

CULTURA HACKER: OS NOVOS SUJEITOS DO COMUM(S)

Ana Eliza Trajano Soares¹

Resumo: Este trabalho tem por objetivo discutir questões de ativismo político e o compartilhamento de informações, por meio da relação com a cultura *hacker*. Analisar, com base na atuação dos fenômenos *hackers* de mais expressão atualmente, um pouco da cultura desses que ainda são tidos por muitos como criminosos, aqui com o entendimento de que *hackers* são pessoas que usam seu conhecimento computacional em prol da construção de algo. Trataremos brevemente dos grupos dos criadores do Software Livre, os WikiLeaks e o Anonymous. Utilizaremos para análise Levy & Lemos, Sérgio Amadeu, Himanen, Castells, Morin & Deleuze. As ações dos três grupos *hackers* mostradas nesse trabalho tem meios e fins específicos, mas convergem no sentido de serem ações políticas marcadas pelo ativismo e pelo compartilhamento de conhecimento e informações. Essas práticas contribuem e provocam discussões e resultados a fim de começar a “abalar” as grandes estruturas dominantes, pois criam furos nos bloqueios centrais.

Palavras-chave: *Hackers*, Ativismo, Internet, Militância.

Introdução

Diferenciar os *hackers* dos *crackers* é um primeiro passo para começar a entender essa cultura, pois a visão colocada pelas manchetes de jornal, capas de revista e reportagens televisivas² são, muitas vezes, factoides sobre o assunto,

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, Brasil.

²Capa da Revista Época, edição 684: <<http://colunas.revistaepoca.globo.com/fazcaber/2011/06/>>; Invasão do computador da atriz Carolina Dieckmann por *hackers*:

fazendo com que se tenha uma visão negativa sobre o *hacker*, criando um verdadeiro pavor sobre a ação destes. Os *hackers* são:

(...) pessoas que se dedicam a <<programar de forma entusiasta>> e acreditam que <<por em comum a informação constitui um extraordinário bem, e ainda para eles é um dever de natureza ética compartilhar suas competências e seus conhecimentos elaborando um software gratuito e facilitando o acesso à informação e aos recursos de computação sempre que o seja possível. (HIMANEM, p. 5). Tradução nossa.

As ações que, em sua maioria, conhecemos por ações *hackers*, na verdade são de *crackers*. O *cracker* é, segundo o autor e ativista Sérgio Amadeu da Silveira: “pessoa que usa sua destreza para invadir sistemas e praticar crimes eletrônicos” (SILVEIRA, 2004, p. 5). Percebe-se um grande equívoco no emprego do termo, pois as ações de um *cracker*, em sua maioria, estão atribuídas a usos irresponsáveis e violações criminosas, por meio da utilização de um conhecimento muitas vezes básico na área da computação. Os *hackers*, como iremos ver, são pessoas que entendem profundamente da linguagem computacional e usam esse conhecimento para construir algo. Em um discurso feito no 12º Fórum Internacional do Software Livre em Porto Alegre, no ano de 2011, o então Ministro da Ciência e Tecnologia, Aloizio Mercadante disse: “*Hackers* são grafiteiros, e *crackers* são pichadores. Não vamos confundir um com outro!”, uma comparação que sintetiza muito bem a diferença.

Uma primeira observação que podemos fazer em relação à cultura *hacker* é que ela nasceu como um movimento de contracultura na época da Guerra Fria, nos Estados Unidos. Um dos primeiros feitos dessa contracultura foi justamente transformar o computador, que nessa época existia apenas para fins militares de cálculo e processamento de dados, em ferramenta de comunicação. A modificação

<<http://g1.globo.com/fantastico/noticia/2012/05/policia-encontra-hackers-que-roubaram-fotos-de-carolina-dieckmann.html>>.

de *hackers* e cientistas que trabalharam na tecnologia que estava surgindo fizeram com que tanto o computador quanto a internet se tornassem ferramentas de uso caseiro. Claro que não foi algo imediato, mas se hoje conseguimos comprar computadores em supermercados e escolher que sistema operacional utilizar, é fruto dessa primeira ação.

As organizações dos *hackers* são consideradas comunidades, pois são um grupo de pessoas que estão em relação por intermédio do ciberespaço. Para Levy & Lemos, essas comunidades³ são uma nova maneira de fazer sociedade, são o fundamento social do ciberespaço. Comunidades aqui entendidas no sentido apresentado pelo estudo de Recuero (2005):

Inicialmente, a comunidade é um grupo de pessoas que interage. No ciberespaço, esta interação se dá via comunicação mediada por computador e de forma mútua. A interação que acontece dentro de uma determinada rede é a base do estudo de sua organização. Ela pode ser cooperativa, competitiva ou geradora de conflito. A interação que é cooperativa pode gerar a sedimentação das relações sociais, proporcionando o surgimento de uma estrutura. Quanto mais interações cooperativas, mais forte se torna o laço social desta estrutura, podendo gerar um grupo coeso e organizado. Na organização da comunidade virtual, portanto, é necessário que exista uma predominância de interações cooperativas, no sentido de gerar e manter sua estrutura de comunidade (RECUERO, p. 14, 2005).

A comunidade dos *hackers* compartilha um espaço telemático e simbólico com uma determinada permanência temporal (muitas vezes não proporcional ao tempo das comunidades clássicas), e cria seu modo de comportar, falar e viver. Um dos fatores que os autores consideram de extrema importância é a motivação: “É preciso motivação para que uma comunidade continue com vigor e intensidade, mesmo levando em conta a ausência de contato corporal e as distâncias

³No conceito de comunidade, apesar de os autores não fazerem referência direta aos *hackers*, por meio de nossa análise, tal conceito coube em nossa reflexão, pois traz os mesmos elementos dos exemplos utilizados no livro.

geográficas.”(LEVY; LEMOS, p. 103, 2010). Esse é um fator considerável que as comunidades *hackers* têm em demasia, basta observar a sua repercussão e o seu crescimento.

Como qualquer outra mídia, o computador tem a mesma tendência de se tornar um meio totalmente manipulado. Como coloca o autor: “A concentração de poder comunicacional na sociedade da informação poderá ser muito maior do que a ocorrida com a mídia de massas na sociedade industrial” (SILVEIRA, 2006, p. 79), basta observar que, no ano de 2002, a Microsoft, empresa norte-americana, estava em 90% das casas como único sistema operacional. Deter o poder sobre o sistema operacional de um computador é definir como se dará a operação daquela máquina, é ter acesso a toda a memória e o material produzido nela, ou seja, uma total dominação das funções do computador.

As possibilidades de interferência nesse processo de monopólio por grandes corporações são colocadas pela cultura *hacker* na medida em que busca uma expansão da rede de forma aberta e contínua, conservando a ideia inicial dos *hackers* americanos na Guerra Fria: a internet como um território de comunicação.

Ao falar das motivações e do modo de agir nesta cultura, o Pekka Himanen ressalta que, se existe uma palavra em que se pode resumir o espírito da ação *hacker*, a palavra seria paixão:

(...) a ética do trabalho para o hacker se funda no valor da criatividade, e consiste em combinar a paixão com a liberdade. O dinheiro deixa de ser um valor em si mesmo e a margem de lucro tornam-se metas como o valor social e o livre acesso, a transparência e a franqueza. (HIMANEN, p. 2).
Tradução nossa.

Trata-se de uma relação apaixonada com o trabalho que vai traçar seu modo de vida pessoal, pois a internalização dessas atitudes são abraçadas como causas para a vida, sofrendo muitas vezes ameaças das companhias que detêm monopólios políticos e de mercado.

A questão que trataremos no trabalho, que perpassa bem os três casos que vamos abordar, é o compartilhamento das informações, sejam elas ligadas ao conhecimento técnico, ao ativismo, ao Estado ou à política. A importância do compartilhamento continua sendo fundamental para um desenvolvimento equilibrado da sociedade: “(...) é necessário aprender a ‘estar aqui’ no planeta. Aprender a estar aqui significa: aprender a viver, a dividir, a comunicar, a comungar (...)” (MORIN, 2000, p. 76). A questão da informação é o poder que ela tem, principalmente no caso dos *hackers*, que apresentam a possibilidade de infiltrarem-se no centro, ou seja, fazer com que não se viva dependendo de empresas que dominam o mercado, isto é, grupos hegemônicos que detêm um conhecimento técnico e o monopolizam conforme seus interesses, mas que se possa produzir e compartilhar as informações:

E a virtude da informação é isto: sua aptidão para destruir a racionalização (sistema coerente de ideias que pretende encerrar em si o real) e para criar uma racionalidade nova (novo sistema coerente que integra a informação). A informação é o antídoto para a tendência natural que tem a ideologia de se fechar em si mesma. (MORIN, 1986, p. 47).

Essa cultura cria um novo tipo de politização, tendo em vista que consideramos a sociedade como uma rede que pressupõe um modelo livre de criar e recriar o desejo comum de uma democracia da informação não mais centrada em antigas configurações de um centro emissor, mas um compartilhamento baseado na justa distribuição da propriedade e, conseqüentemente, na liberdade do conhecimento.

Os Robins Woods da modernidade: os criadores e desenvolvedores do *software* livre.

O mercado de *software* representa uma cifra considerável no PIB dos países ricos, entre 1 e 2%. É um mercado que movimenta, somente nos Estados Unidos,

US\$ 350 bilhões anualmente, enquanto que no Brasil temos US\$ 19 bilhões. A Microsoft Corporation, sozinha, já chegou a movimentar anualmente US\$ 36,84 bilhões em 2004, com lucros sempre muito expressivos. Detentora deste nicho, estima-se que o sistema operacional da empresa esteja em cerca de 85%⁴ dos computadores pessoais, enquanto o Mac OS da Apple está com 4,83% e o Linux com 3,74%.

Além do fator simbólico e econômico, ainda há o monopólio da tecnologia, dos chamados logaritmos, como coloca o autor: “Dominar o sistema operacional permitiria tentar dominar outros aplicativos. O sistema operacional de um computador poderia impedir que certos aplicativos dos concorrentes rodassem sobre ele.” (SILVEIRA, p. 201, 2009).

Basta uma simples vista sobre os números deste mercado tão competitivo para saber que se trata de um enorme monopólio, e que um grupo pequeno detém tecnológica, simbólica e economicamente o mundo das máquinas.

A lenda inglesa contada por produções literárias e cinematográficas do herói Robin Hood, que roubava riquezas dos nobres da realeza para distribuir aos pobres, nos traz elementos para pensar as ações *hackers* em relação ao *software* livre. O início foi na década de 1980, quando os estudiosos tentavam desenvolver de forma colaborativa um sistema operacional que, conectado à internet, funcionasse ao mesmo tempo em todos os tipos de computador. Foi utilizado o sistema UNIX⁵ como código-fonte para o início das atividades. Devido a essa brecha, outros laboratórios se envolveram no trabalho do sistema, tais como o *Computer System Research Group*, da Universidade Berkely, na Califórnia. O UNIX, depois dos aperfeiçoamentos, já era um sistema que dispensava a programação específica para cada máquina, rodava em todos os tipos de computadores.

⁴Dados de <<http://www.tecmundo.com.br/windows-7/29388-agora-sim-windows-7-e-o-sistema-operacional-mais-usado-no-mundo.htm>>.

⁵Elaborado por Ken Thompson, em 1969, do Laboratório Bells.

Longe de ser uma preocupação com os lucros a serem obtidos, os *hackers* da época queriam aperfeiçoar o sistema, com a busca de mais ferramentas. O trabalho colaborativo buscava também deixar ao alcance de todos os programas desenvolvidos. E, em 1998, surge o movimento do *software* livre, que tomou uma postura mais política, quando o programador Richard Stallman, do Laboratório de Inteligência Artificial do MIT⁶ (EUA), se posicionou contrariamente à reivindicação de direito de propriedade sobre o UNIX pela empresa AT&T⁷, e ela fecha o código-fonte do programa. Então, vários programadores se juntaram e desenvolveram outro programa, o GNU⁸, na lógica *Copyleft*, ou seja, de livre licença. Stallman, nesse mesmo momento, fundou FSF⁹ e ainda trabalhou para que, juridicamente, o código-fonte fosse aberto e livre para o uso, por meio da promoção da distribuição tecnológica. E, apesar da situação política favorável para uma disseminação rápida, apenas em 1996 o sistema foi realmente executado.

Nesse mesmo momento a Microsoft atendia, com sua agradável aparência, usuários comuns com um sistema de código-fonte fechado. E, como uma saída “subversiva”, foi lançado o GNU/Linux desenvolvido por Linux Torvalds, um estudante da Universidade Helsinki, na Finlândia, tendo como base o sistema de Stallman. Em 1991, o estudante divulgou seu trabalho de conclusão de curso na internet, e pediu ajuda a outros programadores para aperfeiçoá-lo. A colaboração para com o sistema veio de todas as partes do mundo: “divulgações rápidas, ampla cooperação e total abertura da informação permitiram a testagem extensiva e a depuração do código de tal forma que, em 1993, o GNU/Linux era um sistema operacional melhor que os sistemas patenteados” (CASTELLS, 2003, p. 41).

As grandes companhias empresariais buscam cada vez mais o monopólio dos *softwares*, dos códigos-fontes, dos licenciamentos dos produtos. Querem colocar o direito de propriedade acima de todos os outros direitos, ignorando a possibilidade

⁶ Instituto de Tecnologia de Massachusetts.

⁷ Companhia americana de telecomunicações: American Telephone and Telegraph.

⁸ GNU is Not Unix.

⁹ Free Software Foundation.

de democratizar o conhecimento, do uso amplo das ferramentas do ciberespaço. E, essa manipulação que padroniza, pode-se dizer ser incompatível com a ideia da internet como um território livre.

As condições para que um *software* seja considerado livre são as quatro liberdades: uso, cópia, modificações e redistribuição. Na condição da licença não proprietária, ou seja, que não existem donos, apenas autores, qualquer pessoa pode modificar o programa, pois o código-fonte é aberto, o que vai implicar a colaboração entre os *hackers* para o aperfeiçoamento do sistema. Eles se organizam via internet como coloca o autor: “Existem diversos softwares livres que possuem comunidades de desenvolvedores espalhados por diversos países e com milhares de colaboradores que auxiliam na constante melhoria e correção” (SILVEIRA, 2004, p. 12). O monopólio das empresas de código fechado ainda é considerável, mas o papel dos *hackers* com a criação dos *softwares* livres, por mais que esses não sejam utilizados massivamente, é de pressionar as empresas, baratear as vendas na medida em que o ato de falsificar e distribuir esses *softwares* torna-se muito comum.

Existe uma tendência de o movimento crescer e mexer ainda mais com o monopólio das empresas na medida em que jovens programadores se sentem impelidos a colaborar e a compartilharem os produtos criados no sistema de liberdade. O desenvolvimento colaborativo dá aos *softwares* livres uma gama de possibilidades, pois são programas mais inteligentes que os de código fechado, uma vez que trazem uma maior riqueza de detalhes: “O estímulo da propriedade pode ter gerado inovação, mas o modelo compartilhado tem gerado criações e inovações de impacto colossal.” (SILVEIRA, 2009, p. 190). Esses novos Robins Hoods que pegam uma tecnologia que seria somente para posse dos ricos, tanto financeiramente como também de conhecimento, e disponibilizam para todos, para o uso comum por meio da internet, contribuem não só para novas saídas informacionais como também para a modificação de uma cultura individualista para uma cultura de colaboração, a qual o valor monetário não é necessariamente a principal motivação das ações.

Propriedade Intelectual x Interesse Coletivo

A rede também é espaço de disputa política, portanto um espaço político, e, por tal motivo, deve ser construído democraticamente. Já se constatou por diversos fatos que a rede virtual, de forma positiva ou negativa, afeta outras redes. A imprensa é um exemplo disso. Depois da internet, os velhos formatos midiáticos tiveram de ser revistos (revistas, jornais, rádio e televisão). Não é mais necessário esperar o horário da distribuição do jornal ou do programa televisivo para divulgar um fato. A qualquer momento a notícia chega, como coloca o autor:

O “tempo real e único” de acesso a um programa de TV ou a uma emissão radiofônica, transforma-se em “tempos ampliados e diferidos”, distintos, de acesso a “qualquer informação”, a “qualquer momento”, colocada em disponibilidade, “por qualquer pessoa” em diversos sistemas”¹⁰

E, assim como no jornalismo, tantas outras esferas sociais são afetadas. Construir espaços e ações que promovam a democracia na internet podem afetar, também, outras esferas como a política. Nessa batalha política e tecnológica travada pelos *hackers*, surge o WikiLeaks.

Em outubro de 2006, foi registrado o domínio do WikiLeaks na internet pelo ex-estudante de matemática e ex-programador de computadores Julian Assange. Em dezembro publicaram o primeiro documento: *Inside Somalia and the Union of Islamic Courts*. Considerado hoje um “pesadelo para governos, políticos e grandes empresas”¹¹ o site em que circula documentos das mais diversas naturezas, em sua maioria contendo informações confidenciais de governos, é tido como um dos maiores expoentes do ativismo *hacker*. Em 2012, foi lançado um livro no qual

¹⁰(LEVY e LEMOS, 2010, p. 78).

¹¹Disponível em: <<http://tecnologia.terra.com.br/internet/wikileaks-como-um-simples-site-pode-mudar-a-historia,313ab048a67ea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>.

Assange discute com mais três ativistas do mundo *cyber* sobre a falta de privacidade na internet e os perigos para a liberdade civil e política pelo controle governamental em tantas partes do mundo. O criador do WikiLeaks diz que seu site é um canal para ajudar pessoas comuns a denunciarem atitudes antiéticas de seus governos e corporações empresariais de suas regiões, como Assange coloca: “Ao longo dos seis últimos anos, o *WikiLeaks* entrou em conflito com praticamente todos os Estados mais poderosos.” (ASSANGE, 2012, p. 25).

A internet é abordada pelo criador do site como uma grande potência a ser explorada, semelhante à energia elétrica, com uma infinidade de possibilidades. Porém, é uma potência de mão dupla, pois, ao mesmo tempo em que por ela somos vigiados a todo instante, com ela também se tem a capacidade de atacar, seja em guerras globais ou locais. Seria como ter um tanque de guerra dentro do quarto. O compartilhamento dessas informações confidenciais coloca em xeque grandes instituições e governos, por exemplo, quando o site divulgou um manual de tortura norte-americano para a prisão Abu Ghraib no Iraque, ou ainda a influência que o narcotráfico teria sobre o exército peruano.

A tecnologia implantada no site é para os divulgadores das informações não serem reconhecidos; por meio da linguagem criptográfica seria garantido uma verdade livre. A erradicação da identidade dos *whistleblowers*¹² é a principal garantia e incentivo dado às pessoas para que denunciassem e fornecessem os documentos sem sofrerem riscos. No aspecto jornalístico, uma vez que eles também divulgam vídeos, matérias e artigos de opinião, além dos documentos, o canal traz uma inovação na forma de publicação, pois disponibilizam o que foi utilizado como material base para a reportagem, permitindo que os usuários reutilizem e compartilhem a notícia de forma mais completa.

Desde 2010, diante de notórias divulgações, o *WikiLeaks* é alvo de investigação criminal por vários órgãos dos Estados Unidos. Vários políticos norte-

¹²Fontes internas de organizações.

americanos classificam o grupo como terroristas que precisam ser eliminados. Desde 2012, Assange encontra-se no Equador, onde pediu asilo político, sob várias acusações pelo governo dos EUA e também por ser acusado de estupro na Suécia.

Uma das colocações de Assange que bem resumem a ideia do *WikiLeaks* é: “Privacidade para os fracos, transparência para poderosos”. Repensando assim a produção desse comum na cibercultura, o fornecimento compartilhado de tantas informações que fazem parte do interesse coletivo dos cidadãos de muitos países,

A prática dos *commons* no contexto informacional tem adquirido mais relevância que as práticas privadas. A construção da rede das redes, a internet, a criação do padrão http e da web, o movimento do software livre, a *Wikipedia*, a música *techno*, a blogosfera, o *Youtube* (...) em geral, têm marcado a formação da comunicação e da cultura digitais. Com a influência decisiva das redes de comunicação e das tecnologias de informação nos demais segmentos da vida social, os *commons* entraram na pauta do temário cultural, econômico e político. (SILVEIRA, 2008, p. 51).

Pois os assuntos tratados pelos “poderosos” dizem respeito a muitas pessoas, fazem parte de um comum, não a algo particular a eles. A construção dessas redes de informação, essa nova mediação com a notícia por esses agentes na web criam tensões no centro.

Linhas de fuga e militância virtual: Anonymous.

Nesses últimos tempos, os manifestantes que foram às ruas e redes sociais virtuais no Brasil têm, como um de seus símbolos, uma máscara, que virou febre em todas as cidades onde houve manifestações no país. A conhecida máscara do filme *V de Vingança*¹³, foi utilizada na produção cinematográfica pelo personagem do justiceiro V, que convoca a população a se rebelar contra a tirania do governo inglês. Essa máscara é o símbolo de um grupo de *hackers* presente em vários países e,

¹³Filme de James McTeigue, 2006, Estados Unidos.

nessas últimas manifestações, exerceu um papel importante, como um ponto em comum entre os diferentes grupos e cidades, através de vídeos, comunicados, notas que se espalhavam de forma viral durante os dias principais das manifestações.

Os hackativistas se autodenominam por meio de uma ideia: “Nós somos uma ideia. Uma ideia que não pode ser contida, perseguida nem aprisionada.” (Quem somos, <http://www.anonymousbrasil.com/sobre-anonymous/>). Surgiram em 2004, como movimento de mobilização virtual, pois acreditam ser a forma encontrada na atualidade para lutar contra as injustiças. Eles não têm um líder, nem visam a fins lucrativos, não têm vinculações oficiais com instituições e sua característica forte é conservar o anonimato. “No Brasil, estamos agora nos expandindo e queremos convidá-lo a juntar-se a nós, anonimamente. Preservando o anonimato, poderemos agir contra a corrupção com mais eficácia, sem perseguição.” (Quem somos, <http://www.anonymousbrasil.com/sobre-anonymous/>).

Entre as ações de maior repercussão no Brasil, podemos citar um protesto a favor do *WikiLeaks*, que retirou temporariamente do ar sites como Visa, Mastercard, entre outros. E, também, o vídeo de quase dois milhões de acessos: “As 5 causas”¹⁴ que dava direcionamentos para as manifestações nas ruas ocorridas nos meses de junho e julho.

Certamente esse novo modelo de militância traz muitas questões no sentido de qual será o impacto que ele terá sobre a realidade, ou até onde essas operações irão. Mas, com relação à análise da importância para o atual momento, sob a perspectiva de pessoas que estão buscando um bem comum, de estarem produzindo novas possibilidades de atuação, por linhas diferentes, linhas periféricas pelo fato de não mostrarem o rosto, ou não se identificarem (o que para alguns é um ato de covardia), pode ser uma saída para o atual momento como a linha de fuga, segundo o conceito do filósofo francês Gilles Deleuze:

(...) eles pensam que fugir é sair do mundo, místico ou arte, ou então alguma coisa covarde, porque se escapa dos engajamentos e das

¹⁴Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=v5iSn76l2xs>>.

responsabilidades. Fugir não é renunciar às ações, nada mais ativo que uma fuga. É o contrário do imaginário. É também fazer fugir, não necessariamente os outros, mas fazer alguma coisa fugir, fazer um sistema vazar como se fura um cano. (DELEUZE; PARNET, 1998, p. 49).

Considerações finais

A característica para os três movimentos aqui vistos, além do fato de todos serem *hackers*, é a questão do compartilhamento de informações, no território da internet. Portanto, podemos considerá-los desterritorializados na medida em que não possuem materialmente um lugar e os bens que compartilham são imateriais, o que abre possibilidades de ações em vários lugares ao mesmo tempo, em um território não instituído, por meio do qual desejam estar conectados com várias pessoas.

Não podem é possível dar respostas se esses serão os novos moldes eficazes para uma nova militância, mas trata-se de encarar como algo para oxigenar o sistema e as velhas formas sociais, pois abrem-se as possibilidades de compartilhamento de informações até pouco tempo restrito a um grupo pequeno de políticos ou de empresários. Por essas ações acontecem pequenos furos. É bem verdade que a Microsoft não faliu, ou as vendas Apple diminuiriam, o Governo de Obama não caiu e não conseguiram afastar Renan Calheiros da presidência do Senado brasileiro, mas são furos que provocam certo abalo na estrutura. Isso tudo se trata de um trabalho periférico: “O trabalho da multidão, nosso trabalho, ou melhor, nossa atividade, é operar a junção das periferias para que elas consigam explodir o ‘centro’” (Porto Alegre 2002: o trabalho das multidões).

É uma forma de mobilizar-se que, na maioria das vezes, rompe com a mentalidade de dominar o centro: “quebrar espelhos (sem se ferir) a fim de que todos possam ter um pedaço para refletir a luz dos outros e não apenas para se olhar” (Porto Alegre 2002: o trabalho das multidões).

Referências

A guerra de Assange. Disponível em:

<http://www.boitempoeditorial.com.br/publicacoes_imprensa.php?isbn=978-85-7559-307-3&veiculo=Carta%20Capital%20-%20Nosso%20Mundo>. Acesso em: 1 ago. 2013.

AGUIAR, Vicente Macedo de (Org.). **Software livre, cultura hacker e ecossistema da colaboração.** São Paulo: Momento Editorial, 2009. Disponível em: <<http://wiki.colivre.coop.br/pub/Main/VicenteAguiar/livrohqp.pdf>>. Acesso em: 17 jun. 2013.

ASSANGE, Julian *et. al.* **Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet.** São Paulo: Boitempo, 2013.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

Coletivo. Porto alegre 2002: o trabalho das multidões. **Lugar Comum: Estudos de Mídia, Cultura e Democracia,** Rio de Janeiro, n. 17, set./abr. 2002. Disponível em: <<http://www.universidadenomade.org.br>>. Acesso em: 7 nov. 2011.

DELEUZE, G.; PARNET, C. **Diálogos.** São Paulo: Escuta, 1998.

Hackers e Crackers: Debates no FISL12 expõem diferenças entre comunidades. Disponível em: <<http://www.ganesha.org.br/index.php?mod=pagina&id=12076>>. Acesso em: 29 jul. 2013.

LE MOS, André; LÉVY, Pierre. **O Futuro da Internet: Em direção a uma ciberdemocracia planetária.** São Paulo: Paulus, 2010.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MORIN, Edgar. **Para sair do século XX**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1996.

RECUERO, Raquel. Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo. *E-Compós*, v. 4, dez. 2005. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/limc/PDFs/com_virtuais.pdf>. Acesso em: 29 jul. 2013.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo. **Revista USP**, v. 1, p. 28-39, 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13811>>. Acesso em: 27 jul. 2013.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Hackers, monopólios e instituições panópticas: elementos para uma teoria da cidadania Digital. **Líbero**, v. 1, p. 73-81, 2006. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/viewArticle/6106>>. Acesso em: 27 jul. 2013.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. O conceito de commons na cibercultura. **Líbero**, v. 11, p. 49-59, 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/viewFile/5397/4914>>. Acesso em: 27 jul. 2013.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. O fenômeno Wikileaks e as redes de poder. **Contemporanea**, v. 9, p. 6-21, 2011. Disponível em: <<http://www.compolitica.org/home/wp-content/uploads/2011/03/Sergio-Amadeu.pdf> >. Acesso em: 27 jul. 2013.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **Software livre: A luta pela liberdade do conhecimento**. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo, 2004.

Wikileaks: como um simples site pode mudar a história. Disponível em:

<<http://tecnologia.terra.com.br/internet/wikileaks-como-um-simples-site-pode-mudar-a-historia,313ab048a67ea310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>>. Acesso em: 25 jul. 2013.

Hacker culture: the new subjects of the common(s)

The aim of this paper is to discuss political activism and information sharing by their relations with hacker culture. Based on most famous hackers phenomena, we analyze them as a group of people who share their computational knowledge to build something in common. We analyze briefly Free Software, WikiLeaks and Anonymous creators group. Theoretical analysis is guiding by some authors such as Levy & Lemos, Sérgio Amadeu, Hilmanen, Castells, Morin and Deleuze. Hacker's actions analyzed on this paper have specific means and ends, but they also are in agreement as political actions in activism and sharing of knowledge and information. These practices contribute and provoke discussions and results in order to begin to “shake” the big dominant structures, because they make holes in the central blocks.

Keywords: Hackers, Activism, Internet, Militancy.