



Universidade de Brasília

Faculdade de Comunicação – Comunicação Organizacional

**Ética hacker na comunicação de dados públicos:
o caso do Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados**

Danilo Pires Farias

Brasília
Junho/2015



Faculdade de Comunicação – Comunicação Organizacional
Professora Orientadora: Fernanda Martinelli

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social.

Brasília
Junho/2015



Faculdade de Comunicação – Comunicação Organizacional

Professora Orientadora: Fernanda Martinelli

Trabalho de Conclusão de Curso

Membros da banca examinadora

Professora Doutora Fernanda Martinelli

Professor Doutor Samuel Pantoja Lima

Professor Doutor Tiago Quiroga Fausto Neto

Professor Doutor Asdrúbal Borges Formiga Sobrinho

*A minha família, especialmente,
aos meus pais, Liberato e Marta
e a minha esposa, Rayssa.*

AGRADECIMENTOS

Obrigado aos professores do Curso de Comunicação Organizacional da Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, por apresentarem os diversos conteúdos de forma instigante, complexa e inovadora.

Agradeço principalmente à professora Fernanda Martinelli, por ter aceitado orientar este trabalho, e contribuído com olhar crítico e suporte teórico-metodológico adequado para refletir a comunicação em uma perspectiva multidisciplinar, dialógica e abrangente.

Também agradeço especialmente ao professor Samuel Pantoja Lima pela leitura atenta e cuidadosa que resultou em valiosas contribuições.

Obrigado aos colegas de Comunicação Organizacional, principalmente considerando que as disciplinas do curso tiveram como característica principal os trabalhos em grupos e o compartilhamento de experiências; e aos colegas de trabalho que me acompanharam e deram suporte durante esses anos, em princípio na EBC e agora no INCRA.

Agradeço a equipe do Laboratório Hacker, que me recebeu, propiciou que o estudo fosse desenvolvido e demonstrou que a cultura da transparência e da participação não são apenas princípios, mas valores internalizados à iniciativa.

Por fim, não poderia deixar de agradecer a todos aqueles que estiveram mais próximos, que são os familiares e os amigos, e que me auxiliaram a enfrentar e superar diversos momentos que tive nesses últimos anos, e que transformaram a minha vida.

ADVERTÊNCIA

As produções do Laboratório Hacker mencionadas neste estudo estão disponíveis sobre a Licença Creative Commons - Atribuição-Compartilha Igual 4.0 Internacional, devendo ser considerado o crédito:

Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados. CC BY-SA 4.0

Ao utilizar desses materiais – sem que isto signifique qualquer apoio, pessoal ou quanto ao uso do licenciante - este estudo também fica disponível sobre a mesma licença (CC BY-SA 4.0), cujas regras estão disponíveis no site https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR e no anexo deste trabalho.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Rede Cidadã Colaborativa.

Figura 2 – Página de entrada do site do Laboratório Hacker

Figura 3 – Destaque para as últimas notícias do Blog na página de entrada do site do Laboratório Hacker

Figura 4 – Logomarca do Laboratório Hacker

Figura 5 – Debate sobre como acessar nota fiscal de despesas no GitHub

Figura 6 – Imagem de uma despesa da Câmara dos Deputados

Figura 7 – Visualização de Tela de entrada do Twitter do Laboratório Hacker

Figura 8 – Postagem do Twitter do Laboratório Hacker durante o Hackathon 2014, sobre Gênero e Cidadania

Figura 9 e 10 – Postagens do Twitter do Laboratório Hacker com predomínio de homens em duas distintas ocasiões

Figura 11 – Postagens no Facebook do Laboratório Hacker sobre a participação feminina na Política

Figura 12 – Visualização de página de entrada do Facebook do Laboratório Hackers

Figura 13 – Foto em que uma visitante do Laboratório, Carole Pateman, Professora e Doutora em Ciência Política e Economia, além de especialista em Teoria Democrática, assina o mural do Laboratório Hacker

Figura 14 – Postagem sobre participante que levou a saia que costurou para estrear no Hackathon

Figura 15 – Postagem sobre o jovem costureiro e servidora do Laboratório Hacker

Figura 16 – Foto publicada no Flickr do Laboratório Hacker em que ganha destaque o uso de tecnologias

Figura 17 – Foto de cartazes elaborados no Hackathon de Gênero e Cidadania publicada no Flickr

Figura 18 – Exemplo de integração entre o uso de máquinas e cartazes

Figura 19 – Apresentação durante o Programa Estágio Visita, em que aparece ao fundo a boneca Lady Acesso

Figura 20 – Visualização do Portal e-democracia da Câmara dos Deputados

Figura 21 – Imagem de colaboração no Wikilegis, uma das ferramentas utilizadas pelo e-democracia.

Figura 22 – Visualização dos principais temas presentes em discursos na Câmara dos Deputados no ano de 2014.

Figura 23 - Visualização do Painel Social sobre a Câmara dos Deputados

Sumário

| | |
|---|----|
| INTRODUÇÃO: CONTEXTUALIZAÇÃO, AS MOTIVAÇÕES E O PERCURSO DESTE ESTUDO SOBRE O LABORATÓRIO HACKER..... | 10 |
| Trajeto do Trabalho | 17 |
| CAPÍTULO 1 - OS HACKERS E A ÉTICA HACKER..... | 21 |
| CAPÍTULO 2 - REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO..... | 32 |
| 2.1. A linguagem como ponto de partida para discutir cultura e a comunicação | 33 |
| 2.2. Reflexões sobre pesquisa em comunicação e etnografia..... | 36 |
| 2.3. Especificidades do campo: a pesquisa de um laboratório | 39 |
| CAPÍTULO 3 – A COMUNICAÇÃO DO LABORATÓRIO HACKER COMO ELO DE INVESTIGAÇÃO CULTURAL | 42 |
| 3.1. O LabHacker na Internet – transmissão de valores, memórias e interações..... | 43 |
| 3.2. O Blog do Laboratório Hacker e a criação da logo..... | 47 |
| 3.3. O GitHub e o acesso a notas fiscais de despesas | 51 |
| 3.4. O Twitter, questões de gênero e o relacionamento com os deputados | 54 |
| 3.5. O Facebook e os murais do Laboratório Hacker..... | 60 |
| 3.6. O Flickr – Tecnologias, passaporte e cartazes | 65 |
| CAPÍTULO 4 - PROJETOS E AÇÕES DO LABORATÓRIO HACKER..... | 72 |
| 4.1. O Portal e-democracia..... | 73 |
| 4.2. O Retórica Parlamentar | 76 |
| 4.3. O Painel Social | 78 |
| 4.4. As Hackathons | 81 |
| Considerações Finais..... | 86 |
| Referências..... | 88 |
| Anexo | 94 |

RESUMO

A proposta deste trabalho é analisar as implicações de assumir a ética hacker, entendida aqui como uma ética de colaboração, compartilhamento, inovação e solidariedade, dentro da perspectiva de autores como Steven Levy (1984), Steven Mizrach (s.d.), Pekka Himanem (2001) e Lafuente (2013), para pensar a comunicação de dados públicos. Como estudo de caso foi escolhida a experiência emblemática do Laboratório Hacker – o LabHacker –, instalado na Câmara dos Deputados. Trata-se de uma ação pioneira, que visa fomentar a cultura da participação e da transparência em temas e debates do legislativo. O objetivo desta pesquisa é refletir o que os valores hackers podem agregar à cultura das instituições públicas. De forma mais específica, esta pesquisa investiga esses processos pela ótica da comunicação organizacional, e reconhece a cultura e comunicação como indissociáveis. Esses entendimentos são fundamentais para compreender as relações que estão sendo construídas internamente e externamente ao LabHacker, bem como o sentido desta experiência.

Palavras-chave: Comunicação Organizacional. Cultura Hacker. Dados Públicos. Participação. Transparência.

INTRODUÇÃO: CONTEXTUALIZAÇÃO, AS MOTIVAÇÕES E O PERCURSO DESTE ESTUDO SOBRE O LABORATÓRIO HACKER

O ano de 2013 foi marcado por protestos em todo Brasil. As manifestações que eclodiram no mês de junho, e que inicialmente marcavam o posicionamento do Movimento pelo Passe Livre (MPL) contra o aumento das tarifas de ônibus, rapidamente tiveram seu escopo ampliado pela incorporação de outros temas e atores sociais. Dentre as pautas das reivindicações, expressas em cartazes e *hashtags*¹ de redes sociais, várias estiveram relacionadas a um descontentamento generalizado com a política². Não por acaso uma das imagens que simbolizou esse período foi a da ocupação da parte superior externa do Congresso Nacional, no dia 17 de junho de 2013.

Castells (2013) contextualiza e interliga o uso da internet nas demonstrações de indignação que ocorreram ao redor do planeta, como, por exemplo, na Tunísia, Egito e diversos outros países árabes; Espanha e o *Ocuppy Wall Street*, nos Estados Unidos. O autor vê o caso brasileiro, que utilizou as redes sociais para sua difusão, como relacionado a esse fenômeno e faz uma crítica aguçada sobre o cenário político que conduziu às manifestações no país:

Aconteceu também no Brasil. Sem que ninguém esperasse. Sem líderes. Sem partidos nem sindicatos em sua organização. Sem apoio da mídia. Espontaneamente. Um grito de indignação contra o aumento do preço dos transportes que se difundiu pelas redes sociais e foi se transformando no projeto de esperança de uma vida melhor, por meio da ocupação das ruas em manifestações que reuniram multidões em mais de 350 cidades.

Passe livre. Porque a mobilidade é um direito universal, e a imobilidade estrutural das metrópoles brasileiras é resultado de um modelo caótico de crescimento urbano produzido pela especulação imobiliária e pela corrupção municipal. E com um transporte a serviço da indústria do automóvel, cujas vendas o governo subsidia. Tempo de vida roubado e pelo qual, além de tudo, deve-se pagar.

¹ O uso das *hashtags* #VemPraRua, #PasseLivre, #Protesto e #OGiganteAcordou, por exemplo, foram monitoradas pelo Laboratório de Pesquisa sobre Internet e Cultura (Labic) da Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. (EBC, 2014).

² Ainda que se faça menção neste estudo a um descontentamento generalizado com a política é preciso reconhecer que a insatisfação esteve associada a setores, principalmente os mais conservadores.

Mas também disseram: "Não são os centavos, são nossos direitos." Porque, como todos os outros movimentos do mundo, ao lado de reivindicações concretas, que logo se ampliaram para educação, saúde, condições de vida, o fundamental foi - e é - a defesa da dignidade de cada um. Ou seja, um direito humano fundamental de ser respeitado como ser humano e como cidadão. Respeitado por quem? Fundamentalmente, por uma classe política que vê os votos como seus, seus cargos públicos como direito próprio e suas decisões como indiscutíveis. Como em todo o mundo, diziam os manifestantes, a democracia tem sido sequestrada por profissionais da política que, em sua diversidade, estão quase todos de acordo em que a política é coisa dos políticos, não dos cidadãos. A democracia foi reduzida a um mercado de votos em eleições realizadas de tempos em tempos, mercado dominado pelo dinheiro, pelo clientelismo e pela manipulação midiática. E essa incapacidade cidadã de controlar seu dinheiro e seus votos tem consequências em todos os âmbitos da vida (CASTELLS, 2013, p. 178-179).

Ainda que seja possível questionar o entendimento de ausência de apoio da mídia, discordar sobre a espontaneidade com que ocorreram as manifestações e divergir a utilização da expressão "classe política" (-que restringe a política a uma classe), o panorama descrito por Castells apresenta indignações que podem ser agrupadas na esperança de uma vida melhor, no direito à dignidade e de ser respeitado. Para o estudioso essas reivindicações perpassam pela forma com que tem sido conduzida a democracia e que tem limitado à participação e o controle pelo cidadão.

Segundo o sociólogo espanhol, tais restrições decorrem de interpretações e ações equivocadas e personalistas, que fazem os políticos, e que distanciam o cidadão da política fora do período eleitoral. As críticas de Castells, em consonância com a dos manifestantes, em boa medida se direcionam ao legislativo.

O mais relevante, porém, é que [a presidenta] ressuscitou um tema perene no Brasil, a reforma política, propondo elaborar leis que investiguem e castiguem mais duramente a corrupção, um sistema eleitoral mais representativo e fórmulas de participação cidadã que limitem a partidocracia. Acima de tudo, propôs aprovar a reforma por plebiscito, para superar o bloqueio sistemático do Congresso, especializado em liquidar qualquer tentativa de reformar a si mesmo. Um Congresso grotesco, com burocratas partidários e chefes locais corruptos que por vezes resolvem suas diferenças a tiros de pistola. (CASTELLS, 2013, p. 180-181)

Atualmente, no final do primeiro semestre de 2015, e, portanto, dois anos após as manifestações de junho de 2013, a reforma política tramita na Câmara, tendo sido votado em primeiro turno³ temas como financiamento de campanha, reeleição, regras do sistema eleitoral, dentre outros que envolvem a escolha dos representantes (REUTERS, 2015). Entretanto, os contornos assumidos foram diferentes dos reportados no trecho acima por Castells, e a aprovação das propostas, por encontrar resistências de grupos hegemônicos dentro dos próprios políticos⁴, não ocorre por meio de plebiscito, mas sim no próprio Congresso.

Retornando ao cenário de 2013, é em meio a um panorama de indignação com a política e especialmente com o Congresso, mas em que também havia uma demanda de participação cidadã e controle social relacionada ao uso da internet, que surge dentro de uma das casas legislativas, a Câmara dos Deputados, o convite aos hackers para o parlamento. Entre 30 de outubro a 1º de novembro de 2013 ocorreu um evento chamado Hackathon - Maratona Hacker, que reuniu 45 hackers para desenvolveram projetos sobre o tema “Transparência legislativa e participação popular” (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2013). No espaço que surgiu dentro desse contexto – e que reuniu motivações políticas e a cultura hacker - surgiu a demanda pela instauração permanente de um laboratório.

Cabe ponderar a proximidade temporal da realização de uma Maratona Hacker, que já vinha sendo pensada, e se baseava na experiência de outros países, com as manifestações que ocorreram em junho de 2013. Foi no espaço desse evento, e considerando o cenário daquele ano, que houve a oportunidade para que a ideia de um laboratório hacker permanente fosse implementada. Conforme lembrança de um servidor, informante desta pesquisa, o evento gerou uma pauta positiva, após um período de várias coberturas negativas⁵, feitas naquele ano.

³ Como Proposta de Emenda à Constituição (PEC) são previstos dois turnos, tanto na Câmara, quanto no Senado.

⁴ Na análise de Piero Locatelli, repórter da revista Carta Capital (2014), quando foi proposto o plebiscito para a reforma política, após as manifestações de junho de 2013, o projeto “foi afundado por sua própria base aliada”, não conseguindo prosperar em nova tentativa após as eleições, quando “líderes do PMDB, partido aliado do governo, mostraram novamente que não aceitarão esta ideia”.

⁵ Ressalta-se que a atenção da mídia e de grande parte dos brasileiros ao Congresso permanece bastante atual, a exemplo da investigação deflagrada pela operação Lava-Jato, que envolve diversos membros e ex-integrantes do

Essa discussão de dados abertos já era uma discussão que estava acontecendo no mundo (...) uma discussão de vários anos. Já tinham acontecido Maratonas Hackers, com esse foco cívico, de desenvolver aplicativos. Então, por exemplo, antes da nossa maratona já tinha acontecido nos Estados Unidos (...) outro precursor que foi a maratona hacker no parlamento inglês. Essas ideias, de estar se discutindo dados abertos, leis de acesso à informação, portal de dados abertos (...). [Foi nesse contexto que se buscou] trazer essa ideia aqui também para o parlamento (...) A ideia da Maratona, não foi exatamente uma consequência, essa ideia já estava sendo gestada antes das manifestações de junho, mas acabou rolando uma coincidência (...) e isso criou um ambiente sim muito favorável. E aí o que acontece, os parlamentares estavam ali, naquele momento, meio acuados, assim, né? De, puxa, temos que dar uma resposta às ruas. Aí quando vem inclusive a sugestão, o evento da maratona hacker, isso deu uma pauta muito positiva. Fazia meses que não tinha uma notícia sequer positiva sobre o legislativo, e aí claramente desde as manifestações, que não tinha nada assim positivo. Aí veio o evento, uma pauta positiva, a transparência. (...) Foi até não só uma pauta positiva do legislativo, como eles até trataram os hackers positivamente durante essa semana. Como as coisas vão se juntando, teve essa pauta positiva, aí quando o Pedro Markun e outros hackers propuseram para o presidente, claro que isso influenciou. Influenciou as manifestações e influenciou ele também ter percebido que tinha tido essa pauta positiva. Aí ele, bem, está assumido o compromisso, vamos criar um espaço do laboratório hacker.

Aproveitando aquela oportunidade simbólica, de gerar uma pauta positiva da transparência, o pedido dos hackers foi atendido pela Resolução nº 49 de 2013, publicada em 18 de dezembro daquele ano, no Diário Oficial da União. Desse modo foi criado o Laboratório Hacker, ou LabHacker, como também ficou conhecido. O projeto disponibiliza espaço físico e dados públicos para ações colaborativas de cidadania, transparência legislativa e participação popular, e é descrito em seu site da seguinte forma:

legislativo em uma crise institucional. Nesse sentido, o valor hacker da ética, que será discutido mais a frente, é bastante oportuno.

O Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados, criado pela Resolução 49 de 2013, conta com espaço físico de acesso e uso livres para qualquer cidadão, especialmente programadores e desenvolvedores de softwares, que poderão utilizar dados públicos para ações de cidadania. Nosso objetivo, portanto, é promover ações colaborativas visando o aprimoramento da transparência legislativa e da participação popular. (LABORATÓRIO HACKER, 2015a).

Ainda que, à primeira vista, possa se considerar uma definição de atuação voltada ao uso de computadores, ao se destinar “especialmente a programadores e desenvolvedores de softwares”, a iniciativa, conforme será visto neste estudo, mantém igualmente fortes relações com outras áreas, como a cultura e a comunicação. Essa interlocução é fundamental para compreender o universo hacker, seus valores e percepções sobre dados públicos.

Nesse sentido, a complexidade do objeto desta pesquisa, que não se limita a investigar o uso das máquinas, envolve as formas de pensar e agir dos hackers, bem como os modos como estes se relacionam com o espaço aberto no poder legislativo e na sociedade. Esse entendimento se constrói a partir do conceito de fato social total, proposto por Mauss (2003), em Ensaio Sobre a Dádiva, que consiste em um estudo comparado sobre as trocas em diversas culturas, e a percepção de que estas não são apenas materiais, mas, sobretudo simbólicas, e envolvem uma diversidade de relações.

O autor define tais trocas como sendo ‘fatos sociais totais’, uma vez que as mesmas “põem em ação, em certos casos, a totalidade da sociedade e de suas instituições” (MAUSS, 2003, p. 309). No contexto desta pesquisa, isso é importante para refletir sobre produções do Laboratório Hacker, que além de trocas que envolvem tecnologia, principalmente ao se relacionarem com a participação social e transparência, dizem respeito simbolicamente às instituições e a sociedade brasileira de forma mais ampla.

Mauss considera, ainda, que “não basta constatar o fato, é preciso deduzir dele uma prática, um preceito de moral” (MAUSS, 2003, p. 298). Conforme será apresentado mais a frente, para além do conhecimento técnico, a ação do Laboratório Hacker, baseada em uma ética e inserida em uma cultura hacker, representa o reconhecimento e a institucionalização de formas diferente de pensar e trabalhar tanto no legislativo, quanto na política de forma mais ampla.

São justamente essas compreensões mais totalizantes que interessam a este estudo, que visa analisar a experiência de utilização da cultura hacker na implementação de processos de comunicação pública de dados da Câmara dos Deputados. A análise dessa experiência pioneira é central para refletir, em primeiro lugar, sobre a ética hacker, como uma ética do público, do colaborativo e da quebra de paradigmas e, em segundo lugar sobre as articulações entre hackers e sociedade via comunicação pública.

Nesse sentido, o período em que se deu esta pesquisa, passado pouco mais de um ano desde o início da implementação do LabHacker, no início de 2014, oportunizou identificar atores envolvidos, temas debatidos e como a iniciativa tem se desdobrado com a mudança de cenários, tanto nacional, quanto internamente na própria Câmara dos Deputados. Além disso, a importância desse estudo reside no fato de que, embora a iniciativa seja *sui generis*, pelo local em que se instala e objetivos a que se propõe (fomentar as culturas da participação e da transparência legislativa), existe potencial para que a experiência seja replicada em outros espaços, como assembleias legislativas e câmaras municipais, bem como outros órgãos públicos do executivo e judiciário.

Um exemplo de tema que pode ser visto como de interesse comum a outros órgãos públicos e a sociedade brasileira como um todo é a transparência. No que tange a esta temática, por exemplo, observa-se que o Laboratório Hacker mantém um forte compromisso com a publicização de dados do parlamento e isso marca um protagonismo específico e inovador no âmbito da comunicação organizacional pública. Deve se considerar também que esta proposta está em consonância com a Lei de Acesso à Informação (Nº 12.527, de 18 de novembro de 2011), em que as informações de interesse público devem estar disponíveis independentemente de solicitação (item II, do art. 3º), utilizar de meios de comunicação viabilizados pela tecnologia da informação (item III, do art. 3º) e ser apresentados em linguagem objetiva de fácil compreensão (Art. 5º).

Esse processo, de comunicar de forma proativa, aproveitando tecnologias de comunicação e, ainda, com objetividade e em linguagem acessível, exige um trabalho de comunicação diferenciado e que contemple diferentes áreas e estratégias para dar visibilidade a informações e demandas públicas. No contexto desta pesquisa, acredita-se que em meio a grande

quantidade de dados disponíveis, a atuação hacker possa auxiliar a sociedade a visualizar, monitorar e perceber o acesso à informação de forma mais organizada e atrativa.

É preciso considerar ainda que a atuação do Laboratório Hacker também tem incidido internamente na Câmara, auxiliando os deputados e suas assessorias a terem um mandato mais transparente e a terem o acesso a informações relevantes para o desempenho de suas atividades. Além disso, conforme será analisado, o Laboratório Hacker também tem se preocupado com a geração de conhecimento, por meio da inovação, registro e compartilhamento de sua experiência. Para Marchiori (2010), a percepção da comunicação como um processo - e não apenas como uma ferramenta - possibilita o desenvolvimento e modificação das estruturas e comportamentos organizacionais.

Vemos claramente a comunicação tratada como uma ferramenta, um instrumento que pode melhorar o processo de gerenciamento de um determinado empreendimento. Entendemos que essa é, sim, uma das funções da comunicação, mas é preciso avançar, é preciso visualizar a comunicação como um processo, como uma perspectiva de maior desenvolvimento, como algo que gera conhecimento para as pessoas, que modifica estruturas e comportamentos. É necessário ampliar a visão de comunicação organizacional. As empresas que passarem a entender e a praticar a comunicação nessa perspectiva, certamente, estarão evoluindo como organização. (MARCHIORI, 2010, p. 148)

Deve-se ressaltar ainda que, além das possibilidades de melhoria que a cultura hacker pode promover nos ambientes internos e externos da organização, a presente investigação constitui um interesse mais amplo em refletir sobre a comunicação, especialmente a organizacional, e suas interfaces com a cultura. Este enfoque é motivado tanto pela formação deste pesquisador, habilitado em antropologia, jornalismo e, agora, com nova graduação em vias de conclusão no curso de comunicação organizacional (da qual esta monografia é o trabalho de conclusão de curso), quanto pelas possibilidades teóricas e metodológicas do próprio campo da comunicação organizacional, área que não apenas reconhece, mas valoriza fortemente as relações entre cultura e comunicação.

Trajetos do Trabalho

Este estudo tem início com uma discussão conceitual sobre os hackers. O Capítulo 1 aborda como surgiu um determinado tipo de concepção, nas décadas 1950 e 60, no Massachusetts Institute of Technology (MIT), e os diferentes significados que o termo hacker assumiu desde então.

Thomas (2002) avalia que as distintas conotações podem ser associadas a duas gerações (1950-1960 e 1980-1990), e respondem, ao seu tempo, a diferentes paradigmas. Para este autor, enquanto a primeira geração teve o desafio do acesso e suporte aos computadores, se desenvolveu em meio a uma cultura institucional das Universidades (além do MIT, também Cornell e Harvard) e teve alguns dos seus integrantes relacionados a empresas do Vale do Silício; a segunda geração, que já cresceu com acesso aos computadores, no ambiente doméstico e nas escolas, não teve a característica de filiação institucional e se preocupou com a forma com que a tecnologia estava sendo utilizada.

Taylor (1999) também discute as diferentes concepções do termo. Partindo da definição do dicionário, em que a palavra significa “cortar”, este autor também passa pelo MIT, na década de 1950, quando os hackers eram associados a programadores de computador altamente qualificados, até chegar ao significado presente de “intrusão ilícita em computador”.

Como o termo ainda é associado pejorativamente à ilegalidade, sobretudo em período mais recente - e em grande medida pela influência de filmes de ficção, como será tratado mais à frente, também tendo como referência a obra de Taylor (1999) - será oportuno também refletir sobre este outro conceito. Nesse sentido, a abordagem de Ribeiro (2010) ressalta a importância de relativizar os diferentes entendimentos sobre a legitimidade, considerando, por exemplo, de um lado as organizações transnacionais e as micro práticas daqueles que se envolvem com essas e que consideram suas ações lícitas, e de outro o entendimento divergente do Estado-Nação que considera as mesmas ações como ilegais.

Todavia, para os organizadores do LabHacker, diferentemente da conotação pejorativa, e mais próximo ao sentido original assumido no MIT – configurando-se, portanto, como um entendimento nativo e que será adotado neste estudo - o verbo hackear, no qual os hackers e o

próprio LabHacker baseiam sua atuação, significa, de forma positiva “inovar, ser criativo, pensar fora da caixa” (LABORATÓRIO HACKER, 2015b). Desse modo, uma categoria que se revelou fundamental, diz respeito a essas compreensões e que também será discutida no capítulo inicial, será a *ética hacker*. Tal conceito está associado com a prática hacker e, conforme será visto adiante, extrapola o universo digital.

O segundo capítulo apresenta o referencial teórico-metodológico utilizado para investigar o Laboratório Hacker. Considerando a amplitude do objeto e a delimitação deste estudo, que se dedica a compreender as interfaces entre a cultura e a comunicação de dados públicos a partir da utilização de valores hackers, observou-se que a linguagem de programação e a utilização de códigos podem assumir contornos bastante peculiares, no sentido apontado por Tarin e Mendes (2013), e que extrapola a técnica.

De acordo com esses autores, é preciso perceber a ligação da informação e da comunicação com os múltiplos caminhos da democracia. Também, como forma de compreender a experiência em análise, este capítulo tece considerações sobre os significados e o meio em que o LabHacker atua, e como essa atuação abrange elementos da cultura e da comunicação.

Além disso, o capítulo apresenta a metodologia utilizada para investigar o LabHacker. A perspectiva adotada considera a amplitude do campo da comunicação, que para autores como Vassallo de Lopes (2000/2001), se revela como campo caracteristicamente multidisciplinar. Martinelli (2011), em sentido semelhante, também compreende a pesquisa em comunicação numa perspectiva interdisciplinar, discutindo especificamente a possibilidade de diálogo metodológico entre a comunicação e a antropologia - em especial o uso da etnografia nas pesquisas de comunicação, método que também irá inspirar este trabalho.

Considerando que a iniciativa do Laboratório Hacker tem atuação e práticas bastante relacionadas à internet, são discutidas, a partir da obra de Miller e Slater (2000) as possibilidades de aplicação do método etnográfico ao campo digital. Conforme defendido por esses autores a internet e a vida social não devem ser percebidas de forma separadas, como analisam ter feito uma geração anterior de estudos, por meio de conceitos como “vida real”, vida “off-line”, “ciberespaço” e “virtualidade”.

Nesse sentido, Miller e Slater propõem que pesquisas etnográficas em ambientes digitais devem extrapolar o uso da tecnologia em contextos particulares e perceber as relações entre a ordem normativa e a prática. Isso significa, no caso da presente pesquisa, que as relações que o Laboratório Hacker estabelece na internet estão bastante imbricadas com aquelas que ocorrem nas práticas presenciais, e, por isso, houve opção nesta pesquisa de uma análise integrada.

A definição metodológica incorpora, ainda, uma reflexão sobre a especificidade de se realizar a pesquisa de um laboratório. Nesse sentido, foi tomado como referência o livro “A vida de laboratório: a produção dos fatos científicos”, onde Latour e Woolgar (1997) narram uma etnografia pioneira de laboratório, realizada no Instituto Salk⁶. Esta obra guiou o olhar sobre o objeto e muitas das escolhas definidas no decorrer deste empreendimento.

Tendo esse suporte teórico-metodológico, o contato presencial e as duas entrevistas realizadas no Laboratório Hacker, cada uma delas contando com dois servidores⁷, também foram muito importantes para compreender aspectos organizacionais dessa iniciativa. Além disso, houve a oportunidade de acompanhar, no curso da pesquisa, mais exatamente no dia 26 de maio de 2015, apresentação do Laboratório Hacker ao Programa Estágio Visita, na qual estudantes universitários de diversas partes do país foram apresentados à experiência.

O terceiro capítulo se concentra em discutir a comunicação como elo para investigação cultural da experiência do LabHacker. A partir de múltiplas possibilidades agrupadas no site <http://labhackercd.net/>, como o blog e as redes sociais, foi possível acessar, por meio de estudos de casos, memórias e interações da iniciativa, verificando as contribuições da experiência hacker para comunicação de dados públicos e as especificidades do caso em análise.

No mesmo sentido, o quarto capítulo reflete sobre alguns projetos da iniciativa (portal e-democracia, Retórica Parlamentar, Painel Social e Hackathons), verificando os contornos que assume a iniciativa inspirada em valores hackers. Todas essas análises relacionam a cultura

⁶ Esse estudo clássico teve o seu campo realizado pelo francês Bruno Latour no laboratório de neuroendocrinologia do Instituto Salk, localizado na Califórnia (EUA). O instituto foi fundado na década de 1960, por Jonas Salk, o desenvolvedor da vacina da pólio. Conforme expresso no site da própria instituição o objetivo é explorar questões sobre os princípios básicos da vida.

⁷ Optou-se metodologicamente por se preservar a identidade dos servidores e não mencionar os seus nomes (mais informações no item 2.3. desta pesquisa).

hacker com a comunicação de dados públicos, mostrando aplicações práticas que envolvem a tecnologia com o fomento da cultura da participação e transparência.

Por fim, as considerações finais apresentam um panorama mais consolidado desta pesquisa e sobre as reflexões que a iniciativa proporcionou. Neste último local é feito ainda um reconhecimento quanto às limitações deste estudo.

CAPÍTULO 1 - OS HACKERS E A ÉTICA HACKER

“Tudo é hackeável”
(Trecho de conversa entre servidores do LabHacker, em referência a Stallman⁸).

Neste capítulo inicial será apresentada a origem do termo hacker e as diferentes concepções assumidas ao longo do tempo. Com será visto, as conotações da palavra representam entendimentos que variam desde uma atividade altamente qualificada e lúdica, até a associação a práticas ilícitas.

Além da análise de estudiosos sobre o tema, foi importante verificar no começo deste estudo a definição de hacker para o próprio Laboratório Hacker e também discutir a categoria nativa de *ética hacker* – que por sua relevância e abrangência se configurou como eixo central desse estudo. É associado a esses significados que se pode compreender a experiência da prática hacker, de forma mais ampla, como faz o LabHacker, e a frase em epígrafe desse capítulo de que “tudo é hackeável”.

O termo hacker, associado a computadores, surge nas décadas de 1950 e 1960, entre estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT), localizado nos Estados Unidos, conforme reconhecido por diversos autores (LEVY, 1984; TAYLOR, 1999; HIMANEN, 2001 e THOMAS, 2002). Entretanto, conforme aponta o próprio site da instituição, a palavra tem um significado mais amplo, e recorrentemente é utilizada para se referir a brincadeiras inteligentes que ocorrem no campus. “No MIT, um "hacker" é alguém que faz algo intensamente, de forma interessante e criativa. Isso se aplica a qualquer coisa desde escrever programas de computador até realizar uma brincadeira inteligente que diverte e encanta a todos no campus”. (MIT, 2007, tradução nossa⁹).

⁸ Richard Matthew Stallman é um hacker, ativista de softwares livres e idealizador do projeto GNU.

⁹ “At MIT, a "hacker" is someone who does some sort of interesting and creative work at a high intensity level. This applies to anything from writing computer programs to pulling a clever prank that amuses and delights everyone on campus” (MIT, 2007).

Mesmo entre os significados que dizem respeito à utilização de máquinas, o termo assume diferentes sentidos. Thomas (2002) compreende que as distintas concepções estão associadas a duas diferentes gerações.

Programadores de computadores da década de 1950 e 1960, que viam seu trabalho como abrindo novos caminhos, desafiando paradigmas da ciência da computação, pensam o hacker como um exercício intelectual que tem pouco ou nada a ver com as façanhas de seus pares das décadas 1980 e 1990. Na verdade, essa geração mais velha de hackers prefere chamar seus descendentes de "crackers" para se diferenciar dos seus pares criminosos mais jovens. A nova geração se ressentida dessa distinção, argumentando que os hackers hoje estão fazendo o verdadeiro trabalho, tornado necessário pela forma como a geração anterior se vendeu. (THOMAS, 2002, p. ix, tradução nossa¹⁰)

Além de apontar uma categoria interna e diferencial, para criminosos mais jovens, como crackers, Thomas (2002, p. xi) discute as razões de embate entre as gerações mais velha e jovem de hackers. O autor apresenta que conflitos dizem respeito à forma como se constituem e os diferentes problemas que enfrentam essas duas gerações.

Ele conta que a subcultura¹¹ hacker floresceu nos laboratórios do MIT, Cornell e Harvard (décadas de 1960 a 1970) e, por essa razão, pode ser vista como constituindo uma cultura institucional. O autor avalia que a preocupação dos hackers da velha escola era o acesso e suporte às máquinas, problema que foi resolvido com o nascimento do computador pessoal (PC) e lançamento de uma indústria de inovação tecnológica.

¹⁰ Computers programmers from the 1950s and 1960s, who saw their works as breaking new ground by challenging old paradigms of computer science, think of hacking as an intellectual exercise that has little or nothing to do with the exploits of their 1980s and 1990s counterparts. Indeed, this older generation of hackers prefer to call their progeny "crackers" in order to differentiate themselves from what they perceive as their younger criminal counterparts. The younger generation take umbrage at such distinctions, arguing that today's hacking are doing the real work of exploration, made necessary by the earlier generation's selling out. (THOMAS, 2002, p. ix)

¹¹ Pelos múltiplos significados que assume o termo, possivelmente ele é tratado pelos autores de forma distinta, como cultura ou subcultura. Esta categorização pode significar uma análise de maior ou menor grau de independência e especificidades com relação à sociedade envolvente. Aqui não se pretende esgotar esta discussão, ressaltando que em ambos os casos há um conjunto de particularidades significativas, e apontando, quando possível, como neste caso, a designação dada pelo próprio autor, que analisa a subcultura hacker como parte da cultura institucional acadêmica.

Thomas relata que a maioria desses hackers iniciais passaram a formar companhias de *start-up* no Vale do Silício, liderar softwares de código livre e fazer pequenas, e, algumas vezes, grandes fortunas. O autor constata que nesse processo esses atores entraram no imaginário popular não como hackers, mas como gênios da computação ou nerds (2002, XI).

Em relação à geração mais recente de hackers, Thomas (*idem*) avalia que, ao ter crescido com computadores disponíveis para acesso no ambiente doméstico e nas escolas (propiciados pela primeira geração), ela encontrou um diferente conjunto de problemas e possibilidades. O autor relata que os hackers mais jovens cresceram num mundo de *passwords* e *PIN numbers*¹², criados pelas corporações que os hackers da velha escola construíram. Entretanto, diferentemente da geração anterior, ele avalia que características dos mais jovens, como a não filiação institucional e a não limitação ao acesso, ao menos de suas próprias máquinas, impactaram a prática hacker desde então.

Em meio a esse cenário Thomas (*ibidem*) argumenta que a nova geração percebeu que o sigilo, ao mesmo tempo em que pode preservar a identidade das instituições, também poderia proteger os hackers, pelo anonimato, de serem identificados. Desse modo, ele constata que foi possível explorar uma vantagem hacker para demonstrar uma insatisfação generalizada com um mundo, e que se relaciona com uma angústia típica adolescente, mas também com a forma com que a tecnologia estava sendo utilizada, de forma a resistir e interromper o sistema (Thomas, 2002, p. xii).

As distintas acepções reportadas por Thomas (2002) auxiliam a compreender o objeto desse estudo. De forma mais evidente, o Laboratório Hacker, instalado na Câmara dos Deputados, está associado à primeira geração dos hackers, não só por diversos valores encontrados na velha escola, como a preocupação com a inclusão, que no Laboratório Hacker se dá por meio do fomento a cultura da participação, mas também devido à cultura institucional em que este se encontra inserido. Cabe ressaltar que a referência as décadas que dizem respeito à primeira geração (1950-1960) está explícita no próprio Blog da iniciativa, e demarca uma definição específica sobre o termo hacker, à qual o LabHacker se filia:

¹² Sigla de Personal Identification Number

Então vamos por partes: a palavra Hacker é bem antiga na língua inglesa e dentre seus sentidos tem o de “quebrar” ou “cortar em partes”. Porém o sentido que realmente interessa aqui neste texto é aquele que surge no MIT, nos EUA, nas décadas de 50 e 60, onde fazer um “Hack” ou ser um “Hacker” estava (e ainda está) associado a encontrar uma solução engenhosa e criativa – muitas vezes de uma forma muito bem humorada – pra se pensar “fora da caixa” questionando formas convencionais de fazer e entender as coisas.

Fazer um “Hack” sempre foi, então, algo muito mais do que mexer com computadores. Hacks podem ser idéias criativas que facilitam a nossa vida. Tem várias formas de definir o que é Hacker. Mas talvez podemos definir deste jeito: “Hackear” é ter curiosidade, melhorar, pensar diferente e inovar. É nesse sentido que “Hackear a política” ou “Hackear o Governo” é algo que faz todo sentido. Não se quer dizer com isso vandalizar, bagunçar, mas fazer diferente, sacudir as maneiras tradicionais, que podem melhorar.

Se, num sentido mais estrito, a palavra Hacker ficou muito associada a pessoas que entendem de computadores é porque, no mesmo MIT, estudantes começaram a se reunir em torno dos primeiros computadores pessoais na década de 60. Movidos pelo desafio de decodificar, desmontar e recombinar essas máquinas estranhas, os estudantes faziam “Hacks” no computador, numa atmosfera em que prevaleciam os princípios de colaboração e compartilhamento de ideias, experimentações que visam sempre uma melhoria ou um bem comum (inclusive se fala em uma Ética Hacker). Essas características da cultura Hacker estão no cerne do movimento de software livre e vivem nas centenas de Hackerspaces ao redor do mundo. (LABORATÓRIO HACKER, 2015b, grifo nosso).

Conforme pode ser percebido no trecho acima, a associação à primeira geração ocorre não apenas pela explícita menção temporal, e se dá também pelo reconhecimento de valores, como o compartilhamento e a abertura de novos caminhos, que foram preocupações dos hackers dos anos 1950-1960. Cabe destacar que a interpretação dada pelo Laboratório Hacker ao termo extrapola os computadores - conforme também será discutido mais à frente nesse estudo, em análise da ética hacker.

Nesse sentido, quando são exemplificados outros modos de atuação, são aventadas as possibilidades de se “Hackear a política” e “Hackear o Governo”. Em seguida, é expressa a preocupação (institucional e com o sistema) que tal ato não represente vandalismo ou bagunça, mas tenha o intuito de representar melhorarias. Conforme observa um servidor do Laboratório Hacker, é possível incidir de forma positiva, por meio da tecnologia, sobre o cenário atual:

A gente sabe que o legislativo tem problemas. A gente sabe que, enfim, a gente está aqui, (...) precisa melhorar. (...) A gente sabe que tem problemas, associados a, toda essa discussão, de reforma política, mas tem coisas que a gente pode fazer também para ir melhorando em outras coisas. As ferramentas tecnológicas têm várias frentes. (...) vou citar as eleições, financiamento, toda essa discussão aí que está sendo feita aqui dentro do legislativo, mas também outras frentes, assim, né, como parlamentares entenderem que realmente a participação popular pode ser interessante para o mandato dele, e assim, facilitar, auxiliar. E como a população entender, por exemplo, melhor o papel do legislativo (...) não fazer uma crítica leviana...(...). O legislativo tem problemas, mas para isso a gente precisa investir em oportunidades de experiência, de interface positiva da população. Achamos todos os nossos projetos nessa linha (...). Temos que dar uma melhorada, mas vai melhorar, nesse caminho que é o caminho de aproximação, essa ideia de democracia participativa, construir uma ponte, democracia participativa e representativa. (Entrevista ao autor, em 26/05/2015).

Assim, ainda que ligado a uma definição da metade do século passado, associada ao MIT nas décadas de 1950 e 1960, há um reconhecimento, pelo Laboratório Hacker, da contemporaneidade do termo e adequação ao espaço em que se instala. Na análise do servidor é preciso que o parlamentar reconheça as colaborações do cidadão, e que este último entenda o papel do legislativo. Para o integrante do Laboratório Hacker os projetos têm se organizado nesse sentido, de aproximação e de construir uma ponte entre a democracia representativa e participativa.

Ainda que de forma não explícita, o LabHacker, e aqueles que interagem com o projeto, também dialogam com características e ideias da geração mais próxima (ressalvando, obviamente, a legalidade da ação em análise). Tal comparação pode ser feita ao se verificar, por exemplo, insatisfação, ou ao menos outras possibilidades, que perpassam pela utilização da tecnologia, e lançam um olhar crítico sobre o sistema, e que no caso do LabHacker diz respeito principalmente a política.

Também a noção de sigilo - apresentado como uma vantagem hacker de anonimato, para a geração dos anos de 1980-1990, aparece no Laboratório Hacker, todavia sobre o outro extremo: o de dados abertos. Os integrantes da iniciativa consideram essa premissa tão fortemente que buscam disponibilizar os códigos dos projetos ainda que não estejam totalmente prontos.

Também em análise da segunda geração, cabe registrar outras considerações, obtidas em entrevista, quanto ao papel da iniciativa e sua relação com o local que se instala.

[o LabHacker] também é um espaço para provocar, a gente quer um pouco, como os outros laboratórios de inovação, ajudar a fazer uma provação para pensar diferente, mas também, sabendo que a gente está num espaço político, então assim, a gente tem que pressionar a corda, mas [com cuidado] para não arrebentar.

A partir do relato acima, é possível considerar que a resistência é intrínseca e constitutiva a natureza do próprio objeto, que sabe provocar, mas ao mesmo tempo se manter no espaço. Uma das estratégias comentadas por servidores da iniciativa para inovar e permanecer no local é a argumentação – ainda que reconheçam que não há problema se for necessário fazer diferente.

A permeabilidade de valores e de possibilidade de reflexões entre as duas gerações (1950-1960 e 1980-1990) não é uma característica exclusiva do LabHacker. Conforme será visto, mesmo havendo os que defendem que os princípios originais dos hackers não estão mais presentes, na geração mais próxima, há estudiosos que apontam a permanência de valores iniciais, não devendo a geração mais próxima ser considerada antiética.

Outro autor que também auxilia a compreender as mudanças de significado da palavra hacker é Taylor (1999). Este autor toma inicialmente a definição de dicionário de “cortar”, à qual o LabHacker também faz menção, no trecho transcrito anteriormente, passa pelo MIT, nos anos 1950, até chegar à conotação presente de acesso não autorizado e de invasão de computadores:

O significado do termo hacking passou por várias mudanças desde a sua definição original no dicionário: "de cortar ou picar grosseiramente; fazer um atalho (no mato) etc.: controlar, lidar com", para a sua definição atual: "ter acesso não autorizado (a dados em um computador)" [The Concise Oxford Dictionary, oitava edição]. Ele também se relaciona aos dias do MIT, na década de 1950, quando foi pela primeira vez utilizado no contexto da computação. A expressão foi originalmente usada para designar a atividade altamente qualificada, mas lúdica de acadêmicos de computação que procuravam solucionar um determinado problema de programação da forma mais elegante e concisa (Levy 1984). Desde então, tem sido cada vez mais associada à sua

conotação atual de invasão ilícita de computador. (TAYLOR, 1999, p. 13-14, tradução nossa¹³)

A conotação presente, de “invasão ilícita de computador”, à qual Taylor (1999) se refere antes tida como altamente qualificada e lúdica, ainda que não seja o foco deste trabalho, merece uma ponderação. Conforme Taylor aponta tal representação está associada ao enquadramento recorrente em obras de ficção¹⁴, como filmes.

Vários filmes têm a temática hacker, incluindo: Jogos de Guerra, Quebra de Sigilo, Duro de Matar II, A Rede, Hackers - Piratas de Computador e Johnny Mnemonic - O Cyborg do Futuro. Talvez não seja surpresa que uma questão tão particular e atrativa (alta tecnologia, uma subcultura de jovens aparentemente rebeldes e anarquistas, a segurança da nação, etc.) as representações da atividade hacker tiveram influência desproporcional sobre a resposta legislativa que a regulamentam. O excesso de confiança das autoridades nas representações de ficção da atividade hacker tem contribuído para criar uma atmosfera de ignorância e medo generalizado sobre a segurança na informática, que, por sua vez têm levado os hackers a tornarem-se vítimas de uma histórica caça às bruxas (...). (TAYLOR, 199, p. 10, tradução nossa¹⁵)

Considerando a influência dos filmes para analisar as interpretações que levaram a certa desconfiança exacerbada em relação à segurança de computadores e a resposta desproporcional

13 The meaning of the term, hacking, has gone through several changes from its original dictionary definition: ‘of cut or chop roughly; mangle: cut (ones’s way) through thick foliage etc.: manage, cope with’: to its present definition of: ‘gain unauthorized access (to data in a computer)’ [The Concise Oxford Dictionary, eighth edition]. It has also involved from the MIT days of the 1950s onwards when it was first used in the context of computing. The phrase was originally used to denote the highly skilled but largely playful activity of academic computer programmers searching for the most elegant and concise programming solution to any given problem (Levy 1984). It has since been increasingly associated with its present-day connotation of illicit computer intrusion. (TAYLOR, 1999, p. 13-14)

¹⁴ Thomas (2002, xiv-xv) também faz uma análise sobre as diferentes representações nos filmes, destacando War Games (1983) e Hacker (1995), que para ele tem grande influência sobre a cultura e auxilia a compreender os hackers.

¹⁵ Various movies have used hacking for their subject matter including: War Games, Sneakers, Die Hard II, The Net, Hackers and Johnny Mnemonic. Whilst it is perhaps unsurprising that such a topical issue with particularly appealing subject matter (high technology, a subculture of apparently rebellious and anarchist youths, the security of the nation, etc.) the movies’ representations of hacking have had a disproportionately important influence upon the legislative response to the activity. Over-reliance upon fictional portrayals of hacking by the authorities has contributed to helping to create a generally fearful and ignorant atmosphere surrounding computer security, which has in turn led to charge to be fully analyzed subsequently that hacker have become the victims of a somewhat hysterical witch-hunt (...). (TAYLOR, 199, p. 10)

do legislativo, passaremos a analisar os distintos entendimentos sobre a licitude e a legalidade dessas práticas.

Ribeiro (2010) considera que a hegemonia permeia e torna homogêneo o conceito de ilícito, o qual para ser compreendido mais profundamente precisaria levar em consideração as diferentes relações de poder e papéis sociais em jogo num determinado contexto. O autor discute os conceitos de lícito e legal, considerando entendimentos divergentes do que seja legítimo. Em sua análise,

Já Abraham e Van Schendel enfatizam a diferença entre legal, “o que Estados consideram como legítimo”, e lícito, “o que as pessoas envolvidas em redes transnacionais consideram como legítimo” (2005, p. 4). Assim, muitos fluxos de pessoas, mercadorias e informações são considerados ilícitos porque desafiam as normas das autoridades formais, mas são considerados lícitos pelas pessoas envolvidas nas transações. Argumentam que há “uma diferença qualitativa de escala e intenção entre as atividades de quadrilhas internacionalmente organizadas e as múltiplas micropráticas que, apesar de ilegais em um sentido formal, não são motivadas por uma lógica estrutural organizativa nem por um propósito unificado” (Idem, *ibidem*). (Ribeiro, 2010, p. 25)

Ribeiro exemplifica, a partir do diálogo com outros autores, como o conceito de lícito pode ser significado por pessoas envolvidas em redes transnacionais, que consideram suas transações/micropráticas legítimas, ainda que as mesmas estejam em conflito com o Estado-nação, o qual, por sua vez, assume como legítimo o sistema legal e interpreta essas práticas como “pirataria” e “contrabando”. Tal observação aponta para o caráter relacional da definição, e é importante neste estudo uma vez que pode ser utilizada para relativizar a ilicitude eventualmente atribuída à atuação dos hackers.

Retomando a acepção positiva do termo, é importante demarcar que durante a realização desta pesquisa foi observado que a ética hacker é assumida como uma categoria nativa para os próprios hackers e para o Laboratório Hacker. Reconhecer a importância dessa atribuição é central para compreender o seu significado, de modo que isso demarca o percurso da presente pesquisa.

Levy (1984, p. 39-49), um dos pioneiros a estudar o tema, define que, inicialmente, o

conceito de ética hacker esteve ligado à crença de que o computador pudesse criar um mundo melhor. Para este autor o objetivo desta ética era também partilhar um conjunto de imperativos ligados à informação livre, descentralização da autoridade, meritocracia e estética (*idem*).

Apresentando o argumento de transgressões aos princípios originais, Steven Mizrach (s.d.) analisa que, para muitos autores, como o próprio Steven Levy, as características iniciais da ética hacker nas décadas de 1950-60 não podem mais ser verificadas em período recente. Entretanto, em sua pesquisa sobre hackers na década de 90, Mizrach aponta que, ainda que hajam novos valores, associados a novos contextos e práticas, não é possível classificar os hackers contemporâneos como antiéticos.

Para Mizrach, os hackers da geração de 1990 possuem um sistema ético que abrange antigos e novos elementos, que respondem a fatores como a mudança das tecnologias dos computadores, indicadores sociais, práticas das indústrias de computadores e a demografia geracional. Mais recentemente, autores como Pekka Himanem (2001) e Antonio Lafuente (2013), demonstram que a ética hacker continua suscitando valores e quebra de paradigmas. Para estes autores tais características não estão restritas aos computadores e podem ser transpostas, por exemplo, ao universo profissional.

Himanem (2001) faz um contraponto com a Ética Protestante, analisada por Weber (2003), no clássico “A Ética Protestante e o Espírito do Capitalismo”. Enquanto na análise de Max Weber sobre o protestantismo o trabalho está relacionado ao dever, sendo o capitalismo expoente da predestinação e salvação, para a ética hacker, no entanto, Himanem (2001, p. 3-19) apresenta, em análise de diversos expoentes da cultura hacker, características como alegria, entusiasmo, inspiração, interesse, prazer e até mesmo paixão.

O tema do trabalho, e suas diferentes acepções, também faz pensar em burocracia, tema problematizado por Levy (1984, p. 40). O autor analisa que “burocratas escondem atrás de regras arbitrárias (ao contrário dos algoritmos lógicos pelos quais máquinas e programas de computador operam): eles invocam essas regras para consolidar poder, e percebem a ameaça do impulso construtivo de hackers” (Levy, 1984, p. 41, tradução nossa¹⁶).

¹⁶ Bureaucrats hide behind arbitrary rules (as opposed to the logical algorithms by which machines and computer programs operate): they invoke those rules to consolidate power, and perceive the constructive impulse of hackers as a threat.

Este último aspecto, o da burocracia, também foi problematizado por Weber (2004). Entretanto, o sociólogo alemão sugere para o termo um sentido positivo, de superação de um modelo de administração que se caracterizava por privilégios pessoais. Para Weber a burocracia, por meio de normas e regulamentos, tem como objetivo a racionalidade e eficiência. Não obstante, o autor considera que é preciso cuidado para não transformá-la em uma “jaula de ferro”, ou seja, uma prisão, que poderia resultar em processos com ausência de espírito e coração. Nas palavras de Weber,

Ninguém sabe quem viverá, no futuro, nesta prisão ou se, no final deste tremendo desenvolvimento surgirão profetas inteiramente novos, ou se haverá um grande ressurgimento de velhas idéias e ideais ou se, no lugar disso tudo, uma petrificação mecanizada ornamentada com um tipo de convulsiva auto significância. Neste último estágio de desenvolvimento cultural, seus integrantes poderão de fato ser chamados de ‘especialistas sem espírito, sensualistas sem coração; nulidades que imaginam ter atingido um nível de civilização nunca antes alcançado’ (Weber, 2003, p. 86).

Outro autor que reporta uma analogia ao campo do trabalho é Lafuente (2013). Ele apresenta o argumento que a ciência moderna sempre foi hacker: livre, aberta, pública, acessível, autogerida, altruísta, horizontal e cosmopolita. De acordo com Lafuente, essas características atribuídas hackers podem ser encontradas em profissionais de outras áreas, que compartilham um trabalho duro, transparente, honesto e, ao mesmo tempo, divertido, colaborativo e aberto.

Os autores discutidos nesta seção são centrais para a compreensão da ética hacker como uma ética de solidariedade e quebra de paradigmas, além de pública, aberta e acessível. No caso do LabHacker da Câmara dos Deputados, discutir essa perspectiva é oportuno por permitir refletir sobre o local em que a iniciativa se instala (bem como sobre a própria administração pública, de forma mais ampla), e verificar a relação da população com os políticos, em especial nos processos legislativos, e como este conjunto de imperativos agrega novos e importantes elementos às concepções de democracia e de participação. Assim como o entendimento nativo, a ética hacker se transformou em eixo central desse trabalho, que busca analisar as implicações de assumir esse conceito para pensar e implementar processos de comunicação pública.

Ademais, toda essa discussão sobre o trabalho, faz refletir sobre a própria organização do Laboratório Hacker. A maior parte da equipe é formada por servidores concursados, exceção a quatro técnicos, sendo dois programadores e dois designers (um deles de interface).

Os servidores, por sua vez, desenvolvem atividade associadas como pesquisa, comunicação, gestão, planejamento e articulação com outros setores da Casa. Conforme analisa um servidor, os programadores e designers desenvolvem uma parte mais intelectual e que necessita concentração, enquanto eles têm uma atuação mais burocrática (ainda que associada a busca por inovação).

Esse arranjo organizacional é interessante para refletir como espaços tradicionais governamentais podem buscar reconhecer e aprender com outras formas periféricas de conhecimento e produção. Desse modo, este estudo também se propõe a contribuir para refletir sobre os desafios de práticas de vanguarda em estruturas tradicionais.

CAPÍTULO 2 - REFERÊNCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

Em sintonia com a ética hacker do compartilhamento e como demarcado anteriormente, esta pesquisa se propõe a pensar o LabHacker sob o prisma da cultura e da comunicação. Nesse sentido cabe analisar como o objeto pode ser pensado em relação a cada uma dessas duas áreas, bem como as inter-relações e interseções entre ambas.

Uma categoria que se revela fundamental na pesquisa sobre hackers, por constituir e estruturar simbolicamente os dois campos é a linguagem, que será problematizada no início deste capítulo e que define as relações sociais e culturais. O interesse de pesquisa reside especialmente na linguagem de programação e seus códigos, bem como no fato dela estar associada aos hackers e, assim, extrapolar a perspectiva restrita aos meios, e se voltar à ampliação do acesso à informação e à democracia.

O objeto desta pesquisa perpassa muitas áreas de conhecimento de modo que foi necessário recorrer a metodologias de pesquisa que possibilitem interlocuções mais amplas, considerando a noção de fato social total apresentada na introdução. Nesse sentido, assumimos a comunicação como um campo multidisciplinar (LOPES, 2000/2001 e MARTINELLI, 2011) e a cultura como uma rede de significados tecida pelos indivíduos (GEERTZ, 2011), mas também campo de disputa por poder (HALL, 1997).

Esses fatores embasam a decisão em adotar uma metodologia de inspiração etnográfica, de modo a mapear o significado do LabHacker e da sua atuação, bem como o sentido que pessoas envolvidas no projeto atribuem ao mesmo e ao seu engajamento. Além disso, será tomado como referência o texto de Latour e Woolgar (1997) “A vida de laboratório: a produção dos fatos científicos”, central para a construção de uma reflexão crítica sobre o próprio processo de elaboração desta pesquisa, e guia para as discussões sobre as especificidades do campo que emergiram durante a realização do trabalho e serão discutidas neste capítulo.

2.1. A linguagem como ponto de partida para discutir cultura e a comunicação

Neste trabalho, que transita entre atores governamentais e da sociedade civil organizada, pretende-se considerar a linguagem como campo dialógico e de relação com o outro. Para Mikhail Bakhtin, linguista russo, a palavra tem justamente essa função. Em seus termos,

Toda palavra serve de expressão a um em relação ao outro. Através da palavra, defino-me em relação ao outro, isto é, em última análise, em relação à coletividade. A palavra é uma espécie de ponte lançada entre mim e os outros. Se ela se apoia sobre mim numa extremidade, na outra apoia-se sobre o meu interlocutor. A palavra é o território comum do locutor e do interlocutor (BAKHTIN, 2006, p. 115).

Assim como Bakhtin, Stuart Hall também ressalta a importância da linguagem e relaciona com um tema que reconhece ter centralidade sociopolítica: a cultura. Para Hall (1997), “cultura não é nada mais do que a soma de diferentes sistemas de classificação e diferentes formações discursivas aos quais a língua recorre a fim de dar significado às coisas” (HALL, 1997, p. 10). Para este autor a forma como definimos as coisas também define as relações de poder.

Em relação aos sujeitos que diz respeito esta pesquisa, os hackers, é importante conhecer as classificações e discursos como, por exemplo, os que dizem respeito a sua ética. Também em consonância com Hall, esta pesquisa busca superar perspectivas dualistas e, para além de polarizar entre críticas e elogios aos hackers, o objetivo é problematizar os significados de sua atuação e, principalmente, da adoção dessa ética hacker em processos internos do poder legislativo federal.

Nessa tarefa é preciso ressaltar a complexidade que o termo e as práticas hackers abrangem. Tarin e Mendes (2013) analisam que os hackers tanto se apropriam de uma linguagem em códigos, quanto, por seus diversos usos, se definem e, até mesmo, se distinguem.

(...) o trabalho dos hackers consiste basicamente em se apropriar de uma ou mais linguagens [códigos] e colocá-la(s) a serviço da rede. Já as aplicações, ou melhor dizendo, as expressões deste trabalho, que são muitas, podem ir do desenvolvimento de programas em rede à atividade solitária - na realidade na maioria das vezes arquitetada em rede mas certamente de forma “oculta” o que provoca uma imagem de ação individual - de invadir sistemas para vazarem informações secretas de governos e empresas, passando pela reapropriação de saberes e posterior abertura de programas construídos no contexto [e nos limites] da propriedade intelectual assim como a disponibilização das mais variadas obras intelectuais não se importando com as questões legais envolvidas. A distinção, ou melhor, a opção entre uma atividade ou outra, podendo ser mais de uma, assim como o modo como cada uma delas se articula com um “todo” obedecem a critérios políticos e/ou éticos. Há hackers que vão dizer que quem invade sistemas não é hacker. Assim como outros que vão dizer que quem pratica pirataria não é hacker, assim como alguns hackers que invadem sistemas vão dizer que quem só desenvolve softwares livres não é hacker. Contudo esse “todo” não deixa de ser um ambiente aberto e articulado sendo esta multidão de hackers, com as suas mais variadas atuações, potencializadores na criação de pontes que ligam as autoestradas da informação e comunicação aos múltiplos caminhos que constituem a democracia. (TARIN e MENDES, 2013, p.106)

Mesmo que haja a distinção interna, e se revele um grupo heterogêneo, é oportuno observar que surge, em relação ao “todo”, a metáfora da ponte, citada também mais acima, em referência a Bakhtin, e anteriormente na entrevista com o servidor, em que o mesmo relata a atuação em termos de construir uma ponte entre democracia representativa e participativa. No atual contexto em análise a ponte é tratada como um elo comum entre os hackers e que liga, de um lado, a comunicação e a informação, e de outro, os múltiplos caminhos da democracia.

É interessante observar que tal proposta se encontra em consonância com a do LabHacker, que é uma alternativa, proposta no âmbito do legislativo, com o intuito de realizar essa ligação. Este trabalho se preocupa em analisar como o código de programação é transposto para contexto de cultura, de forma mais ampla, e permite desenvolver um novo código de interação com a população no sentido de reprogramar a política pela ampliação da participação popular e da transparência em processos legislativos. Nesse sentido, o pensamento de Geertz (2011) auxilia a interpretar tais construções:

Acreditando, como Max Weber, que o homem é um animal amarrado a teias de significados que ele mesmo teceu, assumo a cultura como sendo essas teias e a sua análise; portanto, não como uma ciência experimental em busca de leis, mas como uma ciência interpretativa à procura do significado (GEERTZ, 2011, p. 4).

A partir dessa metáfora de teias, cabe considerar para a experiência do LabHacker os locais em que estas estão sendo tecidas e como ela se relaciona e pode ser transposta a outros contextos. Em relação ao local, Soares (2012) fez a análise das relações entre internet, povo e poder legislativo. O autor destaca vantagens para o sistema democrático com a utilização do meio digital:

Canais digitais de participação e deliberação desenvolvidos em parlamentos trazem pelo menos três grandes benefícios ao sistema democrático: ganho de legitimidade no processo decisório, aumento informacional por meio do aproveitamento da inteligência coletiva na elaboração legislativa e crescimento da transparência sobre os atos legislativos. (SOARES, 2012, p. 26).

É preciso considerar também, ainda que a iniciativa tenha base local, que tendo em vista o princípio hacker do cosmopolitismo e da busca por um mundo melhor, mencionados anteriormente, é preciso compreender que a iniciativa dialoga com contextos mais amplos, e está imersa em outras teias. Em meio a essa amplitude cabe considerar, como postula Sahlins (1997), que a cultura, ao invés de se dispersar, revela movimentos que a caracterizam. Assim, na análise que está se desenhando, cabe verificar as alternativas que podem significar formas de reagir, resistir e transformar as maneiras de lidar com a política e com a informação.

Marchiori (2006) ressalta, de forma contundente, que os conceitos de cultura e comunicação são indissociáveis e estratégicos para as organizações. Nesse sentido, é importante refletir sobre os objetivos e táticas da Câmara dos Deputados para receber e propiciar que esta experiência se desenvolva e dialogue com seus públicos.

2.2. Reflexões sobre pesquisa em comunicação e etnografia

Vassallo de Lopes (2000/2001, p. 47-48) compreende a comunicação como um campo multidisciplinar, tanto em relação aos seus conceitos, quanto a suas aplicações. Para a autora existe uma convergência e sobreposição de temas e metodologias, entre pesquisadores das ciências sociais e humanas.

Vassallo de Lopes também percebe para a comunicação, além dos campos científicos e educativos, o profissional, voltado para a aplicação do conhecimento e vínculos variados com o mercado de trabalho (*idem*). Tal abertura da comunicação, de que trata a autora, permite na análise concreta do LabHacker buscar reconhecer diferentes formas de acessar, processar, produzir e compartilhar informações.

Martinelli (2011) também discute a interdisciplinaridade da área da Comunicação, refletindo especificamente a relação com a antropologia. Não obstante a possibilidade de interlocução entre as duas áreas, a autora ressalva que a etnografia pode ser - e geralmente é - experimentada de forma distinta para os comunicólogos e antropólogos. Tendo em vista que o pesquisador em comunicação se ocupa de fenômenos intrínsecos à sua sociedade, o exercício de realizar o estranhamento requer menos tempo que a etnografia tradicional, que percorre o caminho inverso de tornar o exótico em familiar.

Uma complexidade a ser ponderada refere-se ao fato do Laboratório Hacker ter características possíveis de serem consideradas como ambíguas, pois ao mesmo tempo em que o fenômeno é familiar, por estar inserido em nossa cultura, especialmente a política, os hackers utilizam-se de uma linguagem específica, dos códigos de programação. Todavia, essa especificidade não é empecilho para o olhar etnográfico proposto aqui, considerando o método fornecer respostas para observar o que é ou não familiar.

Da Matta (1978) reflete sobre as transformações em exótico e em familiar, considerando que tal qual na audição de um *blues*, o pesquisador em campo deve aguardar que o objeto de investigação revele elementos não esperados, imprevisíveis. Para o autor tal objetivo pode ser alcançado, seja por meio do desligamento emocional (tornar o familiar em exótico) ou das apreensões cognitivas (tornar o exótico em familiar).

Essa inspiração metodológica se justifica em virtude da etnografia provocar o olhar do pesquisador sobre elementos da cultura com o difícil desafio de produzir uma “descrição densa”, conforme sugere Geertz (2011). Este autor ressalta as complexidades de tal tarefa:

O ponto a focar agora é somente que a etnografia é uma descrição densa. O que o etnógrafo enfrenta, de fato – a não ser quando (como deve fazer, naturalmente) está seguindo as rotinas mais automatizadas de coletar dados – é uma multiplicidade de estruturas conceituais complexas, muitas delas sobrepostas ou amarradas umas às outras, que são simultaneamente estranhas, irregulares, implícitas, e que ele tem que, de alguma forma, primeiro apreender e depois apresentar (GEERTZ, 2011, p. 7).

Como boa parte das “estruturas conceituais complexas” do LabHacker está na internet, é preciso considerar metodologicamente também esse espaço como campo de pesquisa, para buscar compreender a multiplicidade de suas interações, e quando ela está amarrada ou sobreposta a outras estruturas. Nesse sentido, a pesquisa de Miller e Slater (2001), sobre uma região em Trinidad e os usos que os habitantes locais fazem da internet, é inspiradora, sobretudo pela forma como os autores propõem uma abordagem específica para pesquisas em ambiente digital:

A este respeito, nos encontramos alienados da geração anterior de produções sobre a Internet que se preocupava na Internet principalmente com as noções como 'ciberspaço' ou 'virtualidade'. Estes termos focavam na maneira que essa nova mídia parecia ser capaz de constituir espaços ou lugares apartados do resto da vida social ("vida real" ou a vida off-line), espaços nos quais novas formas de sociabilidade estavam emergindo, bem como bases para novas identidades, como as novas relações de gênero, "raça" ou ontologia (MILLER; SLATER, 2001, p. 4, tradução nossa¹⁷).

¹⁷ In this regard, we find ourselves quite alienated from the earlier generation of Internet writing that was concerned with the Internet primarily through such notions as 'cyberspace' or 'virtuality'. These terms focused on the way which the new media seemed able to constitute spaces or places *apart from* the rest of social life ('real life' or offline life), spaces in which new forms of sociality were emerging, as well as bases for new identities, such as new relations to gender, 'race', or ontology. (MILLER; SLATER, 2001, p. 4)

Ao se afastar dos conceitos "ciberespaço", "virtualidade", "vida real" e "vida off-line", estes autores se voltam para a análise da internet integrada à vida social. Para Miller e Slater (2001), a tônica de uma etnografia não deve estar na tecnologia em contextos particulares, mas sim em como esta se relaciona com as normatizações, as restrições e possibilidades que podem tomar forma prática. É nesse sentido que consideram:

Recentemente, uma etnografia jamais poderia ser sobre a Internet, onde é considerada meramente como uma série de tecnologias em contextos particulares. As formas culturais que observamos compreendem tecnologias já tão inextricavelmente ligadas pela ordem normativa, restrições práticas, possibilidades, metáforas e expressões como terem se tornado formas de prática (MILLER; SLATER, 2001, p. 193, tradução nossa¹⁸).

A análise de Miller e Slater (2001) é oportuna para se considerar como o LabHacker utiliza a internet para dialogar com o social. Especificamente, por estar dentro de uma das casas legislativas, a Câmara dos Deputados, a perspectiva desses autores também contribui pela atenção à ordem normativa e prática. A seguir passaremos a discutir outra peculiaridade do trabalho: o estudo de um laboratório.

¹⁸ Ultimately, an ethnography could never be about the Internet where this is considered merely as a series of technologies in particular contexts. The cultural forms we observe comprise technologies already so inextricably linked through normative order, practical constraints and possibilities, metaphor and idiom as to have become forms of practice. (MILLER; SLATER, 2001, p. 193)

2.3. Especificidades do campo: a pesquisa de um laboratório

Centenas de etnólogos visitaram todas as tribos imagináveis, penetraram florestas profundas, repertoriaram os costumes mais exóticos, fotografaram e documentaram as relações familiares ou os cultos mais complexos. E, no entanto, nossa indústria, nossa técnica, nossa ciência, nossa administração permanecem bem pouco estudadas (LATOUR e WOOLGAR, 1997, p. 17-18).

Para refletir sobre as especificidades do campo foi tomado como referência a obra “A vida de laboratório: a produção dos fatos científicos”, no qual Latour e Woolgar (1997) narram uma etnografia pioneira em laboratório. O campo desse estudo foi realizado pelo francês Bruno Latour, durante dois anos, no laboratório de Neuroendocrinologia do Instituto Salk, localizado na Califórnia (EUA). A análise etnometodológica reflete sobre as especificidades de transpor o método etnográfico, associado a costumes exóticos e à periferia, para estudos menos recorrentemente encontrados, voltados ao centro e às ditas “sociedades complexas”.

Apesar do laboratório estudado *in loco* por Latour ser mais tradicional, o estudo traz diversas reflexões para o objeto aqui investigado. Além do desafio de realizar uma etnografia em uma sociedade envolvente, que coloca o pesquisador ao lado de seus pares¹⁹, o trabalho pondera sobre a metalinguagem (ou seja, sobre gerar conhecimento sobre uma outra linguagem). Para os autores é preciso, por meio do exercício de familiaridade e distanciamento, uma “metalinguagem que não deixe nada a dever a linguagem que se quer analisar” (LATOUR e WOOLGAR, 1997, p. 26).

Assim, como no estudo de Latour e Woolgar, ainda que no campo se encontre características de proximidade (os autores citam o fato de serem pesquisadores e ocidentais), nele também estão postos elementos que ajudam o distanciamento e estimulam lançar um novo olhar sobre o objeto. No caso do LabHacker a linguagem de programação é o dado sobre o qual não há qualquer familiaridade por parte deste pesquisador. Também como a Califórnia é exótica para

¹⁹ Os autores colocam que essas pessoas podem ser inclusive mais fortes, ricas e influentes no próprio meio universitário, tendo o estudo das elites, em comparação ao estudos dos pobres, maior possibilidade que a metalinguagem do pesquisador seja bombardeada. (Latour; Woolgar 1997, p. 27).

Latour e Woolgar, a Câmara dos Deputados pode ser entendida como um ambiente bastante peculiar em seus processos de trabalho e ritos.

Outra ponderação do texto de Latour e Woolgar diz respeito aos desafios de tal empreendimento, retratados sobre o tópico “Os limites de um estudo de laboratório” (1997, p. 31-34). Para os autores, “a grande diferença entre a etnografia clássica e a das ciências reside no fato de que o campo da primeira confunde-se com um território, enquanto o da segunda toma a forma de uma rede” (Latour e Woolgar 1997, p. 31).

O alerta sobre a dimensão espacial e a forma também é válido para o Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados. Apesar de o laboratório existir fisicamente em Brasília, os hackers e conhecimentos que podem ser úteis a esse espaço estão dispersos e sendo produzidos em diversos locais do país e do mundo, sendo importante reconhecer o limite, escolhas e possibilidades metodológicas de permanecer em um espaço sem percorrer indefinidamente a rede.

Durante a realização da pesquisa, houve a possibilidade de acompanhar uma apresentação do Laboratório Hacker ao Programa Estágio-Visita, projeto em que os deputados podem indicar até dois universitários, por ano, para conhecerem de perto as atividades no parlamento (Câmara dos Deputados, 2015). Nessa oportunidade foi apresentado o slide abaixo que contempla a diversidade de atores que compõe a rede de colaboração do Laboratório Hacker.



Figura 1 - Rede Cidadã Colaborativa.

Crédito: Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados. CC BY-SA 4.0

Deve se registrar que esta pesquisa alcançou principalmente os próprios servidores do Laboratório Hacker. Além de acompanhar apresentação ao Programa Estágio-Visita também ocorreram presencialmente duas entrevistas em profundidade, sendo cada uma delas realizada com dois servidores distintos.

Cabe uma breve reflexão sobre a opção metodológica de se preservar a identidade dos servidores que foram entrevistados e se caracterizaram como informantes desta pesquisa. A escolha por não mencionar os nomes deles se deu no sentido de preservar, de um lado, o olhar crítico e a confiança no compartilhamento das informações, e de outro, temas que foram levantados por esta pesquisa e que poderiam ser enquadrados como sensíveis. Além dessas particularidades, o anonimato também diz respeito a uma percepção que alguns assuntos, ideias e valores retratados se caracterizarem como coletivos e aparecerem de forma semelhante nas entrevistas.

Reconhecendo os limites e possibilidades deste empreendimento foi possível percorrer parte da rede também por meio de páginas na internet de atores externos que mantiveram contato com o LabHacker e em estudos de caso das redes sociais onde o LabHacker está presente. Finalmente, vale dizer que esta pesquisa se caracteriza por uma combinação de métodos justamente em função da complexidade do objeto aqui demarcado.

CAPÍTULO 3 – A COMUNICAÇÃO DO LABORATÓRIO HACKER COMO ELO DE INVESTIGAÇÃO CULTURAL

Tendo discutido até aqui os conceitos de hacker e um referencial teórico-metodológico para refletir sobre a experiência, é chegado o momento de analisar como a iniciativa tem se expressado, percebendo, por um lado, como ela se articula com a inspiração hacker, e por outro suas especificidades. O fato de muitas ações estarem na internet ajudou sobremaneira na elaboração dessas reflexões.

A comunicação do LabHacker pela internet vai além da descrição e veiculação de projetos e aplicativos desenvolvidos no Laboratório Hacker, ou seja, da utilização da rede para ação ter visibilidade e contribuir com a cultura da participação e transparência. Recorrentemente, como será visto o uso da rede mundial de computadores, como, por exemplo, por meio do blog e redes sociais, possibilita reflexões e interações da iniciativa, permitindo análises sobre o processo.

Desse modo, não bastasse a internet constituir um grande repositório do LabHacker, com arquivos em diversos formatos, que contemplam suas produções e história – e que essa pesquisa reconhece sua limitação de estudos de determinados casos específicos – as relações na internet muitas vezes suscitam a necessidade transpor a observação a outros espaços e ações, devido a possibilidade que a mesma abre. Assim, cabe enfatizar que, na análise realizada aqui, o enfoque não está restrito à tecnologia, como demarcado acima, mas está relacionado com a vida social, a ordem normativa e prática, de acordo com o proposto por Miller e Slater (2001) e discutido anteriormente.

3.1. O LabHacker na Internet – transmissão de valores, memórias e interações

A proposta desse tópico é realizar uma análise sobre como o Laboratório Hacker utiliza a internet, e como esse meio auxilia a transmitir e refletir os objetivos da iniciativa. Também cabe considerar que o espaço guarda a memória do projeto, registrando as diferentes ações, atores, eventos, discussões e tecnologias pelas qual passa a iniciativa.

Antes de entrarmos no conteúdo em si, é importante considerar que o Laboratório Hacker já teve o conteúdo do seu site vinculado ao domínio da Câmara (camara.gov.br), mas atualmente se encontra em um endereço externo (<http://labhackercd.net/>). Uma servidora do LabHacker explica as razões da hospedagem ter migrado para um contexto externo:

Existe na Casa um regramento para conteúdos de portal, para conteúdos do portal da Câmara, existe um comitê que faz o regramento, e a gestão de conteúdos do portal e existe toda uma questão de segurança também, né? Como a nossa proposta é um portal que seja mais interativo, né? E também uma construção colaborativa de conteúdos a gente precisou encontrar uma solução diferente para a publicação dos nossos conteúdos. (Entrevista ao autor, em 11/05/2015).

Conforme analisa a servidora, e em um exercício etnográfico de buscar se aproximar da forma de pensar da iniciativa, pode-se avaliar que a externalização do site se dê em sentido semelhante ao da definição utilizada pelo Laboratório para hackers: “pensar fora da caixa”. Além de questões técnicas, entrevista com outros dois servidores apontou a linguagem como característica que levou o LabHacker a ter um site próprio.

Servidor 1: Inclusive a gente usa uma linguagem que é diferente da linguagem institucional, Então, você acessa o nosso blog não é aquela linguagem técnica. É muito mais próximo do leitor, do que, por exemplo, o site da Câmara.

Servidor 2: E inclusive, uma coisa assim a se argumentar, se houver no futuro algum questionamento, não sei...tem laboratórios de inovação que fazem isso (...) por exemplo, ao próprio Mind Lab, na Dinamarca, eles são ligados a três ministérios e a prefeitura e eles tem o site deles lá. Site e design deles (...) Você entra no site do Mind Lab, não necessariamente você precisa estar dentro do site

de algum dos Ministérios (...) então, realmente, justifica toda a existência de um site a parte. (Entrevista ao autor, em 26/05/2015).

Entretanto, se por um lado a solução de migração para um site próprio, e não no domínio da Câmara, nem com a extensão do Governo (.gov), pode ser explicada pelas características que o diferenciam, e o aproximam a experiências de outros países como a do Mind Lab, da Dinamarca, por outro, tal separação faz refletir sobre como a ação está internalizada/institucionalizada dentro da Câmara dos Deputados.

Assim como na internet, recentemente, no final de abril de 2015, o LabHacker também teve alterado seu endereço físico para outro prédio dentro do complexo da Câmara. Inicialmente localizado no Anexo II, o LabHacker mudou-se no final de abril para o ANEXO IV da Câmara dos Deputados. Uma servidora da coordenação do LabHacker explica o motivo dessa outra mudança:

O espaço físico na Casa é uma questão, assim, bem problemática, né? Porque é muita gente e neste ano [2015] a gente teve a criação de algumas Comissões Especiais e de mais uma Comissão Permanente também. A gente ocupava um espaço, éramos o único órgão, fora do Departamento de Comissões, que ocupava o prédio das Comissões. Então, para acomodar essas novas Comissões a gente precisou... fomos convidados a liberar o espaço, né? E, de fato, no prédio que a gente ocupava antes hoje você só vai encontrar Comissões, né? (Entrevista ao autor, em 11/05/2015).

Com a mudança o Laboratório perde um tratamento diferenciado que tinha, mas é muito recente ainda para avaliar se isso pode representar alguma mudança de status, ou se diz respeito a consolidação da iniciativa. Durante a entrevista a servidora do LabHacker explica que, além da mudança física, também ocorreu a mudança na Direção da Casa, que naturalmente gerou expectativa quanto ao futuro do Laboratório Hacker e sobre o que seria esperado por essa nova gestão. Para ela o que está sendo observado é uma demanda muito positiva, principalmente da plataforma de participação, que é o e-democracia (edemocracia.camara.gov.br).

Para a servidora, temas que têm se destacado na nova legislatura, como, por exemplo, relacionados à Reforma Política, ao Pacto Federativo, à Mobilidade Urbana, também estão

abertos à participação do cidadão por meio dessa plataforma. Vale lembrar que, conforme apontado no início deste estudo, a Reforma Política e a Mobilidade Urbana, foram pautas das manifestações que ocorreram em 2013, o que revela o e-democracia como uma estratégia agora em um fluxo diferente, da Câmara para a sociedade.

Retomando ao tema da mudança física, para uma servidora do LabHacker a nova localização tem um ponto de vantagem. Ela informa que os gabinetes funcionam neste prédio e há o movimento grande de secretários parlamentares, um público que influencia os deputados. Ela avalia que, por serem pessoas de confiança e que muitas vezes planejam a agenda, a proximidade pode favorecer a percepção do serviço do LabHacker e da divulgação da transparência como conceito que pode gerar visibilidade ao parlamentar.

Considerando essas mudanças, nos dirigimos para o endereço da internet <http://labhackercd.net/>. Serão analisados alguns contornos que a iniciativa tomou e que estão registrados na página da iniciativa. Conforme também será visto este é o meio de divulgação de vários projetos que são concebidos no Laboratório Hacker.



Figura 2 – Página de entrada do site do Laboratório Hacker. (Laboratório Hacker, 2015a)

À primeira vista, a página inicial do Laboratório Hacker, apresenta um visual “clean” e agradável, mas que não revela muito sobre a experiência. Somente descendo a barra de rolagem podem ser conferidas as últimas notícias, a descrição de projetos e uma espécie de nota de rodapé. Neste último local há a informação da Resolução de criação, os objetivos da iniciativa e que o conteúdo do site está publicado sob a licença Creative Commons - Atribuição-CompartilhaIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0). Esta licença permite compartilhar e adaptar o material, desde que seja dado o crédito apropriado e o compartilhamento seja realizado sob a mesma licença.

No curso da pesquisa, após apresentação do Programa Estágio-Visita, foram solicitados por e-mail slides utilizados para serem reproduzidos nesta monografia. A resposta recebida também alertava para o uso da licença.

Aqui os slides pedidos. No entanto, por favor dar o Crédito ao Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados, conforme especificado pelo tipo de licença Creative Commons - Atribuição-Compartilha Igual.

Para fins de crédito, basta dizer: “Crédito: Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados. CC BY-SA 4.0”

Esta licença de materiais, cujas características estão reproduzidas no anexo deste trabalho, tem bastante afinidade com a perspectiva hacker, de abertura, possibilidade de colaboração e até mesmo modificação. Os demais projetos do LabHacker seguem a mesma orientação, no que diz respeito à abertura dos códigos e à linguagem de programação. A importância atribuída ao crédito (ainda que o licenciamento seja aberto ao compartilhamento e a adaptação), no entanto, remete a pensar na propriedade intelectual e no anonimato, temas que quando associados à cultura hacker, podem assumir distintas interpretações.

Na imagem da página de entrada (figura 1) podem ser identificadas três linhas, antes de a página ser rolada para baixo. Na primeira delas, parte superior, além da logomarca, informações sobre a iniciativa, há links para o Blog, Portal e-democracia, e acesso aos perfis do Laboratório Hacker no GitHub (voltado à construção colaborativa de softwares e as redes sociais), Twitter, Facebook e Flickr.

No centro da página são colocadas as chamadas com maior destaque. Atualmente²⁰ encontram-se nessa linha intermediária destaques para conhecer os projetos que participaram do Hackathon (maratona hacker), novamente o portal e-democracia e a Revista LabHacker, sobre as ações e projetos da iniciativa.

Na última linha dessa visualização inicial e parcial, está o link para alguns projetos da iniciativa, como o Retórica Parlamentar, o Painel Social, o Hackathon e o Mapa Participativo, além de aparecer novamente o e-democracia. Uma explicação para tamanho destaque ao e-democracia, conforme citado anteriormente, possivelmente seja a demanda da atual Direção da Casa.

3.2. O Blog do Laboratório Hacker e a criação da logo

Descendo um pouco a tela inicial da página do Laboratório Hacker é possível visualizar as chamadas para as últimas notícias, acontecimentos e textos produzidos pelo Laboratório Hacker. Essas chamadas conduzem a conteúdos postados no Blog.

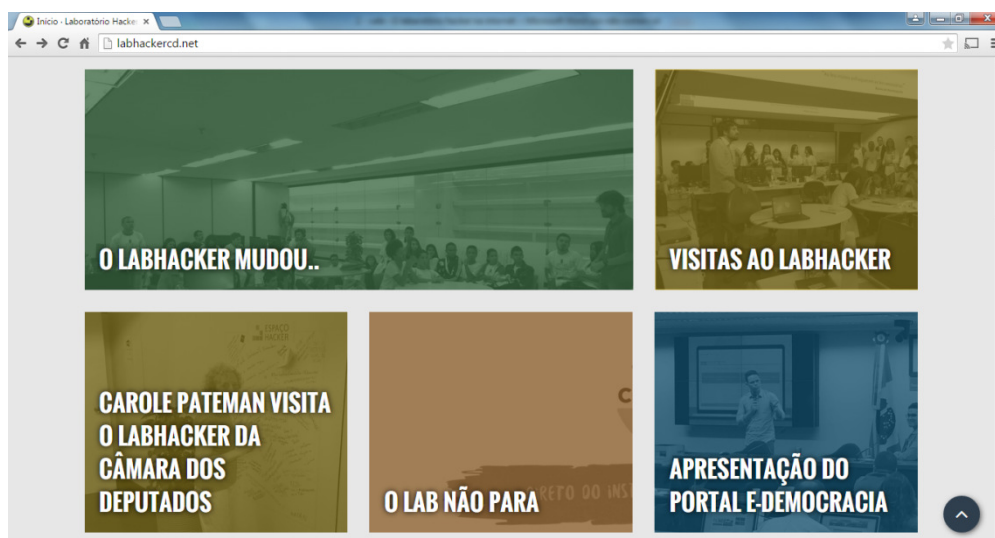


Figura 3 – Destaque para as últimas notícias do Blog na página de entrada do site do Laboratório Hacker. (Laboratório Hacker, 2015a)

²⁰ Acesso em 24 abr. 2015.

A linguagem do Blog – a qual, segundo relato do servidor mencionado anteriormente - é diferente do portal da Câmara e mais próxima ao leitor - utiliza fotos, imagens, vídeos, hyperlinks, negritos e exclamações. Muitas das postagens são repercutidas nas redes sociais em que o laboratório participa, evidenciando o potencial autorreferencial da ferramenta. Conforme explica outro servidor, as postagens são realizadas pelos próprios integrantes da iniciativa:

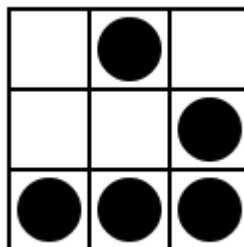
Todos os laboratórios de inovação fazem isso. Isso foi uma coisa que a gente não tinha bem, no início, e foi se esforçando. Acho que agora a gente já está bem melhor. A ideia, de que cada um de nós está fazendo uma atividade, tire fotos, documente, escreva (...) Pelo momento, assim, parecia que tinha uma tendência, de não, essa pessoa aqui vai ficar responsável por comunicação. Acho que agora a gente já entendeu que, não, qualquer um de nós é um potencial comunicador. Qualquer um de nós está fazendo um trabalho. Ali mesmo o pessoal que está fazendo desenvolvimento, eles já escreveram artigos para o nosso blog, muito legais. Eles também são potenciais....Tem uma divisão grosso modo, a questão prática, para questões, assim, para certas práticas do dia a dia acontece essa divisão, mas ela não é rígida (...). (Entrevista ao autor, 26/05/2015).

As postagens contam sobre eventos em que o LabHacker esteve presente e/ou organizou, aplicativos concebidos e em desenvolvimento, além de fatos do cotidiano, como, por exemplo, as pessoas que os visitam. Além disso, são um espaço no qual o Laboratório reflete sobre si mesmo. Exemplo disso é a postagem: “Por que um Laboratório Hacker?”, a qual, além de tratar da importância da iniciativa entre hackers e governo, relata a surpresa com que é recebida, a informação quando os integrantes da equipe contam que trabalham em um laboratório hacker na Câmara dos Deputados.

Essas surpresas em seus respectivos círculos sociais podem ser explicadas, em alguma medida, pela quebra de paradigmas a que se propõe a cultura hacker. Além disso, também evidencia um contraste com a cultura institucional e do serviço público, devendo ser considerada a presença em Brasília - capital federal, o fato de serem majoritariamente servidores públicos concursados e do legislativo ser um espaço bastante formal.

Outra postagem no Blog que demonstra observações sobre o próprio trabalho é a “Criando a logo do LabHacker”. Esta postagem revela a preocupação em associar o Laboratório ao espírito hacker e, simultaneamente, considerar o espaço institucional em que a iniciativa se instala.

Nossa identidade visual precisava demonstrar que o Laboratório Hacker estava em um espaço formal, institucional, mas com o papel de dialogar e internalizar uma cooperação com a cultura e com o espírito Hacker. (...) Comecei então a fazer pesquisa por referências visuais para Hacker. O que achei na Internet eram imagens que reforçavam (ou poderiam evocar) o sentido equivocado de Hacker como criminoso (...). Em outras imagens, havia símbolos fortes, muito associados a ativismo Hacker, como os dos piratas e da máscara de Guy Fawkes, mas cuja apropriação visual pela instituição poderia ser mal interpretada (Uma usurpação?). De toda a simbologia associada a Hackers, a mais adequada ao caráter de colaboração e diálogo que o LabHacker deseja fomentar era o do Glider:



O símbolo, proposto por Eric S. Raymond, remete ao Jogo da Vida que surgiu na década de 70 e tem regras simples de cooperação que levam a um desenvolvimento de sistemas e de padrões complexos inesperados (como na cultura Hacker, onde a colaboração entre os membros levam a resultados surpreendentes). Um dos componentes do jogo, o Glider foi escolhido pela simplicidade visual, bem apropriado para um símbolo. Com o enquadramento certo da arquitetura da Câmara, a cúpula e o prédio podiam ser fundidos com os elementos do símbolo Hacker. (LABORATÓRIO HACKER, 2015b)

As reflexões sobre a criação da logo marca fazem pensar no momento em que cultura organizacional institucionalizada se apropria da cultura hacker. Nesse sentido, são afastados símbolos negativos, há uma preocupação se seria usurpar a utilizar símbolos do hacker ativismo (como a máscara e dos piratas), mas ao mesmo tempo se escolhe uma simbologia específica, mais alinhada em forma, mas também em valores a que se propõe a iniciativa.

Após passar por ajustes gráficos, também narrados na postagem, chegou-se a versão atual da logomarca que representa a fusão entre a cultura hacker e a Câmara dos Deputados. Acompanha a imagem o texto “LABHacker Câmara dos Deputados”, em fonte que se assemelha a utilizada na programação de computadores



Figura 4 – Logomarca do Laboratório Hacker.

Assim, deve-se considerar que a imagem escolhida pelo Laboratório, contempla as referências simbólicas que sugere que os hackers podem levar “resultados surpreendentes” a Câmara. Especificamente, em relação à imagem hacker, que serviu de inspiração, cabe algumas considerações.

Eric Steven Raymond²¹, idealizador desse emblema hacker, que inspirou a logo do Laboratório, expressa em *home page* mantida por ele que: “usando este emblema você expressa simpatia com objetivos, valores, e a maneira de vida dos hackers” (RAYMOND, 2014, tradução nossa²²). Mas, o criador do desenho pondera que a designação como hacker, que ele trata como um título de honra, só pode ser conferida por outros.

Quando você coloca o emblema glider na sua página web, ou o usa na roupa, ou o exibe de alguma outra maneira, você está visivelmente associando-se com a cultura hacker. Isso não é bem a mesma coisa que se auto pronunciar como hacker - que é um título de honra que geralmente conferido por outros e não por si mesmo (RAYMOND, 2014, tradução nossa²³).

²¹ Hacker, programador e escritor.

²² Using this emblem, you express sympathy with hackers' goals, hackers' values, and the hacker way of living. (RAYMOND, 2014)

²³ When you put the glider emblem on your web page, or wear it on clothing, or display it in some other way, you are visibly associating yourself with the hacker culture. This is not quite the same thing as claiming to be a hacker yourself — that is a title of honor that generally has to be conferred by others rather than self-assumed. (RAYMOND, 2014)

Nesse sentido, cabe refletir como é a relação do Laboratório Hacker com os “outros”, para saber como sua identidade se constrói e se define. As redes sociais podem ser úteis nessa análise, uma vez que são por natureza espaços de interação e que guardam uma memória institucional/coletiva. Como esses espaços se caracterizam pela grande diversidade, foi definido para cada rede social em que a iniciativa está presente uma breve análise através de estudo de casos específicos, que permitem reflexões mais gerais sobre as relações estabelecidas pelo LabHacker com os valores hackers.

3.3. O GitHub e o acesso a notas fiscais de despesas

O primeiro dos links para sites externos que a iniciativa tem conta, em ordem de disposição no site, é o GitHub (<https://github.com/labhackercd>). O site apresenta ferramentas que poderiam situá-lo como uma rede colaborativa, mas que, através de entrevistas com os servidores envolvidos no projeto, ainda que se cogite essa possibilidade, foi explicado o funcionamento como um repositório voltado à programação.

Diversas aplicações desenvolvidas e/ou relacionadas à atuação do Laboratório Hacker estão registradas nesse espaço, seja em linguagem de programação ou em arquivos de textos. Muitas delas estão relacionadas à Maratona Hacker (Hackathon), que ocorreu em 2014, com o tema Gênero e Cidadania, e que por meio da ferramenta disponibiliza os projetos dos participantes em códigos abertos.

Um dos tópicos dentro do “Repositório para reportar erros e sugestões em relação aos dados abertos atuais da Câmara dos Deputados” discute – ainda que não seja propriamente um erro - como acessar as notas fiscais de despesas.



Figura 5 – Debate sobre como acessar nota fiscal de despesas no GitHub. (Laboratório Hacker, 2015c)

Na tela reproduzida acima um usuário pede auxílio com relação ao link para acessar as notas fiscais das despesas (da Câmara dos Deputados) e outro responde com o objetivo de auxiliá-lo. O que se dispôs a ajudar posta um link, como exemplo, que se refere às despesas de um lanche, cuja nota e endereço na internet seguem reproduzidos a seguir.

SERVICO NAC. DE APRENDIZAGEM COMERCIAL - SENAC
 PC DOS TRES POD. CAM. DOS DEP. PARTE LANCH. DO
 PLENARIO - ZONA CIVICO ADM PLANO PILOTO BSB-DF
 CNPJ:33.469.172/0006-72
 IE:07317349/007-29
 IM:07317349/007-29
 24/02/2015 18:30:45 CCF:059091 COD:113606

CUPOM FISCAL

| ITEM | CODIGO | DESCRICAO | QTD. | UN. | VL UNIT (R\$) | ST | VL ITEM (R\$) |
|-----------|--------|--|------|-----|---------------|----|---------------|
| 001 | 1 | AGUA COM GAS 1Un F1 | | | 2,50 | | 2,50 |
| 002 | 4 | COCA-COLA 1Un F1 | | | 2,50 | | 2,50 |
| 003 | 1116 | S NAT LARANJA 1Un T12.00% | | | 3,00 | | 3,00 |
| 004 | 2420 | MISTO QUENTE 3Unx4.00 T12.00% | | | 12,00 | | 12,00 |
| 005 | 2450 | CAFE EXPR C/ LEITE (LONGO) 1Un T12.00% | | | 3,00 | | 3,00 |
| TOTAL R\$ | | | | | | | 23,00 |
| Dinheiro | | | | | | | 50,00 |
| TROCO R\$ | | | | | | | 27,00 |

MD-5:34BCFED9637326FEB820BF8B0EFF7F13
 Val Aprox Tributos R\$6,82 (29,64%) Fonte: IBPT
Cartao:26 199/Pedido:6474
 8
 ECF:001 - Conf. de Mesa - CER:0167 - COD:113603
 BEMATECH 0800-708-3632
 Serie:96705440
 Aplicativo:MisterChef.net 01.55

97TJ6TR9 8EW8KFR\$ NDTUCKQ0 86Q06NR8 79P5FBORBAOP
 BEMATECH MP-2100 TH FI ECF-IF
 VERSAO:01.01.01 ECF:001 LJ:0001
 QQQQQQQQQQIPYR10YQ 24/02/2015 18:30:48
 FAB:BE050875610000011573

Figura 6 – Imagem de uma despesa da Câmara dos Deputados. (Disponível em: <
<http://www.camara.gov.br/cota-parlamentar/documentos/publ/3026/2015/5612959.pdf>>).

O acesso aos dados, conforme exemplo acima, permite verificar os detalhes da despesa. Muito além de três mistos quentes, com quatro bebidas variadas (água com gás, coca-cola, suco natural de laranja e café expresso com leite longo), mostram as possibilidades da tecnologia, para acompanhar as despesas públicas.

Todavia, a informação disponibilizada não era exatamente a que o usuário buscava, que dizia respeito ao procedimento para descobrir o número do documento. Descendo a barra de rolagem (mais abaixo do que a imagem reproduzida anteriormente - figura 5 - permite visualizar) é possível ler que aquele que tinha se disposto a colaborar também ficara interessado na solução, que é informada por uma terceira pessoa, atendendo a convite daquele que iniciou o debate.

A pessoa que começou o tópico, trazendo o questionamento, tem em seu perfil a informação que é de São Carlos (SP) e a que o que trouxe a resposta definitiva é de Teresina (PI). A primeira pessoa que se dispôs a ajudar não tem em seu perfil a informação sobre a

localização. Os três estão interessados sobre a prestação de contas, na Câmara dos Deputados, e utilizam-se do espaço do LabHacker no GitHub com esse intuito.

Por meio desse perfil o LabHacker auxilia com a cultura de transparência dos gastos públicos. Simultaneamente também entra em jogo, no caso em análise, a colaboração que, como discutido ao logo deste trabalho, é uma característica da cultura hacker.

É possível pensar que na internet, sobretudo em sites voltados a computação e softwares, são comuns usuários se auxiliando mutuamente em fóruns semelhantes. Todavia, o sinal diacrítico (– ou seja, aquele que marca diferencialmente) o espaço mantido pelo LabHacker é a colaboração se dar com o intuito de acessar despesas públicas da Câmara dos Deputados.

3.4. O Twitter, questões de gênero e o relacionamento com os deputados

Se no GitHub a característica da colaboração é favorecida pela especificidade daqueles que trabalham com informática, de forma mais geral, cabe refletir quais são as particularidades que aparecem em outros espaços mantidos pelo Laboratório Hacker. Seguindo a mesma disposição em que se encontra o link na página institucional do LabHacker, passaremos à análise da conta Twitter da iniciativa (<https://twitter.com/LabHackerCD/>).



Figura 7 – Visualização de Tela de entrada do Twitter do Laboratório Hacker (LABORATÓRIO HACKER, 2015d)

A imagem escolhida para a capa do Twitter mostra pessoas trabalhando na sala do LabHacker. No canto inferior há uma tela com o projeto Retórica Parlamentar aberta (aplicativo que permite a análise dos discursos dos deputados e a visualização dos temas em forma de bolhas, e será tratado mais adiante em tópico específico). Nessa imagem inicial também é possível ler a descrição: “*O Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados promove ações colaborativas visando o aprimoramento da transparência legislativa e da participação no Parlamento*”.

Com a primeira publicação em janeiro de 2014, mês em que o laboratório hacker tem o início das suas atividades, atualmente²⁴ o Twitter do LabHacker tem 225 tweets, segue 253 perfis e possui 231 seguidores. Não obstante a quantidade razoável de postagens, uma média de 14,06 por mês²⁵, são poucas as interações com outros usuários, por meio de curtidas ou retweets, e isso pode ser um reflexo do pequeno número de seguidores. Também chama atenção que no mês em que ocorre esta análise, abril de 2015, não houve nenhuma publicação do Laboratório Hacker nessa rede social.

²⁴ Acesso em 25 abr. 2015.

²⁵ Cálculo com base em 225 tweets, divididos por 16 meses, janeiro de 2014 a abril de 2015.

Passando a uma análise mais voltada ao conteúdo, os tweets, assim como em outras organizações, são em boa parte autorreferenciais. Além de mencionarem outras ações que ocorrem na Câmara e que envolvem os deputados, as publicações tratam, principalmente, sobre as reuniões, eventos e espaços em que o LabHacker esteve envolvido e à frente.

A palavra “Hackathon”²⁶, referente à maratona hacker realizada na Câmara dos Deputados, por exemplo, possui 35 menções²⁷, que trataram sobre a programação do evento, projetos, participantes e resultados. É preciso considerar que alguns tweets, ainda que não mencionem a palavra Hackathon, dizem respeito ao evento, como a postagem reproduzida na figura 7 (abaixo), que aborda uma conversa do deputado Jean Wyllys (PSO – RJ) com hackers, sobre o enfrentamento da intolerância, durante a segunda edição do evento que teve o tema Gênero e Cidadania.



Figura 8 – Postagem do Twitter do Laboratório Hacker durante o Hackathon 2014, sobre Gênero e Cidadania (LABORATÓRIO HACKER, 2015d.)

Outros parlamentares também participaram do evento, como o então senador Eduardo Suplicy (PT-SP). Ainda que o projeto tenha grande potencial são poucos os parlamentares que estão mais envolvidos.

²⁶ A metodologia de Maratonas Hackers ocorre em todo o mundo e em diferentes instituições.

²⁷ Em alguns tweets a menção ao Hackathon aparece mais de uma vez, sendo registrada a *hashtag* ao final da postagem #hackathon.

“A gente lida com frequência, assim, de 10% dos parlamentares que têm mais interesse, que visitam, que demandam, que nos acionam”, avalia uma servidora do projeto. Entretanto, se for considerado o número total de deputados, que são 513, o percentual pode ser relativizado. A servidora conta que um dos principais argumentos utilizados é que a transparência pode dar visibilidade a um bom trabalho:

A transparência e a visibilidade do trabalho parlamentar são duas faces da mesma moeda. Quer dizer, na medida em que você dá transparência à atividade parlamentar, para a atuação do parlamentar, você pode estar trazendo visibilidade para o bom trabalho que ele faz. Essa é a argumentação que a gente procura usar. Quer dizer, a transparência, ela pode trazer... desde que o trabalho seja um trabalho consistente e positivo, ela vai trazer visibilidade para esse trabalho, né? (Entrevista ao autor, em 11/05/2105).

Voltando ao Twitter, Além informar sobre o espaço de contato entre hacker e parlamentares, a rede social também permitiu, nas postagens relacionadas ao Hackathon de Gênero e Cidadania, registrar alguns dos projetos participantes dessa maratona. Os projetos participantes abrangeram temas diversos, como participação da mulher na política; discriminação contra Lésbicas, Gays, Bissexuais e Transgêneros (LGBT); violência obstétrica; violência contra a mulher, dentre outros.

O site “Eu Tirei” (<http://cardume.art.br/eutirei>), por exemplo, aposta que é preciso falar sobre o aborto. Para isso apresenta dados e informações sobre o tema e conta com uma área para o compartilhamento de histórias pessoais, com o objetivo de gerar solidariedade com mulheres que passam por essa situação.

Assim como o “Eu Tirei”, as formas como foram tratados esses temas (muitos deles complexos, inclusive para o próprio legislativo, que têm bancadas que são conservadoras em relação a determinadas questões, como as religiosas) assumiu contornos criativos, envolvendo tecnologia, jogo, aplicativo de celular e aplicação web. Tais características, como o jogo (lúdico), o compartilhamento de informações, a elaboração de novas soluções e o próprio uso da tecnologia como forma de resposta, inclusive ao sistema legal, como no caso do aborto, novamente remetem a características hackers.

Após citar a segunda edição do Hackathon, que teve temática de gênero, e garantiu equidade entre o número de participantes, uma vez que, dos 46 inscritos²⁸, 23 eram mulheres (LABORATÓRIO HACKER, 2015b), cabe refletir sobre a participação de gênero no LabHacker. Na primeira edição do Hackathon, por exemplo, que abordou a temática da “Transparência legislativa e participação popular”, estiveram presente apenas três hackers mulheres (RÁDIO CÂMARA, 2014). A representação com predomínio de homens pode ser observada inclusive em outras oportunidades, retratadas em algumas postagens no Twitter.



Figura 9 e 10 – Postagens do Twitter do Laboratório Hacker com predomínio de homens em duas distintas ocasiões. A primeira no início das atividades, em fevereiro de 2014 e a segundo, no meio daquele ano, em uma oficina sobre Arduino. (LABORATÓRIO HACKER, 2015d).

Essa prevalência masculina no contexto hacker não é exclusividade do LabHacker. Na descrição de hackers feita por Levy (1984, p. 09-13), em uma espécie de glossário intitulada *Whos's Who – The Wizards and their Machines*, assim como na descrição de “Hacker famosos”, elencada na página referente a “hackers”, na Wikipédia (2015), é possível verificar a mesma presença marcadamente masculina.

Também cabe constatar que se a participação hacker, de forma geral, em atividades ligadas a tecnologia, é assimétrica entre homens e mulheres, tampouco a participação de gênero na Câmara é equitativa. Postagem em outra rede social, da conta do LabHacker no Facebook,

²⁸ Um critério que buscou equidade no Hackathon de Gênero e Cidadania previu que em cada equipe houvesse a participante de uma mulher ou de um transgênero, conforme contou assessora do LabHacker em entrevista à Rádio Câmara (2014).

apresenta a informação que, se na sociedade brasileira as mulheres representam 51%, na Câmara elas eram apenas 8%, indagando se a tecnologia pode ajudar a alterar esse quadro.

Laboratório Hacker - Câmara dos Deputados
25 de novembro de 2014 · Editado · 🗨

Apesar de constituírem maioria na sociedade, as mulheres ainda lutam para consolidar e ampliar seu espaço na política.
<http://goo.gl/KTTthmm>

O Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados acredita que essa realidade precisa ser exposta e melhor discutida, inclusive através da tecnologia.

Acompanhe as atividades do Hackathon de Gênero e Cidadania da Câmara dos Deputados, onde hackers de todo Brasil desenvolvem aplicativos sobre a temática!

#HackCD #Hackathon #Transparencia #Mulheres



MULHERES SÃO:

51% DA SOCIEDADE

8% NA CÂMARA

A TECNOLOGIA PODE INCENTIVAR A PARTICIPAÇÃO FEMININA NA POLÍTICA?

Curtir · Comentar · Compartilhar

41 pessoas curtiram isso. Mais relevantes -

34 compartilhamentos

Figura 11 – Postagens no Facebook do Laboratório Hacker sobre a participação feminina na Política. (LABORATÓRIO HACKER, 2015e).

Nesse sentido, a estratégia do Laboratório em assumir o tema de gênero na segunda edição do Hackathon, bem como garantir a participação feminina, ao mesmo tempo em que tem uma relação contrativa, demonstra valores como a quebra de paradigmas, solidariedade, possibilidade de inovar e fazer diferente.

3.5. O Facebook e os murais do Laboratório Hacker

Outra das redes sociais que o Laboratório Hacker participa é o Facebook (<https://www.facebook.com/LabHackerCD>). Esta rede tem mais conexões que o Twitter. Atualmente²⁹ 1759 pessoas curtiram, 50 pessoas marcaram que estiveram no local, e a página teve uma média de 4,4 – em uma escala avaliativa que vai até 5 estrelas, calculada a partir da opinião de 12 pessoas.



Figura 12 – Visualização de página de entrada do Facebook do Laboratório Hackers (LABORATÓRIO HACKER, 2015e).

A atual imagem de capa do Facebook do Laboratório Hacker é escura. Mostra a projeção de uma apresentação. Dentro da sala, a maior parte dos participantes está focada na exposição, conduzida por um jovem, com microfone. Outros participantes estão atentos à tela dos seus computadores. Na parede, próximo à tela, estão escritas mensagens, em um espaço transformado em um mural.

²⁹ Acesso em 28 abr. 2015.



Figura 13 – Foto em que uma visitante do Laboratório, Carole Pateman, Professora e Doutora em Ciência Política e Economia, além de especialista em Teoria Democrática, assina o mural do Laboratório Hacker. (LABORATÓRIO HACKER, 2015e).

No mural, na sala do Laboratório Hacker, é possível identificar alguns textos que foram colocados junto às assinaturas, como, por exemplo, “#QueTodoPoderEmaneDoPovo”, “Só a Participação Social nos Salva”, “#TRANSPARENCIASEMPRE!”, “Vamos Hackear a política”, “Mais inclusão Menos desigualdades!”, “Por um Parlamento Beta, sempre”, “Viva! A mudança começou. Parabéns!!!”, “Transparência é só o início”, #NOS VEMOS NO LAB HACKER” e “Para abrir a mente: LABHACKER”.

É importante observar como os textos deixados no mural dialogam com a linguagem utilizada nas redes sociais. Exemplo disso são os usos de *hashtags* (representadas pelo sinal “#” e que indexa/ agrupa o assunto), o sinal @ antes de assinaturas, o uso de caixa alta, palavras do texto coladas (que no twitter, por exemplo, rede social que permite apenas 140 caracteres é uma forma de aproveitar mais o espaço).

Além da representação gráfica, o conteúdo também dialoga simbolicamente com a cultura hacker. O texto “Só a Participação Social Salva” é um trocadilho, a partir do original de cunho religioso. O acréscimo do “que”, em “#QueTodoPoderEmaneDoPovo”, demonstra o desejo que Parágrafo Único, do Artigo 1º, do texto Constitucional³⁰, seja efetivado.

³⁰ “Todo o poder emana do povo, que o exerce por meio de representantes eleitos ou diretamente, nos termos desta Constituição”. (CONSTITUIÇÃO FEDERAL, 1988, Parágrafo único do Art. 1º).


A frase “Por um Parlamento Beta, sempre”, associa a palavra “Beta”, comumente utilizada na informática, para programas em fase de testes e desenvolvimento antes de uma versão final, ao parlamento, e reconhece a legitimidade da dimensão experimental do projeto como algo que deve ser assumido e positivado, e não desqualificado. Isso significa que, para funcionar, não é preciso “estar concluído”, justamente porque não há reconhecimento de finitude em políticas públicas: elas sempre devem existir, estar em (re)elaboração, e devem ser construídas coletivamente. Tais representações demonstram valores da ética hacker, como a irreverência, a inclusão e a possibilidade de inovar, podem estar relacionados ao Congresso Nacional.

Retornando do mural físico para o virtual, no Facebook, as postagens, assim como no Twitter, descrevem atividades que o Laboratório Hacker esteve envolvido. Todavia, no Facebook é possível identificar nas mesmas um maior número de interações, associado a um número mais expressivo de pessoas que acompanham o perfil, por meio de curtidas, compartilhamentos e visualizações.

Nas publicações, que tiveram início em fevereiro de 2014, é possível identificar, por exemplo, menções a postagens do Blog (<http://blog.labhackercd.net/>), aos projetos e demais ações que o Laboratório Hacker esteve envolvido. Novamente tomaremos postagem referente à segunda edição do Hackathon, que teve o tema de gênero e cidadania (- ainda que haja publicações referentes a outros projetos com interações expressivas, como, por exemplo, postagem sobre o Mapa Social, realizada em 10 de Março de 2015, em que se verificou 44 curtidas e 26 compartilhamentos).

Diferente da abordagem utilizada para analisar as postagens do Hackathon de Gênero e Cidadania no Twitter, aqui a análise se concentrará em um caso específico, e que não diz respeito às questões anteriormente abordadas. A escolha do caso se deu por ele ser oportuno para refletir sobre a relação entre hacker e a Câmara dos Deputados.

Em publicação no dia 25 de novembro de 2014 uma participante traça o perfil de outro hacker, contando sua origem, atuação, afastamento do estereótipo e interesse em artes manuais. Ela conta sobre a intenção dele estrear a primeira saia que costurou no Hackathon de Gênero e Cidadania. Todavia, a intenção não foi permitida por segurança da Casa.

 **Laboratório Hacker - Câmara dos Deputados** adicionou 2 novas fotos.
25 de novembro de 2014 · Editado ·

Ivy Farias, uma das participantes do Hackaton, está traçando o perfil dos demais hackers presentes ao evento! Conheça um deles agora!

Ele chegou hoje diretamente de São Carlos. Formado em Computação pela USP, o hacker Fabricio Campos Zuardi ficou quase dois dias na estrada no Ônibus Hacker, um projeto superbaçana que arrecadou R\$ 60 mil por crowdfunding para comprar um veículo que divulgasse a causa hacker.

Sabe a imagem de nerd? Pode esquecer pois Fabricio costura (aprendeu com a noiva, Juliana), faz croche e quer estimular as pessoas a fazerem artes manuais (olha o presente que fez para o sobrinho dele: <http://blog.fabricio.org/carteira-para-carrinhos/>).

Após um dia de trabalho, ele finalmente costurou sua primeira saia. Quer melhor lugar para estrear que o Hackaton Gênero e Cidadania - Câmara dos Deputados? Não, pois aqui um segurança disse que não poderia entrar na casa naqueles trajes.

A Câmara proíbe o uso de bermuda. Como é comum no mundo do Direito, "o que não é proibido é permitido" e o hacker sabe bem disso. "Tenho consciência que não cometi nenhuma irregularidade, mas não queria arrumar confusão logo no primeiro dia então coloquei a calça", me contou. O segurança o acompanhou até o banheiro após dizer que "não tinha o dia inteiro".

Taí um cara legal e uma causa boa para se conhecer?! Simbora?!

(Ah sim: antes que perguntem ele é total hetero! Parabéns para mamãe que o criou e a felizarda Juliana que noivou com ele)

— com Cristiano Ferri Faria e outras 5 pessoas em Câmara dos Deputados.

#HackCD #Hackathon #Transparencia #Mulheres



Figura 14 – Postagem sobre participante que levou a saia que costurou para estrear no Hackathon. (LABORATÓRIO HACKER, 2015e).

O relato do caso no Facebook observa que na Câmara é proibido o ingresso de bermuda, e que os hackers, assim como o mundo do direito, sabem da máxima “o que não é proibido é permitido”. Como alternativa, ainda que soubesse não estar cometendo nenhuma irregularidade, o jovem colocou uma calça por baixo da saia, para não arrumar confusão. Desse modo é preciso

considerar que a ideia de liberdade hacker é constrangida pelas estruturas institucionais da Câmara.

Em outra postagem, três dias depois, é possível ver o compartilhamento de uma informação, na conta do LabHacker no Facebook, a partir de publicação da mesma jovem que traçou o perfil anteriormente, mostrando outro momento que o jovem costureiro vivenciou no evento. Esta nova publicação faz um paralelo entre costura e programação, além de registrar que o interesse na costura também é compartilhado por uma servidora do Laboratório Hacker.



Figura 15 – Postagem sobre o jovem costureiro e servidora do Laboratório Hacker. (LABORATÓRIO HACKER, 2015e).

O caso do jovem costureiro retratado no Facebook pode ser analisado sobre diferentes aspectos. Trata sobre uma regra – ainda que não aplicável (pois proíbe bermuda e não saia) - para aqueles que visitam o Congresso Nacional e a forma como um jovem hacker lidou com essa questão. Diz respeito à inovação e a improbabilidade, ao associar costura a programação. Demonstra ainda como na relação com uma integrante da equipe do LabHacker houve abertura e até mesmo uma sintonia, demonstrada pelo interesse da servidora.

O exemplo citado também permite uma analogia à metáfora utilizada por Geertz (2011) de que o homem tece teias de significados. Assim como os projetos do costureiro as relações do Laboratório Hacker no Congresso Nacional também estão sendo tecidas em eventos como o Hackathon, e junto com ela os significados dessa experiência, tanto para a Câmara quanto para os Hackers.

3.6. O Flickr – Tecnologias, passaporte e cartazes

O Laboratório Hacker também participa de uma rede social voltada a fotos: o Flickr (<https://www.flickr.com/photos/118815643@N04/>). Assim como a atuação nas redes analisadas acima, boa parte das 884 fotos postadas desde fevereiro de 2014 até o momento³¹ registram o Hackathon sobre Gênero e Cidadania. Para se ter uma ideia, as fotos desse evento estão presente em seis das nove páginas em que estão distribuídas as imagens.

A rede social exhibe um número significativo de fotos em que ganham destaque as máquinas e outros aparatos tecnológicos. Na imagem abaixo, da segunda edição do Hackathon, é possível observar o uso de notebooks, celulares, fone de ouvido, uma equipe de filmagem. Também é possível ver na bancada que aparece no canto inferior da foto um livreto verde, que se assemelha a um passaporte, e que, conforme evidenciado em outras imagens, de fato se refere a um “Hacker Passport”.

³¹ Acesso em 4 abr. de 2015



Figura 16 – Foto publicada no Flickr do Laboratório Hacker em que ganha destaque o uso de tecnologias (Laboratório Hacker, 2015f).

A estratégia de utilizar um passaporte hacker chama a atenção. O passaporte é um documento que os governos utilizam para identificar pessoalmente e controlar o trânsito de pessoas entre os países. Todavia, conforme discutido no início desse estudo, os hackers assumem características transnacionais/cosmopolitas e suas ações, ainda que possam ser solitárias e individuais, por vezes são coletivas e colaborativas.

Um passaporte também faz pensar em identificação pelo sistema, e, em outro extremo, no sigilo (que, conforme visto anteriormente, pode ser uma vantagem hacker). Ademais, um passaporte diz respeito a uma autorização do Estado-Nação, e que no caso do acesso à informação pública brasileira, é possível ser compreendida como já concedida, como, por exemplo, na Lei de Acesso a Informação, que considera o direito como fundamental e trata a publicidade como regra geral e o sigilo como exceção (sendo necessário reconhecer que as contribuições do Laboratório Hacker, conforme poderá ser visto em exemplos citados neste estudo, são significativas no sentido de disponibilizar, por meio da programação, os dados de forma organizada e visualmente atrativa).

No decorrer desta pesquisa, contudo, somente após realizar as entrevistas com os servidores do Laboratório Hacker é que foi possível perceber que a utilização do passaporte tem sentido diverso de qualquer das especulações acima. Conforme explicado, o documento faz parte da cultura hacker e serve como estímulo à visita aos hackerspaces³², podendo o visitante receber o carimbo quando em visita a sala do Laboratório Hacker. A utilização do passaporte passa pelo lúdico e colaborativo. Conforme disponível no site do Garoa Hacker Clube, uma das iniciativas com que o Laboratório Hacker já manteve contato,

O "Passaporte Hacker" ("Hackerspace Passport") é uma imitação de passaporte que foi criada pelo Mitch Altman, do Noisebridge, como uma forma divertida de estimular as pessoas a visitarem outros hackerspaces e guardarem um tipo de recordação das visitas que fizeram. Assim, sempre que você visita um hackerspace, ganha um carimbo em seu passaporte, com o logo do hackerspace visitado.

O passaporte pode ajudar a promover um maior número visitas a hackerspaces em todo o mundo. Além do mais, o passaporte hacker transmite uma sensação maior de que fazemos todos parte de uma grande comunidade. De quebra, também serve para estimular os hackerspaces a aumentar a colaboração mútua e a visitação entre eles.

No Garoa você pode encontrar também a versão Brasileira do passaporte, que tem a capa em verde, imitando os antigos passaportes brasileiros. Internamente, o nosso passaporte hacker tem os logotipos dos hackerspaces brasileiros e dos principais eventos de segurança nacionais. Na capa, colocamos uma imagem do Pixotosco, um grafite bem conhecido dos paulistanos, que é obra do Tony de Marco, um dos associados do Garoa Hacker Clube.

A arte do passaporte hacker Brasileiro está disponível no link <http://tinyurl.com/passaportehackerbrasileiro>, para quem preferir imprimí-lo por conta ou criar uma versão própria. (GARO A HACKER CLUBE, 2013)

Esta referência ao Garoa Hacker Clube conduz a uma outra questão relacionada e que também está vinculada ao tema do relacionamento social, mas extrapola a análise do Flickr. Estão disponíveis no site do Garoa as impressões do primeiro contato com o Laboratório Hacker.

³² Conforme definição de Hackerspace no Wikipédia “um hackerspace ou hackerspace (de Hacker e Espaço) (também conhecido como hacklab, makerspace ou creative space) é um local real (em oposição ao virtual) com o formato de um laboratório comunitário que segue a ética hacker, tendo espírito agregador, convergente e inspirador. Nele, pessoas com interesses em comum, normalmente em ciência, tecnologia, arte digital ou eletrônica podem se encontrar, socializar e colaborar. Um hackerspace pode ser visto como um laboratório comunitário, uma oficina ou um estúdio onde pessoas de diversas áreas podem trocar conhecimento e experiência para construir algo juntos”. (Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Hackerspace>> Acesso em: 16 jun. 2015).

A narrativa registra uma ideia inicial contrária ao LabHacker, reflete sobre o compromisso com a ética hacker, reporta as pesadas críticas que houve no meio hacker e a capacidade de diálogo de representante do Laboratório Hacker para, ao fim, chegar a uma identificação com a equipe que compõem a Laboratório da Câmara dos Deputados. O depoimento segue reproduzido abaixo:

A primeira reação foi torcer o nariz. A segunda foi passar para o próximo email e dar um gole de café. É justamente por momentos assim que o café deixou de ser um simples estimulante para ter um papel mais importante na minha vida. Se não fosse por essa pausa, eu provavelmente não teria me lembrado que, como membro do Garoa Hacker Clube, eu tenho o compromisso de "promover os ideais da ética hacker perante a comunidade e o poder público, esclarecendo desentendimentos acerca do termo [hacker]" [0]. Foi por isso que retornei àquela thread iniciada na lista do Garoa e respondi dizendo que deveríamos colaborar com o projeto.

Seguiram-se, em diversas listas, discussões com algumas sugestões, alguns preconceitos e um bocado de pesadas críticas. Foi mais ou menos neste ponto que o Cristiano Ferri entrou na conversa. Ele é formalmente o coordenador do Laboratório Hacker (mas se autodenomina "facilitador") e, com uma paciência digna de nota, esclareceu algumas coisas e mostrou abertura para transformar o espaço em algo realmente de valor.

Para contextualizar um pouco para quem chegou agora, estou falando de uma história que começou no ano passado, no Hackathon na Câmara dos Deputados. Durante as conversas da maratona foi levantada a ideia de que aquilo deveria acontecer de maneira mais contínua, possivelmente com a criação de um laboratório dentro da própria Câmara. Eu não estive presente para poder contar com mais detalhes o que rolou, mas parece que o presidente da Câmara dos Deputados, Henrique Alves, gostou da ideia. Nesse momento um pessoal esperto pegou o barco e continuou remando. O resultado foi que em dezembro último saiu a resolução criando o Laboratório Hacker e na semana passada houve a sua cerimônia de inauguração, da qual tive a honra de participar.

Essa inauguração foi um encontro de 2 dias com hackers de norte a sul do Brasil. Quem organizou tudo foi o próprio pessoal do Laboratório Hacker, funcionários públicos, com anos de casa, que já viram de tudo ali naqueles corredores e que estão tão interessados em melhorar o país quanto nós. Aliás, vale a pena dizer que a organização foi impecável e todos fomos muito bem recebidos (GARO A HACKER CLUBE, 2014).

O trecho acima revela um movimento inicial de desconfiança, que pelo compromisso com a ética e comunidade hacker, se abre para a proposta do LabHacker e posteriormente passa inclusive a enaltecê-la. Nesse sentido, é gerado um sentimento de identificação com os

servidores, que diz respeito à melhoria do país e, que por sua vez, perpassa com a colaboração com o poder público.

Voltando ao Flickr da iniciativa, ainda que em primeira vista em contraste com as imagens de máquinas e dispositivos eletrônicos, aparecem nas fotos cartazes e quadros para utilização de pincel atômico.

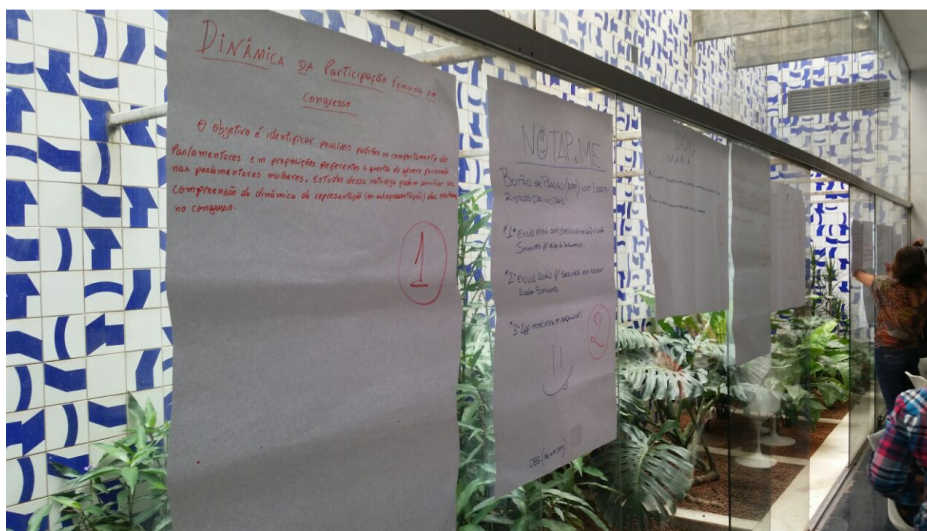


Figura 17– Foto de cartazes elaborados no Hackathon de Gênero e Cidadania publicada no Flickr (LABORATÓRIO HACKER, 2015f).

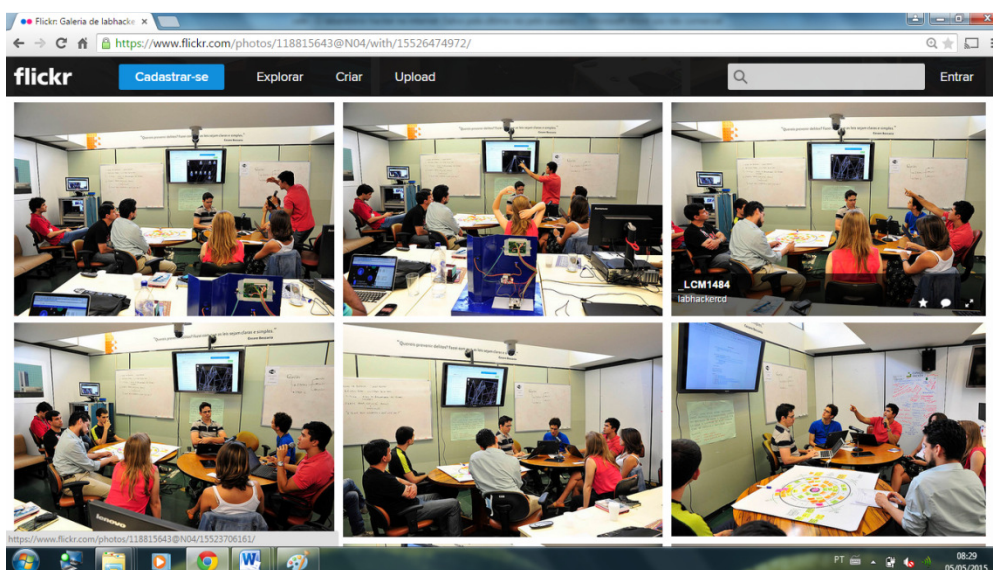


Figura18 – Exemplo de integração entre o uso de máquinas e cartazes (LABORATÓRIO HACKER, 2015f).

Como se pode ver na figura 18 as imagens de máquinas e cartazes nem sempre estão separadas e por vezes aparecem integradas e convivendo em um mesmo espaço. Nas imagens acima aparecem um circuito eletrônico, televisão, microfone, computadores, mas também cartazes e quadros para registro.

Sobre esse circuito eletrônico, que na imagem acima se vê a parte de trás, verificou-se na apresentação ao Programa Estágio-Visita, que ele utiliza uma boneca, apelidada de Lady Acesso. O servidor que conduziu a explanação explicou aos presentes que este projeto é um experimento com o Grupo Arduíno Brasília, e utiliza estrutura simples de aplicações de robótica para fazer com que uma boneca Barbie Nadadora, através da sua capacidade técnica de movimentação dos braços, seja utilizada para aprovar as leis. A utilização da boneca nesse contexto, além de representar uma forma bem-humorada de votação, significa outras possibilidades de usos da tecnologia, além das aplicações em computadores e dispositivos móveis.



Figura 19 – Apresentação durante o Programa Estágio Visita, em que aparece ao fundo a boneca Lady Acesso (Arquivo pessoal).

Regressando o foco para a questão da tecnologia, a associação de hacker e máquinas de computação está presente nas diferentes concepções que o termo assumiu, tanto na primeira quanto na segunda geração, discutidas no início deste estudo. Ainda que o Laboratório Hacker reconheça outras possibilidades, como a de “hackear a política”, ou “hackear o governo”, e autores como Himanem (2001) e Lafuente (2013) reconheçam a ética hacker mais ampla e abrangente, conforme também apresentado, a identidade, tanto no Flickr do LabHacker, quanto na literatura especializada e em obras de ficção, ainda está muito associada ao uso de máquinas.

As imagens de cartazes (mas, também quadros e tarjetas), por sua vez, mostram, *in loco*, a importância da organização, colaboração, registro e compartilhamento das ideias e informações. Ainda que utilizar tais objetos aparente mais simples do que, por exemplo, a atividade de programadores, muitas vezes os cartazes e anotações em pincel atômico em quadro dialogam com códigos, seja a partir do registro de ideias ou da utilização de linguagem específica de computadores.

CAPÍTULO 4 - PROJETOS E AÇÕES DO LABORATÓRIO HACKER

Após discutir as representações do Laboratório Hacker nas internet e redes sociais, e as diversas memórias coletivas e interações que são propiciadas por este ambiente, este último capítulo se dedica a refletir sobre algumas, das diversas ações e projetos que a iniciativa está relacionada.

Algumas das ações realizadas pelo LabHacker integram eventos, como o Hackdays, Open Data Days, Global Legislative Openness Week (GLOW Hack Weekend). Outras ações têm características mais constantes, como o e-democracia. A iniciativa também propicia a criação e/ou o desenvolvimento de projetos por terceiros, como no espaço Hackathon e também na própria sala do Laboratório.

Por questões metodológicas foram escolhidos para análise alguns exemplos de projetos e ações que possibilitam, como nos estudos de casos das redes sociais, verificar a utilização de valores hacker para fomentar a cultura da transparência e participação. Por entender a importância das próprias ações que estão sendo visibilizadas pela iniciativa³³ serão analisadas aqui algumas ações colocadas em destaque na página de entrada do site do Laboratório.

³³ Exceção ao Mapa participativo, que tem destaque na página de entrada da iniciativa, mas ainda não está em funcionamento.

4.1. O Portal e-democracia



Figura 20 – Visualização do Portal e-democracia da Câmara dos Deputados (E-DEMOCRACIA, 2015)

O Portal e-democracia, conforme já citado, ganha bastante destaque na página principal do site e tem sido um projeto bastante demandado pela atual Direção da Casa. É uma ação que surge antes do próprio Laboratório Hacker. Conforme a lembrança dos entrevistados a primeira versão data de 2009.

Entrevistada – É. Exato. Porque o e-democracia, ele realmente nasceu antes do Laboratório Hacker. E a gestão desse portal, ele ficou, no primeiro momento, com a Diretoria Geral, na estrutura da Diretoria Geral, depois ele esteve na estrutura do departamento de Comissões. Até que o Laboratório Hacker surgiu e hoje ele está dentro da estrutura do LabHacker.

Entrevistador – E o LabHacker, por sua vez, a (vinculação) dele é com a diretoria geral, né?

Entrevistada – É. Com a Diretora geral.

(Entrevista ao autor, em 11/05/2015).

Assim como o Laboratório Hacker se mudou fisicamente, é interessante como o e-democracia também passou por um processo semelhante, inclusive atrelado a uma mudança no organograma institucional. Pode-se perceber, na descrição de suas atividades, que assim como o Laboratório Hacker, há a tônica nos temas da participação e transparência, o que justifica sua nova vinculação:

O portal e-democracia da Câmara dos Deputados tem o objetivo de aprimorar o relacionamento entre cidadãos e deputados e ampliar a transparência no processo legislativo. Para tanto, dispõe de diversas ferramentas que favorecem a participação social, como, por exemplo, fóruns, wikilegis, biblioteca virtual e audiência pública interativa. (Disponível em: <<http://labhackercd.net/#edemocracia>>, Acesso 06 mai. 2015).

Abaixo segue exemplo de colaboração do e-democracia no projeto que tratou sobre o Marco Civil da Internet e que foram apresentadas durante o a ida ao Laboratório Hacker do programa Estágio-Visita. Conforme apresentado, o relator do projeto incorporou sugestões dos internautas no seu texto final, o que revela um exemplo prático da perspectiva de colaboração e construção coletiva.

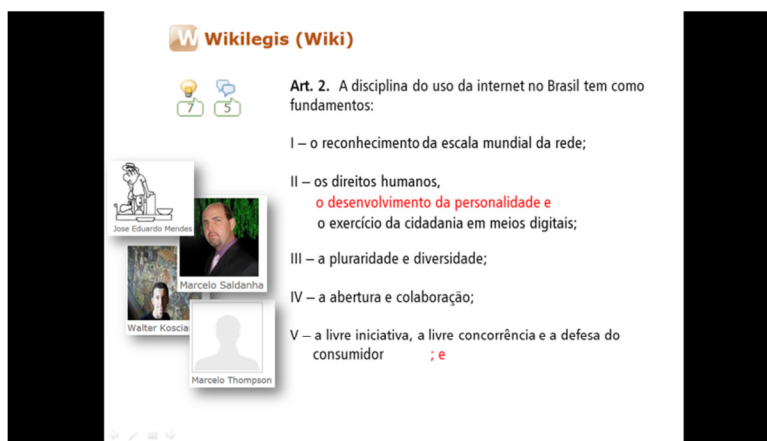


Figura 21 – Imagem de colaboração no Wikilegis, uma das ferramentas utilizadas pelo e-democracia. Crédito: Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados. CC BY-SA 4.0

O diálogo com dois servidores permitiu compreender um pouco mais sobre as mudanças pelas quais passou o e-democracia até a sua vinculação ao Laboratório Hacker. No novo espaço a ambição é que a ação amplie seu escopo, passando a atender outros órgãos, como assembleias estaduais e câmaras municipais, além do executivo federal. É interessante como os projetos compartilharam, além dos valores, integrantes.

Servidor 1: A gente faz toda a gestão [do e-democracia] e inclusive a gente está trazendo aos poucos o próprio desenvolvimento para cá. O desenvolvimento era realizado pelo Centro de Informática. A gente quer que o desenvolvimento seja feito de uma forma muito mais descentralizada (...). Queremos que o E-democracia realmente se torne um hub de várias ferramentas. A gente não quer ser dono daquilo, mas a gente quer ser, de certa forma, um gestor. A ambição é inclusive que essa ferramenta seja utilizada pelas assembleias estaduais e seja utilizada pelas câmaras municipais. (...) Temos experiências, inclusive de uso pelo executivo federal (...) A ideia é convergir e colaborar. Inclusive alguns elementos do e-democracia agora estão em código aberto. (...) O e-democracia começou em 2009. Inclusive o nosso coordenador, foi pai da ideia do e-democracia. Foi em 2011 que o serviço começou a ficar disponibilizado em efetivo. Teve ensaios antes, com o Estatuto da Juventude. Mas, em 2011, que o serviço foi oferecido para [o público] geral. Ficou realmente, como um serviço para a Casa, para os Parlamentares e para as comissões. (...) Quando o Laboratório hacker foi criado, o e-democracia tem tudo a ver com essa ideia, de dados abertos, transparência, participação popular, que, tudo de certa forma, pode se interligar. Aí, esse projeto veio para cá, foi natural que ele viesse para cá. Agora não mudou a forma de ofertar o serviço (...) a gente estava dentro do Departamento das Comissões. Tinha muito essa ideia que o serviço estava ali para as Comissões e que era uma área fim.

Servidor 2: Na época era conveniente porque o e-democracia, no momento em que ocorrem as discussões e proposições é nas comissões. Quando o projeto chega no plenário geralmente a coisa já está toda construída e não tem mais o que fazer, assim, quando vem para ser aprovado é o resultado.

Servidor 1: Uma coisa que é muito importante para os servidores aqui da Casa entenderem é que o e-democracia não é uma coisa de comunicação, que simplesmente você está interagindo, a gente quer as pessoas participem da construção dos textos, por exemplo, é do processo legislativo mesmo. Então, naquele momento fazia muito sentido, a gente estar lá no departamento de comissões. Uma vez que foi instituído o Laboratório Hacker e ampliou, de certa forma, o nosso escopo agora a gente está subordinado a Diretoria Geral. Estamos com mais liberdade para pensar em ir além de oferecer o serviço, mas

pensar realmente na melhoria. Fazemos a gestão, oferecendo o serviço, mas também agora pensando no espaço de melhorar e integrar (...) e se articulando, se abrindo para essa colaboração de fora, não como estava antes que estava muito restrito. (Entrevista ao autor, em 26/05/2015).

Algumas ideias que estão sendo trazidas para o e-democracia tem muita relação com a ética hacker. Exemplo disso são as intenções de descentralização, abertura do código e ênfase nas colaborações. A nova posição no organograma, conforme apresenta o entrevistado traz mais liberdade, pode auxiliar que essas novas mudanças sejam implementadas.

Ademais, a analogia expressa no desejo de se tornar um hub, termo “que pode ser traduzido como ‘ponto central’” e tem a “função de interligar computadores em uma rede local” (TECMUNDO, 2011), remete diretamente as ideias de gestão e colaboração, apresentadas pelo entrevistado do LabHacker. Essa aspiração mostra que a mudança não ocorre somente em nível de organograma, mas se relaciona com o próprio desenvolvimento da experiência.

4.2. O Retórica Parlamentar

O projeto Retórica Parlamentar (<http://retorica.labhackercd.net/>) permite visualizar em bolhas quais foram os principais temas tratados pelos Deputados Brasileiros. A análise é feita por meio dos discursos proferidos ao longo de um ano e atualmente conta com uma base de dados que abrange o período de 2011 até 2014.

O exemplo abaixo relaciona 51 temas principais, considerando mais de 11 mil discursos proferidos em 2014. O projeto também permite verificar quais são os deputados mais relacionados a cada um dos temas em destaque, clicando em quaisquer umas dessas bolhas.

Desse modo cabe refletir sobre a influência dos meios de comunicação em tais temas, o que necessitaria um estudo a parte. Possivelmente, uma análise nesse sentido ajude a compreender, por exemplo, porque temas como “micro e pequenas empresas” aparece com mais destaque do que “agricultura familiar”. Todavia, não deve se desconsiderar a influência de outros atores, como privados, da sociedade civil organizada e das bancadas do parlamento, que têm papéis relevante e poderiam propiciar análises igualmente pertinentes.

Voltando o foco ao Retórica Parlamentar, ele foi projeto na primeira edição da Maratona Hacker, realizada no final de 2013 e lançado pelo Laboratório Hacker, em 2014, contando também com parcerias internas do Departamento de Taquigrafia, Revisão e Redação e o Centro de Informática (LABORATÓRIO HACKER, 2015h). O projeto é experimental, sendo a versão atual considerada como beta (ou seja, de teste e desenvolvimento). Utiliza dados abertos e softwares livres. Para a análise dos dados é utilizado o Modelo Matemático de Processamento dos Discursos Parlamentares³⁴.

O Retórica Parlamentar revela diversas facetas do Laboratório Hacker possui, como a potencialidade que a Maratona Hacker tem, bem como, de forma mais ampla, a própria existência da iniciativa hacker na Câmara podem gerar; a colaboração, interna e externa, que é uma das características que compõem a ética hacker; e a transparência com dados públicos, que vai além de simplesmente disponibilizar as informações, mais fornece análise e visualização de forma facilitada.

4.3. O Painel Social

O projeto Painel Social consiste em um piloto para a visualização de informações legislativas e de redes sociais. O principal público alvo são os órgãos internos da Câmara dos Deputados, tais como Comissões e Lideranças. (Descrição sobre o Painel Social no site do Laboratório Hacker. Disponível em: <LABORATÓRIO HACKER, 2015i).

³⁴ No site do projeto é colocado como referência um link para o texto “A Bayesian Hierarchical Topic Model for Political Texts: Measuring Expressed Agendas in Senate Press Releases”, de autoria de Justin Grimmer (2009). Disponível em: <http://web.stanford.edu/~jgrimmer/ExpAgendaFinal.pdf>. Acesso 07 mai. 2015.

O Painel Social reúne informações sobre a Câmara em redes sociais e site institucional, com o intuito de subsidiar órgãos internos da Casa. Esse projeto aposta na importância de prestar atenção às redes sociais e ao próprio site da Agência Câmara. Além de uma análise geral o projeto, possibilita visualizar dados específicos sobre a Comissão de Educação, Câmara dos Deputados, além das proposições mais visualizadas.



Figura 22 - Visualização do Painel Social sobre a Câmara dos Deputados. (LABORATÓRIO HACKER, 2015i)

A primeira coluna da imagem acima, de acesso ao Painel Social sobre a Câmara dos Deputados, mostra os temas mais discutidos nas redes sociais, em que aparecem em destaque os temas da segurança, saúde e combate à corrupção. A visualização em bolhas é semelhante a que ocorre no projeto Retórica Parlamentar.

Passando o mouse por cima das bolhas, pode se constatar que saúde é o tema mais debatido no momento, com 14.236 ocorrências, e ver os termos com que ele se relaciona. O tema está associado as seguintes hashtags: “saúde”, “hospital”, SUS, “leito”, “hospitais”, UPA, “Pronto socorro”, Pronto atendimento, UPAs, “médicos estrangeiros” e “royalties do petróleo para a saúde”.

A coluna do meio, na parte superior, apresenta postagens no Twitter (de forma rotativa, a partir de postagens mais recentes), No momento que a tela foi capturada registrou a informação de uma “gráfica fantasma” que faturou cerca de 1,8 milhões da Câmara dos Deputados, em referência a publicação de notícia do jornal Estado de Minas³⁵.

Já na parte inferior foi apontado o destaque para as menções a #somostodosjandira, baseado em 285 hashtags, presentes em 1100 tweets, em apoio a Parlamentar Jandira Feghali (PC do B-RJ). A parlamentar, segundo repercutido em sites³⁶ e redes sociais, foi vítima de violência física (deputado Roberto Freire, do PPS-SP, que agarrou seu braço com força e o jogou violentamente³⁷) - e verbal (deputado Alberto Fraga, do DEM-DF, que após o episódio pegou o microfone e disse “a mulher que participa da política como homem e fala como homem, também tem que apanhar como homem”).

Na terceira coluna, que aponta as notícias mais lidas na Agência Câmara, aparece com destaque “Câmara promove enquete sobre conceito de família”, com 9554 visualizações. A enquete que deu origem a essa notícia pergunta “Você concorda com a definição de família como núcleo formado a partir da união entre homem e mulher, prevista no projeto que cria o Estatuto da Família?” e já recebeu mais de 6 milhões de votos³⁸, sendo 51,76% pela opção sim e 47,94% pela opção não.

O Painel Social mostra que os dados das redes sociais e legislativo estão em consonância com as pautas que estão sendo levantadas pelo Laboratório Hacker. Exemplo disso são a atenção ao tema corrupção, cuja atuação do LabHacker enfrenta especificamente por meio da transparência com os gastos públicos. Também há sintonia nas questões de gênero, tanto no caso da violência contra a Deputada, quanto na visão conservadora de família, tendo o espaço a atuação do

³⁵ Disponível em <http://www.em.com.br/app/noticia/politica/2015/05/10/interna_politica.645937/dinheiro-vivo-para-grafica-de-fachada.shtml> Acesso 10 mai. 2015.

³⁶ Como, por exemplo, os sites Pragmatismo Político <<http://www.pragmatismopolitico.com.br/2015/05/deputada-jandira-feghali-e-agredida-em-dia-de-vergonha-na-camara-dos-deputados.html>> e Rádios EBC <<http://radios.ebc.com.br/viva-maria/edicao/2015-05/jandira-feghali-vai-processar-deputado-por-agressoes-na-camara>> Acessos em 10 mai. 2015.

³⁷ Informação registrada na conta de facebook da deputada <<https://www.facebook.com/sigajandira2?fref=ts>> Acesso 10 mai. 2015.

³⁸ 6.312.178 de votos no total, conforme visualizados em 10 mai. 2015. Disponível em <<http://www2.camara.leg.br/enquetes/resultados/enquete/101CE64E-8EC3-436C-BB4A-457EBC94DF4E>>

LabHacker propiciado reflexões sobre a participação feminina no Parlamento, sobre a violência contra a mulher e contra discriminação e valorização da diversidade.

4.4. As Hackathons

Hackathon é uma maratona que reúne hackers, programadores, desenvolvedores e inventores para criar projetos que transformem informações de interesse público em soluções digitais, acessíveis a todos os cidadãos. (LABORATÓRIO HACKER, 2015a)

Os Hackathons foram muito importantes para o início e desenvolvimento do Laboratório. Durante a primeira edição do evento houve, inclusive, a demanda para se criar um Laboratório Hacker. A história desse início é narrada também na Revista do Laboratório Hacker.

O Laboratório Hacker é fruto da experiência extremamente positiva da primeira Maratona Hacker realizada na Câmara dos Deputados em outubro de 2013, quando cidadãos inovadores tiveram a oportunidade de apresentar ideias e projetos de aplicativos para aperfeiçoar a transparência de dados legislativos. Como resultado do evento surgiram novas formas de apresentar o processo legislativo à sociedade e conhecer a atuação parlamentar, propiciando um novo olhar, mais intuitivo e acessível, sobre os dados produzidos no Parlamento. Participantes do Hackathon solicitaram ao Presidente da Câmara, Deputado Henrique Eduardo Alves, a criação de um espaço hacker permanente na Câmara para promover, de forma contínua, a interação entre parlamentares, hackers, servidores e cidadãos. O Laboratório Hacker foi criado pela Resolução nº 49, de 18 de dezembro de 2013, da Câmara dos Deputados. (LABORATÓRIO HACKER, 2015j)

A primeira edição o evento abordou a “Transparência legislativa e participação popular”. Dentre os projetos participantes do primeiro evento (relacionado no anexo deste estudo) foram premiados com R\$ 5 mil:

| Projeto | Descrição |
|------------------------|--|
| Meu Congresso Nacional | Acompanhamento de gastos com a cota parlamentar e outros dados do mandato. |
| Monitora, Brasil! | App para acompanhamento das atividades diárias de um deputado. |
| Deliberatório | Jogo que mostra como funciona o lobby na Câmara. |

(Nome e descrição dos projetos disponível em <<http://labhackercd.net/hackathon.html>> Acesso em 09 mai. 2015).

Tanto o “Meu Congresso Nacional”, quanto o “Monitora, Brasil!” mostram a importância da transparência e monitoramento social. O “Deliberatório”, por sua vez, trabalha com o lúdico sobre a atividade de lobby.

Cabe observar que o lobby no País não é regulamentado e, muitas vezes, visto negativamente, como na relação entre interesses de empresas e escândalos de corrupção. Talvez, por isso, a descrição que o próprio site faz do jogo é diferente: “O Deliberatório é um jogo de cartas que simula o processo de discussão e deliberação das proposições na Câmara dos Deputados” (Disponível em <http://deliberatorio.com.br/>, acesso em 09 mai. 2015).

O “Meu Congresso Nacional”, assim como o Retórica Parlamentar (tratado anteriormente neste trabalho) são exemplo de ações da primeira edição que continuam vigentes. Entretanto, enquanto o “Meu Congresso Nacional” é externo ao LabHacker, o Retórica Parlamentar teve seu último desenvolvimento, realizado conjuntamente ao Laboratório e lançamento em parceria com outras áreas da Câmara.

A segunda edição do evento, sobre Gênero e Cidadania, recebeu um grande número de postagens nas redes sociais em que a iniciativa participa. A atenção corresponde à proporção que o evento adquiriu. Conforme informações disponíveis no Blog do Laboratório Hacker (LABORATÓRIO HACKER, 2015b) foram recebidas 165 inscrições e 75 propostas de aplicativos.

Desses projetos, 19 (listados no anexo deste estudo) foram apresentados no final do Hackathon, em Brasília, realizado entre os dias 24 e 28 de novembro de 2014, e que além da

organização pelo Laboratório Hacker também contou com a Secretaria da Mulher da Câmara dos Deputados. Dentre os finalistas 8 foram desenvolvidos no que ficou intitulado como trilha “Violência Contra a Mulher” e 11 sobre a trilha “Políticas de Gênero Relacionadas à Participação, Representatividade e Transparência”. Abaixo segue o quadro com informações sobre os projetos escolhidos, para cada uma das trilhas.

| Vencedores – Hackathon Gênero e Cidadania | | |
|---|-------------------|---|
| Trilha | Aplicativo | Descrição |
| Violência Contra a Mulher | Minha Voz | http://minhavoiz.com/ Além de mapear os serviços públicos disponibilizados às mulheres vítimas de violência, proporciona também um espaço para depoimentos, compartilhamento de experiências e incentivo à denúncia. Os autores do projeto são Salete Silva Farias, Daniela Silveira Rozados da Silva e Rafael Reis da Silva. A equipe contou ainda com a colaboração de Camila Lainetti. |
| Políticas de Gênero Relacionadas à Participação, Representatividade e Transparência | Dona Maria | https://donamaria.herokuapp.com/ Busca conscientizar a sociedade acerca das desigualdades de gênero no processo eleitoral, inclusive no que diz respeito ao financiamento de campanhas, promovendo uma rede de apoio a candidaturas de mulheres. A equipe que desenvolveu o Dona Maria é composta por Edmundo Matheus Santana, Isadora Forte Barros e Yves Henri Souto Maior Sales Bouckaert. |

(Informações disponíveis em <<http://blog.labhackercd.net/2014/12/18/resultado-do-hackathon-de-genero-e-cidadania/>> Acesso 10 mai. 2015).

Os critérios previstos em edital do evento para escolha dos projetos vencedores foram interesse público, criatividade e qualidade técnica. O prêmio desta edição do Hackathon foi uma visita à sede do Banco Mundial (patrocinador do evento e que apoia iniciativas relacionadas à democracia digital³⁹), localizada em Washington. Esse prêmio leva ao berço da cultura hacker,

³⁹ RÁDIO CÂMARA, 2014.

os Estados Unidos, mas está associado a um ator que diferentemente das perspectivas discutidas neste estudo, está no centro do sistema hegemônico.

Conforme analisado em relação ao Twitter, o Hackathon traz com esse tema uma reflexão sobre questões de gênero que se aplicam tanto à política, quanto à cultura hacker. Em ambos os projetos vencedores a forma de enfrentar os problemas, tanto da violência, quanto da baixa participação política, perpassam por alternativas que oferecem visibilidade, por meio da tecnologia, em relação a essas questões.

Passando a uma análise mais geral sobre a organização da Hackathon, o fato de haver competição em princípio parece estar em contradição com o valor hacker de colaboração⁴⁰. Mas, conforme análise das práticas não é porque há competição que a colaboração não ocorra. Deve-se considerar que a colaboração ocorre não apenas entre os participantes de um mesmo projeto. Para citar apenas um exemplo, no site do aplicativo Dona Maria, são registrados agradecimentos gerais, aos participantes da Hackathon, a equipe da Câmara, além de agradecimentos específicos.

Agradecimentos

Aos participantes do hackathon pela experiência compartilhada, sobretudo ao Kellyton por ter disponibilizado a API do MCN.

A toda a equipe da Câmara dos Deputados que esteve envolvida no hackathon, por possibilitarem a concepção dos projetos.

Às pesquisadoras Teresa Sacchet e Clara Araújo, cujos trabalhos serviram de inspiração ao projeto (DONA MARIA, 2015).

O agradecimento ao “Kellyton por ter disponibilizado o API do MCN” significa que foi disponibilizada o *Application Programming Interface* (API), ou seja, os códigos do projeto Meu Congresso Nacional (MCN). O caso é interessante, pois mostra a cooperação entre ações de duas edições do Hackathon.

⁴⁰ É preciso considerar que também há hackathons promovidos por empresas e que dão prêmios em dinheiro.

Considerações Finais

Pensar o LabHacker no momento atual é emblemático para que sejam avaliadas as novas relações que estão sendo propiciadas pelos ambientes digitais, poder público e democracia, e que conforme analisado são tão relevantes no cenário brasileiro. A inspiração hacker ultrapassa os códigos de programação e leva consigo valores de uma ética de colaboração, inovação, solidariedade e quebra de paradigmas.

Tais características estão refletidas nas interações, memórias e projetos do LabHacker, que usa esses elementos da cultura e ética hacker para promover melhorias, que perpassam pela comunicação e novas práticas organizacionais. As utilizações desses componentes tem um grande potencial de gerar mudanças nos campos da participação e transparência.

Todavia, também surgem com este estudo contrastes e contradições de institucionalizar uma cultura hacker, como no caso em que o hacker quis entrar de saia durante a Hackathon de Gênero e Cidadania; na escolha da logo (em que se optou por não associar a imagem ao ativismo ligado ao símbolo dos piratas ou da máscara de guy fawkes); no relato dos servidores quando apontam a surpresa que as pessoas revelam quando compartilham em seus círculos sobre o trabalho que realizam; ou da própria desconfiança inicial em relação à iniciativa (posteriormente superada) apresentada no relato de integrante do Garoa Hacker Clube.

Para além dos binarismos, é preciso reconhecer que o alcance da experiência ainda é restrito, considerando, por exemplo, o pequeno número de seguidores no Twitter, ou porcentagem estimada de 10% dos parlamentares avaliados como mais próximos da iniciativa. A sociedade civil mais ampla também precisa conhecer e participar mais dessa experiência, que tem aplicações bastante interessantes, como as realizadas nas Hackathons, e que podem ser transpostas a outros temas, como etnia, e a outros espaços, como o Executivo e Judiciário, além da administração pública nas esferas estaduais e municipais.

É fundamental que esta experiência exista e seja estimulada, não apenas pelos potenciais de replicação ou pelos muitos avanços e produções que ela conseguiu em pouco mais de um ano, mas para que ela continue a construir novas formas de participação, transparência e dê

seguimento as provocações e tensionamento da corda, sem que esta arrebente, como exemplificou um servidor em análise do papel da experiência na estrutura organizacional.

Outra ilustração interessante se refere à metáfora da ponte, que apareceu tanto nas referências bibliográficas, quanto em entrevista e liga a palavra lançada aos outros (BAKHTIN, 2006, p. 115), a informação e a comunicação à Democracia (TARIN e MENDES, 2013, p.106), e a democracia participativa e representativa (entrevista com servidor).

É preciso reconhecer ao final as limitações dessa pesquisa, que encontrou em seu próprio campo os desafios e possibilidade de percorrer a rede pela entrevista com servidores, literatura especializada e internet – e que de um lado resultou em um grande conjunto de informações – ampliadas pela análise integrada à vida social e a ordem normativa, que propõe Miller e Slater (2001) - e de outro, deixa lacunas, como, por exemplo, relacionadas a percepção dos hackers sobre a experiência e que poderiam ser preenchidas por um encontro diretamente com eles.

Fica também a oportunidade para que leitores que se interessarem pelo tema se inspirem e possam percorrer a rede de colaboração (figura 1 - página 40 deste estudo) de distintas formas, e por diversas entradas e temas que a experiência permite, e que não foram tratadas aqui, ou foram tratadas apenas tangencialmente.

Referências

BAKHTIN, M. (VOLOCHINOV). **Marxismo e filosofia da linguagem**. 12ª Edição – 2006 – HUCITEC. Disponível em: http://www.fecra.edu.br/admin/arquivos/MARXISMO_E_FILOSOFIA_DA_LINGUAGEM.pdf
Acesso em: 27 mai. 2014

Creative Commons - **Atribuição-Compartilha Igual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)**
Disponível em: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR
Acesso em: 02 jun. 2015

Câmara dos Deputados. **Sobre o Hackathon**, 2013.
Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/responsabilidade-social/edulegislativa/educacao-legislativa-1/educacao-para-a-democracia-1/hackathon/2013/hackathon>
Acesso em: 17 mai. 2015

Câmara dos Deputados. **Apresentação. Programa Estágio-Visita de Curta Duração**, 2015.
Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/responsabilidade-social/edulegislativa/estagios/estagio-visita>
Acesso em: 02 jun. 2015

Carta Capital. **Entenda a reforma política**, por Piero Locatelli, 2014.
Disponível em: <http://www.cartacapital.com.br/politica/entenda-a-reforma-politica-6840.html>
Acesso em: 09 de jun. de 2015

CASTELLS, Manuel. Posfácio à edição brasileira. In: **Redes de Indignação e Esperança: Movimentos sociais na era da internet**. Rio de Janeiro. Ed. Zahar, 2013, p. 178-182.

CONSTITUIÇÃO FEDERAL, 1988.
Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm
Acesso em: 01 mai. 2015

DA MATTA, Roberto. **O ofício do etnólogo ou como ter anthropological blues**, in Boletim do Museu Nacional, nº 27, Rio de Janeiro, 1978. Disponível em: http://www.museunacional.ufrj.br/ppgas/Boletim_MN/Boletim%20do%20Museu%20Nacional%2027.pdf
Acesso em: 07 abr. 2015.

DONA MARIA. Site do projeto.
Disponível em: <https://donamaria.herokuapp.com/>
Acesso em 10 mai. 2015

E-DEMOCRACIA. Portal.

Disponível em: <http://edemocracia.camara.gov.br/>

Acesso em: 07 abr. 2015

EBC. **Manifestações de junho: pesquisador mapeia mobilização popular no Twitter**, 2104.

Disponível em: <http://www.ebc.com.br/cidadania/2014/01/manifestacoes-de-junho-pesquisador-mapeia-mobilizacao-popular-no-twitter>

Acesso em: 14 jun. 2015.

GAROA HACKER CLUBE.

Passaporte Hacker, 2013. Disponível em: https://garoa.net.br/wiki/Passaporte_Hacker

Usuário:Oda/Laboratório Hacker, 2014. Disponível em:

https://www.garoa.net.br/wiki/Usu%C3%A1rio:Oda/Laborat%C3%B3rio_Hacker

Acessos em: 02 de jun. de 2015.

GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 2011.

HALL, Stuart. **A centralidade da cultura**: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. Texto publicado no capítulo 5 do livro *Media and Cultural Regulation*, organizado por Kenneth Thompson e editado na Inglaterra em 1997. Publicado em *Educação & Realidade* com a autorização do autor. Tradução e revisão de Ricardo Uebel, Maria Isabel Bujes e Marisa Vorraber Costa.

Disponível em: http://www.ufrgs.br/neccso/word/texto_stuart_centralidadecultura.doc

Acesso em: 08 jun. 2014

HIMANEN, Pekka. **The hacker ethic**: A radical approach to the philosophy of business. Random House, 2001.

LABORATÓRIO HACKER. Página Institucional, 2015a.

Disponível em: <http://labhackercd.net>.

Acessos em: 24 abr., 10 e 19 mai. 2015

Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados. CC BY-SA 4.0

Crédito: Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados. CC BY-SA 4.0

LABORATÓRIO HACKER. Blog, 2015b.

Textos:

CUNHA, Diego. **Criando a logo do LabHacker**. Publicado em 12 de janeiro de 2015.

CUNHA, Diego. **Por que um Laboratório Hacker**. Publicado em 27 de janeiro de 2015.

BAUFAKER, Guilherme. **Resultado do Hackathon de Gênero e Cidadania**. Publicado em 18 de dezembro de 2014.

Disponíveis em: <http://blog.labhackercd.net>

Acessos em: 07 abr., 20 abr. e 10 mai. 2015

Crédito: Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados. CC BY ND 3.0 Brasil

LABORATÓRIO HACKER. Perfil no GitHub - Fórum sobre Dados Abertos, 2015c.

Disponível em <https://github.com/labhackercd/dados-abertos/issues/9>

Acesso em: 24 abr. 2015

LABORATÓRIO HACKER. Perfil no Twitter, 2015d.

Disponível em: <https://twitter.com/LabHackerCD>

Acessos em: 25, 27 e 28 abr. 2015

LABORATÓRIO HACKER. Perfil no Facebook, 2015e.

Disponível em: <https://twitter.com/LabHackerCD>

Acessos em: 28 e 29 abr. 2015

LABORATÓRIO HACKER. Perfil no Flickr, 2015f.

Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/118815643@N04>

Acesso em: 05 mai. 2015

LABORATÓRIO HACKER. Perfil no Youtube, 2015g.

Disponível em: <https://www.youtube.com/user/LabHackerCD>

Acesso em: 08 mai. 2015

LABORATÓRIO HACKER. Projeto Retórica Parlamentar, 2015h.

Disponível em: <http://retorica.labhackercd.net/>

Acesso em: 07 mai. 2015

LABORATÓRIO HACKER. Projeto Painel Social, 2015i.

Disponível em: <http://painelsocial.labhackercd.net/>

Acesso em: 10 mai. 2015

LABORATÓRIO HACKER. Revista, 2015j.

Disponível em: http://labhackercd.net/assets/files/revista_labhacker.pdf

Acesso em: 09 mai. 2015

LAFUENTE, Antonio. Cienciaciudadana: lositinerariosamateur, activista y hacker. Blog educaLAB, 2013.

Disponível em: <http://blog.educalab.es/intef/2013/07/31/ciencia-ciudadana-los-itinerarios-amateur-activista-y-hacker/#sthash.fSCboX1d.dpuf>

Acesso em: 31 mar. 2014

LATOUR, Bruno; WOOLGAR, Steve. 1997. **A vida de laboratório**: a produção dos fatos

científicos. (Trad. Angela R. Vianna) Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1997 [1979].

Lei de Acesso a Informação. Lei Nº 12.527, de 18 de novembro de 2011.

Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/112527.htm

Acesso em: 07 abr. 2015

LEVY, Steven. (1984). **Hackers: Heroes of the Computer Revolution**

MARCHIORI, Marlene. (Org.). **Faces da cultura e da comunicação organizacional**. São Caetano do Sul: Difusora Editora, 2006.

_____, Marlene. Os desafios da comunicação interna nas organizações. **Conexão-Comunicação e Cultura**, v. 9, n. 17, 2010. Disponível em: http://www.uel.br/grupo-estudo/gecorp/images/os_desafios_de_comunica%C3%A7%C3%A3o_interna.pdf

Acesso em: 2 jun. 2015

MARTINELLI, Fernanda. **Pirataria S.A.:** circulação de bens, pessoas e informação nas práticas de consumo /Fernanda Martineli , orientadora: Liv Sovik. Rio de Janeiro , 2011. 290f. Tese (Doutorado em Comunicação) – UFRJ, Escola de Comunicação.

Disponível em: <http://brasil.academia.edu/FernandaMartinelli>

Acesso em: 07 abr. 2015.

MAUSS, Marcel. Ensaio Sobre a Dádiva. In: MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. São Paulo, Cosac Naify, 2003, p. 183-314. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/1888/EnsaioSobreADadiva.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Acesso em: 07 abr. 2015.

MILLER, Daniel e SLATER, Don. **The Internet: An Ethnographic Approach**. Oxford/New York: Berg Publishers, 2001.

MIT. Frequently Asked Question, 2007.

Disponível em: <http://hacks.mit.edu/Hacks/misc/faq.html>

Acesso em: 01/06/2015

MIZRACH, Steven. **Is there a Hacker Ethic for 90s Hackers?**

Disponível em: <http://www2.fiu.edu/~mizrachs/hackethic.html>

Acesso em: 13 mai. 2014

RÁDIO CÂMARA. **Hacker 2014 seleciona 22 propostas e tem maior participação feminina;** assessora comenta

Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/radio/materias/COM-A-PALAVRA.../476381-HACKER-2014-SELECIONA-22-PROPOSTAS-E-TEM-MAIOR-PARTICIPACAO-FEMININA-ASSESSORA-COMENTA.html>
Acesso em: 28 abr. 2015

RAYMOND, Eric S. **The Glider**: A Universal Hacker Emblem, 2014.
Disponível em: <http://www.catb.org/hacker-emblem/>
Acesso em: 23 abr. 2015

Reuters. **Propostas aprovadas até agora na votação da reforma política na Câmara.**
Disponível em:
<http://br.reuters.com/article/topNews/idBRKBN0OE2JL20150529?pageNumber=1&virtualBrandChannel=0>
Acesso em: 09 jun. 2015

RIBEIRO, Gustavo Lins. **A globalização popular e o sistema mundial não hegemônico.** Revista Brasileira de Ciências Sociais - Vol. 25 N° 74, outubro, 2010. Disponível em <http://www.scielo.br/pdf/rbcsoc/v25n74/a02v2574>
Acesso em: 18 mai. 2014

SAHLINS, Marshall. **O “pessimismo sentimental” e a experiência etnográfica**: por que a cultura não é um 'objeto' em via de extinção". *mana*, 3 (1 e 2), Rio de Janeiro, 1997. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-93131997000100002&script=sci_arttext
Acesso em: 03 jun. 2014.

SALK INSTITUTE. **History of Salk.**
Disponível em: <http://www.salk.edu/about/history.html>
Acesso em: 01 jun. 2015

SOARES, Cristiano Ferri. **O parlamento aberto na era da internet**: pode o povo colaborar com o Legislativo na elaboração da leis. Biblioteca Digital da Câmara dos Deputados, 2012. Disponível em:
http://bd.camara.gov.br/bd/bitstream/handle/bdcamara/7867/parlamento_aberto_faria.pdf?sequencia=2
Acesso em: 31 mar 2014.

TARIN, Bruno e MENDES, Pedro. **O comum das lutas – Entre Camelôs e hackers.** In:() { Copyfight :! Pirataria & Cultura Livre } ;:, 2013. Azogue Editorial, p.99-114.
Disponível em: <http://copyfight.me/baixar-o-livro-online/>
Acesso em 08 Jun 2014.

TAYLOR, Paul A. **Hackers**: crime in the digital sublime. London/New York: Routledge, 1999.

TECMUNDO. **Quais as diferenças entre hub, switch e roteador?**, 2011.

Disponível em: <http://www.tecmundo.com.br/roteador/9586-quais-as-diferencas-entre-hub-switch-e-roteador-.htm>

Acesso em: 16 jun. 2015

VASSALLO DE LOPES, Maria Immacolata. **O campo da comunicação**: reflexões sobre seu estatuto disciplinar. In: Revista USP, São Paulo, n. 48, p. 46-57, dezembro/fevereiro 2000/2001.

Disponível em: <http://www.usp.br/revistausp/48/04-immacolata.pdf>

Acesso em 26 mai. 2014.

WEBER, Max. **A ética protestante e o espírito do capitalismo**. 2ª edição revista. São Paulo, Pioneira. 2003.

_____. **Economia e sociedade**: fundamentos da sociologia compreensiva. Volume 2; tradução de Regis Barbosa e Karen Elsabe Barbosa; Revisão técnica de Gabriel Cohn - Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília: São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2004.

WIKIPÉDIA. **Hacker**.

Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Hacker>

Acesso em 28 abr. 2015.

WOLF, Mauro. Teorias da Comunicação. 5.ed. Lisboa: Presença, 1999.

THOMAS, Douglas. **Hacker culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

Anexo

Atribuição-CompartilhaIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

Você tem o direito de:

- **Compartilhar** — copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato
- **Adaptar** — remixar, transformar, e criar a partir do material para qualquer fim, mesmo que comercial.
- O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

De acordo com os termos seguintes:

- **Atribuição** — Você deve dar o **crédito apropriado**, prover um link para a licença e **indicar se mudanças foram feitas**. Você deve fazê-lo em qualquer circunstância razoável, mas de maneira alguma que sugira ao licenciante a apoiar você ou o seu uso.
- **CompartilhaIgual** — Se você remixar, transformar, ou criar a partir do material, tem de distribuir as suas contribuições sob a **mesma licença** que o original.
- **Sem restrições adicionais** — Você não pode aplicar termos jurídicos ou **medidas de caráter tecnológico** que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

Avisos:

- Você não tem de cumprir com os termos da licença relativamente a elementos do material que estejam no domínio público ou cuja utilização seja permitida por uma **exceção ou limitação** que seja aplicável.
- Não são dadas quaisquer garantias. A licença pode não lhe dar todas as autorizações necessárias para o uso pretendido. Por exemplo, outros direitos, tais como **direitos de imagem, de privacidade ou direitos morais**, podem limitar o uso do material.

Disponível em: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR

| Projetos participantes da Hackathon de Gênero e Cidadania – 2014 | |
|---|---|
| Ação Rosa | Envio de postagens sobre ações da Câmara e o Senado sobre violência contra a mulher. |
| Notap.me | Botão de pânico que pode ser acionado por uma possível vítima de assédio. |
| Parto Humanizado | Visa informar sobre o que é a violência obstétrica. |
| Pro-Mulher | Gera estatísticas de risco da violência contra a mulher e exhibe informações sobre rede de ajuda e legislação. |
| Procid | Possibilita a educação para cidadania e valores humanos. |
| Minha Voz | Oferece espaço anônimo para denúncia de violência contra a mulher e gera um retrato da situação nacional quanto ao tema. |
| Eu Tirei | Fornecer forma anônima e segura para compartilhar relatos de mulheres que realizaram aborto. Visualização de dados sobre os abortos no Brasil. |
| Marque Denúncia | Ferramenta para que mulheres (cis e transexuais) que sofreram algum tipo de violência, nos serviços públicos, possam registrar sua experiência. |
| Delibera Mulheres | Versão temática (projetos de gênero) do jogo Deliberatório. |
| Dona Maria | Conscientizar o eleitorado sobre desigualdades de gênero existentes no processo eleitoral brasileiro. |
| Mulheres no Congresso Nacional | Apresenta informações sobre atuação feminina no Poder Legislativo e no processo eleitoral. |
| Participa, Mulher! | Integra dados e informações sobre finanças públicas, legislação e canais de serviços. |
| Myrthes | Rede social para troca de informações entre mulheres vítimas de violência e voluntários. |
| Dinâmica da participação feminina no Congresso | Identifica padrões no comportamento de parlamentares em relação a questões de gênero. |
| Grrl hacks | Divulga e mapeia startups e pesquisas na área de tecnologia lideradas por mulheres. |
| Procuradoria Especial da Mulher | App que orienta a criação de uma Procuradoria Especial da Mulher em estados e municípios. |
| Tabuleka | Jogos educativos de cidadania participativa para mulheres. |
| Dados Ligados | Pretende publicar e interligar dados estruturados sobre questões de gênero na Web. |
| Freedda | Aplicativo para avaliar de forma colaborativa serviços que respeitam a diversidade sexual e de gênero. |

(Disponível em: <<http://labhackercd.net/hackathon.html#hackathons>> Acesso 9 mai. 2015)

| Projetos da Hackathon de Transparência Legislativa e Participação Popular - 2013 | |
|---|--|
| Vigia Político | Sistema de recomendação de temas legislativos. |
| IMMI | Criação de um e-CPF para participação digital |
| Gênero & Participação | |
| e-democracia App | Design de um app para o Portal e-democracia |
| Extrato Legislativo | Impressão de informações de sessões legislativas |
| TEMA (Tema Extraído de Maneira Automática) | Sintetiza discursos parlamentares |
| Retórica | Apresenta os temas mais debatidos no Plenário em forma de bolhas |
| oi câmara | Aplicativo que possibilita a navegação no site da Câmara por comando de voz |
| Monitora, Brasil! | App para acompanhamento das atividades diárias de um deputado. |
| PolíticaMe | Associa preferências políticas dos eleitores às dos deputados |
| FUTECAMARA | Jogo de futebol baseado na atuação dos deputados na Câmara |
| A base do Deputado | |
| Extrato Parlamentar | |
| Infoseca | Projeto que georreferencia crises de seca no Brasil. |
| Parlamentares no Radar Parlamentar | |
| OPovoUnido.com | |
| Cara a Cara do Congresso | Jogo clássico “Cara a Cara” adaptado à Câmara |
| Deliberatório | Jogo que mostra como funciona o lobby na Câmara |
| Meu Congresso Nacional | Acompanhamento de gastos com a cota parlamentar e outros dados do mandato |
| Olho na Câmara | |
| Sistema do Índice de Transparência Parlamentar – Sitransp | Índice de qualidade na atuação de deputados |
| Povindica Brasil | |
| EspiaCâmara | Mineração de dados para expor uma nuvem de tags com os dados abertos da Câmara |
| Parlamento Virtual | |

(Disponível em: <<http://labhackercd.net/hackathon.html#hackathons>> Acesso 9 mai. 2015)