ideal do hacktivismismo passa por considerar que o custo da

liberdade é o conhecimento. Ninguém pode ser autônomo em uma rede lógica se não sabe quem está no controle e o que estão fazendo com o seu computador.

Hackers do Floss têm um comportamento extremamente meritocrático. Ao mesmo tempo, seu hiperindividualismo é construído em processos colaborativos. Os desafios encontrados nos códigos e na aplicação dos protocolos devem ser enfrentados, e os resultados de sua superação devem ser informados a todos. O conhecimento deve ser livre para que os outros possam contribuir enquanto ganham mais autonomia no processo de aquisição de conhecimento para si. Seus grupos são menos parecidos com instituições do que com multidões que se formam e desaparecem a depender das motivações de cada um de seus formadores.

Consequentemente, *hackers* realizam um novo modo de resistência que passa pelo conhecimento e pela autoformação de indivíduos autônomos e colaborativos. Isso porque os *hackers* exploram as falhas dos protocolos, suas propriedades e suas formas de controle. “O objetivo não é destruir a tecnologia como apregoam algumas ilusões neoluditas, mas para empurrá-la para um estado de hipertrofia, indo mais longe do que ele pretende ir”²⁴ (Galloway, 2004, p. 206). Nesse sentido, o verbo “hackear” deve ser entendido como “reconfigurar”, explorar novas características, ir além do que os protocolos delimitaram, buscar a superação do controle.

23 Tradução livre de: “A true hacker is not a group person”, wrote Stewart Brand in 1972. Or, as he would write fifteen years later: ‘Workers of the world, fan out’ — advice that inverts the message of resistance-through-unity found in Marx and Engel’s Communist Manifesto”.

24 Tradução livre de: “The goal is not to destroy technology in some neo-Luddite delusion, but to push it into a state of hypertrophy, further than it is meant to go”.

BIBLIOGRAFIA

- BARLOW, John Perry. “Economia de Ideias: o Direito Autoral Sobreviverá à Bomba Napster? Não, mas a Criatividade Sim”. Disponível em: http://stoa.usp.br/cristianogois/files/462/2310/barlow_john+perry_economia_de_ideias.pdf e <http://tinyurl.com/6krdge>. Acesso: 7/7/2008.
- BELL, Daniel. *The Coming of Post-Industrial Society*. New York, Basic Books, 1999.
- BRAND, Stewart. *Whole Earth Review*. The May. 1985.
- CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar, 2003.

- COLEMAN, Gabriella. "Code Is Speech: Legal Tinkering, Expertise, and Protest Among Free and Open Source Software Developers", in *Cultural Anthropology*, Vol. 24, Issue 3. Jul/2009, pp. 420-54.
- COLEMAN, Gabriella. "Hacker Practice: Moral Genres and the Cultural Articulation of Liberalism", in *Anthropological Theory*. Vol. 8, Issue 3. 2008, pp. 255-77.
- CORSANI, Antonella. "Elementos de uma Ruptura: a Hipótese do Capitalismo Cognitivo", in Giuseppe Cocco et al. (orgs.). *Capitalismo Cognitivo: Trabalho, Redes e Inovação*. Rio de Janeiro, DP&A, 2003.
- DELEUZE, Gilles. *Conversações: 1972-1990*. Rio de Janeiro, Editora 34, 1992.
- GALLOWAY, Alexander. *Protocol: How Control Exists After Decentralization*. Cambridge, The MIT Press, 2004.
- GORZ, André. *O Imaterial: Conhecimento, Valor e Capital*. São Paulo, Annablume, 2005.
- HIMANEN, Pekka. *A Ética dos Hackers e o Espírito da Era da Informação*. Rio de Janeiro, Campus, 2001.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York/London, New York University Press, 2006.
- LAZZARATO, Maurizio. *As Revoluções do Capitalismo*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2006.
- LESSIG, Lawrence. *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York, Basic Books, 1999.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo, Editora 34, 1999.
- LEVY, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. New York, Penguin Books, 2001.
- LOJKINE, Jean. *A Revolução Informacional*. São Paulo, Cortez, 1999.
- MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. 2008. Disponível em: www.softwarestudies.com/soft-book. Acesso: 10/07/2009.
- MORAES, Dênis (org.). *Sociedade Midiatizada*. Rio de Janeiro, Mauad, 2006.
- NEGROPONTE, Nicholas. *A Vida Digital*. São Paulo, Companhia das Letras, 1999.
- NORA, S.; MINC, A. *A Informatização da Sociedade*. Rio de Janeiro, FGV, 1980.
- PERENS, Bruce. "The Open Source Definition", in Chris Dibona; Sam Ockman; Mark Stone (orgs.). *Open Sources: Voices from the Open Source Revolution*. Sebastopol, O'Reilly, 1999.
- RAYMOND, Eric S. *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. Revisited Edition. Sebastopol, O'Reilly, 2001.
- SAMUEL, Alexandra Whitney. *Hactivism and the Future of Political Participation*. Cambridge, Harvard University, 2004. Disponível em: <http://www.alexandrasamuel.com/dissertation/pdfs/Samuel-Hactivism-frontmatter.pdf>. Acesso: 10/3/2010.
- SHAO, Jean; KUO, Kaiser. *When the Virtual Clashes with the Real*. Youku Buzz, 2010. Disponível em: <http://buzz.youku.com/2010/02/10/when-the-virtual-clashes-with-the-real>. Acesso: 15/3/2010.
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu. "Game-ativismo e a Nova Esfera Pública Interconectada", in *Líbero*, v. 12, 2009, pp. 131-8.
- STALLMAN, Richard. *Free Software Free Society: Selected Essays of Richard Stallman*. Edited by Joshua Gay. Boston, GNU Press, 2002.
- TERRANOVA, Tiziana. *Network Culture: Politics for the Information Age*. London, Pluto Press, 2004.
- VEGH, Sandor. "The Media's Portrayal of Hacking, Hackers, and Hactivism Before and After September 11", in *First Monday*, vol. 10, n. 2, February/2005. Disponível em: http://firstmonday.org/issues/issue10_2/vegh/index.html. Acesso: 20/10/2009.
- WRAY, Stefan. *Electronic Civil Disobedience and the World Wide Web of Hactivism*. Disponível em: <http://switch.sjsu.edu/web/v4n2/stefan>. Acesso: 10/3/2010.