



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
Instituto de Geociências

DANIELA CAMILA DE ARAUJO

FEMINISMO E CULTURA HACKER: INTERSECÇÕES ENTRE POLÍTICA, GÊNERO E
TECNOLOGIA

CAMPINAS

2018

DANIELA CAMILA DE ARAUJO

FEMINISMO E CULTURA HACKER: INTERSECÇÕES ENTRE POLÍTICA, GÊNERO E
TECNOLOGIA

TESE APRESENTADA AO INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS
DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS PARA
OBTENÇÃO DO TÍTULO DE DOUTORA EM POLÍTICA
CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA

ORIENTADOR(A): PROF(A). DR(A). LEDA MARIA CAIRA GITAHY

ESTE EXEMPLAR CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA
TESE DEFENDIDA PELA ALUNA DANIELA CAMILA DE
ARAUJO E ORIENTADA PELA PROF(A). DR(A). LEDA
MARIA CAIRA GITAHY

CAMPINAS

2018

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): CAPES

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-1187-0223>

Ficha catalográfica
Universidade Estadual de Campinas
Biblioteca do Instituto de Geociências
Marta dos Santos - CRB 8/5892

Ar15f Araujo, Daniela de, 1987-
Feminismo e cultura hacker : intersecções entre política, gênero e tecnologia / Daniela Camila de Araujo. – Campinas, SP : [s.n.], 2018.

Orientador: Leda Maria Caira Gitahy.
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Geociências.

1. Feminismo. 2. Direito a privacidade. 3. Violência contra a mulher. 4. Autonomia (Psicologia) - Aspectos políticos. 5. Tecnologia da informação - Segurança. I. Gitahy, Leda Maria Caira, 1949-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Geociências. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

Título em outro idioma: Feminismo and hacker culture : intersections between politics, gender and technology

Palavras-chave em inglês:

Feminism

Right of privacy

Women Violence against

Autonomy (Psychology) - Political Aspects

Information technology - Security

Área de concentração: Política Científica e Tecnológica

Titulação: Doutora em Política Científica e Tecnológica

Banca examinadora:

Leda Maria Caira Gitahy [Orientador]

Bárbara Geraldo de Castro

Marta Mourão Kanashiro

Daniela Tonelli Manica

Cecília Maria Bacellar Sardenberg

Data de defesa: 23-02-2018

Programa de Pós-Graduação: Política Científica e Tecnológica



UNICAMP

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
INSTITUTO DE GEOCIÊNCIAS**

AUTORA: Daniela Camila de Araujo

**FEMINISMO E CULTURA HACKER:
INTERSECÇÕES ENTRE POLÍTICA, GÊNERO E TECNOLOGIA**

ORIENTADORA: Profa. Dra. Leda Maria Caira Gitahy

Aprovado em: 23 / 02 / 2018

EXAMINADORES:

Profa. Dra. Leda Maria Caira Gitahy - Presidente

Profa. Dra. Bárbara Geraldo de Castro

Profa. Dra. Cecilia Mara Bacellar Sardenberg

Profa. Dra. Daniela Tonelli Manica

Profa. Dra. Marta Mourão Kanashiro

A Ata de Defesa assinada pelos membros da Comissão Examinadora, consta no processo de vida acadêmica do aluno.

Campinas, 23 de fevereiro de 2018.

DEDICATÓRIA

*Para as mulheres da minha vida: Ana e Anita,
e para todas as Marias,
de nascimento e de luta*

AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo as minhas raízes: Ana Maria e Anita, mãe e avó. Na bravura de uma e na simplicidade da outra, aprendi a tornar-me mulher muito antes do feminismo habitar meu vocabulário.

Agradeço ao meu companheiro de vida, Lúcio, por me irritar na mesma proporção em que me faz rir, por ser força e torcida constantes, pelo amor que é perene.

À minha orientadora, Leda Gitahy, por me dar tempo e espaço para descobrir o que me move e trilhar meu próprio caminho.

Ao professor e amigo Marko Monteiro, que continuou a me acolher mesmo eu não sendo mais sua orientanda.

Aos funcionários do Instituto de Geociências, especialmente a todos da secretaria de pós-graduação – Gorete, Ana, Cris e Valdir – pelas orientações e por “salvarem minha pele” algumas vezes. E deixo aqui um agradecimento especial para a Val, pelas caronas, por aguentar minha tagarelice e por fazer o melhor pão de mel. Você me ajudou nos momentos mais difíceis dessa jornada, como secretária da pós, mas principalmente como amiga. Muito obrigada.

A todas as mulheres da banca de defesa – Bárbara Castro, Marta Kanashiro, Daniela Manica, Cecília Sardenberg, Bruna Vasconcelos, Mariana Sombrio, Ângela Araújo, Nanci Stancki – por aceitarem nosso convite e me permitirem ter o privilégio de ser avaliada por pesquisadoras que admiro tanto.

Aos amigos desde sempre, Li e Felipe, por fazerem as visitas a Minas terem sempre o gostinho de um abraço forte e carinhoso. À nova amiga, Bel, por me ensinar novos olhares sobre a vida, pelos longos almoços e por dar ordem para as ideias dessa tese. Ao amigo Fedel, por gentilmente me apresentar a esse universo novo da cultura hacker.

Aos amigos do GATI (Grupo de Atormentados pelas Tecnologias Digitais) - Ana, Vinicius, Jean e Diego - pela companhia e empatia nesses anos de tese, pelos inúmeros almoços e litros de café e por todas os papos (e tretas) que só a astrologia explica. À querida Mônica, pela energia positiva que carrega sempre com você.

Aos meus sogros, Linda e Américo, e minha cunhada Érika por abrirem as portas de sua casa e suas vidas e me receberem nessa cidade. À minha família toda – avô, tios, tias, primos, primas, papagaio e agregados – por serem assim exatamente como são.

E por fim, agradeço a cada uma das mulheres que conheci e entrevistei ao longo desta pesquisa. Obrigada pela colaboração fundamental para que esse trabalho ganhasse vida e por serem inspiração para o despertar do meu feminismo. E, por fim, sou grata às minhas companheiras na MariaLab, pela confiança e a acolhida nesse projeto.

EPIGRAFE

Feeling Good

Birds flying high you know how I feel
Sun in the sky you know how I feel
Breeze driftin' on by you know how I feel

(refrain) x2

It's a new dawn
It's a new day
It's a new life
For me
And I'm feeling good

Fish in the sea you know how I feel
River running free you know how I feel
Blossom on the tree you know how I feel

(refrain)

Dragonfly out in the sun you know what I mean
Don't you know
Butterflies all havin' fun you know what I mean
Sleep in peace when day is done
That's what I mean

And this old world is a new world
And a bold world
For me

Stars when you shine you know how I feel
Scent of the pine you know how I feel
Oh freedom is mine
And I know how I feel

(refrain)

[Nina Simone]

RESUMO

Feminismo e Cultura Hacker: intersecções entre política, gênero e tecnologia

Esta tese se insere nos Estudos Feministas em Ciência e Tecnologia (EFCT), e concentra-se nas intersecções entre o feminismo e a cultura hacker. O problema de pesquisa parte da observação de um movimento organizado de mulheres que se manifesta em eventos e projetos relacionados à tecnologia da informação (TI), cultura digital e cultura hacker, todos marcados pela majoritária presença masculina. Assim, me propus a responder como essas mulheres estão se organizando, considerando as motivações, os principais temas pautados e sob quais perspectivas debatem sobre tecnologia.

O estudo foi delimitado por três iniciativas: o Hackathon Gênero e Cidadania, a Cryptorave e a MariaLab Hackerspace. O Hackathon Gênero e Cidadania foi uma maratona de programação realizada pelo Laboratório Hacker e a Secretaria da Mulher da Câmara Federal, em novembro de 2014. Várias equipes se inscreveram e foram selecionadas para desenvolver protótipos de ferramentas digitais que abordassem a violência de gênero e políticas públicas para mulheres. A Cryptorave, por sua vez, é um evento que tem como objetivo disseminar conhecimentos sobre criptografia, privacidade e vigilância na Internet. Acontece anualmente, desde 2014, na cidade de São Paulo. Por fim, a MariaLab Hackerspace é um coletivo feminista que reúne mulheres para a promoção de projetos em torno da interface entre feminismo e tecnologia. Adoto a observação participante como estratégia metodológica e, dessa forma, me inseri no campo através da participação em eventos, reuniões e projetos. A partir da experiência em campo identifiquei atoras, categorias e conceitos que me permitiram estabelecer a análise e a caracterização desse movimento. O texto parte da emergência da cultura hacker e os sentidos atribuídos a esta expressão, observando seus desdobramentos na defesa de direitos civis e no envolvimento com outros movimentos sociais. Apresento uma síntese das controvérsias em torno da definição do termo hacker, resgatando as principais referências. Também faz parte dessa contextualização inicial uma descrição do modo como a cultura hacker se articula no Brasil. As feministas a frente dessas iniciativas, fazem parte de uma geração jovem que têm usado a Internet como plataforma para comunicação e articulação da militância, mas problematizam as vulnerabilidades recorrentes nesse meio e buscam alternativas tecnológicas para viabilizar a atuação de coletivos. Os principais temas se concentram no debate sobre violência de gênero, apontando para a necessidade de reconhecer e mapear as violações sofridas também em meios digitais. Problematicam a forma como alguns grupos sociais permanecem às margens da participação tecnopolítica e sugerem a abordagem interseccional como estratégia para visibilizar marcadores de desigualdade. As descobertas desta pesquisa demonstram que há colaboração e tensionamento entre os princípios da ética hacker e a prática feminista, construindo aquilo que chamo de “ética hacker feminista”. A participação das mulheres traz à tona a problemática em torno de ideias como liberdade, autonomia e horizontalidade, características centrais para os projetos que se enquadram na cultura hacker. Antes de encerrar, enuncio as propostas em torno das “tecnologias feministas”, categoria nativa que se conecta com outras propostas de tecnologias e redes autônomas em desenvolvimento na América Latina. Em linhas gerais, o discurso acerca das “redes e tecnologias autônomas” enuncia possibilidades de resistência à vigilância e ao controle das comunicações por Estados e grandes corporações. Sob a abordagem feminista, o conceito também significa resistência a um sistema e a uma infraestrutura de comunicação e informação que se constituiu em um espaço patriarcal, masculinizado, e sob o controle do norte global, estando as mulheres (mais ainda as mulheres do sul global) invisibilizadas ou excluídas desse processo.

Palavras-chave: Feminismo; Direito a privacidade; Violência contra a mulher; Autonomia (Psicologia) - Aspectos políticos; Tecnologia da informação - Segurança

ABSTRACT

Feminism and Hacker Culture: intersections between politics, gender and technology

This research is located in Feminist Studies in Science and Technology (EFCT) and its focus remains over the intersections between feminism and hacker culture. The research problem begins with participant observation of an organized movement of women in events and projects related to information technology (IT), digital culture and hacker culture, which are all characterized by major male presence. Thus, I set out to answer how these women are organizing themselves, considering their motivations, main themes and technology perspectives. The research was bounded by three initiatives that work at the interface between gender and technology: the Hackathon Gender and Citizenship, Cryptorave and MariaLab Hackerspace. The Hackathon Gender and Citizenship is a programming marathon that was held in November of 2014 by the Hacker Laboratory and by the Women's Secretariat of the Federal Chamber. Several teams have signed up and were selected to develop digital tools to address gender violence and public policy for women. Cryptorave is an event that aims to disseminate knowledge about encryption, privacy and surveillance on the Internet. It happens annually, since 2014, in the city of São Paulo. Finally, MariaLab Hackerspace is a feminist collective that brings together women to promote initiatives on the interface between feminism and technology. It addresses issues that encompass the space and visibility of women as professionals in the information technology sector, and promote courses focused on information security and privacy. The participant observation was the methodological strategy adopted. The first approach to the fieldwork research was made through direct participation in events, meetings and projects. As time did goes by I did became more active within hacker feminist community to the point of assuming the coordination of MariaLab Hackerspace. The fieldwork experience provided me the opportunity not only to describe and analyze the hacker feminism movement but also to contribute to its development from within. The first section of this thesis introduces the emergence of hacker culture and the meanings related to this notion considering its effects over civil rights and other social movements. I present a summary of controversies on hacker's definition highlighting the main references related to the subject. It is still in the first section a brief history of hacker culture in Brazil. Following, the text move to answer research questions such as who are the feminists in the front of these initiatives. They are part of a generation of young feminists who are intensively making use of the Internet for political and private purposes but not without raising questions on vulnerabilities of this environment and, concurrently, looking for technological alternatives that foster collective action. They are mainly concerned with the debate on gender violence pointing to the need to recognize and map such violence in digital media. They are questioning how the principles of autonomy and horizontality have been appropriated in hacker practice and discourse by problematizing the fact that many social groups remain on the margins of technopolitical participation. They also suggest the intersectional approach as a strategy to visualize inequality markers, such as race, class, and gender identity, that cross gender. The research outcome demonstrate there is synergy and tension between the principles of hacker ethics and feminist practice, building what I name "the hacker feminist ethic". The participation of women brings up discussions about freedom, autonomy and horizontality, characteristics central to projects that fall into the hacker culture. To conclude I point out to the propositions of "feminist technologies". That is a native category shaped by the relation between feminist movement and different projects of autonomous networks in Latin America. In general, the discourse of autonomous networks raise possibilities of resistance to vigilantism and communication control. Specifically in the feminist approach the discourse stress the importance of resisting to a communication and information system that is built within a patriarchal and mannish approach.

Keywords: Feminism; Right to privacy; Women Violence against; Autonomy (Psychology) - Political Aspects; Information technology - Security

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Incurções pelo campo.....	16
Quadro 2: Outros materiais.....	17
Quadro 3: 1ª Programação do Espaço Ada (2015).....	56
Quadro 4: Grupos que participaram do Hackathon Gênero e Cidadania.....	62
Quadro 5: Trilha 1 - Violência contra a mulher.....	64
Quadro 6: Trilha 2 - Políticas de gênero relacionadas à participação,.....	65
representatividade e transparência.....	65
Quadro 7: atividades realizadas no projeto Vedetas (2016 e 2017).....	81
Quadro 8: mapeamento dos tipos de violências on-line.....	123

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: atendimentos realizados pela SaferNet em 2016, classificados pelo t3pico da conversa e por g4nero.....	120
--	-----

SUMÁRIO

RESUMO.....	9
Introdução.....	14
Trajectoria de pesquisa.....	18
Metodologia.....	25
Estrutura do trabalho.....	27
CAPÍTULO 1 – Cultura hacker: disputas sobre um conceito.....	29
Hackerismo no Brasil.....	37
Para além da Casa de Cultura Digital.....	44
Hacklabs, hackerspaces, hackathons... os hackers estão pra todo lado.....	47
CAPÍTULO 2 – Incursão pelo campo.....	51
Cryptorave.....	51
Hackathon Gênero e Cidadania.....	59
Quem tem medo de hacker?.....	67
MariaLab Hackerspace Feminista.....	69
Vedetas: a tropa das vigilantes.....	78
CAPÍTULO 3 – Marias da Tecnologia.....	84
Muito prazer, somos as Marias.....	96
CAPÍTULO 4 – Tecnologia: substantivo feminino.....	102
Isso não é evento hacker... tá cheio de mulher!.....	102
Hackathon não serve pra construir projeto. Hackathon serve pra fazer declaração política...107	
Violações de corpos cibernéticos.....	119
Por que só o software precisa ser livre?.....	130
CAPÍTULO 5 - Tecnologia Feminista.....	133
REFERÊNCIAS.....	141
ANEXO.....	146

Introdução

A escrita-ciborgue tem a ver com o poder de sobreviver, não com base em uma inocência original, mas com base na tomada de posse dos mesmos instrumentos para marcar o mundo que as marcou como outras.

Haraway, 2009, p.86

Escolhi iniciar as primeiras linhas deste texto com a menção ao mito do ciborgue, tal como é posto por Donna Haraway (2009) em seu ensaio publicado originalmente em 1985, porque o trecho acima sugere as potências e ambições que se apresentaram no decorrer desta pesquisa. Esta tese é resultado das investigações que me levaram a encontrar interações entre o movimento feminista e a cultura hacker¹ no Brasil, como exemplo de um processo de “tomada de posse dos mesmos instrumentos” que tornaram invisível a participação das mulheres na tecnologia.

Em um sentido estrito e situado, a “tecnologia” a que me refiro está concentrada na Informática, entendida como o conjunto das ciências relacionadas ao armazenamento, transmissão e processamento de informações em meios digitais, mas não se restringe a ela, uma vez que o domínio dessas ciências se alastra pelos mais distintos campos do conhecimento. Em um sentido mais amplo, o conceito é entendido sob a abordagem dos Estudos Sociais em Ciência e Tecnologia (ESCT), que partem do pressuposto de que tanto a ciência, quanto a tecnologia são socialmente construídas e não neutras, constituindo esferas de disputas políticas em torno de interesses de diferentes grupos sociais.

Iniciei meu estudo com uma fase exploratória do campo, quando observei que a relação entre mulheres e tecnologia aparecia com certa frequência em eventos de cultura hacker e cultura digital que comecei a seguir em meados de 2014. A partir do meu contato com informantes que circulavam nestas comunidades há mais tempo, soube que essa era uma discussão recente e estava sendo articulada, sobretudo, por mulheres que fazem parte do movimento Software Livre (SL), estão engajadas em *hackerspaces* e coletivos tecnoativistas²,

1 A palavra “hacker” vai aparecer inúmeras vezes ao longo de todo o texto. Em alguns casos vai compor expressões tais como 'cultura hacker' e 'ética hacker'; ou nomes próprios que identificam grupos, projetos e laboratórios, 'por exemplo, Transparência Hacker', 'Ônibus Hacker' e 'Labhacker'. A normatização de trabalhos acadêmicos determina que as palavras estrangeiras sejam grafadas em itálico. No entanto, optei por manter a palavra 'hacker' no estilo de fonte regular, para evitar possíveis equívocos na leitura, visto que ela vai aparecer em grande parte das vezes acompanhada de outro termo, quase sempre em português.

2 Classifico como tecnoativistas os grupos e indivíduos que, mais do que usar ferramentas digitais e Internet para organização e articulação da militância, atuam em temas relacionados à tecnopolítica, política informacional, democratização do acesso à informação e ao conhecimento, privacidade e vigilância na rede,

e/ou atuam como profissionais no setor de Tecnologia da Informação (TI).

Foi a movimentação e atuação dessas agentes em um circuito bastante masculinizado que se tornou o problema central da minha tese e passei a investigar como gênero está sendo mobilizado em grupos e atividades relacionados à cultura hacker. Desta questão se desdobram outras que colaboram para que eu possa compreender esse movimento de forma mais abrangente: (a) como os grupos de mulheres se organizam no movimento hacker?; (b) como é entendido o conceito de hacker nessa conjuntura?; (c) por que a associação com esse conceito?; (d) quais são os temas pautados por esses grupos?; (e) qual(is) a(s) visão(ões) de tecnologia que esses grupos privilegiam?

Estive em uma variedade de eventos, conversei com muitas pessoas e no fim optei por delimitar o estudo a três iniciativas que trabalhavam na interface gênero e tecnologia: o Hackathon Gênero e Cidadania³, a Cryptorave e a MariaLab Hackerspace. Esses três casos se conectavam de alguma forma e forneciam um maior volume de material para que eu pudesse traçar esse movimento. O Hackathon Gênero e Cidadania foi uma maratona de programação realizada pelo Laboratório Hacker e a Secretaria da Mulher da Câmara Federal, em novembro de 2014. Várias equipes se inscreveram e foram selecionadas para desenvolver protótipos de ferramentas digitais que abordassem a violência de gênero e políticas públicas para mulheres. A Cryptorave é um evento que tem como objetivo disseminar conhecimentos sobre criptografia, privacidade e vigilância na Internet. Acontece anualmente, desde 2014, na cidade de São Paulo. Por fim, a MariaLab Hackerspace é um coletivo feminista que reúne mulheres⁴ para a promoção de projetos em torno da interface entre feminismo e tecnologia. Aborda questões que englobam o espaço e visibilidade da mulher como profissional do setor de tecnologia da informação e promovem cursos voltados para segurança da informação e privacidade.

A invisibilidade das mulheres nas engenharias, matemática, ciência e tecnologia, (no inglês STEM – *Science, Technology, Engineering, Mathematics*), é ponto de partida para a constituição de propostas que atrelaram as tecnologias da informação ao enfrentamento das

além de outros temas cujo ponto central é a própria tecnologia.

3 Apliquei aqui a mesma padronização explicada na nota anterior.

4 Ao usar a categoria “mulheres” estou me referindo tanto a mulheres cisgênero como transgênero, bem como aquelas “designadas como mulheres no nascimento” (do inglês *assigned female at birth – afab*), mas que não se identificam dentro da classificação binária homem/mulher. Define-se como mulher cisgênero quando o sexo biológico e a identidade de gênero são coincidentes; mulheres transgênero são aquelas cujo sexo biológico é masculino, mas a identidade de gênero é feminina, ou seja, reconhecem a si mesmas como mulheres.

desigualdades de gênero. Essa invisibilidade se concretiza no espaço de trabalho, mas ocupa em igual medida as esferas da militância política e de deliberação sobre direitos na Internet.

Um amplo espectro de discussões é promovido por essas iniciativas, levando em conta pautas como a violência contra a mulher, as desigualdades econômicas e sociais com base em gênero e raça, a segurança da informação e as violações de privacidade em ambiente on-line, a vigilância sobre movimentos sociais e ativistas, os meandros da inclusão e exclusão digital das mulheres.

Quadro 1: Incursões pelo campo

Data e local	Evento	Organização
Março de 2014 Campinas - SP	1ª Semana de Cultura Digital de Campinas	Fórum de Cultura Digital de Campinas
Abril de 2014 São Paulo - SP	Cryptorave 2014	Actantes, Saravá, O Teatro Mágico
Maio de 2014 Campinas - SP	Hackday FEEC	Apogeeu
Setembro de 2014 Brasília - DF	Glow	Labhacker Câmara Federal
Novembro de 2014 Brasília - DF	Hackathon Gênero e Cidadania	Labhacker Câmara Federal
Março de 2015 Campinas - SP	Hackday Cidadão	CDI, Coletivo Revoada, Campinas que queremos
Agosto de 2015 São Paulo - SP	7 Marias	MariaLab
Setembro de 2015 São Paulo - SP	Café Hacker	Corregedoria do Município de SP
Novembro de 2015 São Paulo - SP	RodAda Hacker	Voluntárias
Novembro de 2015 São Paulo - SP	Criptosampa	Actantes
Janeiro de 2016 São Paulo - SP	Oficina Servidora Feminista	MariaLab
Maio de 2016 São Paulo - SP	Cryptorave 2016	Actantes, Saravá, Intervenções
Maio de 2016 São Paulo - SP	Oficina Feminismo e Cultura Hacker	Marialab
Junho de 2016 São Paulo - SP	2ª oficina Servidora Feminista	Marialab
Abril e maio de 2017 São Paulo - SP	Laboratório de Redes Autônomas	Marialab
Outubro de 2017 Ibiúna - SP	Planejamento diretrizes da MariaLab	Marialab

Grande parte do levantamento de dados foi realizado de forma presencial, através da observação em eventos e reuniões relacionadas aos três casos que analiso. Em dado momento, a observação passou a ser participante, quando montei uma oficina em conjunto com a MariaLab em maio de 2016 e a partir de 2017 quando colaborei com a realização de dois minicursos do Projeto Vedetas e posteriormente passei a integrar a coordenação do coletivo. O Quadro 1 (acima) sintetiza as incursões pelo campo que realizei durante o período de doutoramento e o Quadro 2 (abaixo) apresenta outros materiais que fizeram parte do trabalho de campo em meio on-line.

Quadro 2: Outros materiais

Título	Disponível em:
Hackathon de Gênero [vídeo on-line]	https://www.youtube.com/watch?v=ahVZ_oh_-zg
Avaliação dos Projetos do Hackathon Gênero e Cidadania [vídeo on-line]	[Parte1] https://www.youtube.com/watch?v=8vXzyGHKKXg&list=PLqiFjCF_dtcytGVt9wCU_RYD047prKBc6Z [Parte 2] https://www.youtube.com/watch?v=3-Ub0tMFDv8 [Parte 3] https://www.youtube.com/watch?v=KEsCEWTGrTA
Hackathon – Presidente Henrique Eduardo Alves conversa com os Hackers (30_10_13) [vídeo on-line]	https://www.youtube.com/watch?v=PNQUprWcuQE
[VI Fórum da Internet no Brasil] Mesa de debate – Mulheres na Computação [vídeo on-line]	https://www.youtube.com/watch?v=bPoTCn1bdi4
A origem dos Hackers [vídeo on-line]	https://www.youtube.com/watch?v=kLYh0xdgKZI
We are Legion: The Story of the Hacktivists [vídeo on-line]	https://www.youtube.com/watch?v=ZHI0WI32XkY
Femhack_br [lista de discussão por email]	[lista fechada]
MariaLab Hackerspace [lista de discussão por email]	[lista fechada]
MariaLab [página de fãs no Facebook]	https://www.facebook.com/marialab.org/
Transparência Hacker [lista de discussão por email]	https://groups.google.com/forum/#!forum/thackday
Hackathon – Maratona Hacker – Câmara dos Deputados [página de grupos no Facebook]	https://www.facebook.com/groups/451738954947012/
Labhacker – Câmara dos Deputados [site]	http://labhackercd.net/

Os resultados da pesquisa demonstram que há ao mesmo tempo a colaboração e o tensionamento entre os princípios da ética hacker e a prática feminista. A participação das mulheres nesse movimento evidencia a problemática em torno de ideias como liberdade, autonomia e horizontalidade, características centrais para os projetos que se enquadram na cultura hacker. E mantém como aspectos comuns a ênfase na privacidade e anonimato e o entendimento do hacking como vetor de mudanças.

Trajetória de pesquisa

Meu percurso de pesquisa passou por significativas mudanças ao longo desses cinco anos. Iniciei o doutorado com um projeto sobre redes sociais corporativas, mas no fim do primeiro ano decidi não continuá-lo. Meu interesse de pesquisa, a princípio, era estudar a articulação de usuários e suas dinâmicas de interação em redes sociais. No primeiro ano de doutorado, frequentei algumas disciplinas no Departamento de Política Científica e Tecnológica (DPCT) que pudessem colaborar para o melhor entendimento do contexto em que o tema do meu projeto inicial estava inserido. Foi então que me dei conta de que precisaria direcionar meu estudo para a análise de cultura organizacional e mudanças tecnológicas do trabalho, temas com os quais eu não tinha afinidade. Somados a isso, alguns empecilhos de ordem prática, como a descontinuação do projeto que propus analisar, fizeram com que eu procurasse um novo tema no fim do primeiro ano do curso, em 2013.

Nos dois primeiros anos, quando eu ainda refletia e buscava um novo tema de pesquisa, minha orientadora perguntou-me repetidas vezes: “o que te move?”. Pela experiência dela, o que motiva a pesquisa acadêmica é algo que instiga a curiosidade, provoca incômodo ao pesquisador, dando sentido à investigação científica e a busca por respostas. Tinha sido assim com ela. Tinha sido assim com inúmeros alunos que conhecera em sua carreira. A pergunta ecoou na minha cabeça por muito tempo. Mas para mim, a resposta não veio como ponto de partida para meu projeto de pesquisa. A minha resposta só se deu no fechamento dessa tese.

Voltando à ordem cronológica dos fatos, em uma reunião⁵, ainda em 2013, entre colegas e professores de diferentes institutos da Unicamp, alguns alunos da engenharia

5 Nesta reunião participaram membros de três grupos: o Grupo de Estudo Interdisciplinar em Ciência e Tecnologia (Geict); o grupo de pesquisa Informação, Comunicação, Tecnologia e Sociedade (ICTS); e alunos da Faculdade de Engenharia Elétrica e Computação da Unicamp.

elétrica contaram que haviam participado de um *hackathon*⁶ na Câmara Federal⁷, que deu origem a um Laboratório Hacker nas dependências daquela casa legislativa. O assunto me intrigou e me levou a investigar a respeito dos *hackerspaces*⁸ e a cultura hacker.

Meu primeiro contato pessoal com o movimento hacker aconteceu na '3ª Semana de Cultura Digital de Campinas'⁹, em março de 2014. Fui convidada por um amigo (ativista e profissional de tecnologia) bastante envolvido com os temas e que viria a ser um dos meus principais informantes. Foi ele quem me apresentou pessoas e ideias que se tornaram chave para o desenvolvimento da pesquisa. A semana de cultura digital aconteceu na praça da Catedral, no Centro de Campinas, onde foi erguida uma tenda e dentro dela montada uma instalação com computadores, mesas e cadeiras para as oficinas e rodas de conversa programadas. Estacionado bem ao lado da tenda estava o 'Ônibus Hacker'¹⁰, laboratório móvel, gerido por uma comunidade de ativistas que concentram suas atividades nas intersecções entre tecnologia, política, cultura e artes.

Meu amigo já havia comentado que o Ônibus Hacker estaria por lá e fui justamente para conhecê-lo. A imagem ou expectativa que eu tinha do que seria um ônibus hacker estava associada a um laboratório de informática sobre rodas, logo, eu esperava ver lá dentro ao menos uma bancada com computadores e outros “artefatos tecnológicos”, como roteadores, impressoras em 3D. Mas não foi nada disso que vi naquele espaço. Naquele dia específico, algumas pessoas que viajaram no ônibus até Campinas estavam do lado de fora

6 A palavra *hackathon* corresponde ao acrônimo de hacker e *marathon*, significando assim maratona hacker. Consiste em um evento que reúne hackers, programadores, *designers*, entre outras pessoas interessadas na criação de projetos de *softwares* e aplicativos móveis, baseados em dados abertos. Pode ter a duração de um dia todo ou até mesmo uma semana e, ao final das atividades, são escolhidos os melhores trabalhos que, dependendo das características da competição, recebem alguma premiação.

7 Adotamos o nome “Câmara Federal” em vez de “Câmara dos Deputados”, como comumente é chamada a casa legislativa, porque consideramos que dessa forma a linguagem se torna mais inclusiva e representa as diferenças de gênero que compõem esse ambiente legislativo. A distinção na nomenclatura foi um ponto destacado pela Deputada Janete Pietá (PT/SP) em uma das reuniões relatadas ao longo do texto. Além disso, esse recurso permite distinguir a Câmara Federal de outras Câmaras legislativas, como as municipais e estaduais, de forma a evitar equívocos ao longo do texto.

8 Espaços físicos com livre acesso à Internet e com uma estrutura propícia para o desenvolvimento e experimentação com *softwares* e *hardwares* livres, criação de projetos colaborativos com TICs, além de promoverem a socialização entre seus membros associados e os visitantes que frequentam o local.

9 Evento organizado pelo Fórum de Cultura Digital de Campinas (FCDC). Na terceira edição, o tema foi 'a Internet vai pra rua', inspirada nas manifestações ocorridas no ano anterior em várias partes do país. Por isso, priorizou-se a praça central da cidade como ponto para a realização das atividades. O objetivo foi disseminar conhecimentos sobre o uso da internet e cultura digital para desenvolvimento social, cidadania e mobilização, e a participação foi gratuita e aberta ao público. A 3ª Semana de Cultura Digital integrou o calendário do Dia Municipal da Inclusão Digital.

10 O projeto começou em junho de 2011, quando um grupo vinculado à comunidade Transparência Hacker o lançou em uma plataforma de financiamento coletivo, uma campanha de arrecadação, que em dois meses, sensibilizou mais de quinhentas pessoas a doarem cerca de sessenta mil reais para a compra do nosso ônibus, que começou a rodar em dezembro de 2012.

brincando com um jogo de cartas ('Brasil, um país de tolos')¹¹. Neste jogo, cada carta representa uma personagem da sociedade brasileira e, de forma irônica, reflete sobre traços da nossa cultura. O único computador no local era um *laptop* usado por uma das meninas sentada um pouco mais afastada do restante do grupo. Ela experimentava a programação de um arduíno¹². Dentro do ônibus havia algumas caixas e equipamentos, mas nada parecido com a imagem de um laboratório como eu esperava.

Esse primeiro encontro e o contraste entre a realidade e as minhas expectativas foram importantes para que eu começasse a construir o conceito de cultura hacker a partir de sua desconstrução. Foi desmistificando definições prontas do senso comum ou ideias heroicas trazidas da literatura (LEVY, 1984; HIMANEN, 2001) que eu pude enfim começar a tecer a perspectiva pela qual eu olharia para essa cultura ao longo dos anos seguintes do meu período de doutoramento. Essa desconstrução não se deu de uma vez, mas foi vagarosamente trabalhada a cada nova experiência explorada.

Foi também naquele dia que ouvi sobre a Cryptorave, que aconteceria pela primeira vez em 12 de abril de 2014 e do qual tive a oportunidade de participar. O evento se dedica aos temas da criptografia e segurança na Internet, e é promovido e frequentado principalmente por tecnoativistas.

A Cryptorave foi fundamental para me apresentar uma dimensão mais ampla de cultura hacker, especialmente no que se refere à segurança e privacidade na rede. Lembro-me de ficar bastante impressionada com uma apresentação específica, na qual o palestrante mostrava na tela de projeção que a invasão de uma *webcam* é uma tática simples e muito comum, acionada por algum *malware*¹³ disfarçado em um link ou tela *pop-up* que o usuário da Internet dificilmente identificaria como um problema. A partir daquele dia, mantive a câmera do meu computador e também do meu celular coberta por uma fita adesiva, prática comum entre pessoas preocupadas com a sua privacidade, especialmente ativistas alvos de vigilância, e figuras como o proprietário do Facebook¹⁴ e o diretor do FBI (*Federal Bureau*

11 As cartas contêm citações famosas dessas personagens que definem o valor de cada carta no jogo. O jogo foi criado por uma produtora independente (<http://quequere.com.br/sobre/>) e por meio de financiamento coletivo.

12 Arduíno é uma placa de prototipagem eletrônica que torna a robótica mais acessível a todos. O projeto é italiano e teve início em 2005, primeiramente cunho educacional e interagia com aplicações escolares. Pode ser usado para desenvolver objetos interativos, admitindo entradas de uma série de sensores ou chaves, e controlando uma variedade de luzes, motores ou outras saídas físicas e podem se comunicar com *softwares* rodando no computador.

13 *Malware* é a abreviação do inglês *malicious software* (programa malicioso) que infecta computadores com o objetivo de causar danos no sistema operacional ou ter acesso a informações pessoais.

14 <http://super.abril.com.br/tecnologia/por-que-os-chefoes-da-tecnologia-cobrem-a-camera-do-laptop/>

Investigation)¹⁵. Criptografia, Rede Tor, chave PGP, anonimato foram algumas das palavras que ouvi ao circular pela Cryptorave, e muitos desses termos ainda não faziam muito sentido para mim. Perambulei pelo Centro Cultural São Paulo durante todo o dia, tentando captar o máximo possível de tudo o que acontecia, o que era difícil porque a programação era extensa e muitas coisas aconteciam simultaneamente. Em algumas delas, o assunto me parecia muito técnico e eu não conseguia acompanhar. Passei a maior parte do meu tempo no Espaço Brasil. Ali assisti do início ao fim a mesa "como se Defender do Machismo, Sexismo e Racismo na Rede" e a última apresentação sobre 'Biometria e os Riscos da Urna Eletrônica'. No fim do dia, passei pela oficina de 'Criptografia para Mulheres' para saber que tipo de criptografia seria aquela.

Até aquele momento, uma diversidade de temas já se apresentava, mostrando que aquelas pessoas se engajavam na cultura hacker de forma politizada, problematizando as repercussões do acentuado uso da tecnologia na vida cotidiana.

Seguindo com a exploração do campo, em maio de 2014, participei de um *hackday*¹⁶ na FEEC (Unicamp). Os mesmos colegas da pós-graduação, que estiveram em 2013 no primeiro hackathon da Câmara Federal, convidaram a comunidade universitária da Unicamp para trabalhar com os dados abertos da Câmara Federal em um encontro promovido pelo Centro Acadêmico do curso de Engenharia Elétrica. O objetivo deles era disseminar as informações sobre transparência dos dados governamentais e engajar outras pessoas. Essa experiência foi importante para que eu pudesse visualizar do que se tratavam as bases de dados, ainda que tudo ainda parecesse muito complexo para mim.

Em paralelo, eu comecei a fazer um levantamento bibliográfico sobre democracia digital, dados abertos e governo aberto. As informações que havia coletado até ali me levavam a encontrar no Laboratório Hacker da Câmara Federal um estudo de caso interessante para constituir a tese.

Em setembro de 2014, fui até Brasília para a minha primeira visita ao LabHacker. Na ocasião, aconteceria um evento sobre parlamento aberto, em consonância com iniciativas de vários países que também estavam pautando essa questão. Nos dois dias em que estive lá (17 e 18 de setembro) foram apresentados projetos desenvolvidos pelo próprio laboratório e

15 <https://canaltech.com.br/noticia/hacker/diretor-do-fbi-recomenda-cobrir-webcam-com-fita-adesiva-80137/>

16 A denominação é dada para maratonas de programação que acontecem ao longo de um único dia e em geral tem um tema definido e uma base de dados específica com a qual os participantes vão trabalhar. No caso do *hackday* mencionado no texto, os projetos foram construídos a partir da base de dados da Câmara Federal.

por parceiros, além de rodas de conversa sobre *softwares* livres, colaboração e dados abertos.

A minha primeira nota no caderno de campo dizia “muitas mulheres presentes”. A mesa de abertura foi organizada para conversar a respeito de um “Hackathon de Gênero”, previsto para acontecer em novembro daquele ano. Mais tarde percebi que aquela seria a única mesa com uma participação majoritária de mulheres, mas que boa parte delas sequer eram frequentadoras assíduas do Laboratório. Estavam ali como representantes de secretarias da mulher da Câmara e da Presidência, e o objetivo era demonstrar apoio ao *hackathon* que estava sendo planejado. Nos demais momentos, poucas mulheres frequentaram o espaço e, muitas vezes, eu era a única presença feminina no evento. Em dado momento, durante um intervalo, eu mencionei que havia estudado jogos digitais no meu mestrado, o que gerou o seguinte comentário surpreso de um dos rapazes: “Nossa, é mesmo!? Mas você não tem cara de quem estuda *games*”. Naquele momento, essa reação me incomodou, mas eu não entendi de imediato o porquê. Eu apenas não conseguia definir como deveria ser “a cara” de alguém que estuda *games*.

Ao saber da maratona que aconteceria em novembro, avalei que esta seria uma boa oportunidade de fazer um trabalho de campo consistente. A proposta era usar bases de dados da Câmara Federal, bem como outras bases públicas disponíveis, para criar projetos que abarcassem questões como violência de gênero e participação das mulheres na política. Como forma de resgatar informações anteriores à minha primeira visita e que diziam respeito à preparação da maratona, me baseei em vídeos disponíveis no canal do Youtube mantido pelo laboratório. Neste canal, são divulgadas e armazenadas reuniões promovidas pelo laboratório. No registro da primeira reunião para apresentar a proposta inicial do *Hackathon*, realizada com algumas deputadas, foi possível identificar atores importantes e perceber a posição de cada um com relação ao tema. Ao mesmo tempo, pude observar qual o envolvimento das parlamentares com o laboratório.

Naquele momento, minha atenção e esforço ainda estavam voltados para governo aberto e democracia digital, temas que mais se relacionavam com os grupos que eu conhecera até então. Meu interesse inicial pelo Hackathon Gênero e Cidadania também se deu sob esse viés, tornando-o meu principal trabalho de campo ao qual me dediquei nos meses seguintes, até aproximadamente julho de 2015.

Fui a campo ainda com um olhar ingênuo sobre a realidade da cultura hacker e quem participa dela. Não havia me questionado sobre a participação feminina até que essa

discussão despontasse na própria comunidade. Em um primeiro momento, a relação gênero e tecnologia que pude ver no trabalho de campo, estava muito relacionada ao uso da tecnologia como ferramenta/recurso no combate de desigualdades e violências de gênero. De certa forma, havia ali um objetivo utilitarista de usar a tecnologia como uma peça em um projeto maior. Mas, a cada vez que eu apresentava os resultados preliminares do trabalho de campo, nas reuniões de grupo de estudos ou congressos dos quais participava, os comentários e perguntas dos meus interlocutores enfatizavam gênero como categoria predominante na minha pesquisa, uma vez que, inevitavelmente, eu precisaria abordar questões de gênero imbricadas no meu próprio objeto de pesquisa.

Durante a Escola Doutoral Esocite, da qual participei em julho de 2015 na cidade de Valparaíso no Chile, entre inúmeras perguntas, que se repetiam e em suma me questionavam se o movimento que estava analisando era mesmo um movimento hacker, recebi de uma das colegas da plateia a seguinte pergunta: “o que significa ser uma mulher hacker?”. Além de original, aquela pergunta me abria os olhos para uma direção viés que eu não tinha enxergado e sintetizava o que viria mais tarde a nortear todo o meu trabalho de pesquisa.

Além disso, o Hackathon não era o primeiro lugar em que gênero aparecia como um tema inserido nos encontros de tecnologia e hackerismo¹⁷. Na Cryptorave de 2014, esse foi o mote de duas atividades e, em 2015, a visibilidade do tema cresceu e deu origem ao Espaço Ada Lovelace, tornando esta uma discussão permanente na programação. Logo, percebi que gênero poderia ser um fio condutor que me permitiria analisar as iniciativas de cultura hacker de uma forma mais ampla do que me debruçando apenas sobre o Hackathon.

Na busca por mais dados que colaborassem com esse enfoque, busquei por iniciativas voltadas para mulheres e tecnologia que estivessem, de alguma maneira, relacionadas com o trabalho de campo que eu já tinha acompanhado. No vídeo da reunião de preparação para o Hackathon Gênero e Cidadania, duas convidadas se apresentaram como integrantes da MariaLab Hackerspace. Esse mesmo coletivo esteve também envolvido na criação do Espaço Ada Lovelace na Cryptorave.

E assim me aproximei da Marialab. Meu primeiro contato se deu por meio de entrevista com uma das integrantes, que conheci através de um amigo em comum, o mesmo que mencionei no início desse relato. Em agosto de 2015, conheci algumas das integrantes

17 Forma adaptada para o português para se referir ao que é próprio da cultura hacker.

pessoalmente, em um encontro em que sete mulheres trabalhadoras do mercado de tecnologia apresentaram suas experiências, destacando os avanços e as dificuldades ainda existentes para mulheres em um espaço profissional ainda dominado por homens.

Ainda em 2015, acompanhei duas atividades em que gênero, tecnologia e cultura hacker estavam conectados. A primeira delas foi o Café Hacker, em setembro de 2015, iniciativa da Controladoria Geral do Município de São Paulo para explorar os dados abertos da prefeitura. Na ocasião, foram debatidos como os dados abertos da prefeitura poderiam contribuir para a elaboração de políticas públicas para mulheres na/da cidade. Em 07 de novembro de 2015, participei de uma edição da RodAda Hacker, conjunto de oficinas voltadas para ensinar programação para mulheres que aconteceram em diferentes partes da cidade de São Paulo.

A partir de janeiro de 2016 me dediquei a acompanhar a MariaLab, inclusive colaborando com a elaboração de uma das oficinas. Naquele ano, iniciava-se o projeto da 'Servidora Feminista'¹⁸, batizada como Vedetas, lançando uma programação que incluía oficinas sobre administração de sistemas computacionais e segurança da informação para feministas. Em 2017 também passei a integrar a equipe que cuida desse projeto.

Foi dessa forma que se deu meu encontro com a abordagem sobre gênero, que por sua vez teve repercussões que estão além da minha experiência enquanto acadêmica. Não por acaso, foi esse movimento de mulheres que despertou a minha atenção em meio a inúmeros outros temas no escopo da cultura hacker, ainda que eu tenha resistido, por algum tempo, a tomar essa direção. Foi a experiência em campo, aliada às minhas próprias inquietações, que me levaram pelo caminho do gênero e tecnologia.

Nas páginas a seguir, estão as discussões de um trabalho de pesquisa ao qual me dediquei nos últimos quatro anos. Mas também está contido aqui o relato de uma experiência de autoconhecimento.

18 O servidor é um *software* ou computador que fornece serviços de armazenamento e compartilhamento de dados e arquivos para uma rede de computadores. Existem vários tipos de servidores, como servidores de e-mail, de impressão, de fax etc., dependendo da função para o qual está voltado. No caso da 'Servidora Feminista' trata-se de um servidor web, responsável por armazenar páginas de sites e permitir o acesso por meio do navegador. A grafia no feminino é um recurso que as integrantes da MariaLab lançam mão para demarcar o ativismo feminista.

Metodologia

Esta pesquisa se desenvolveu de forma exploratória, buscando em primeiro lugar uma aproximação com o campo de pesquisa, de modo que eu pudesse reconhecer nele próprio os temas, conceitos e categorias que me levariam à análise e compreensão do fenômeno social que propus investigar. Neste sentido, procurei me orientar pela *Grounded Theory*, proposta por Anselm Strauss (1987), que em português podemos chamar de Teoria Fundamentada nos Dados.

Segundo essa vertente metodológica, a pesquisa qualitativa não tem regras duras ou técnicas padronizadas, dada a diversidade e contingência dos fenômenos que estuda, mas é possível traçar algumas diretrizes para a análise. A principal diferença entre a Teoria Fundamentada nos Dados e outros modelos de pesquisa qualitativa é a combinação e a permutação das diferentes operações que constituem os passos da pesquisa. (STRAUSS, 1987). Sendo assim, o arcabouço teórico deve iluminar certos aspectos da pesquisa empírica, mas não deve servir apenas como um rótulo, que enquadra os dados da pesquisa em conceitos preestabelecidos antes mesmo de se ter conhecimento do campo de estudo (CARNEIRO, 2000).

A chave para esse desenvolvimento metodológico é a correlação entre os códigos nativos e os códigos formulados pelo pesquisador (no original, em inglês, *in vivo codes* e *sociologically constructed codes*, respectivamente)¹⁹. Os códigos nativos são aqueles que têm origem na própria comunidade/população estudada e são incorporados pelo pesquisador na análise, sob a mesma nomeação e com o mesmo sentido atribuído pelos atores estudados. Já os códigos formulados pelo pesquisador “são baseados na combinação do conhecimento acadêmico do pesquisador e o conhecimento do campo em estudo” (STRAUSS, 1987, p.34).

O corpo da análise foi construído através do acompanhamento das três iniciativas escolhidas para o trabalho de campo: os eventos Cryptorave, Hackathon Gênero e Cidadania e o coletivo MariaLab. Esse acompanhamento consistiu na observação presencial de reuniões e eventos e na coleta de informações em meios digitais, como páginas em redes sociais (Facebook e Youtube), sites, listas de discussão por e-mail, boletins informativos, e outro meios alimentados pelos grupos que identifiquei no campo. Também conduzi entrevistas com

19 No texto original de Strauss (1987), ele nomeia como “códigos socialmente construídos” o que neste texto preferimos nomear como “códigos formulados pelo pesquisador”. Optamos por esta distinção, porque consideramos que ambas as codificações são socialmente construídas e a nomenclatura utilizada pelo autor poderia criar equívocos.

as informantes que trouxeram detalhes a respeito dos projetos desenvolvidos e permitiu identificar o perfil das pessoas que têm feito parte dessas redes, dados que serão melhor explorados no capítulo 4.

Na primeira fase da investigação, em 2014, fiz as primeiras visitas ao campo ao mesmo tempo em que iniciei algumas leituras relacionadas à cultura hacker (LEVY, 1984; CASTELLS, 2001; HIMANEN, 2001; GABRIELLA COLEMAN, 2009, 2011, 2014, 2015; EVANGELISTA, 2010). Dessa forma, pude fazer as conexões com as informações apresentadas pela literatura e a forma como a prática se apresentava. Inúmeras vezes ouvi os informantes mencionarem ideias provenientes dos autores que escreveram sobre cultura hacker, como modo de atestar essa identidade.

Uma ferramenta essencial para o desenvolvimento de todo o período de observação foram os cadernos de campo, nos quais eu anotava minhas impressões e procurava relatar o que acontecia. Na revisão desse material, comecei a identificar categorias para a análise e conceitos recorrentes nos discursos dos sujeitos de pesquisa. A partir do reconhecimento dos temas retomei as buscas bibliográficas que pudessem orientar a discussão do trabalho.

A partir do momento em que identifiquei gênero como o recorte necessário para a continuação da pesquisa, conforme mencionei na trajetória acima, busquei as referências dos Estudos Feministas em Ciência e Tecnologia (CYNTHIA COCKBURN, 1985; JUDY WAJCMAN, 2004; DONNA HARAWAY, 2009; ANNE FAUSTO-STERLING 2001/02) para me familiarizar com as discussões já realizadas nesse âmbito.

Entre os conceitos que apareceram nos discursos da militância feminista, pude identificar invisibilidade (HOOKS, 1984; LOPES, 2006), autonomia (SONIA ALVAREZ, 2000, 2003, 2014a, 2014b) e interseccionalidade (KIMBERLÉ CRENSHAW, 2002), como termos norteadores do debate e das ações implementadas pelos grupos envolvidos nas iniciativas estudadas. Sobre os temas abordados, há ênfase na violência de gênero, evidenciando outras formas de violação, incluindo principalmente a experiência on-line. Desse debate emergem outros temas, como segurança da informação, privacidade e vigilância em redes digitais. Por fim, colocam em questão as noções sobre *open/free* como lemas da cultura hacker.

Estrutura do trabalho

O primeiro capítulo tem o objetivo de situar as questões e acontecimentos que são pano de fundo para as discussões feitas ao longo desta pesquisa. O texto parte da emergência de uma cultura hacker e os sentidos atribuídos a esta expressão, observando seus desdobramentos na defesa de direitos civis e da privacidade na Internet. Apresento uma síntese das controvérsias em torno da definição do termo hacker, resgatando as principais obras que abordam o tema. O que descobri pela literatura, aliada às minhas primeiras explorações do campo, foi a disputa em torno de um conceito que permanece em transformação e abarca uma série de significados muitas vezes divergentes. Na sequência, o capítulo 2 aborda como a cultura hacker se articula no Brasil, identificando alguns atores que tiveram papel fundamental na construção de uma ideia sobre cultura hacker e cultura digital no país, e as conexões que culminaram nas iniciativas que analiso no campo empírico desta pesquisa. Encerrando a primeira parte, apresento de forma descritiva a minha incursão pelo campo, identificando as motivações que deram origem a cada uma das iniciativas, o modo como se organizaram e as agentes que promovem o desenvolvimento de cada caso.

No terceiro capítulo, traço o perfil das mulheres que estão à frente dos projetos em Gênero e Tecnologia que encontrei ao longo da pesquisa. Elas fazem parte de uma geração de feministas jovens que tem usado a Internet como plataforma para comunicação e articulação da militância, mas problematizam as vulnerabilidades recorrentes nesse meio e buscam alternativas tecnológicas para viabilizar a atuação de coletivos. O capítulo 4 debate os principais temas que emergem do campo. O combate à violência de gênero é uma das pautas reivindicadas por esse movimento, apontando para a necessidade de reconhecer e mapear as violações sofridas também em meios digitais. Questionam ainda o modo como princípios de autonomia e horizontalidade, tão propagados no movimento hacker, têm sido usados no discurso e na prática, problematizando a forma como alguns grupos sociais permanecem às margens da participação na tecnologia.

Por fim, no capítulo 5, abordo as “tecnologias feministas”, proposta ao redor da qual tem se desenvolvido projetos no Brasil e na América Latina. Em linhas gerais, o discurso acerca das “redes e tecnologias autônomas” enuncia possibilidades de resistência à vigilância contínua e ao controle das comunicações por Estados e grandes corporações. Sob a abordagem feminista, o conceito também significa resistência a um sistema e a uma infraestrutura de comunicação e informação que se constituiu em um espaço patriarcal,

masculinizado, e sob o controle do norte global, estando as mulheres (mais ainda as mulheres do sul global) invisibilizadas, ou até mesmo excluídas nesse processo. A terceira parte encerra a tese sem a ambição de ser conclusiva, uma vez que este é um movimento em curso. Aponto para as distinções entre a ética hacker e uma “ética hacker feminista” que por ora se constrói.

CAPÍTULO 1 – Cultura hacker: disputas sobre um conceito

O termo hacker surgiu no fim da década de 1950 entre entusiastas da tecnologia no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (no inglês *Massachusetts Institute of Technology* – MIT). A princípio a palavra não estava estritamente relacionada à informática e microcomputadores e sua primeira referência apareceu em um dicionário criado pelo *Tech Model Railroad Club* (TMRC), um clube de ferromodelismo fundado no MIT em 1946 (TORRES, 2013). Nesse dicionário se lia a seguinte definição:

HACK: 1) algo feito sem fim construtivo; 2) um projeto realizado a partir de um autoconselho ruim; 3) um impulsionador da entropia; 4) produzir, ou tentar produzir, um hack. HACKER: alguém que faz hacks (tradução nossa).²⁰

O verbete destacava os verbos “fazer” e “produzir” como definidores do *hack* e já sinalizava naquela época que o objetivo final dessa prática não estava fundamentado na criação de algo com finalidade ou utilidade definidas. Chamo a atenção para a expressão “impulsionador de entropia” (no inglês *entropy booster*). A entropia, termo originado da termodinâmica que avalia a organização do espaço e da energia das partículas de um sistema, mede o grau de desordem ou aleatoriedade de um sistema, neste caso é usada para caracterizar e enfatizar a imprevisibilidade das ações e resultados do *hack* e o seu aspecto experimental.

A definição acima marca a influência da cultura universitária sobre o que se entende por *hack*. Por outro lado, o caráter anarquista e transgressor atribuído à terminologia teve origem a partir da prática do *phreaking*²¹. Os *phreakers* são antecessores subversivos dos hackers, que conheciam muito sobre os sistemas de telecomunicações e eventualmente exploravam-no para realizar chamadas gratuitamente e criar conferências telefônicas entre eles (GABRIELLA COLEMAN, 2014). *Phreakers* e hackers universitários coexistiram no mesmo período, mas com o fim das redes analógicas de telefone também findou a ação dos *phreakers*, o que levou alguns deles a explorar a rede de computadores em ascensão, revelando posteriormente alguns nomes de destaque na informática, como o cofundador da

20 Apud Torres, 2013. Disponível em: <<http://www.gricer.com/tmrc/dictionary1959.html>>

21 *Phreaking* é uma gíria que descreve a atividade de uma cultura de pessoas que estudam, experimentam ou exploram sistemas de telecomunicação, como equipamentos e sistemas conectados em redes de telefones públicos. O termo *phreak* é uma junção das palavras *phone* e *freak* e pode também se referir ao uso de frequências de áudio para manipular os sistemas de telefonia. *Phreak*, *phreaker* ou *phone phreak* são nomes usados para os indivíduos que participam no *phreaking*.

Apple, Steve Wozniak.

Castells (2001), na obra *Galáxia da Internet*, afirma que os hackers foram atores fundamentais na concepção e desenvolvimento da Internet e que um dos pontos centrais da cultura hacker é a defesa da ideia de cooperação e comunicação livres como base para a inovação tecnológica.

Pekka Himanem (2001), filósofo finlandês autor do livro *A ética hacker e o espírito da Era da Informação*, explorou a noção de “ética hacker” associando-a com o modo de produção da Era da Informação. Fazendo um paralelo com a obra de Max Weber, *A ética protestante e o espírito do capitalismo*, a tese de Himanem é de que assim como a ética protestante trouxe sentido para o modo de produção capitalista e a acumulação do capital, a ética hacker é o que dá sentido para o modo de produção na Era da Informação, na qual, segundo ele, o objetivo do trabalho está menos relacionado com remuneração e lucro, e mais próximo da ideia do trabalho como prazer e realização pessoal. O autor considera que um hacker pode ser um entusiasta ou especialista de qualquer área, uma vez que o sentido do termo está muito mais relacionado a um modo de ser e agir, que privilegia o compartilhamento de informações, a colaboração e uma relação com o trabalho que é motivada pela paixão e pelo desafio.

O livro *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (1984), de autoria do jornalista Steven Levy, foi a primeira publicação que menciona o termo hacker, colaborando para torná-lo conhecido fora dos clubes de tecnologia do MIT. A publicação consiste em um extenso trabalho de descrição e caracterização da cultura hacker feito a partir de várias entrevistas com personagens que o autor classifica em três gerações: “verdadeiros hackers” dos anos 50 e 60; os “hackers do hardware”, dos anos 70; e os “hackers dos games”, dos anos 80. Nesse livro, Levy sistematiza pela primeira vez os valores da ética hacker:

Acesso a computadores e a qualquer coisa que possa te ensinar algo sobre a forma como o mundo funciona deveria ser ilimitado e total.
 Toda informação deve ser livre.
 Desconfie da Autoridade – Promova a Descentralização.
 Hackers devem ser julgados por seus *hacks*, não por critérios falsos como escolaridade, idade, raça ou posição social.
 Você pode criar arte e beleza em um computador.
 Computadores podem mudar sua vida para melhor.
 Como a lâmpada de Aladdin, você poderia fazê-lo atender aos seus anseios.²²

²² No original: “*Like Aladdin's lamp, you could get it to do your bidding*”. Esta é expressão é de difícil tradução, mas procuro aproximá-la ao máximo do sentido que pretende imprimir.

(LEVY, 1984, p.32-41, tradução nossa)

O livro de Steven Levy se transformou em manifesto da cultura hacker (EVANGELISTA, 2010; TORRES, 2013). “O livro não só funcionou para estabelecer uma memória histórica sobre esses hackers, mas também contribuiu para estabelecer um conjunto de valores que definiriam esse(s) grupo(s)” (TORRES, 2013, p.35). A visão que Levy apresenta dos hackers é centrada na importância do conhecimento livre, na engenhosidade na manipulação dos computadores, mas, ao mesmo tempo, é associada ao perfil de um sujeito antissocial, disposto a longas jornadas de trabalho em frente ao computador, alimentado por *fast food* e apaixonado por ficção científica.

A obra inspirou a organização da primeira conferência hacker na Califórnia em 1984 e que contou com a participação de Steve Wozniak, cofundador da *Apple*, e Richard Stallman, fundador da *Free Software Foundation*, entre outros (EVANGELISTA, 2010). Este último é uma figura legendária e responsável por iniciar uma das expressões mais importantes da cultura hacker: o Movimento Software Livre (SL).

Em 1985, Stallman fundou a *Free Software Foundation*, organização sem fins lucrativos criada para dar suporte ao desenvolvimento de um sistema operacional livre, o chamado Projeto GNU, lançado dois anos antes. O projeto foi criado para fazer frente às restrições de cópia e distribuição que o mercado de softwares estava impondo (CASTELLS, 2001; TORRES, 2013). Para Stallman, o compartilhamento era uma “regra de ouro” que não deveria ser quebrada. Para assegurar o cumprimento da mesma, ele estabeleceu quatro princípios básicos do *software* livre que, essencialmente, defendem o compartilhamento não só do programa como do próprio código-fonte:

Liberdade 0: liberdade de executar o programa como você desejar, para qualquer propósito

Liberdade 1: liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo às suas necessidades. Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito

Liberdade 2: liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao próximo

Liberdade 3: liberdade de distribuir cópias de suas versões modificadas a outros. Dessa forma você pode dar a toda a comunidade a chance de se beneficiar de suas mudanças. Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito (GNU [s.d.], tradução nossa)²³

23 <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>

Coleman (2009) considera que a criação do *software* livre não se limita à produção de tecnologia, mas está inscrita em um processo mais amplo de debate sobre “liberdades civis, propriedade e *software*, afirmando de novas maneiras que código é uma forma de expressão” (GABRIELLA COLEMAN, 2009, p.420). Segundo Evangelista (2010), no Movimento Software Livre, ser hacker está relacionado a uma posição de prestígio, que qualifica os desenvolvedores com produção técnica relevante.

Até aqui observamos que há na descrição ou definição do hacker uma visão quase sempre positiva, e algumas vezes romantizada, a respeito do sujeito e sua atuação. A ética hacker é entendida como um código de conduta, um manual de diretrizes que devem conduzir o hackerismo e enquanto tal recomenda as “melhores práticas”. Porém, a perspectiva informada pela mídia e órgãos reguladores da propriedade intelectual mostram uma visão do hacker que é oposta àquela apresentada pelos seus “idealizadores”.

Ainda na década de 1980 se disseminou uma concepção negativa do termo hacker relacionada a crimes cibernéticos, especialmente invasões de sistemas de segurança computacionais. Para Nissenbaum (2004), a transformação do significado da palavra hacker, inicialmente associada aos protagonistas da revolução dos computadores, como descrito por Levy, para a ideia de um vilão do ciberespaço está relacionada às mudanças da mídia digital e aos interesses (corporativos e estatais) associados a ela. Nesse cenário, a regulação da atividade no ciberespaço e aplicação de direitos de propriedade intelectual sobre a Internet e as mídias digitais passaram a se contrapor às ideias de conhecimento livre, livre circulação de cópias e códigos-fonte que são premissas da cultura hacker. Assim os hackers foram transformados em inimigos, porque desafiaram a lógica baseada nos direitos de propriedade intelectual e a ontologia do ciberespaço foi, aos poucos, modificada para que a prática do *hacking* fosse associada a um comportamento inadequado.

Focada no contexto norte-americano, Nissenbaum (2004) menciona três atores que contribuíram para essa mudança de significado: o Congresso Americano (no âmbito legislativo), os tribunais (no âmbito do judiciário) e a mídia (opinião pública). Segundo ela, o Congresso abordou o assunto pela primeira vez em 1986 com a lei sobre fraudes no computador (*Computer Fraud and Abuse Act*) e se posicionou de forma cada vez mais rígida até culminar na controversa *Digital Millennium Copyright Act* que reforçou a punição para infrações aos direitos autorais em meio eletrônico. O poder judiciário, a partir da década de 80, aplicou pesadas punições para casos considerados como *hacking* ou pirataria, penalizações

que foram consideradas desproporcionais pela Associação Nacional de Advogados dos Estados Unidos.

Por fim, Nissenbaum (2004) destaca o papel da imprensa como disseminadora da concepção do hacker como um vândalo da Internet:

Uma permanente onda de reportagens nas quais vândalos, assaltantes, ladrões, terroristas e invasores são classificados como hackers, mais do que mudar o nosso foco, estabelecem um novo protótipo. Quanto mais vezes se ouve falar em hackers nesses termos, mais se tende a ver esses hackers não como exceções, mas como a norma [...]. A acumulação de estórias constrói o protótipo da nova categoria (HELEN NISSENBAUM, 2004, p.208, tradução nossa)

O que se entende da análise de Nissenbaum é que a associação do hacker com o criminoso vem no momento em que este movimento desafia os padrões e regulações em torno da propriedade intelectual, ou seja, desafiando o modo de funcionamento da indústria de software que se expandiu com a disseminação dos computadores pessoais, por volta da década de 80, tornando o mercado de software cada vez mais visado e lucrativo.

Um exemplo notório é o caso de Kevin Mitnick, que ficou famoso por invadir os sistemas de segurança da empresa *Digital Equipment Corporation*²⁴, em 1988. Ele foi condenado, preso e, durante sua condicional, quebrou o sistema de segurança da *Pacific Bell*²⁵. Esse caso se propagou na imprensa, associando a prática do *hacking* a invasões de sistemas computacionais de grandes corporações e roubo de senhas pessoais, popularizando uma visão negativa do termo (EVANGELISTA, 2010).

O Movimento Software Livre foi um dos principais propulsores de contestação da noção de hacker enquanto vândalo ou criminoso. Os adeptos do movimento, mesmo aqueles que não são hackers, tornaram-se combatentes dessa conotação pejorativa atribuída ao termo e contribuem para um resgate do sentido positivo da palavra (EVANGELISTA, 2010). Para grande parte da comunidade de *software* livre, aqueles indivíduos “empenhados em quebrar códigos, penetrar em sistemas ilegalmente, ou criar o caos no tráfego dos computadores” (CASTELLS, 2001, p.38) devem ser chamados de *crackers*. Eric Raymond, famoso hacker americano e autor de várias publicações sobre a cultura hacker e o movimento *open source*, é categórico ao afirmar que “a diferença básica é esta: hackers constroem coisas, *crackers* as destroem” (RAYMOND, 1996)²⁶.

24 Principal companhia americana na indústria de computadores entre 1960 e 1990.

25 Empresa provedora de serviços de telefonia no estado da Califórnia, nos Estados Unidos.

26 <http://www.catb.org/esr/faqs/hacker-howto.html>

Para Castells (2001), os *crackers* emergem de uma subcultura rebelde e transgressora que faz parte de um universo mais vasto da cultura hacker, mas que também são frequentemente rejeitados por essa cultura porque “denigrem toda a comunidade com o estigma da irresponsabilidade, amplificado pela mídia” (CASTELLS, 2001, p. 46). Ele acrescenta que o comportamento do *cracker* é diferente do cibercriminoso, que rouba pela Internet com o único intuito de obter benefício pessoal. Os *crackers* políticos exploram a “habilidade técnica com uma estratégia de sabotagem política em seus esforços para vigiar o mundo que os vigia” (Ibid.) e, para isso, criam redes seguras de informação e comunicação e difundem a criptografia²⁷, para se manterem seguros da espionagem das agências de vigilância.

Torres (2013) demonstra que há uma linha tênue que separa essas duas condutas:

A lógica dessa divisão [entre hacker e *cracker*] parece representar uma moral simples: não usar seus conhecimentos de tecnologia para prejudicar outras pessoas ou cometer atos ilícitos; mas que pode gerar distorções ou dúvidas, por tocar em questões que podem ser subjetivas, como estabelecer o que seria desonesto ou não, ou o que representaria uma conduta prejudicial a alguém (TORRES, 2013, p.31).

Coleman (2014) considera que o termo *cracker* funciona como um recurso linguístico que tenta “recuperar ou higienizar” a denominação hacker, mas não é consenso dentro da própria comunidade. A mesma autora e Alex Golub, em um texto publicado em 2008, expandiram a abordagem da cultura hacker para outros dois grupos além do Movimento Software Livre: os criptógrafos ou *cypherpunks*, engajados em usar e disseminar a criptografia e outros recursos de segurança e privacidade na rede; e o grupo que eles chamam de “submundo do hacker”, empenhados na quebra e na exposição de vulnerabilidades de códigos e sistemas, transitando na fronteira da segurança e da invasão. Segundo essa interpretação, assim como defende Castells (2001), os *crackers* também estariam inseridos na cultura hacker.

Coleman (2011), ao analisar fenômenos como *Anonymous* e *WikiLeaks*, destaca que no centro desse ativismo está a defesa das liberdades civis e ações voltadas para a livre informação e a defesa da privacidade e segurança na rede.

27 A Criptografia consiste na ciência (e arte) da transformação de texto simples em texto ilegível, de tal modo que apenas quem saiba qual o processo de reverter a transformação possa recuperar o texto original.

Mais de uma década de trabalho de campo antropológico entre hackers e *geeks*²⁸ me levou a firme convicção de que essas pessoas estão construindo um dos mais vibrantes movimentos pelas liberdades civis que já vimos. É uma cultura empenhada em tornar a informação livre, insistindo sobre a privacidade e a luta contra a censura, que por sua vez impulsiona ampla atividade política (GABRIELLA COLEMAN, 2013²⁹).

A acepção da palavra hacker inclui ainda um sentido mais generalizado, que corresponde à mudança, transformação, ação de dar novos usos para alguma coisa e está muito relacionado à inovação. Projetos, eventos, ou iniciativas de qualquer natureza, que carregam o termo “hack” em sua nomenclatura nem sempre estão intimamente ligados a um movimento hacker, mas fazem uma apropriação semântica da palavra para acionar um conjunto de ideias e valores que remetem, quase sempre, ao conhecimento livre e à manipulação/modificação de quaisquer sistemas.

Desde sua invenção há sessenta anos, o espectro de atividades ligados ao termo hacking expandiu exponencialmente. Blogueiros compartilham dicas sobre hacks para a vida (truques para gerenciar tempo ou superar os desafios da vida diária); corporações, governos e ONGs promovem hackathons e corridas de programação [...]; e os hacktivistas, que eram atores políticos marginais, agora estão no centro da vida geopolítica (Coleman, 2016:158; tradução minha).

Não por acaso, o termo vem sendo empregado em vídeos e tutoriais do tipo “faça você mesmo” (no inglês *Do It Yourself – DIY*) que proliferam na Internet, e aparece associado à inovação empresarial e tecnológica. Em contrapartida a essa apropriação, também aparece a crítica. Ao fazer uma busca³⁰ na Internet pelo termo hacker e correlatos, como *hacking* ou *hack*, além da referência habitual a invasões e vazamento de dados pessoais ou corporativos, me deparei com o artigo '*Please Stop Calling Everything a Hack*'³¹. O texto se apoia na ironia para criticar o uso do termo “hack” para ações cotidianas:

28 Diferença entre *geeks* e hackers, de acordo com Coleman (2011, p.): “hackers de computador tendem a ser programadores habilidosos, especialistas em segurança, construtores de *hardware* e administradores de sistemas e se definem como tais. São geralmente motivados pela livre informação e participam de eventos e instituições hackers [...]. Geeks, em contraste, podem não ter habilidades técnicas mas são letrados em mídias digitais e tem algumas habilidades, por exemplo, em edição de vídeos e design e suficiente conhecimento técnico para usar algumas ferramentas como IRC [...]. Eles também se identificam com a cultura digital e alguns também têm compromissos com a liberdade de informação, que os atraem para fenômenos como *Anonymous*” (tradução nossa).

29 <https://www.technologyreview.com/s/510641/geeks-are-the-new-guardians-of-our-civil-liberties/>

30 Usei o motor de buscas duckduckgo.com, alternativa ao buscador da Google, que não coleta, compartilha ou vende informações pessoais e dados de navegação, preservando a privacidade e evitando filtros de conteúdo que se orientam pelas preferências do usuário.

31 <http://gizmodo.com/please-stop-calling-everything-a-hack-1575505593>

Para cada artigo detalhando o uso de cliques de papel em uma lobotomia de beira de estrada (veja *Amateur Lobotomy Hacks*), há outros cinco que usam *hack* para se referir a absolutamente nada. Envolver o cabo do seu *laptop* em torno do carregador não é um *hack*. Isso é chamado de “usar as coisas da maneira como elas foram planejadas”

Para a autora do artigo, hackear exige habilidade e engenhosidade para transformar o uso de qualquer coisa em algo inesperado ou mais eficiente e não está limitado ao domínio técnico de códigos de programação.

Alguns meses depois, um amigo me enviou um artigo sob o título '*The hacker hacked*'³², que fazia uma reflexão sobre a gentrificação da palavra hacker e como o esvaziamento do sentido original – anárquico e transgressivo – associa a palavra a algo legal e interessante, mas seguro, “um meio pelo qual as pessoas em posições de poder relativo podem, sem contradição, abraçar práticas que foram formadas em resistência às mesmas coisas que elas mesmas representam”. Para o autor do texto, tudo que remete ao “poder convencional” ou “ambições corporativas”, fazendo clara referência às empresas do Vale do Silício, não faz parte do ethos hacker, porque está distante de uma perspectiva que atrela o hacker ao ímpeto de mudança social. Esses exemplos têm em comum a disputa pela decisão de quem pode ser hacker ou o que pode ser um *hack*, e defendem um código de conduta que faz essa classificação.

A literatura consultada e o trabalho de campo desenvolvido no contexto desta investigação têm demonstrado que hacker é um conceito em transformação. Se por um lado o significado da palavra continua sendo frequentemente associado a práticas de violação e quebra de sistemas de segurança em ambientes computadorizados, por outro, os valores da ética hacker também são observáveis e se refletem sobre o engajamento e ativismo político. Essa é uma característica fundamental para compreender como se deu o desenvolvimento de uma cultura hacker brasileira.

32 <https://aeon.co/essays/how-yuppies-hacked-the-original-hacker-ethos>

Hackerismo no Brasil

O Movimento SL se constituiu no Brasil em meados da década de 1990, alcançando relevância internacional por manter uma comunidade numerosa, pela realização anual de um dos maiores eventos do mundo sobre a temática – o Fórum Internacional de Software Livre (FISL) – e porque, ao longo desses anos, estabeleceu uma articulação política significativa, tendo aderência em governos municipais, estaduais e federal (EVANGELISTA, 2010).

Rafael Evangelista, em sua tese de doutorado intitulada “*Traidores do movimento: política, cultura, ideologia e trabalho no Software Livre*” (2010), fez um resgate dos primeiros anos de desenvolvimento/concepção do SL no Brasil e analisa a organização e realização do FISL, como um lócus importante para entender as características do movimento que se constituiu no país. O SL nasce no Brasil muito próximo de movimentos sociais e partidos de esquerda. Os primeiros articuladores do movimento eram funcionários públicos de setores de tecnologia da informação, associados a sindicatos e movimentos de esquerda em Porto Alegre (POA), Rio Grande do Sul. Em julho de 1999, aconteceu o primeiro encontro “formal”, reunindo cerca de 40 pessoas. Dessa reunião se originou o Projeto Software Livre – Rio Grande do Sul, nomenclatura que posteriormente foi usada por outros grupos de SL e que hoje também nomeia o grupo nacional, o Projeto Software Livre – Brasil³³. Esse primeiro encontro aconteceu na sede da Companhia de Processamento de Dados do Rio Grande do Sul (Procergs)³⁴ (SHAW, 2008; EVANGELISTA, 2010).

O caso do movimento em POA é emblemático, porque foi ali que se desenvolveram as bases do movimento no país, culminando no FISL, evento que se tornou reconhecido mundialmente e cuja primeira edição foi realizada em 2000. É significativo apontar como o governo do Estado do Rio Grande do Sul se tornou um grande apoiador do software livre e da organização do fórum. Em maio de 2000, o então governador Olívio Dutra (PT) concedeu uma entrevista³⁵, na qual confirma a adesão do seu governo à bandeira do SL (EVANGELISTA, 2010).

No início dos anos 2000, a cidade de Porto Alegre vivia uma “efervescência política” por conta da realização do Fórum Social Mundial (FSM), entre 2001 e 2003, criando

33 <http://softwarelivre.org/>

34 Para saber mais sobre o desenvolvimento do Movimento Software Livre no Brasil, ver Aaron Shaw (2008).

35 “Governador do software livre”. Revista do Linux. Disponível em <http://augustocampos.net/revista-do-linux/005/index.html>

um cenário frutífero para aliar política e tecnologia.

O evento [Fisl] nasce em sincronia com o Fórum Social Mundial, em uma atmosfera de contestação do capitalismo de variadas intensidades. Na linha de frente da organização estão técnicos com passado sindical, identificados com movimentos de contestação do capitalismo e que veem nas ideias *free* uma bandeira similar, de enfrentamento daquele que era, no momento, o grande gigante da informática, a Microsoft. (EVANGELISTA, 2010, p. 72)

Essa proximidade entre FISL e FSM, consolidou a visão do software livre como fator de mudança social. E foi sob essa ótica que o movimento se fortaleceu no país, criando aderência também no governo federal. Em 2003, quando o Partido dos Trabalhadores (PT) chegou à presidência da república, essa articulação com o SL ganhou força, repercutindo sobre as políticas governamentais em nível federal. Logo no primeiro mandato do ex-presidente Luis Inácio Lula da Silva, adota-se a política de instalação de software livre nos computadores das instituições públicas ligadas ao governo federal. Para essa implementação foi criada uma Câmara Técnica subordinada ao Comitê Executivo que ficou sob a responsabilidade do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (ITI), que na época tinha como diretor Sérgio Amadeu da Silveira, conhecido ativista do SL. “O software livre, movimento de militância civil independente, ganhava no Brasil, pela primeira vez no mundo, status de política pública no nível do primeiro escalão do governo” (ELIANE COSTA, 2011, p.163)

Foi no Ministério da Cultura (MinC) que se instalou uma discussão mais consistente sobre cultura digital, que além do SL, trouxe para o debate temas como *creative commons*, *copyleft*, dados abertos, cultura do compartilhamento. A discussão sobre cultura digital, até então circunscrita às esferas acadêmica e tecnológica, tomou lugar na interface governo e sociedade civil através da atuação do MinC. Gil esteve pessoalmente em vários eventos que debateram as possibilidades e desafios das tecnologias digitais, sempre exaltando o discurso da cultura livre como propulsora do desenvolvimento econômico e social. Esses encontros foram determinantes para o sentido de cultura digital compreendido pelo ministério e os rumos das políticas públicas nessa área, seja pela força simbólica da presença do ministro e seu discurso, seja porque nesses momentos ele esteve na companhia de alguns dos mais conhecidos ciberativistas e defensores do Software Livre, como Richard Stallman, Lawrence Lessig e Richard Barbrook.

Tomando o computador e a internet como pontos de partida, e não como linha de chegada, o Ministério da Cultura, na referida gestão, foi além da concepção de inclusão digital como mero acesso ao computador, incorporando uma reflexão sobre os usos da tecnologia no campo cultural, bem como a perspectiva da autonomia do usuário e do fortalecimento de uma cultura de redes. (ELIANE COSTA, 2011, p.16)

A relação entre a cultura digital e o MinC é um aspecto peculiar e relevante, o que acarretou encarar o software como artefato político e o envolvimento com as expressões culturais e a produção de conhecimento local. Segundo Costa (2011), a opção pelo termo “cultura digital” diferenciava a proposta do MinC daquelas lançadas por outras ações governamentais que tinham como mote a “inclusão digital” e que, por sua vez, estavam focadas na infraestrutura tecnológica e por isso ligadas aos Ministérios da Ciência e Tecnologia, das Telecomunicações, do Planejamento e a Casa Civil. Em suma, o que se propunha era o entendimento da inclusão como um processo amplo e complexo, extrapolando as políticas de acesso às tecnologias digitais e estimulando a apropriação dessas tecnologias para a produção coletiva.

O alargamento do conceito foi feito de forma intencional e impulsionado por uma rede de ativistas pela cultura e conhecimento livres que se articulou em torno do ministério. Claudio Prado, amigo de Gil e que passou a ser seu assessor e um dos braços fortes do MinC, é citado por Costa (2011) como o nome que estabeleceu as conexões entre o ministério e a rede de ativistas da cibercultura.

Uma das primeiras ações que colocaram em prática as discussões em torno da cibercultura foi o Programa Cultura Viva, que implantou Pontos de Cultura em regiões de baixa renda ou vulnerabilidade social, equipando esses espaços com estúdios digitais de produção audiovisual conectados à internet e baseados em software livre. A proposta era incentivar e valorizar a produção cultural local, considerando a cultura em seu sentido mais amplo enquanto identidade, não somente como produção artística (ELIANE COSTA, 2011).

O ministro Gilberto Gil assumiu uma postura provocativa na defesa de uma gestão que incorporava o caráter libertário da Internet. Em 2004, em aula magna na Universidade de São Paulo (USP), Gil se identificou como um ministro hacker, fazendo uma “provocação à mídia, já que o termo é amplamente utilizado, por esta, de forma equivocada, associado a violações ilegais ou maliciosas de sistemas de computador e de sites na internet”³⁶ (ELIANE

36 Naquele momento Gil enfrentava uma crise em sua gestão, sendo muito criticado pelos veículos de imprensa pela proposta de criação da Agência Nacional do Cinema e do Audiovisual (Ancinav), que acabou não se

COSTA, 2011, p.202)

Eu, Gilberto Gil, cidadão brasileiro e cidadão do mundo, ministro da cultura do Brasil, trabalho na música, no ministério e em todas as dimensões de minha existência, sob a inspiração da ética hacker, e preocupado com as questões que o meu mundo e o meu tempo me colocam, como a questão da inclusão digital, a questão do software livre e a questão da regulação e do desenvolvimento da produção e da difusão de conteúdos audiovisuais, por qualquer meio, para qualquer fim. [...] Existe uma comunidade, uma cultura compartilhada, de programadores e pensadores, cuja história remonta aos primeiros experimentos de minicomputadores. Os membros dessa cultura deram origem ao termo hacker. Hackers construíram a internet. Hackers idealizaram e fazem a World Wide Web. A mentalidade hacker não é confinada a esta cultura do hacker de software. Há pessoas que aplicam a atitude hacker em outras coisas, como eletrônica, música e nas ciências humanas. Na verdade, pode-se encontrá-la nos níveis mais altos de qualquer ciência ou arte. [...] A natureza hacker é independente da mídia em que o hacker trabalha. Mas a origem do movimento hacker nasce dos hackers de software, e nas tradições da cultura compartilhada, que é a essência filosófica da ética hacker. [...] Hackers resolvem problemas e compartilham saber e informação. Acreditam na liberdade e na ajuda mútua voluntária, tanto que é quase um dever moral compartilhar informação, resolver problemas e depois dar as soluções, para que outros possam resolver novos problemas. (ELIANE COSTA, 2011, p. 202)

A similaridade entre o discurso do ministro e os preceitos da ética hacker que abordamos no início desse capítulo não são por acaso. Essa é a posição compartilhada pela rede de ativistas que deu sustentação aos projetos em cultura digital naquele período. O discurso repercutiu na comunidade SL, em uma lista de discussão por e-mail do Projeto Software Livre Brasil (PSL-Brasil). Após a circulação da notícia³⁷, iniciou-se uma discussão sobre quais seriam as competências e contribuições que justificariam a atribuição do título hacker ao ministro. Para parte dos membros da lista, o título foi apropriado de forma inadequada, seja porque essa “condecoração” não é algo que se atribui a si mesmo, mas é reconhecido pela comunidade; seja porque não viam na atuação dele uma ação realmente transformadora, que pudesse dar um novo sentido ao ministério ou à própria cultura. Para uma outra parcela de pessoas, a “nomeação” era justa pelo papel desempenhado por Gil no apoio às tecnologias e licenças livres, colocando ênfase na flexibilidade que o termo hacker supostamente permite.

concretizando. Por isso, o tom desse discurso é bastante inflamado e vem como uma resposta à mídia.

37 Não foi possível recuperar o endereço da página que dava acesso à notícia mencionada no texto, por ter sido removida.

Em julho de 2009, o MinC inaugurou a plataforma Fórum da Cultura Digital Brasileira “com o objetivo de agregar em uma plataforma web pessoas e fluxo de conteúdos ligados à construção de políticas públicas e marcos regulatórios para o digital”³⁸. Daquela data até julho de 2012, a plataforma contava com cerca de 7 mil integrantes, quase 2 mil blogs, 400 grupos de discussão e 500 fóruns. A rede foi fundamental para a discussão do Marco Civil da Internet, proposto pelo Ministério da Justiça em 2010. Ali foram recebidas e sistematizadas as contribuições enviadas ao projeto de lei.

A experiência do MinC com a cultura digital teve reconhecimento internacional, colocando o Brasil em posição de destaque na intersecção entre política e tecnologia. Em 2004, o país estampou a capa da revista *Wired*, publicação americana referência em tecnologia digital e Internet. Em 2010, a plataforma culturadigital.br recebeu a menção honrosa na categoria Comunidades Digitais do prêmio *Ars Electronica*, uma das mais importantes premiações em arte interativa e eletrônica, animação computacional e cultura digital.

A articulação construída pelo MinC e os Pontos de Cultura fermentou outras iniciativas organizadas pela sociedade civil. Da rede de ativistas que se reuniu em torno do ministério se desdobraram outros projetos, entre eles, a Casa de Cultura Digital (CCD) de São Paulo, que teve importância fundamental para a gestação das iniciativas que serão o foco desta tese. Na inauguração do espaço em que a Casa se instalou, estiveram presentes o ministro Gilberto Gil e Lawrence Lessig. Além de dar notoriedade para o local, a presença destas duas figuras demarcam as inspirações ideológicas que orientariam os projetos desenvolvidos ali.

De forma simplificada, a Casa pode ser definida como um espaço de *coworking* voltado para projetos com enfoque social, mesclando arte digital, tecnologia, jornalismo multimídia, produção audiovisual (SARAH SCHMIDT, 2015). Alinha-se com a denominação de laboratório experimental em rede (FONSECA, 2014) e, na visão de alguns de seus integrantes, pode ser definida como incubadora de redes ou projetos político-culturais. Foi ali que nasceram Garoa Hacker Club, Intervozes, Agência Pública e Casa de Lua, para mencionar apenas alguns dos projetos.

Sarah Schmidt (2015) faz um importante apanhado das utopias que se instalaram na CCD e que flertavam entre ideias progressistas, mais à esquerda, direcionadas para transformação social, e o empreendedorismo neoliberal, calcado em parâmetros de

38 Descrição disponível em <http://culturadigital.br/sobre/>

autossuficiência e na máxima “faça você mesmo”.

Uma das versões da história, coloca a parceria entre Rodrigo Savazoni e Cláudio Prado, na época coordenador da ação de Cultura Digital da Secretaria de Programas e Projetos do MinC, como o passo inicial para a criação da CCD, formando a primeira geração que ocupou o espaço, junto com André Deak, Bianca Santana, Sérgio Amadeu da Silveira, Lia Rangel, Pedro Markun, Daniela Silva.

Schmidt (2015) destaca a frase “demitir meu chefe” como uma expressão do pensamento que orienta esses grupos. São pessoas que decidiram recusar o ambiente de trabalho tradicional, no qual são empregados e respondem a um superior. Querem flexibilidade para fazer seu próprio horário e escolher os projetos a que pretendem efetivamente se dedicar. Correspondem, ao menos idealmente, com a figura do hacker que Himanen (2001) apresenta como sendo aquele sujeito que favorece a economia da Era da Informação, porque sua preocupação não está na remuneração do seu trabalho, mas no objetivo que alcança com ele e o quanto pode se divertir nesse processo.

No linguajar do grupo, o termo hackear é usado com frequência com sentido de transformação, mudança, “desde 'hackear a cidade’ até 'Cláudio Prado foi o cara que hackeou o Minc’” (Schmidt, 2015, p. 35). Alguns termos em português são usados com significado semelhante, como gambiarra, que é uma escolha interessante por se conectar com uma expressão muito comum da nossa oralidade, resumindo o que se conhece como o “jeitinho brasileiro”. Mas o termo “criado” naquele grupo que mais chama a atenção é a façocracia:

[...] a ideia do conceito é emprestada da filosofia hacker, na qual aquele que age, que toma atitude (no caso do hacker, que programaria, colocaria a mão na massa) seria respeitado, ou seja, ganharia certa notoriedade baseada em suas ações, que seriam reconhecidas diante do grupo. Isso lhe daria certa autonomia, ou respeito dentro do grupo social. A façocracia, dentro da casa, parece funcionar nos mesmos moldes. Porém, me parece inevitável não fazer a conexão com o termo meritocracia, por exemplo, uma das primeiras palavras que vêm à mente quando se faz um jogo de sentidos com a palavra façocracia. Na meritocracia, obviamente, a burocracia é algo presente, o que, teoricamente, é evitado no ambiente da casa. Mas há certa similaridade quando pensamos que a façocracia está ligada ao ato, à ação do indivíduo, ou seja, se ele fez, se ele elaborou um site, então ele pode, eventualmente, entrar no patamar de discussão sobre o assunto, porque ele apresentou algo de caráter prático, que culminou em uma ação. Mas, **alguém que não entende das habilidades necessárias para colocar um site no ar, por exemplo, não teria “legitimação” para reclamar.** Retomando a fala de Deak: "Muito disso, a façocracia, que foi como funcionou aqui, né. **Faça, não precisa ficar perguntando.** Se alguém depois quiser reclamar, **também não reclame, vai lá e faça,** e ajude, mude". (SARAH SCHMIDT, 2015, p.37)

A análise no trecho acima esclarece a lógica de funcionamento implementada na Casa, e traz indícios sobre a forma como a comunidade hacker se manifesta. A façocracia está definida sob um argumento de autoridade, que delimita “quem está” e “quem não está” autorizado a compor o debate, os projetos ou o que mais for desenvolvido ali. De forma semelhante, se deu a discussão na lista de e-mail do PSL sobre a legitimidade do título de “ministro hacker” ao qual se identificou Gilberto Gil.

Esse aspecto foi fonte de conflitos e embates dentro da CCD, mas ocorre também em outras experiências que se conectam com a cultura hacker. Ao legitimar a participação de indivíduos ou grupos com base num conhecimento específico ou habilidade, subentende-se que uma parcela de pessoas, que não compartilhe dessas mesmas capacidades, está excluída dessa participação, ainda que façam parte daquele mesmo grupo.

Retomo mais uma vez a dissertação de Sarah Schmidt (2015) para usar como exemplo uma das tensões que ela conseguiu capturar. Em julho de 2012, após a divulgação de um vídeo institucional através da lista de e-mails da CCD, Bianca Santana, integrante desde a fundação da casa, se manifestou em uma mensagem com o título “vídeo lindo da Filmes ou o quanto (infelizmente) somos tod@s machistas”, na qual ela apontava para a falta de representação das mulheres no material audiovisual produzido, que contou com o relato de uma mulher e 10 homens. Dentre inúmeras respostas que prosseguiram o debate, destaco aqui a mensagem escrita por Pedro Markun, também integrante da CCD desde sua fundação e apontado como a pessoa que começou a fazer uso do termo “façocracia”.

Bi,
 conta ai um pouco sobre a Casa. O vídeo e o remix são também acumulo, né? **Eu concordo bastante com a crítica... mas acho que vale a gente, então, refletir os tantos 'Por quês'... O Pedro, por exemplo, nem falou! [se referindo si mesmo e sobre sua aparição no vídeo].** Aquilo ali são recortes e recortes de outras falas e outras gravações – e ai eu insisto que tem ausência nesse acumulo – apesar do pessoal da Filmes ter me perseguido e marcado e remarcado comigo várias vezes (mals ae!) Tempos atrás o Sava enviou pra casa uma história 'política e afetiva' da CCD. Eu enviei outro na sequência... Deak fez o seu e depois teceu vários outros com Lavignatti... **quantas mulheres?** A Lia escreveu! E talvez eu esteja esquecendo de mais alguém? **Então se a gente quer trabalhar essa questão dentro da casa (e na vida, imo 47)... precisa mesmo arregaçar as mangas e cair dentro de editar de vídeo, escrever texto e enfim produzir esse acumulo.** (Que – pelo menos na casa – me parece sempre uma questão de representação.) (SARAH SCHMIDT, 2015, p.)

A resposta de Markun reproduz na prática a definição de “façocracia” mencionada por André Deak - “não reclame, vai lá e faça, e ajude, mude”. Ele reconhece a quase ausência de mulheres no vídeo, mas sua mensagem sugere que elas não foram representadas na produção, porque também não se envolveram. Em seguida, faz questão de destacar que ele próprio não falou no vídeo e que não via naquilo um problema, ou seja, ao contrário de Bianca ou as mulheres da Casa, ele não estava reclamando por não ter tido destaque.

A discussão relatada por Schmidt, demonstra como certas tensões em questões de gênero já estavam em conflito nesse arranjo. A reduzida participação feminina ou não permanência nesses espaços colaborativos é reportada como falta de interesse delas próprias. Esse discurso se repete em diferentes espaços, não só porque compartilham de uma mesma “cultura”, mas porque os mesmos atores circulam em grande parte das iniciativas sob a temática da cultura hacker desenvolvidas no Brasil.

As três iniciativas que compõem o campo de análise desta pesquisa são, direta ou indiretamente, herdeiras dessas articulações que produziram o sentido dado a cultura hacker e cultura digital no Brasil.

Para além da Casa de Cultura Digital

A Casa de Cultura Digital aos poucos se dispersou, sem necessariamente decretar um encerramento oficial. As ideias surgidas ali pulverizaram e foram habitar outros espaços físicos e virtuais. As iniciativas que analiso nessa pesquisa têm suas raízes, ou melhor, suas sementes, germinadas no período em que a Casa funcionou.

Em 2009, motivada pela sua pesquisa de mestrado que relacionava dados abertos e democracia, Daniela Silva propôs ao seu sócio, Pedro Markun, que comesçassem a pensar em projetos com dados governamentais abertos. Em agosto daquele mesmo ano, a Presidência da República lançou o Blog do Planalto, cuja proposta era ser um veículo de comunicação com a presidência com um viés mais conectado a linguagem da Internet. Ao contrário do que é comum nesse tipo de plataforma, o Blog do Planalto não tinha recursos habilitados para comentários dos usuários. O fato repercutiu na Internet, com várias críticas à restrição da participação dos leitores, e, no dia seguinte, foi lançado o “clone” do blog da presidência. Daniela e Pedro criaram o planalto.blog.br, hoje fora do ar, que reproduzia os textos publicados pelo original, mas com caixas de comentários disponíveis.

O feito virou notícia³⁹ e isso motivou os amigos e sócios a criarem um dia de maratona hacker para explorar ainda mais essa ideia. Assim, nasceu o Transparência Hack Day, do qual, depois de alguns encontros presenciais e a criação de uma lista de e-mails para manter uma rede de contatos, surgiu a comunidade Transparência Hacker (Thacker).

No auge de sua existência a Thacker foi muito atuante nas discussões de transparência governamental e a necessidade dos dados abertos como recurso fundamental para a transparência. A comunidade se tornou cada vez mais numerosa e reuniu gente de todos os lugares. Entre os participantes, estava Cristiano Ferri, assessor legislativo na Câmara Federal e um dos nomes ligados ao projeto de dados abertos desta mesma instituição. Na Thacker, ele impulsionou colaborações entre a comunidade hacker e os projetos no legislativo.

Dessa interação, surgiu o convite em 2013 para que Daniela fosse facilitadora do primeiro Hackathon da Câmara Federal. O evento foi criado para estimular e dar visibilidade para a temática dos dados abertos, impulsionando os projetos que já estavam em andamento por lá. O encontro aconteceu durante uma semana, no Salão Branco do Congresso Nacional, criando um choque cultural: de um lado, os frequentadores habituais do Congresso, vestidos de terno e gravata, e do outro, os participantes do hackathon em suas roupas informais e até alguns homens usando saias.

Desse Hackathon, surgiu o LabHacker da Câmara. Durante uma conversa com o deputado Henrique Eduardo Alves (PMDB-RN), que em outubro de 2013 era Presidente da Câmara, os participantes da maratona manifestaram a necessidade de um espaço permanente de colaboração entre hackers e a casa legislativa⁴⁰. Em decorrência desse contato, o presidente assumiu o compromisso de criar um espaço físico para sediar um *hackerspace*. O momento foi gravado e transmitido pela TV Câmara e hoje está disponível no Youtube⁴¹. O LabHacker é fruto de um processo de articulação ocorrido entre servidores da Câmara e o movimento hacker, especialmente com a Thacker, e aproveitou uma oportunidade política para garantir que o presidente da Câmara assumisse um compromisso para a criação do laboratório. A colaboração entre os grupos persistiu com outras participantes da Thacker atuando em projetos e encontros do laboratório, incluindo o Hackathon Gênero e Cidadania.

39 <http://g1.globo.com/Noticias/Politica/0,,MUL1293150-5601,00.html>

40 <https://www.youtube.com/watch?v=PNQUpRwcuQE>

41 <https://www.youtube.com/watch?v=PNQUpRwcuQE>

Alguns anos mais tarde, entre 2012 e 2013, outras duas iniciativas nascidas na CCD plantaram as primeiras mudas da MariaLab.

Foi nesse tempo em que lidou com dados abertos governamentais e na organização de muitos hackathons e hackdays, que Daniela se deu conta de como ela, enquanto mulher, estava sozinha naqueles espaços. Nos vários encontros em que viraram madrugadas quebrando a cabeça com projetos de dados abertos, as mulheres precisavam achar um programador para desenvolver o projeto delas, porque dificilmente participavam mulheres programadoras. Sentindo que faltava um discurso mais convidativo ao aprendizado, em 2012, Daniela criou a Rodada Hacker. Eram oficinas de programação em pequena escala orientadas à prática, sendo aplicadas a um projeto em esquema de tutoria.

Foi em uma das edições da Rodada Hacker que algumas das primeiras integrantes da MariaLab se conheceram e a partir dali começaram a pensar em um hackerspace feminista. Essa ideia surgiu da experiência de algumas mulheres no hackerspace Garoa Hacker que também é fruto da CCD. O Garoa influenciou a criação de muitos outros hackerspaces em diversas partes do país.

A primeira reunião da MariaLab aconteceu na Casa de Lua, local que a princípio funcionava como espaço de *coworking* e coletivo para mulheres desenvolverem as atividades que desejassem, como cursos, rodas de discussão e palestras. Posteriormente, o grupo de fundadoras decidiu transformá-la em uma ONG feminista. A Casa de Lua partiu de uma iniciativa de Bianca Santana, também ex-integrante da CCD, em 2013. Bianca decidiu criar o espaço com a intenção de ser mais convidativo para mulheres, principalmente para as mães que poderiam conciliar trabalho e o cuidado com os filhos e ainda compartilhar dessa tarefa com outras mulheres na mesma situação.

A Cryptorave é provavelmente o evento que mais destoa das demais iniciativas em termos de origem. Com foco direcionado para segurança e privacidade, o evento não investe na criação de aplicativos ou oficinas de programação. No entanto, algumas pessoas que tomaram a frente do evento já circularam pela CCD. Sérgio Amadeu é uma dessas figuras, que primeiramente teve um papel importante no ITI, fomentou a criação da CCD e hoje faz parte da Actantes, uma das organizadoras da Cryptorave. Alguns dos membros dos coletivos que também integram a organização vieram de uma trajetória ativista fundamentada na participação em movimentos pela democratização da mídia. Estão entre eles integrantes do CMI, rádios livres e outras organizações da sociedade civil que trabalham com formação em

tecnologia e segurança para ativistas por direitos humanos.

Hacklabs, hackerspaces, hackathons... os hackers estão pra todo lado

No fim do século XX, e com mais ênfase em meados dos anos 2000, começaram a surgir espaços de colaboração e eventos que carregam consigo a associação com a cultura hacker e promovem livre acesso à Internet, com uma estrutura propícia para a discussão, desenvolvimento e experimentação com *softwares* e *hardwares* livres, criação de projetos colaborativos com TICs.

Os Hacklabs surgiram inicialmente na Europa na década de 80 e tinham forte conexão com movimentos sociais e o ativismo de mídia. Muitos deles tinham tendências anarquistas ou autonomistas. Os espaços garantiam acesso gratuito a computadores e internet, além de oficinas, priorizando o uso de máquinas usadas e *software* livre. Esses espaços eram, portanto, marcados por ativismo político e frequentemente contrários a destinação da criação de *softwares* ou outras tecnologias com interesses comerciais dentro desses espaços de colaboração (MAXIGAS, 2012; FONSECA, 2014).

Os *hackerspaces*, por sua vez, começaram a receber essa denominação na década de 90 e se tornaram realmente mais expressivos a partir de 2007, estando mais presentes nos Estados Unidos do que na Europa. Também são espaços para experimentação com computadores e outras tecnologias digitais, mas têm menor participação no cenário político. Além disso, influenciados por uma cultura empreendedora, oriunda do Vale do Silício, os *hackerspaces* estabelecem mais conexões com empresas, recebendo algumas vezes apoios financeiros e até colaborando para dar origem a startups.

Os dois modelos, contudo, ainda estão bastante sobrepostos, e uma vez que o número de espaços desse tipo se expandiu muito pelo mundo todo, definir fronteiras exatas não parece coerente. Fonseca (2014) sintetiza a diferença entre os dois modelos:

hacklabs costumam estar associados a um contexto ativista europeu, frequentemente (embora nem sempre) ligado a grupos anarquistas ou autonomistas; enquanto os *hackerspaces* se popularizaram a partir de uma releitura estadunidense dos hacklabs, evitando assumir uma politização explícita e sendo mais permeáveis a projetos comerciais e voltados ao mercado (Fonseca, 2014, p.87).

O mesmo autor, no entanto, também ressalta que isso não impõe que os *hackerspaces* sejam movimentos apolíticos, mas que por vezes conseguem alcançar um público mais amplo. Justamente por esse maior alcance do público, os espaços desenvolvidos

no Brasil têm recebido a denominação de *hackerspaces*, apesar de nem sempre estabelecerem associação com a indústria. Também têm uma estrutura mais aberta ao público, mesmo para os “leigos” em tecnologia digital. É muito comum que nesses espaços sejam explorados outros tipos de atividades que têm pouca (ou nenhuma) relação com o universo dos computadores. Outra justificativa para a opção pelo termo *hackerspace* está relacionada com a manutenção de espaços físicos e permanentes de colaboração. Na prática, o que se desenvolveu aqui é uma combinação entre os dois modelos.

Maxigas (2012) e Toupin (2014), ao estudarem essas iniciativas no contexto norte-americano e europeu, descrevem *hackerspace* como um lugar de produção e aprendizado com atividades que variam entre o desenvolvimento de *software* livre, reciclagem de computadores, redes sem fio, microeletrônica, *hardware* aberto, impressão em 3D e até mesmo culinária. São espaços públicos e abertos para quem quiser participar, mas que mantêm um grupo de associados que contribuem com maior regularidade para a organização de eventos e projetos e que ajudam a cobrir as despesas de manutenção do local.

Maxigas (2012) menciona algumas das atividades do *hackerspace Hungarian Autonomous Center for Knowledge*, em Budapeste, que tem desenvolvido atividades de cunho político, concentrando-se em questões como dados abertos, transparência e privacidade, e campanhas pelo direito à informação no Parlamento Europeu. Toupin (2014), por sua vez, traça uma análise dos *hackerspaces* feministas...

O Brasil segue essa mesma onda e o primeiro coletivo brasileiro a se autodenominar como um *hackerspace* foi o Garoa Hacker, que existe desde 2009 e a partir de 2011 passou a ocupar um espaço físico permanente. O grupo se define como um laboratório comunitário que fomenta a troca de conhecimento e experiências, um local onde pessoas podem se encontrar, socializar, compartilhar e colaborar através de projetos de tecnologia, oficinas e eventos. Segundo a lista colaborativa do *Garoa Hacker*, existem 24 *hackerspaces* ativos no Brasil⁴². No anexo, reproduzo a lista dos *hackerspaces* brasileiros ativos no momento do fechamento dessa tese.

Impulsionadas pela onda de *hackerspaces* e hackathons que começaram a ser organizados no Brasil por volta de 2010, algumas instituições públicas tomaram a iniciativa de criar e manter experiências que acionam valores da cultura hacker, baseados na

42 https://garoa.net.br/w/index.php?title=Hackerspaces_Brasileiros&oldid=21080

Pode haver variações nas informações contidas na lista, dependendo de quando for acessada, uma vez que ela é atualizada de forma colaborativa. A última atualização a que tive acesso data de fevereiro de 2016 e nesse momento constavam 23 *hackerspaces* ativos.

colaboração, na criatividade para desenvolver soluções técnicas e no uso de dados abertos. A ênfase é dada ao livre acesso à informação e ao conhecimento. Nesse tipo de iniciativa, observo que a palavra hacker procura resgatar o mesmo sentido heroico de que nos fala Steven Levy, mas também outros significados, que estão muito atrelados às possibilidades de inovação tecnológica ligada a questões sociais e políticas. Dessa forma, explodem eventos que exploram a dinâmica dos hackathons para lidar com uma série de questões relativas ao “improve” no uso das tecnologias, operando com um volume grande de dados.

Outro conceito da cultura hacker americana trazido para o Brasil foram os *hackathons*. A palavra corresponde ao acrônimo em inglês de *hacker* e *marathon*, significando assim 'maratona hacker'. Consiste na reunião de hackers, programadores, *designers*, entre outras pessoas interessadas na criação de *softwares* e aplicativos móveis, baseados em dados abertos ou outros recursos disponibilizados pela instituição que promove o evento. Um encontro desse tipo pode ter a duração de um dia todo (*hackdays*) ou até mesmo uma semana. Ao final das atividades, são escolhidos os melhores trabalhos que, a depender das características do evento, recebem alguma premiação.

A variação denominada 'hackathon cívico' tem como objetivo criar soluções tecnológicas para ações sociais, educacionais ou de cidadania. Nesses contextos, são criadas oportunidades para a participação de grupos e pessoas engajadas em movimentos sociais e políticos (GABRIELA BORTZ, 2013). Nesse modelo, procura-se privilegiar a colaboração entre equipes em vez da competição, ainda que aconteça a classificação dos melhores protótipos.

No âmbito das instituições públicas, em geral, os *hackathons* lidam com desafios para oferecer acesso a um grande volume de dados, muitas vezes incompreensíveis do ponto de vista da sistematização dessas bases.

Esse grande volume de informações passa a ser um problema com o qual as instituições têm que lidar. Dados desconexos sobre um mesmo tema/assunto são muito recorrentes. Na Câmara, por exemplo, dado o grande número de repartições, costuma-se criar dados que poderiam estar lincados, mas não estão.

Exemplos são o Laboratório de Tecnologia e Protocolos Abertos para Mobilidade Urbana na cidade de São Paulo (MobiLab), criado como espaço permanente para o desenvolvimento de soluções para a melhoria do transporte, do trânsito e da mobilidade urbana no município; o Café hacker, também em São Paulo, que propõe encontros entre

profissionais da comunicação, cidadãos interessados em conhecer dados e informações da Prefeitura de São Paulo e os servidores e representantes do poder público que lidam cotidianamente com um grande volume de informações.

CAPÍTULO 2 – Incursão pelo campo

Neste capítulo, descrevo os eventos (Cryptorave, Hackathon Gênero e Cidadania) e o coletivo (MariaLab) que compõem o trabalho empírico de pesquisa. Procuo contextualizar cada uma dessas iniciativas com as motivações que levaram a seu desenvolvimento.

Iniciei a fase exploratória do campo em março de 2014 e encerrei a coleta de dados em outubro de 2017. Durante esse período, acompanhei pessoalmente três entre as quatro edições da Cryptorave (edições de 2014, 2016 e 2017), participei do Hackathon Gênero e Cidadania que durou 5 dias (24 a 28 de novembro de 2014), e acompanhei as atividades da MariaLab entre agosto de 2015 e outubro de 2017. Como mencionei na introdução, nesse meio tempo acompanhei outros eventos localizados nos contornos do que venho chamando de cultura hacker. Contudo, a partir deste capítulo, me concentro nas três iniciativas ora apresentadas e que constituem o enfoque central desta pesquisa.

Nas páginas a seguir, explico algumas das atividades que observei ou participei diretamente, e conto um pouco das minhas primeiras impressões. O objetivo é trazer uma descrição mais generalizada, de forma que se crie para o leitor um cenário do que foi a pesquisa empírica, sinalizando os traços que me fizeram enxergar que as questões relacionadas a gênero atravessavam todo o trabalho de campo.

Cryptorave

A Cryptorave é um evento com duração de 24 horas (por isso a denominação *rave*, como as festas de música eletrônica), realizado anualmente desde 2014 e organizado de forma voluntária e colaborativa por coletivos ativistas sediados no Estado de São Paulo.

É inspirada na Cryptoparty⁴³, uma iniciativa global e descentralizada para a realização de eventos que discutem a vigilância e a segurança na rede e introduzem noções básicas de criptografia. No Brasil, além das edições da Cryptorave em São Paulo, também foram realizadas Cryptoparties em Salvador, em 2013, e Porto Alegre, em 2014 durante o

43 *Cryptoparty* é uma iniciativa descentralizada e global para introduzir ferramentas básicas para proteção da privacidade, anonimato e segurança na Internet para o público em geral. A iniciativa foi concebida depois da proposta de alteração da legislações sobre cibercrimes na Austrália, em 2011, e partiu do entendimento que esse tipo de legislação não faz sentido quando todos usam criptografia em suas comunicações. Assim como no Brasil, a lei australiana abria espaço para criminalizar movimentos ativistas que fazem uso da Internet como base de suas comunicações e articulações, ameaçando liberdades civis. Fonte: <https://www.cryptoparty.in/>

FISL.

As Cryptoparties estão intimamente ligadas ao movimento *cypherpunk* que vê no uso da criptografia um meio para a promoção de mudanças sociais e políticas, fazendo frente a espionagem intensa via Internet praticada pelos Estados e corporações. O lema desse movimento é “privacidade para os fracos, transparência para os poderosos” (ASSANGE, 2013). Dessa forma, lida diretamente com a proteção e a abertura de dados ao mesmo tempo.

Discussões a respeito de criptografia, vigilância e privacidade na rede alcançaram maior repercussão depois do caso Snowden, em 2013, quando foram reveladas informações de que os Estados Unidos usavam diversos recursos para vigiar os próprios cidadãos americanos, além de uma série de outros países. A partir desse momento, a ideia de que nossas informações estão vulneráveis na Internet se disseminou, abrangendo um público que até então não era envolvido em discussões desse tipo. O objetivo das Cryptoparties é justamente expandir esse conhecimento para quem entende pouco ou nada sobre esse universo.

No caso brasileiro, as 'Jornadas de Junho'⁴⁴ fortaleceram as discussões em torno da segurança e anonimato para ativistas. A articulação das manifestações aconteceu via *online*, principalmente através dos grupos, eventos e aplicativos de troca de mensagens que são propriedades da empresa Facebook. Boa parte das informações, portanto, estavam públicas e outras poderiam ser fornecidas pela empresa por meio de ordens judiciais. Semanas depois das manifestações, muitas pessoas receberam intimações para depoimentos relacionados à participação delas nos atos públicos que aconteceram em todo país. A identificação dessas pessoas foi feita, em grande parte, com base na confirmação que deram nos eventos do Facebook. Nem todas, de fato, compareceram aos protestos. Isso colocou em xeque a noção de privacidade e segurança que as pessoas experimentavam, ou acreditavam estar assegurada, nessas redes⁴⁵.

A primeira Cryptorave aconteceu em abril de 2014, no Centro Cultural São Paulo (CCSP), e foi organizada colaborativamente pelos coletivos tecnoativistas Saravá⁴⁶, Actantes⁴⁷ e Escola de Ativismo⁴⁸, a empresa consultora em tecnologia da informação Thoughtworks⁴⁹ e

44 Jornadas de Junho é o nome pelo qual ficaram conhecidas as manifestações que aconteceram no Brasil no período de junho de 2013, iniciadas pelo Movimento Passe Livre, em protesto contra o aumento das tarifas de ônibus e em reivindicação por melhores condições de acesso ao transporte público.

45 Tive conhecimento dessas intimações através de conversas com informantes da minha pesquisa, que foram eles próprios intimados ou conheciam pessoas que passaram por isso.

46 <https://www.sarava.org/>

47 <http://actantes.org.br/>

48 <https://ativismo.org.br/>

49 <http://www.thoughtworks.com/pt/>

a banda O Teatro Mágico. A Thoughtworks continuou como apoiadora do evento nos anos seguintes, mas não compôs a equipe de organização diretamente. O Teatro Mágico permaneceu como organizador até a edição de 2015.

Em 2014, os recursos foram doados por entidades parceiras, mas sem configurar como patrocínio. Nos anos seguintes, de 2015 a 2017, foi financiada através do Catarse⁵⁰, plataforma brasileira de financiamento coletivo (*crowdfunding*). Segundo os próprios organizadores, a opção por esse modelo de arrecadação de recursos visa garantir a autonomia e independência do projeto, pois evita que esteja de alguma forma vinculado a organizações que poderiam limitar, ou mesmo censurar, a proposta, uma vez que críticas e até denúncias sobre instituições públicas e privadas fazem parte das discussões.

Em todos os anos, uma equipe de voluntários ficou responsável pela organização do espaço, recepção dos participantes e palestrantes, suporte técnico, entre outras tarefas logísticas para a realização de um evento que tem recebido em média 2000 pessoas a cada ano.

A primeira edição contou com 33 atividades, entre palestras, mesas de discussão e oficinas, e um festival de instalação de *software* livre, que aconteceram simultaneamente e foram divididas em quatro espaços: Arena, Brasil, Hacking, Oficinas. Cada um desses espaços foi delimitado por estruturas de madeira e tecidos, construindo paredes e salas provisórias no piso superior do CCSP. Em cada sala, foram distribuídas cadeiras e instalados microfones, monitores e aparelhagem de som. No espaço Arena aconteceu a abertura oficial e algumas das principais palestras com convidados internacionais. No espaço Brasil as discussões em torno da liberdade e segurança na rede focaram a experiência brasileira, por exemplo, o caso da vulnerabilidade das urnas eletrônicas. No espaço Hacking, programadores experientes mostraram as vulnerabilidades de softwares e dispositivos e como estamos expostos na Internet, conduzindo uma reflexão mais técnica. As Oficinas abordaram criptografia, aplicativos de segurança para dispositivos móveis, navegadores seguros e anônimos, sistemas operacionais seguros para computadores pessoais, com o objetivo de ensinar na prática como podemos manter a privacidade de nossos dados e comunicações.

Gênero foi um tema abordado no espaço Brasil, na mesa de discussão 'Como se defender do machismo, sexismo e racismo na rede'; e no fim do dia em uma oficina de 'Criptografia para Mulheres'. O debate no espaço Brasil foi conduzido por duas militantes

50 <https://www.catarse.me/>

feministas, que se concentraram em dois temas principais: as violações de privacidade e mensagens de ódio dirigidas a mulheres na Internet; e a baixa presença feminina nos cursos e profissões relacionadas à computação e informática.

No fim do dia, aconteceu a oficina de 'Criptografia para Mulheres'. A leitura do título pode sugerir um tipo diferente de criptografia que só possa ser usada por mulheres, como foi questionado no início da atividade. Contudo, a oficina recebeu esse nome para que o espaço se tornasse mais amigável para o público feminino e fosse um convite direto para a participação. A organizadora da mesa mencionou que é muito comum mulheres sentirem-se constrangidas em participar e expor dúvidas em ambientes onde a maioria dos participantes são homens. Ela fez esta observação com base em sua própria experiência como organizadora de eventos e como mulher integrante de coletivos tecnoativistas. Ainda assim, como nenhum espaço na Cryptorave é fechado, muitos homens também estavam presentes no momento da oficina, mas era visível que se reuniu um aglomerado de mulheres muito maior que em todas as atividades que presenciei no dia.

Essas duas atividades chamaram a minha atenção diante da programação completa da Cryptorave que continha muita discussão técnica e também política, com uma presença majoritária de homens. Falar sobre gênero dentro desse espaço parecia uma exceção.

Foi no ano seguinte, em 2015⁵¹, que esse debate se tornou mais expressivo e parte permanente da programação. A Cryptorave novamente aconteceu no CCSP, nos dias 24 e 25 de abril. O encontro cresceu em número de atividades e participantes, e os espaços ganharam novos títulos, cada um fazendo homenagem a uma personagem importante no circuito em que se discute informática, segurança e privacidade:

Aaron Swartz: programador e escritor norte-americano, conhecido por ser ativista pela Internet livre. Teve participação na criação do RSS e na fundação do Reddit, bem como na configuração das licenças creative commons. Foi processado por fraude eletrônica e invasão de computadores após conseguir fazer o download gratuito de milhões de artigos acadêmicos do repositório JSTOR, usando computadores do MIT. Aaron foi encontrado morto por enforcamento em janeiro de 2013, aos 26 anos.

Chelsea Manning: é uma mulher transgênero, foi analista de inteligência do exército norte-americano, presa e processada sob a acusação de vazamento de informações sigilosas ao site WikiLeaks, resultando no escândalo que revelou violações de direitos

51 Em 2015, não estive presente na Cryptorave, logo, a descrição que faço está baseada nas entrevistas com as organizadoras, informações disponíveis no *site* e relatos que pude resgatar na Internet.

humanos na guerra contra Iraque e Afeganistão executadas pelas forças militares dos Estados Unidos.

Edward Snowden: foi analista de sistemas da CIA e NSA e responsável por revelar detalhes sobre o esquema de monitoramento e vigilância global do governo norte-americano, executado pela NSA.

Ada Lovelace: matemática britânica da primeira metade do século XIX. Foi a autora do primeiro algoritmo que permitiu à máquina analítica (computador mecânico projetado pelo também matemático britânico Charles Babbage) computar os valores de funções matemáticas. Por esse trabalho é hoje reconhecida como a primeira programadora, mas permaneceu por muito tempo invisível na história da computação.

Toda a programação do Espaço Ada foi produzida por mulheres. Entre as idealizadoras e organizadoras do espaço estavam algumas das integrantes da MariaLab, que naquele ano começavam as primeiras ações públicas do coletivo. Ao longo das 24 horas de evento, foram realizadas oito atividades nesse espaço, desde mesas de discussão, oficinas de criptografia e o festival de instalação de software livre e ferramentas de segurança.

Entre as discussões destacou-se a importância da segurança da informação para a articulação de feministas na Internet. Na tarde de sábado, uma mesa-redonda reuniu feministas para tratar sobre a militância aliada às novas tecnologias. As militantes relataram alguns dos problemas que enfrentam com uso de ferramentas que são facilmente rastreadas, seja pelo uso de geolocalização em aplicativos ou a identificação através de perfis em redes sociais. Assim como no ano anterior, foi reforçada a necessidade de evitar eventos e grupos do Facebook e como base de articulação dos coletivos e priorizar o uso e-mails criptografados e redes seguras providas por tecnoativistas. Durante essa mesa, questionou-se a necessidade de fazer esse tipo de conversa apenas entre mulheres, por lidar com dados sensíveis de ativistas. Em entrevistas com as organizadoras do espaço, elas me informaram que essa seria uma estratégia inviável em um evento com circulação grande de pessoas. Também consideraram importante que os homens participassem dos debates de gênero para que compreendam o papel deles nessas questões. A violência de gênero foi um dos aspectos bastante lembrados, especialmente nos casos de violações on-line como *cyberbullying* e pornografia de vingança.

Quadro 3: 1ª Programação do Espaço Ada (2015)

CRIPTO SANTA: ENTENDENDO NAVEGAÇÃO ANÔNIMA	Nesta oficina interativa será demonstrado diversas maneiras de monitoramento do seu acesso à internet, e o funcionamento da rede Tor para manter sua privacidade. Terminaremos com uma adaptação da brincadeira Cripto Santa – amigue secreto com entrega de presentes totalmente anônima usando o mecanismo de Onion Routing
CRIPTOGRAFIA BÁSICA	Introdução a criptografia e instalação de ferramentas básicas
INSTALL FEST	Traga seu computador para ser migrado para GNU/Linux.
LAB-ADA	Espaço aberto para oficinas práticas de Gaiola Faraday e Maquinas Enigma com Copos.
CYBERPUNKS X CYPHERPUNKS: A DISTÂNCIA ENTRE A CULTURA DE INTERNET E A CULTURA DE SEGURANÇA	Reflexão para tentar entender porque a Internet (o Tumblr, o Reddit, o 4Chan, quem joga videogame e lê scifi) não parece estar nem aí pra segurança nos espaços virtuais e porque isso é especialmente danoso para as mulheres.
MESA-REDONDA SOBRE SEGURANÇA E [CYBER]ATIVISMO FEMINISTA	A mesa-redonda reuniu Feministas para tratar sobre a militância aliada às novas tecnologias pensando em Segurança e Privacidade.
CAMUFLAGEM FACIAL	Ao compreender sob que conceitos operam tecnologias de reconhecimento facial, a partir do uso do openCV, um grupo desenvolveu uma técnica de maquiagem que consegue confundir e ocultar elementos do rosto, de modo que suas faces passam despercebidas. Em vez de reforçar traços, são criados contrastes, assimetrias, formas e pinturas em lugares incomuns. Na oficina, experimentaremos esses procedimentos, explorando a ideia de camuflagem e o direito à privacidade em ambientes públicos.
ADA-INSTALL	Espaço aberto para instalação de ferramentas de criptografia e segurança da informação (GPG, OTR, KeePass, Tails, Tor)

Em 2016, o programa do Espaço Ada foi definido a partir das inscrições vinculadas a chamada de atividades divulgada pela Cryptorave. Para ser incluída na programação, a proposta deveria ser inscrita e conduzida apenas por mulheres cisgênero ou transgênero. O objetivo das organizadoras ao definirem esse critério foi incentivar o protagonismo feminino naquele espaço.

Na programação definitiva, a roda de conversa 'Visibilidade e vigilância sobre corpos virtuais femininos' foi o momento que focou em debater a relação entre mulheres e

tecnologia. Representantes de projetos voltados para gênero e tecnologia foram convidadas para conduzir o debate. Eu tive a oportunidade de ser uma das convidadas, apresentando um pouco das minhas observações sobre esta pesquisa. A descrição da mesa recebeu a seguinte chamada:

A internet e as novas formas de comunicação digital proporcionaram o acesso do público feminino a uma nova esfera de debate, articulação e mobilização online. O discurso que antes era confinado a ambientes privados foi compartilhado com um público amplo e impulsionou grupos feministas a deslanchar campanhas nas redes sociais. No território virtual o corpo feminino se sente empoderado com as novas ferramentas disponíveis, mas também sofre com o sexismo que é reproduzido e ampliado no ambiente online. Além disso, esses debates e violências acontecem em redes comerciais que oferecem serviços em troca das nossas informações e pouco fazem para proteger as agressões racistas e machistas. Nesse contexto convidamos mulheres cis e trans que trabalham com comunicação, segurança e direitos digitais para conversar sobre a vigilância e visibilidade sobre corpos virtuais femininos e estratégias para nos apropriarmos das tecnologias livres para nossas lutas⁵².

Um aspecto importante desse debate foi a afirmação da diversidade e o que isso implica a abordagem sobre gênero e tecnologia. Entre as questões discutidas, foram mencionadas as mulheres negras na tecnologia e as dificuldades pelas quais passam também por conta do racismo; o vigilantismo sobre corpos femininos na Internet que restringe a exibição de performances artísticas e ativistas de corpos nus, mas continua exibindo e explorando a pornografia; o controle sobre os corpos das mulheres transgênero; as decisões de políticas para Internet e TICs que ainda estão sob o domínio de homens brancos e do norte global.

O número de atividades coordenadas/apresentadas por mulheres nas edições da Cryptorave passou de 5 atividades na edição de 2014 para 32 em 2017. Nesse período a programação geral da Cryptorave também expandiu o número de atividades (de 32 para 107) e espaços (de 4 para 9)⁵³, mas o crescimento da participação feminina foi impulsionado pelas organizadoras do espaço Ada. Para preencher a grade de programação, elas fizeram convites pontuais para que mais atividades fossem inscritas e divulgaram a convocação em grupos de

52 O texto foi extraído da divulgação das atividades da Cryptorave.

53 Em 2014, o evento contou com 4 espaços e 32 atividades, das quais apenas 5 foram coordenadas por mulheres. Em 2015, esses números subiram para 5 espaços com 39 atividades e 9 delas lideradas por mulheres. A edição de 2016 teve a participação mais expressiva em números percentuais: aproximadamente 35% da programação foi preenchida por apresentações de mulheres, correspondendo a 19 atividades de um total de 53, distribuídas em 6 espaços. No ano de 2017, a porcentagem foi um pouco mais baixa, mas alcançou o maior número de atividades propostas por mulheres até então: 31 de um total de 107.

e-mails que concentram um maior número de pessoas envolvidas com gênero e tecnologia. As listas de e-mail da MariaLab e da FemHack foram alguns dos canais onde se discutiram ideias e foram marcadas reuniões para completar o programa. A Sempre Viva Organização Feminista (SOF)⁵⁴ divulgou em sua página uma notícia divulgando o evento com o seguinte título: “Cryptorave: o debate sobre a internet é de extrema urgência para o combate ao machismo”. Dessa forma, colocou gênero e Internet como um dos pontos centrais do evento.

Essa movimentação, feita principalmente para a Cryptorave 2016, deu visibilidade ao Espaço Ada, mas teve resultados ainda mais consistentes na organização do evento para o ano seguinte. Para a Cryptorave 2017, foram recebidas mais de 140 propostas, das quais 107 foram aprovadas, e entre elas 31 coordenadas por mulheres, totalizando quase 30% das atividades. Diferente dos anos anteriores, todo o cronograma foi preenchido pelas inscrições feitas a partir da chamada de atividades, sem a necessidade de convites individuais ou de última hora para completar horários ainda vagos. Mais do que isso, muitas das intervenções que abordaram gênero foram alocadas em outros espaços, porque todos os horários do Espaço Ada já estavam completos.

A edição de 2017 aconteceu na Casa do Povo⁵⁵, criando assim uma nova lógica de organização. A casa conta com um andar térreo e mais três andares superiores, sendo o último aberto, permitindo uma melhor distribuição dos espaços e também comportando um número maior de participantes. Entre os coletivos que realizam o evento, Actantes, Saravá e Escola de Ativismo permanecem desde a primeira Cryptorave. Em 2017, incorporaram o time os coletivos Intervozes⁵⁶ e Encripta⁵⁷.

Entre as sessões mais prestigiadas na Cryptorave estão as *keynotes*, palestras principais do evento que contam com convidados internacionais. Digo que são prestigiadas, porque atraem um maior número de pessoas e por isso mesmo recebem destaque na divulgação. A *keynote* do segundo dia trouxe como convidadas a mexicana Lili Anaz, artista, escritora, fotógrafa e ativista hackfeminista, e a americana Sasha Constanza-Chock, ativista e professora no Massachusetts Institute of Technology (MIT). Foi a primeira vez em que

54 Organização não governamental com sede em São Paulo que faz parte do movimento de mulheres no Brasil e em âmbito internacional. Uma das contribuições centrais da SOF está no campo da formação que tem sido uma forte campo de atuação desde os anos 1980. Coordenou atividades educativas desde o âmbito local até regional e América Latina, com um público diverso como mulheres rurais e urbanas, negras, indígenas e jovens, lideranças e ativistas de base, técnicas e técnicos de ONG's e órgãos públicos. É a organização responsável pela Marcha Mundial das Mulheres.

55 www.casadopovo.org.br/bolt/public/quemsomos

56 <http://intervozes.org.br/>

57 <https://encripta.org/>

apenas mulheres estiveram conduzindo uma *keynote* na Cryptorave.

Hackathon Gênero e Cidadania

O Hackathon Gênero e Cidadania foi o segundo evento desse tipo a ser realizado na Câmara Federal. O primeiro aconteceu em outubro de 2013, com o tema “Transparência Legislativa e Participação Popular”, e nele foi dado o passo inicial para a criação do Laboratório Hacker da Câmara Federal.

O LabHacker foi oficialmente instituído pela Resolução nº49 de 2013, publicada no Diário da Câmara Federal em 18 de dezembro do mesmo ano e faz parte da estrutura administrativa da Diretoria-Geral da Câmara. A equipe responsável é composta por servidores da casa, além de estagiários e assistentes técnicos temporários.

Em pouco mais de três anos de funcionamento, o LabHacker realizou em sua sede várias reuniões com o intuito de discutir a importância dos dados abertos para o processo legislativo, apresentar e incrementar os projetos de TICs e realizar experimentações com *hardware* e jogos. Sua equipe também já esteve presente em encontros promovidos em outros países, principalmente na América Latina, desenvolvendo trabalhos com TICs e parlamento aberto.

O compromisso do LabHacker está centrado no desenvolvimento e na manutenção de projetos que envolvem as TICs e a participação popular na política. Em alguns deles, há a colaboração de outras instituições, através de acordos de cooperação técnica, como o Laboratório de Estudos sobre Imagem e Cibercultura da Universidade Federal do Espírito Santo (Labic/UFES) no projeto 'Metodologia de cartografia de redes sociais'. Com o Núcleo de Estudos e Pesquisas em Gestão, Políticas e Tecnologias da Informação da Universidade Federal de Goiás (NPGTI/UFG) a parceria aconteceu com o projeto 'Cartografando o e-democracia'.

O LabHacker ocupa hoje uma sala no subsolo do Anexo IV da Câmara Federal. Quando fiz a visita em 2014, ele estava instalado em uma sala do Anexo III, e é sobre este local que trata a descrição a seguir.

A sala não é muito espaçosa, mas consegue acomodar toda equipe e os convidados para reuniões. Os funcionários ocupam as seis baias e mais uma estação de trabalho, onde estão instalados outros quatro computadores. Ao fundo estão duas mesas redondas, onde as reuniões acontecem, e a aparelhagem para videoconferências: dois televisores nas paredes,

uma câmera de 360 graus no teto, um computador e o equipamento de áudio.

O aparato montado para as transmissões *on-line* e as videoconferências não tem grande sofisticação: a câmera tem de ser operada manualmente, os microfones não captam som ambiente e a transmissão ou a conexão com os participantes via Internet cai diversas vezes. Ainda assim, têm sido recursos importantes possibilitando a interação com pessoas de diversas partes do país que não teriam como comparecer a Brasília.

A transmissão *on-line* e ao vivo também se mostrou importante no desenvolvimento dos trabalhos do LabHacker, especialmente na avaliação do último Hackathon, ocorrido em 2014. Em comentário no Facebook, um dos participantes da maratona elogiou a divulgação de todo o processo de avaliação, indicando que este era um fato inédito e, dessa forma, um avanço para esse modelo de encontro.

Observa-se, ainda assim, certa dificuldade em aproximar um público que não está diretamente envolvido com movimentos sociais ou com as comunidades hackers. Quando questionei os colaboradores do Laboratório sobre como fomentar a participação popular nesses projetos, pude perceber que eles têm consciência dessa dificuldade. Sinalizaram que além da divulgação pelas redes, eles também têm procurado associar-se com outras iniciativas que procuram uma relação mais próxima com o público. Exemplos desse tipo de iniciativa são o Ônibus Hacker⁵⁸ e o Barco Hacker, ambos projetos itinerantes, que buscam a aproximação com comunidades e circulam por regiões onde o acesso às TICs é escasso.

O Hackathon Gênero e Cidadania aconteceu no Salão Branco da Câmara Federal, entre os dias 24 e 28 de novembro de 2014, período em que se realiza em todo o mundo a campanha “16 dias de ativismo em combate à violência contra a mulher”⁵⁹. A iniciativa partiu da Secretaria da Mulher da Câmara Federal que procurou a equipe do LabHacker para estabelecer uma parceria para a realização de um evento que tratasse das questões de gênero e diversidade com foco nas TICs. A Secretaria da Mulher é um órgão recente, criado em 2013, que unificou a Procuradoria da Mulher, criada em 2009, e a Coordenadoria dos Direitos da Mulher, que representa a Bancada Feminina. A medida trouxe mais poder de voz e voto para as deputadas no Colégio de Líderes⁶⁰ e nas sessões plenárias.

58 <http://onibushacker.org/>

59 A campanha “16 dias de ativismo pelo fim da violência contra a mulher” foi lançada em 1991 e ocorre em mais de 130 países com o objetivo de promover o debate e denunciar as várias formas de violência contra as mulheres. Em 2014, a campanha teve início no dia 25 de novembro, que foi estabelecido como dia mundial pelo combate da violência contra a mulher.

60 O Colégio de Líderes é formado pelo líder da Maioria, da Minoria, dos Partidos, dos Blocos Parlamentares e do Governo e é responsável pelas negociações da pauta a ser discutida e votada no Plenário da Câmara e do

A proposta do evento seguia dois objetivos. O primeiro deles era a criação de uma programação especial para compor a campanha “16 dias de ativismo em combate à violência contra a mulher”. Essa prática é comum entre diversos atores da sociedade civil e poder público engajados nesse enfrentamento. Em segundo lugar, ao estabelecer a relação com o LabHacker, a Secretaria da Mulher na Câmara aproximava as questões relativas a gênero às tecnologias digitais, acompanhando uma agenda para o empoderamento através da economia digital e a sociedade da informação⁶¹.

A secretaria esteve envolvida em todas as etapas: concepção da proposta, seleção e avaliação dos projetos do Hackathon. Atuou principalmente na aproximação com as deputadas da Bancada Feminina que apoiaram a maratona e estiveram presentes em encontros para planejamento e em mesas de discussão nos dias do evento.

O Banco Mundial participou como principal apoiador do Hackathon, ficando responsável pela premiação: uma visita à sede do Banco Mundial em Washington para conhecer os projetos de democracia digital desenvolvidos pela instituição. Estiveram envolvidos com a organização: o coordenador geral de operações do Banco Mundial para o Brasil, responsável pela gestão do portfólio de investimentos e ponto focal para gênero, Boris Utria, e a assessora de comunicação, Candyce Rocha. O apoio dado ao Hackathon faz parte de uma parceria com a Câmara Federal em 2011, especialmente com a Procuradoria Especial da Mulher, para apoiar iniciativas que envolvam gênero e participação legislativa.

Com o intuito de estabelecer um processo colaborativo, a comissão organizadora realizou reuniões na sede do LabHacker permitindo a interação entre parlamentares, servidores legislativos, comunidade hacker e outros interessados na temática gênero e diversidade. Há nesta dinâmica uma formalidade necessária para informar as deputadas a respeito das propostas desenvolvidas em torno dos temas relacionados às mulheres e, assim,

Senado (há um Colégio de Líderes para cada casa legislativa). Esse colegiado foi institucionalizado em 1989, mas funcionava de forma informal anteriormente (FIGUEIREDO, 2012).

61 Em 2013, durante a XII Conferência Regional sobre a Mulher na América Latina e Caribe, órgão subsidiário da Comissão Econômica para América Latina e Caribe (CEPAL), foi tema da reunião a elaboração do Consenso de Santo Domingo no qual se discutiram diretrizes de debate e ação sob o título “Mulheres na economia digital: superar o umbral da desigualdade. A Secretaria Nacional de Políticas para as Mulheres (SPM), secretaria de governo da Presidência da República no Brasil colaborou com essa documentação que estabeleceu diretrizes para gênero e TICs. Essa participação na conferência não tem necessariamente repercussão direta na proposta do Hackathon, uma vez que na conferência da CEPAL estiveram reunidas as representas da SPM, enquanto o Hackathon foi iniciativa da secretaria da mulher na Câmara Federal, ou seja, instâncias diferentes que trabalham com o mesmo tema, mas uma ligada ao poder executivo e a outra ligada ao poder legislativo, o que reserva a cada uma autonomia para a tomada de decisões e elaboração de projetos. Não posso confirmar uma correlação direta, porque minhas tentativas de contato com as representantes de ambas as secretarias não foram bem sucedidas. Mas sugiro que há uma influência sobre o projeto que resulta no Hackathon.

ter um respaldo institucional da Bancada Feminina. Isso contribuiu para criar legitimidade tanto para o LabHacker, enquanto um aparato envolvido com a atividade parlamentar, como para as deputadas, destacando a atuação delas no apoio às ações direcionadas para gênero.

O Quadro 4 apresenta alguns grupos envolvidos com cultura hacker e TICs, cujos integrantes estiveram participando em alguma etapa do Hackathon Gênero e Cidadania.

Quadro 4: Grupos que participaram do Hackathon Gênero e Cidadania

Transparência Hacker	Comunidade que discute as inter-relações entre tecnologia, Internet e política. Desenvolvem projetos que promovam a participação social e a transparência de dados governamentais, com foco no uso dos dados abertos. As soluções técnicas procuram facilitar o acesso às informações por pessoas sem nenhum conhecimento técnico em informática.
Garoa Hacker	Laboratório aberto e colaborativo que disponibiliza espaço e infraestrutura para que entusiastas de tecnologia realizem projetos em diversas áreas, como segurança, hardware, eletrônica, robótica, espaçomodelismo, software, biologia, música, artes plásticas.
PoliGen	Grupo de estudos que debate as relações entre gênero, ciência e tecnologia na Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (Poli-USP). O PoliGen reúne estudantes de graduação e de pós-graduação de diversas áreas da engenharia, servidores e docentes da USP, além de colaboradores de fora da universidade. A maioria dos integrantes do grupo é ligada às chamadas ciências duras, mas não há restrições para a participação de pessoas de outras áreas.
MariaLab	Hackerspace feminista, com participação exclusiva de mulheres e que tem como objetivo discutir, criar e abranger todo o tipo de projeto ligado a tecnologia, feito por mulheres.
Barco Hacker	Projeto itinerante que visita comunidades ribeirinhas da Amazônia, principalmente na região do Pará, com o objetivo de manter diálogo com os moradores e criar ações colaborativas de cidadania, tendo como pano de fundo o intercâmbio tecnológico e cultural.
Ônibus hacker	Laboratório móvel, gerido pela comunidade Transparência hacker, que realiza atividades itinerantes, participando de eventos de tecnologia e política em várias partes do país e em países vizinhos na América Latina.
Actantes	Coletivo tecnoativista engajado nas discussões por uma comunicação livre nas redes digitais e que trata de temas como vigilância e espionagem nas redes, criptografia, segurança da informação.
G8 – Generalizando	Grupo que defende os direitos sexuais e de gênero e faz parte do Serviço de Assessoria Jurídica Universitária (SAJU) da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS).
PoliGnu	Grupo de Estudos de Software Livre da Poli-USP formado por estudantes de diversos cursos da Escola Politécnica, bem como de outros cursos da USP, que se dedicam ao desenvolvimento e à divulgação de tecnologia, software e cultura livres, especialmente no que se relaciona à engenharia.

No período de preparação do Hackathon foram realizadas duas reuniões abertas na sede do LabHacker, uma em 14 de maio de 2014 e a segunda no dia 19 de setembro de 2014. Ambas foram transmitidas ao vivo pelo Portal e-democracia, com a possibilidade de interação através do bate-papo. Além disso, as reuniões contavam com algumas convidadas participando remotamente via hangout⁶², possibilitando que pessoas que não puderam estar presentes em Brasília também participassem das atividades. O objetivo da transmissão via Internet foi conferir transparência para a organização, tornando públicas as discussões e decisões tomadas. O mesmo procedimento foi adotado para a reunião que avaliou e definiu os vencedores do Hackathon.

Em ambas as reuniões, a comunidade hacker e o Movimento Software Livre foram sempre representados por mulheres convidadas e os grupos presentes foram a Transparência Hacker, Garoa Hacker, PoliGen, MariaLab, e o Barco Hacker. Nesse primeiro momento, elas colaboraram com a indicação de temas relevantes para projetos do Hackathon e exemplificaram a contribuição das TICs em iniciativas que atuam no combate às desigualdades e violências sofridas por mulheres. Alguns exemplos apresentados pela Haydée Svab (Thacker e PoliGen) e a Vanessa Guedes (Garoa Hacker e MariaLab) foram: o projeto 'Gênero e Participação' desenvolvido no primeiro hackathon da Câmara, que fez um histórico da presença feminina no parlamento através das bases de dados fornecidas pela instituição e demonstra como a participação das mulheres ainda é muito pequena nesse contexto; e a campanha Chega de fiu-fiu⁶³, criada para combater o assédio contra mulheres em locais públicos e que gera um mapa colaborativo dos relatos registrados pelas internautas.

A primeira reunião teve a participação de algumas deputadas, a saber: Jô Moraes (PCdoB/MG) – Coordenadora da Bancada Feminina; Rosane Ferreira (PV/PR); Erika Kokay (PT/DF); Janete Rocha Pietá (PT/SP); Rebecca Garcia (PP/AM) e Keiko Ota (PSB/SP).

As inscrições foram abertas em 15 de setembro e encerradas em 3 de outubro de 2014, alcançando um total de 165 pessoas e 75 projetos, dos quais 19 foram selecionados. Foram definidos dois grandes temas para enquadramento dos projetos, chamados de trilhas de desenvolvimento: a trilha 'Violência contra a mulher' (doravante trilha 1) contou com oito equipes e onze compuseram a trilha 'Políticas de gênero relacionadas à participação,

62 Plataforma de mensagens instantâneas, via texto, áudio ou vídeo, desenvolvida e mantida pela Google.

63 A campanha foi criada pela Olga, ONG feminista criada em 2013, com o objetivo de empoderar mulheres por meio da informação. O projeto é um hub de conteúdo que aborda temas importantes para o público feminino de forma acessível.

representatividade e transparência' (doravante trilha 2), todos estão descritos nos Quadros 5 e 6. Os protótipos finais foram liberados para acesso livre e público, obedecendo aos princípios e as licenças do SL.

Quadro 5: Trilha 1 - Violência contra a mulher

Ação Rosa	Aplicativo que envia mensagens em tempo real nas redes sociais ou e-mails dos usuários cadastrados divulgando todas as ações (projetos de lei, ações sociais/eventos) que o Congresso Nacional realiza com relação à violência contra a mulher.
Notap.me	Botão do pânico que pode ser acionado em caso de emergência e automaticamente envia um pedido de socorro à polícia, junto com a localização do usuário, além de iniciar a gravação do som ambiente para ser usado como prova. Pode ser instalado em qualquer modelo de celular.
Parto Humanizado	O aplicativo traz informações sobre o que é a violência obstétrica e o parto humanizado. Além disso, apresenta um mapa com contatos de profissionais que realizam o parto humanizado.
Pró-mulher	Aplicativo para celular voltado para a denúncia de casos de violência contra a mulher e orientações sobre os serviços de atendimento disponíveis.
Minha voz	O site é um espaço anônimo para denúncia de violência contra a mulher que procura se aproximar da experiência da vítima, auxiliando na formulação da denúncia e orientando a mulher a respeito de cada caso de violência.
Eu tirei	Site interativo para o relato anônimo de mulheres que realizaram aborto. O objetivo é criar uma visualização de dados sobre os abortos no Brasil e fomento a discussão em torno do tema.
Marque denúncia	Ferramenta simples e funcional para que mulheres (cis e transexuais) que sofreram algum tipo de violência nos serviços públicos possam registrar sua experiência.
Procid	Plataforma de jogos <i>on-line</i> voltado para o público jovem que busca através de uma atividade lúdica a desconstrução de atitudes discriminatórias e de intolerância. O jogo é realizado a partir da resolução de enigmas em três categorias: direito, história e cultura.

As equipes compuseram um grupo heterogêneo, reunindo programadores, designers, feministas, ativistas LGBT e tecnoativistas. Além dos profissionais do campo da informática em suas diferentes áreas (curso técnico em informática, desenvolvimento de sistemas, ciência da computação, engenharia de software), havia muitos jornalistas, sociólogos, antropólogos, psicólogos. Cada um deles relatou diferentes motivações para se interessarem pelo evento: aprendizado, contatos profissionais, validação de pesquisas, engajamento em movimentos sociais, planos de negócio, dentre outros. Muitos deles também são ativistas do SL. Cabe salientar que, com base nas conversas que tive com alguns desses participantes e as apresentações que fizeram de si próprios ao longo da semana, apenas um

rapaz declarou ter se inscrito por conta de seu interesse pelas causas de gênero, neste caso a militância pelos direitos LGBTs. No caso das mulheres, a maioria se disse instigada a cooperar para o debate sobre as desigualdades de gênero.

Quadro 6: Trilha 2 - Políticas de gênero relacionadas à participação, representatividade e transparência

Delibera Mulheres	O Delibera Mulheres é um jogo de cartas em que o objetivo é a aprovação de projetos de Lei voltados para temas do gênero feminino. O jogo simula o trabalho dos congressistas para a aprovação de projetos de lei na Câmara Federal.
Dona Maria	Organiza os dados provenientes da Câmara ou de campanhas eleitorais com o intuito de auxiliar o eleitorado (sobretudo feminino) a compreender as relações de desigualdade de gênero existentes no financiamento de campanha. Também pretende oferecer espaço para que pessoas possam criar rede de apoio e financiamento para a candidatura de mulheres ao parlamento.
Mulheres no Meu Congresso Nacional	Apresenta informações sobre a atuação feminina no poder legislativo e no processo eleitoral, incluindo informações sobre financiamento, a partir de dados extraídos da base de dados abertos da Câmara.
Participa Mulher!	O site oferece uma variedade de informações sobre finanças públicas, legislação e canais de serviços relacionados com as questões de gênero.
Myrthes	Rede social na qual a mulher encontra informações jurídicas e legais sobre como proceder em caso de violência e ao mesmo tempo estabelece o contato entre a vítima e voluntários que possam ajudá-la, especialmente advogados.
Dinâmica da Participação Feminina no Congresso	Análise e identificação de padrões no comportamento de parlamentares referentes a questões de gênero. São geradas visualizações gráficas das análises.
Procuradoria Especial da Mulher	Aplicativo que orienta a criação de uma Procuradoria Especial da Mulher em estados e municípios, resumindo com ilustrações e de maneira didática o manual disponível na Câmara Federal, com informações atualizadas.
Grrl hacks	Portal para divulgação e mapeamento de startups e pesquisas na área de tecnologia lideradas por mulheres ou com o objetivo de fortalecer a participação feminina na área de ciência da computação.
Tabuleka	Jogo educativo que promove o debate sobre educação sexual e combate à violência. O tabuleiro do jogo é adaptável para a realidade de cada região do país.
Dados Ligados	O projeto relaciona dados públicos disponibilizados em diversas fontes convergindo em um banco de dados ligados, facilitando buscas e correlação de informações.
Freedá	Página web que receberá o cadastro de serviços (públicos e privados) em que a população LGBT foi bem atendida no quesito respeito à orientação sexual e identidade de gênero.

A ampla participação feminina diferencia esse Hackathon da edição anterior, na qual houve uma participação majoritária de homens. A presença delas foi motivada pelo tema abordado, mas também por uma cláusula do regulamento que determinava que nas inscrições de equipes, pelo menos uma integrante deveria ser mulher. Ao todo estiveram presentes 20 mulheres e 26 homens. Essa foi a maneira encontrada pela organização para garantir a presença mínima de mulheres, visto que em *hackathons*, assim como em eventos de tecnologia em geral, a grande maioria dos participantes são homens.

Além da equipe do LabHacker, que esteve presente durante todas as atividades, também foi organizado um aparato de apoio para o desenvolvimento dos trabalhos. Servidores e servidoras da Câmara, dos setores de tecnologia e arquitetura da informação e assessores parlamentares atuaram como monitores, auxiliando as equipes em caso de dúvidas e na busca de informações nas bases de dados disponíveis.

A comunidade hacker também ofereceu apoio adicional ao Hackathon com a caravana do Ônibus Hacker. Além de oficinas, os “passageiros” do ônibus também colaboraram com o suporte para os projetos do Hackathon, contribuindo com ideias e com a programação dos protótipos de algumas equipes.

Os projetos apresentados na trilha 1, em grande parte, desenvolveram aplicativos ou plataformas web que permitissem a denúncia ou o relato de violência, mas tendo como contrapartida as orientações de como proceder nesses casos. Dessa forma, procuraram, sobretudo, informar a mulher usuária desses aplicativos, estivessem elas em situação de violência ou não. A opção por priorizar a informação sobre o que é a violência de gênero vai de encontro com as discussões realizadas anteriormente pela equipe do Laboratório, as parlamentares e a Secretaria da Mulher: grande parte das situações de violência não são reconhecidas como tais porque foram normalizadas no cotidiano das mulheres, como exemplo a violência obstétrica, a violência psicológica, a violência patrimonial. Alguns dos dispositivos criaram ainda mecanismos para a geração de bancos de dados a partir das denúncias, criando mapas ou panoramas da violência contra a mulher no Brasil.

A trilha 2 trouxe uma variedade maior de abordagens. Foram desenvolvidos desde protótipos de jogos até sistemas de extração de dados e geração de gráficos que ofereceram cenários da participação feminina na Câmara e nas eleições. A visibilidade das mulheres nas carreiras tecnológicas e sistemas de informações sobre serviços e direitos da mulher foram outros temas abarcados. Nesta trilha, foi criado o único projeto cujo público era a população

LGBT. O projeto Freeda é uma página web na qual a população LGBT pode cadastrar serviços (públicos e privados) em que foi bem atendida no quesito respeito à orientação sexual e identidade de gênero.

No último dia da maratona, todos os grupos apresentaram seus protótipos ainda em fase de desenvolvimento. Os projetos finalizados foram entregues no dia 05 de dezembro, uma semana depois do fim do Hackathon, e a avaliação dos trabalhos aconteceu no dia 17 de dezembro em uma reunião na sala do LabHacker que foi transmitida via Internet, na qual foram escolhidos dois projetos vencedores:

Minha Voz – site para denúncia de violência contra a mulher que procura se aproximar da experiência da vítima, auxiliando na formulação da denúncia e orientando a mulher a respeito de cada caso de violência. Ao final, gera um retrato da situação nacional a partir de estatísticas extraídas das denúncias.

Dona Maria – site que organiza os dados provenientes da Câmara ou de campanhas eleitorais com o intuito de auxiliar o eleitorado, sobretudo feminino, a compreender as relações de desigualdade de gêneros existentes no financiamento de campanha. Também pretende oferecer espaço para que pessoas possam criar redes de apoio e financiamento para a candidatura de mulheres ao parlamento.

Quem tem medo de hacker?⁶⁴

A definição de hacker aparece no *blog* do LabHacker no texto “Por que um Laboratório Hacker?”⁶⁵ e em uma publicação em formato de revista⁶⁶. Em ambos, o hacker é caracterizado como um sujeito “movido pela curiosidade e pelo desafio”, que tem “ideias criativas que facilitam a nossa vida” e “colocam seu conhecimento a serviço da coletividade”. Nesses mesmos textos, hackear (ou no inglês *hacking*) é descrito como o ato de “inovar, ser criativo, pensar fora da caixa”. O verbo, aliás, é repetido algumas vezes nas reuniões, em frases como “hackear o Estado”, “hackear a política”. No âmbito da Câmara Federal, bem como em outros espaços da política nos quais esses hackers atuam, o princípio da ética hacker de que “toda informação deve ser livre” é explorado e associado à discussão dos dados abertos governamentais.

Desde o início do funcionamento do Laboratório, adotou-se a prática de explicar o significado do termo hacker a cada início de evento para evitar qualquer ambiguidade e

64 Título reproduzido do texto <https://www.revistaforum.com.br/2015/07/09/quem-tem-medo-de-hacker/>

65 <http://blog.labhackercd.net/2015/01/27/por-que-laboratorio-hacker/>

66 http://labhackercd.net/assets/files/revista_labhacker_2ed.pdf

especificar com qual sentido a palavra estava sendo empregada naquele contexto. Esse esclarecimento era feito por algum representante do movimento hacker que estivesse participando da reunião. Isso também ocorreu na primeira reunião de planejamento do Hackathon Gênero e Cidadania, objeto deste trabalho. Estavam presentes participantes do movimento hacker, deputadas da Bancada Feminina⁶⁷ e outros servidores da Câmara Federal.

Entre as representantes da comunidade hacker, Haydée Svab teve o papel de informar o que é e como funciona um *hackathon* e como a cultura hacker pode contribuir com a temática de gênero e cidadania. Haydée faz parte da Thacker e do Grupo de Estudos de Gênero da Escola Politécnica (PoliGen) da Universidade de São Paulo (USP). Já no início de sua apresentação, ela definiu o termo hacker de acordo com os coletivos dos quais participa⁶⁸:

Eu sou hacker. Eu não sou uma pessoa criminoso. Eu não mereço ir para cadeia. Eu não infrinjo leis. Eu não faço essas coisas que as pessoas em geral associam à imagem de uma pessoa hacker (informação verbal)

Após esvaziar o sentido negativo que o termo possui para o senso comum, ela explicou o que é ser hacker de acordo com a Thacker.

Ser hacker é ter uma profunda e sincera curiosidade por alguma coisa. Aquele espírito de quando você é criança e quer abrir alguma coisa para tentar entender como aquilo funciona, isso é o que a gente entende como espírito hacker. E quando a gente desdobra isso para além daquele carrinho, do abajur, do computador, [...] a gente também fala isso com relação ao poder público. Como que a gente entende profundamente a casa legislativa, como a gente entende profundamente os mecanismos da política (informação verbal)

Outra característica apontada por Haydée na sua apresentação é a heterogeneidade presente nas comunidades de cultura hacker, cujos membros nem sempre são especialistas em informática e computação:

[...] dentro do Transparência Hacker tem muita gente que não entende nada de computador. A lista [de discussão no Google Groups] da Transparência Hacker tem mais de 1500 pessoas. Tem muita gente que não entende de computador, que não faz código, porque não é esse o princípio, não é você

67 A Bancada Feminina é um agrupamento suprapartidário integrado por todas as deputadas. Possui destacada relevância histórica por ter sido a responsável por grandes avanços na defesa dos direitos das mulheres, com forte atuação durante a última Assembleia Nacional Constituinte, quando foi chamada Bancada do Batom. Suas reuniões ocorrem mensalmente, de forma ordinária, e extraordinariamente sempre que uma parlamentar solicitar que o colegiado delibere sobre determinado assunto.

68 Todos os trechos citados como “informação verbal” foram extraídos da discussão ocorrida na sede do LabHacker em maio de 2014. Registro em vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ahVZ_oh_-zg>

invadir sistemas, mas é você ter curiosidade e entender como esses sistemas funcionam (informação verbal)

Da mesma forma, o regulamento oficial do Hackathon Gênero e Cidadania ofereceu uma definição de hacker que amplia o conceito:

Compreende-se como hackers, neste regulamento, pessoas de qualquer gênero, profissão ou habilidade, capazes de usar a criatividade e quaisquer tecnologias para transformar informações de interesse público em soluções web que visem agregar valor às questões relativas à violência contra a mulher ou às políticas de gênero e de cidadania ⁶⁹

Definir hacker faz parte do processo de construção e afirmação da identidade do movimento. A definição exposta reafirma o distanciamento de atos de invasão de privacidade e de sistemas de segurança que permeiam a imagem do senso comum. Essa distinção é importante para legitimar as práticas desses grupos, que no caso da Thacker e do LabHacker, estão embasadas no uso de bases de dados abertas e públicas.

MariaLab Hackerspace Feminista

A MariaLab é um coletivo feminista interessado na interface entre cultura hacker e os conhecimentos que unem política, gênero e tecnologia. Suas atividades tomaram maior fôlego a partir de 2015 sob a forma de encontros para troca de ideias sobre tecnologia, mercado de trabalho e a realidade das mulheres na TI; e debates e oficinas sobre segurança da informação e privacidade na Internet. Muitas das comunicações se dão por via on-line, em listas de discussão por e-mail, chats de mensagem e redes sociais.

Antes de continuar, faço duas ressalvas referentes à linguagem utilizada neste capítulo. Em primeiro lugar, algumas palavras, normalmente grafadas como substantivo masculino – como servidor, roteador, computador, entre outras – serão flexionadas para o feminino – servidora, roteadora, computadora. Da mesma forma, MariaLab Hackerspace será sempre precedida de um artigo no feminino. Essa é a maneira pela qual as integrantes da MariaLab se expressam em seus textos e também oralmente. Esta opção é feita para enfatizar o feminino e, ao mesmo tempo, questionar as distinções de gênero arraigadas na sociedade e que se refletem na linguagem. Optei por reproduzir essa prática para sinalizar a forma como elas estão se referindo aos artefatos tecnológicos e a posição política que assumem com essa prática. Em segundo lugar, em alguns momentos farei referência às integrantes do coletivo

69 http://www2.camara.leg.br/responsabilidade-social/edulegislativa/educacao-legislativa-1/educacao-para-a-democracia-1/hackathon/2014/RegulamentoHackaton_2014.pdf

nomeando-as como Marias. Essa é a forma como nos tratamos nos canais de comunicação e aqui considero conveniente para preservar o anonimato, mas, ainda assim, localizar as pessoas sobre quem estou falando.

As primeiras conversas sobre a criação de um hackerspace voltado para mulheres começou por volta de 2012 entre um pequeno grupo. Algumas das fundadoras frequentavam outro *hackerspace* na cidade de São Paulo, no qual a presença feminina era sempre escassa. Elas contam que as poucas garotas que apareciam no local permaneciam boa parte do tempo caladas. É importante situar que, além de ser um espaço majoritariamente masculino, nos *hackerspaces* há um forte discurso de autoridade associado ao domínio do conhecimento sobre TICs. Com o intuito de criar um ambiente mais confortável e acolhedor, as mulheres que eram mais assíduas nesse *hackerspace* propuseram reuniões só para o público feminino, mas a ideia não foi bem aceita. Para os demais membros, esta seria uma atitude segregadora. Essa opinião não é exclusiva desse grupo. Toupin (2014) aponta para reação semelhante em hackerspaces nos Estados Unidos, o que também tem motivado a criação de 'despachares feministas' por lá. Os homens que se opõem às propostas direcionadas apenas para o gênero feminino, tanto no caso brasileiro como na análise de Toupin, justificam essa conduta com base na ética hacker. Uma vez que essa norma define que "a informação deve ser livre" e os "hackers devem ser julgados pelos seus *hacks*", em um espaço que se propõe a seguir essas regras, não pode haver impedimentos para a participação de nenhuma pessoa. Embora essa avaliação pareça fazer sentido, a experiência prática nesses locais tem demonstrado que se autodeclarar como um espaço 'livre e aberto' não é condição suficiente para que pessoas que não se encaixem no padrão dominante desses lugares (homem, heterossexual, branco, com formação superior, conhecimento técnico) sejam de fato acolhidas (TOUPIN, 2014).

A MariaLab nasce nesse contexto, propondo um 'hackerspace feminista'. O passo oficial se deu com a criação de uma lista de discussão no Google Groups, pela qual um pequeno grupo se comunicava. Em uma das mensagens dessa lista, escrita em fevereiro de 2014, as integrantes se apresentaram e uma delas trouxe a seguinte definição para hackerspaces:

Para quem não sabe, *hackerspace* (<http://pt.wikipedia.org/wiki/>) é um movimento que existe no mundo inteiro. São **laboratórios comunitários**, que geralmente funcionam (legalmente falando) como **associações ou ONGs**, e **vivem de doações** das pessoas. Lá são realizados projetos de tecnologia, eletrônica, artes, cinema, música, biologia... qualquer coisa que vocês imaginarem.

Para ter uma **boa referência de hackerspace** no Brasil, **visitem o Garoa**, do qual eu faço parte também: www.garoa.net.br

A explicação é aparentemente genérica, mas traz delimitações nítidas do que se entende como hackerspaces. O substantivo “laboratório” caracteriza um espaço de experimentação, de tentativa e erro em ambiente controlado e de possibilidade de descobertas, enquanto o adjetivo “comunitário” sugere que o lugar é aberto para a comunidade e mantido por ela. A manutenção e modelo de funcionamento desse local também estão exemplificados nas expressões “associações”, “ONGs” e “vivem de doações”, sugerindo ser uma organização sem fins lucrativos ou sem contratos com outras instituições. Por fim, a “boa referência de hackerspace” tem nome e endereço definidos, o Garoa Hacker Club, apontando para este como um modelo de inspiração (a ser seguido ou para fazer diferente?).

Desde essa mensagem enviada em 2014 até fins de 2017, quando escrevo essa tese, muitas coisas se transformaram na percepção do grupo e no próprio desenvolvimento do coletivo. Apesar da denominação hackerspace, a MariaLab ainda não ocupa um espaço físico próprio. Essa é uma meta que esteve presente nas primeiras conversas e permanece até hoje, quando ainda levanta discussões. Três anos depois daquela primeira mensagem, em dezembro de 2017, após um pedido de colaboração em uma pesquisa sobre hackerspaces, compartilhado em um grupo de e-mails da MariaLab, uma das integrantes reacendeu a controvérsia:

A minha pergunta valendo 1 milhão de Gil é:

Quando nós somos um hackerspace e quando nós não somos? A gente não tinha deixado de ser um (ou melhor, ele não era um só na minha cabeça)?

Nem eu falo mais que “é um hackerspace” (costumo dizer que “nascemos da proposta de um hackerspace virtual e somos um coletivo horizontal”). Por que por consenso somos um coletivo. A gente é ou não é um hackerspace? Ou é só quando conveniente?

Sim, eu tô provocando. Sim, eu fico chateada. Sim, eu continuo defensora de sermos um. Em tempo, como expliquei complementando a Obaz na aplicação para o RightsCon sobre a justificativa de hackerspaces como infraestruturas feministas: considerando infraestruturas como bibliotecas de recursos (e tendo em vista a realidade em que vivemos infraestruturas “de nuvem”), é perfeitamente aceitável que hackerspaces (inclusive virtuais, como “nuvens”) façam partes do repertório de infraestruturas feministas.

[...]

Autodefinir-se como um hackerspace preserva a ideia original do coletivo. Mas até que ponto essa definição se aplica quando não existe um espaço físico? Essa é uma das perguntas que se apresentam e que no fundo questiona o próprio conceito em si e lança indagações sobre o que queremos ser enquanto coletivo. A conversa fluiu, com outras Marias colocando seu ponto de vista sobre o assunto:

quando a [pesquisadora sobre hackerspaces] me abordou [...], comentei justamente isso, que **nossa ideia de hackerspace era diversa da ideia comum**. Acho que é uma discussão que vale levantar.

Concordo com a ideia que pode ser considerado uma infraestrutura feminista, e que **não precisamos de um espaço físico para ser um espaço de experimentação e criação...**

Vejo a Marialab como até uma coisa maior que um hackerspace, como um hub, mas que inclui dentro dela um espaço feminista...

[...] (grifo nosso)

Ao afirmar que “um espaço de experimentação e criação” prescinde da ocupação de um local físico, o trecho acima corrobora com a ideia anterior de um “hackerspace na nuvem” e expande a potencialidade de atuação do grupo. Tem sido uma proposta recorrente que a MariaLab assuma o papel de *hub*⁷⁰, ou seja, uma organização que articula e conecta outros coletivos feministas e também está de acordo com a ideia de infraestrutura feminista, como uma analogia ao que dá suporte e apoio para a articulação de diversos grupos.

Questionar se somos um hackerspace ou não, traz consigo as delimitações daquilo que queremos ser e em relação a quê queremos ser diferentes. Continuando a mesma thread, outra Maria responde:

[...] acho que hoje me incomoda menos pensar que a MariaLab **não é um hackerspace no sentido tradicional da palavra**, pois acabamos sendo outras coisas. Um coletivo, um grupo, um hub, uma roteadora (risos)...

Mas como temos o objetivo de ter um espaço físico um dia (inclusive, passamos perto em 2017 =() **esses aprendizados itinerantes serão um dia aplicados na gestão de um espaço físico** hacker A.K.A hackerspace.

_____ Digamos que somos um hackerspace na nuvem ;) E podemos contribuir

70 A palavra *hub* é o nome dado em inglês para um aparelho utilizado na informática para realizar a conexão de computadores em rede. O *hub* recebe dados vindos de um computador e os transmite às outras máquinas, por meio de cabos. Aplicada ao contexto de movimentos sociais, principalmente entre aqueles que se organizam via Internet, a palavra mantém a ideia original de ser um espaço/coletivo que realiza a conexão e compartilhamento de informações entre outros coletivos.

nessa perspectiva aí das meninas. (grifo nosso)

O aprendizado itinerante que ela menciona, diz respeito ao modo como as atividades do coletivo têm sido realizadas até então, em locais cedidos por outros grupos ou em espaços de uso público na cidade de São Paulo. Essa característica colabora para que as oficinas e minicursos consigam atingir grupos diferentes a cada evento produzido. Na continuidade da conversa, a mesma Maria que puxou a discussão, tece um comentário sobre o adjetivo “tradicional” usado na mensagem anterior:

Tradicional é uma palavra pesada. Tradicional me lembra estatutos, sociedades, condutas e outras coisas estruturais que me lembram o porquê temos um "feminista" na frente de "hackerspace", "infraestrutura" ou "tecnologia" hahahahaha

A melhor coisa de não ser físico sempre foi não ter nem tradição nem propriedade. Família tudo bem, família é relativo. (grifo nosso)

A contraposição entre tradicional versus feminista é o argumento que resume esta intervenção. A última frase, que destaco em negrito, está se referindo à organização ultraconservadora 'Tradição, Família e Propriedade', conhecida por se opor às pautas progressistas e mais ainda às discussões sobre gênero e sexualidade⁷¹. A recusa ao adjetivo “tradicional”, marca também o desejo por romper com a configuração corrente dos hackerspaces, bem como das infraestruturas tecnológicas. É a proposta de “fazer diferente”, associada a um “fazer feminista” como marca das motivações que conduzem o grupo.

A partir dali a conversa seguiu outros assuntos, de ordem prática, para nos organizarmos sobre como responderíamos ao pedido da pesquisadora.

Voltando ao início da história, o primeiro encontro presencial da MariaLab aconteceu em março de 2014, na Casa de Lua. De lá para cá, muitas foram as ideias que guiaram o desenvolvimento do coletivo. Elas já se inscreveram em programas de financiamento de projetos, pensaram em comprar uma kombi e criar um *hackerspace* móvel, começaram a participar de eventos, como o Fórum Internacional de Software Livre e Campus Party, apresentando a pauta de gênero e tecnologia.

A lista do Google Groups cresceu e no momento de finalização dessa tese reunia pouco mais de 300 inscritas. As mensagens trocadas ali abrangem uma variedade de temas,

71 Instituto Plínio Corrêa de Oliveira (IPCO), braço da extinta Sociedade Brasileira de Defesa da Tradição, Família e Propriedade (TFP) é um dos grupos ultraconservadores que têm se manifestado contra a suposta “ideologia de gênero” e feito parte de protestos como aqueles realizados durante as duas visitas da filósofa Judith Butler ao Brasil <<https://istoe.com.br/filosofa-judith-butler-e-recebida-sob-manifestacoes/>>.

desde a divulgação de vagas de emprego ou freelancer para programadoras e desenvolvedoras de *softwares* e aplicativos, até articulações para colaboração em projetos de TICs. Esse canal se tornou uma rede de contato para mulheres interessadas em tecnologia da informação, independente da área em que estudam ou trabalham, estimulando uma abordagem interdisciplinar para os temas que propõem. Algumas delas se conhecem somente pela Internet. Também incentivam a diversidade com relação à raça, orientação sexual e transgeneridade, por isso se definem como um coletivo feminista e interseccional. A partir dessa premissa, elas procuram evidenciar esses temas nos debates que realizam e também nas seleções de candidatas para a participação nos cursos e oficinas que organizam.

Outro canal de comunicação importante é o grupo criado no aplicativo de mensagens Telegram, que reúne aproximadamente 90 membros. O conteúdo distribuído é similar ao que se faz na lista de e-mails, mas os diálogos fluem com mais frequência, porque perguntas e respostas se dão em tempo real pela própria arquitetura do programa que facilita essa ação.

Uma das primeiras ações presenciais foram encontros para trocas de experiências, nos quais participantes da lista de discussão se inscreveram para curtas apresentações. O evento foi chamado '7 Marias', porque foi definido que sete mulheres se apresentariam em cada edição, e ocorreram em dois momentos em 2015. No primeiro deles, no mês de agosto, foi a primeira vez em que conheci algumas Marias pessoalmente. Falaram muito dos problemas que elas enfrentam nos cursos de ciências exatas, principalmente naqueles relacionados à informática e computação, e no ambiente de trabalho. Compartilharam as dificuldades para conciliar maternidade e as exigências de carga horária; a desvalorização do papel das mulheres nas empresas de tecnologia; a falta de referências femininas na área de atuação e os assédios frequentes por chefes e colegas de trabalho. Mas também trouxeram exemplos de experiências em ambientes de trabalho que valorizam a diversidade e projetos pessoais, como o caso de uma delas que deixou o emprego em uma multinacional e se dedicou à criação de *makerspace* para que pudesse estar mais perto dos filhos.

Nesse mesmo dia, uma das Marias apresentou sua ideia de abordagem feminista sobre o hackativismo⁷². Ela apontou a invisibilidade das mulheres na história da informática e da cultura hacker, e mesmo no hackativismo, que nos últimos anos se engajou em causas dos direitos humanos, mas ainda negligencia a desigualdade de gênero em seus discursos e em sua

72 Junção das palavras hacker e ativismo (no inglês *hacktivism*) e designa a parcela do movimento hacker que se dedica ao ativismo político, em geral, fazendo uso de suas habilidades com computadores e Internet.

prática. Na tela de projeção, ela exibiu o texto que reproduzo abaixo e procurou demonstrar como princípios de uma ética hacker poderiam estar alinhados ao feminismo:

Realizar, como profissionais e artistas da informação, a **disseminação do conhecimento tecnológico para outras irmãs**, com clareza e criatividade, buscando o melhor aproveitamento de suas habilidades. Um excelente exercício de ambas as éticas feminista e hacker.

Usar esta **troca de conhecimento como facilitador da educação da teoria feminista**, automatizando a sua ressignificação como um princípio de igualdade e equidade (sempre bom reforçar suas diferenças) e não como um movimento de supremacia e medo, como os movimentos de supremacia e medo tanto pregam.

Reforçar aquilo que a ética hacker e a sororidade nos proveem de melhor: a **ausência de critérios pejorativos ao acolher informações fidedignas**. Basta ser boa, basta ser mulher.

Promover o conceito do **anonimato como uma forma legítima de defesa pessoal** e mesmo de empoderamento. Não é preciso um nome para conhecermos umas às outras, mas ideias. Nos reconheceremos através delas e de suas expressões visuais e textuais.

Demarcar, sem delimitar, nossos espaços virtuais seguros. Aliados reais saberão. Detratores temerão.

Incentivar o uso de toda a possibilidade de mídia e rede que nos conecte intrinsecamente, seja nas redes indexadas, anônimas, não indexadas ou no ambiente exterior, através de realidade aumentada, a fim de espalhar sementes feministas mesmo em locais tidos como hostis. As pessoas certas saberão não estarem sós se usarmos os sinais corretos.

Criar oportunidades para nossas irmãs nos ambientes em que nos forem possíveis, sempre a fim de não apenas incluir, mas educar. Mais que um gesto semântico, uma questão matemática. O potencial aritmético hoje passa a ser geométrico e logo exponencial.

Agregar as novas ideias, sempre, e sempre que forem válidas. Vivemos um excesso de recortes, mas ao contrário do método cartesiano, raramente vemos a reunião das ideias novamente, que se perdem em suas individualidades.

Dar oportunidade a cada experiência individual de ser agregada, sem o julgamento habitual seja pessoal ou teórico, nos traz a força que falta. E reitera o sentimento de que somos um poder em absoluto, mais do que uma.

Agregar as velhas ideias, sempre, e sempre que forem válidas. “Boas hackers sabem o que inovar. Excelentes hackers sabem o que reutilizar”.

Relembrar, para si mesma e outras, incansavelmente, que **somos unidade e não solitude**.

Ao menos três elementos podem ser destacados a partir dessa interseção que ela propôs: a disseminação e partilha de conhecimentos, a ênfase sobre as estratégias de segurança on-line, e a inclusão de uma diversidade de pessoas e ideias.

Em 2016, novas oportunidades de encontro foram criadas. O Café com MariaLab acontece uma vez por mês, desde setembro de 2016, e foi definido como um encontro onde participantes da lista *on-line* possam se conhecer pessoalmente, abrindo também espaço para que mais pessoas se integrem. Esta é a única situação na qual é permitida a presença de homens cisgênero, desde que estejam acompanhando uma ou mais participantes.

A atenção com o compartilhamento de conhecimento e aprendizagem é uma atividade constante. Entre os meses de fevereiro e setembro de 2016 funcionou um grupo de estudos para programadoras. O objetivo era criar um espaço composto apenas por mulheres dedicadas a explorar, de forma avançada, diferentes linguagens de programação. O material resultante desses encontros foi reunido e arquivado em um repositório do Github⁷³.

Desde o início, também vêm participando de eventos, como o Fórum Internacional de Software Livre e a Campus Party, disseminando suas ideias e atividades. Como atividade organizada pelo próprio coletivo ou em parceria com outras organizações, aconteceram oficinas de segurança para feministas, oficinas de cultura hacker, introdução ao *software* livre, arduíno e jogos.

Uma das principais metas da MariaLab é estreitar relações com outros coletivos feministas e atuar como suporte no uso de recursos tecnológicos para fortalecer ações e campanhas feministas e disseminar a cultura de segurança da informação para ativistas. A aproximação com coletivos feministas localizados na periferia de São Paulo é uma meta que tem sido colocada para o desenvolvimento de vários projetos, nos quais se procura ter atenção para incluir um maior número de mulheres ativistas e residentes nas áreas mais distantes do centro. Outra saída tem sido procurar por espaços públicos nos quais possamos realizar encontros como o Café com MariaLab.

Com a expansão das atividades, seja através de projetos, participações em eventos ou entrevistas na mídia, surgiu a necessidade de uma reestruturação organizacional. A proposta desde o início foi estabelecer um processo horizontal de deliberação, recusando modelos hierárquicos. Com o desenvolvimento do grupo, contudo, se estabeleceram níveis de participação que estão sendo incorporados formalmente e identificados em três grupos:

73 Plataforma *on-line* que armazena projetos em código fonte aberto, permitindo a alteração dos códigos, o gerenciamento de projetos e a colaboração para o desenvolvimento de *softwares*. <https://github.com/>

coordenadoras, colaboradoras e participantes. Essa formatação, contudo, não é enrijecida e há mobilidade entre os grupos.

Consideramos como participantes aquelas mulheres que acompanham o coletivo através de listas de discussão on-line, redes sociais, grupos em aplicativos de mensagens e participam dos cursos e oficinas promovidos pela MariaLab.

A equipe de coordenação assume as principais tarefas burocráticas, desde a elaboração de projetos e eventos, a submissão para editais de financiamento até a prestação de contas e redação de relatórios para as agências de fomento, e gerencia os canais de comunicação (contas de e-mail, páginas em redes sociais etc.). O envolvimento desse grupo é contínuo e acionado sempre que decisões precisam ser tomadas em nome do coletivo.

Contudo, para muitas das tarefas, as colaboradoras são convidadas a participar, principalmente nas fases de concepção dos projetos e redação dos relatórios finais. As colaboradoras, por sua vez, estão engajadas em projetos pontuais e assumem diversas funções que variam de acordo com o projeto. Como exemplo, trago abaixo segue a lista de funções definidas para as colaboradoras do projeto Vedetas:

Design/Vislumbradora: Ajuda na elaboração das peças gráficas para chamadas das atividades e documentação do curso.

Tutoria/Despertadora: Desperta o interesse pelo assunto e guia as minas através do percurso do curso.

Produção/Construtora: Arruma o local e garante a estrutura do espaço (luz, internet, tomadas, lugares para sentar, acesso ao banheiro).

Logística/Provedora: Ajuda a organizar o transporte e alimentação da galera do curso.

Registro/Imaginadora: Faz o registro de foto e vídeo das atividades. Pode ajudar com streamings quando possível.

Documentação/Assimiladora: Faz a documentação de todo o processo. Essa documentação pode ser escrita e desenhada.

Site/Conectada: Cuida de publicar no site as documentações e registros a partir das experiências acumuladas.

Secretaria/Receptora: Cuida das inscrições e ajuda na comunicação com as participantes.

Divulgação/Espalhadora: Comunica as atividades, registros e documentações nas redes sociais e lista de contatos.

Vedetas: a tropa das vigilantes

A princípio as comunicações da MariaLab se davam principalmente por meio de ferramentas da Google, como Groups e Hangout, ou via Facebook. Aos poucos, o coletivo tem tentado migrar os canais de comunicação para plataformas autônomas e autogerenciáveis, mantidas ou criadas pelo próprio coletivo. Para a comunicação interna, foi desenvolvida uma plataforma que permite fóruns, enquetes, troca de mensagens e arquivos, chamada Icamiabas, em referência à designação genérica dada às mulheres indígenas que compunham uma sociedade matriarcal de guerreiras que não aceitavam a presença masculina.

Esse movimento sinalizou o amadurecimento do projeto, que cada vez mais direciona sua pauta para a autonomia tecnológica, segurança e privacidade *on-line*.

Dentro desse escopo se desenvolveu o projeto da Servidora Feminista – Vedetas. O nome escolhido para batizar o projeto foi inspirado na história de Maria Felipa, negra da Ilha de Itaparica, que se tornou símbolo da resistência na luta pela independência do país por conta de sua atuação na Guerra de Independência da Bahia (1821-1823). “Felipa se destacava na comunidade como marisqueira, capoeirista e líder de um grupo de mulheres valentes conhecidas como 'as vedetas (vigias) da praia’” (SOUZA, CARARO, 2017). As vedetas resistiram aos ataques das embarcações portuguesas, usando como estratégia o conhecimento que tinham da ilha, e como armas peixeiras e tochas feitas de palha de coco que queimaram as embarcações.

Durante a primeira reunião com as novas integrantes do projeto, em março de 2017, uma das minhas informantes explicou que o nome Vedetas é empregado como homenagem e analogia: as envolvidas com a construção da servidora seriam como uma “tropa de vigilantes” na busca por garantir a atuação e segurança das feministas na rede, além de permitir a resistência, não mais aos ataques de embarcações, mas às violações baseadas em gênero que também acontecem *on-line*.

A proposta da servidora é desenvolver serviços *on-line* para que coletivos feministas possam se organizar de forma segura e, na medida do possível, autogerenciáveis. O projeto se justifica diante das vulnerabilidades a que estão expostas as informações que circulam nas redes e a forma como estão subordinadas a uma vigilância e controle em tempo integral, por parte de Estados e corporações.

O desenvolvimento desse projeto começou em 2016, acompanhado de oficinas com inscrições gratuitas com o objetivo de difundir conhecimentos sobre administração de

sistemas computacionais para outras mulheres.

A Vedetas parte de um reconhecimento das potencialidades e problemas que as tecnologias da informação, principalmente a Internet, têm sobre os movimentos sociais. Destaca também a invisibilidade das infraestruturas tecnológicas e o aspecto socialmente construído dessas que, por trás de uma suposta eficiência técnica, carregam o conflito de interesses corporativos e estatais, nos quais a vigilância é a regra.

A internet se tornou um bem comum e fundamental para conectar nossas redes feministas: ela possibilita a divulgação de narrativas diversas, a disseminação de informações, as colaborações a distância, mobilizações de solidariedade e outras infinitas ações. O que muitas vezes é invisível para nós é que a internet funciona sobre redes de malha e servidores que são comandados por estruturas patriarcais e machistas. Essas redes são os cabos, roteadores, as antenas, os provedores de internet e outros tantos dispositivos que conectam os bits de informação que circulam entre nossos computadores e celulares. Os servidores são os computadores que abrigam os serviços que usamos na rede, como e-mail, rede social e sites. Nessa estrutura as informações que circulamos online são subordinadas a uma vigilância e controle em tempo integral, o que nos coloca como feministas em cenários vulneráveis, especialmente em contextos onde governos não respeitam direitos e humanos as instituições de poder são conservadoras e não laicas.

A realização do projeto foi possibilitada pelo financiamento captado através do Elas⁷⁴. Esse é um fundo de investimento social independente que se dedica ao aporte de iniciativas propostas por mulheres em áreas como prevenção da violência contra as mulheres; promoção da autonomia econômica, do empreendedorismo e do fim da pobreza de mulheres; expansão do acesso à saúde e dos direitos sexuais e reprodutivos; ampliação do acesso à cultura, comunicação, arte e esportes; promoção da equidade étnica e racial; promoção de um meio ambiente justo e sustentável. O Fundo Elas foi lançado em 2000 e já atendeu mais 300 grupos em todas as regiões brasileiras, através de programas de financiamento distribuídos entre as áreas apoiadas pela organização⁷⁵.

74 O Elas Fundo de Investimento Social, originalmente chamado Fundo Angela Borba em homenagem à ativista e política de mesmo nome, é uma Organização da Sociedade Civil de Interesse Público (OSCIP) que trabalha com o financiamento de projetos liderados e voltados exclusivamente para a promoção do protagonismo das mulheres. As propostas apoiadas são selecionadas através de concursos avaliados pelo grupo de conselheiras do ELAS. Os grupos selecionados são treinados em direitos humanos das mulheres, elaboração de projetos, gestão administrativa-financeira, comunicação, marketing e avaliação de impacto. A organização trabalha pela captação de recursos financeiros com organizações nacionais e internacionais, tanto da iniciativa pública quando privada. As instituições que apoiam O Elas financeiramente podem ser conferidas na página de apoiadores <<http://www.fundosocialelas.org/institucional-apoiadores.asp>> e na página de parceiros <<http://www.fundosocialelas.org/institucional-parceiros.asp>>. Também recebem doações de pessoas físicas e jurídicas.

75 No caso do Projeto Vedetas, o apoio é recebido pelo Programa de Enfrentamento à Violência contra Mulheres, desenvolvido pelo Fundo ELAS com o apoio da Sigrid Rausing Trust – instituição filantrópica do

A primeira oficina aconteceu em 16 de janeiro de 2016, em um espaço de *coworking* em uma das antigas casas do bairro Vila Madalena, em São Paulo. Nesse dia, pelo menos 18 mulheres participaram da oficina. O encontro aconteceu em uma sala estreita, com uma mesa ao centro, onde as primeiras a chegarem se acomodaram. As demais iam se acomodando em cadeiras que vieram de outro cômodo, ou em almofadas espalhadas no chão. Todas trouxeram seus computadores, como foi. Uma segunda oficina aconteceu no dia 26 de junho, nos moldes da primeira, agora na sede da Sempre Viva Organização Feminista (SOF), desta vez ao menos 15 mulheres estiveram presentes.

A Vedetas já disponibiliza serviços de edição de textos e planilhas de cálculo. Cada um desses serviços também recebeu o nome de uma mulher. O etherpad, plataforma para edição de textos que pode ser utilizado simultaneamente por diversas pessoas, que recebeu o nome de Antonieta, em homenagem a Antonieta de Barros, primeira mulher negra parlamentar no Brasil em 1934. O ethercalc, planilha editável colaborativamente, recebeu o nome de Eveliyn, formada em matemática em 1945 e que foi uma das pioneiras entre as mulheres negras que trabalharam na IBM e na NASA. Com as Vedetas, a MariaLab tornou-se uma das referências para auxílio em casos de pornografia de vingança e invasão ou ataques a *sites* e perfis de feministas.

Em 2017, um novo financiamento obtido junto ao Fundo Elas permitiu a continuidade do projeto e uma nova fase de desenvolvimento com enfoque em redes autônomas e manutenção de servidoras. O projeto se concentrou no desenvolvimento de dois minicursos: 1) Laboratório de Estudos de Redes Autônomas e 2) Curso de Administração e Segurança de Servidores de *Sites*.

O Quadro 7 traz uma síntese das atividades realizadas no projeto Vedetas nos dois últimos anos (2016 e 2017). Parte dessas atividades foram financiadas com o aporte recebido pelo Elas e muitas outras aconteceram por meio de convites de coletivos e instituições parceiras. Parte da repercussão alcançada com a Vedetas

Quadro 7: atividades realizadas no projeto Vedetas (2016 e 2017)

DATA E LOCAL	ATIVIDADES NOS ÚLTIMOS 2 ANOS
Agosto 2017 Campinas - SP	Oficina de Segurança Digital no festival SEDA (Edição campineira do Festival de Audiovisual Independente e Integrado em rede com mais de 100 edições no país)
Agosto 2017 Rio de Janeiro - RJ	Oficina de Redes Autônomas feministas no EncontraAda (encontro de mulheres ativistas do software livre) Oficina introdutória para definir alguns conceitos básicos e os primeiros passos para criar e configurar uma rede sem fio local
Julho 2017 São Paulo - SP	Minicurso “Configuração de Servidora + Manutenção de Sites” Minicurso realizado em 4 encontros, com conteúdo teórico e prático sobre configuração e manutenção de servidores. As aulas aconteceram aos sábados durante todo o mês de julho e reuniu cerca de 20 mulheres.
Junho 2017 São Paulo - SP	Hackermesse Festa estilo “quermesse” para reunir as participantes do curso de redes autônomas, montando uma rede em funcionamento durante a festa onde foram exibidos fotos e conteúdos pertinentes aos cursos.
Maio 2017 São Paulo - SP	Minicurso “Redes Autônomas Feministas” Oficina de 4 encontros práticos sobre redes autônomas feministas. Mais de 20 mulheres se reuniram aos sábados para estudar, refletir e botar a mão na massa para criar suas próprias redes.
Março 2017 Rio de Janeiro - RJ	Oficina sobre segurança para feministas no Diálogo do Fundo Elas (encontro anual organizado pela equipe do Elas que reúne representantes dos projetos financiados pelo Programa de Enfrentamento à Violência contra Mulheres e realiza uma formação com foco no autocuidado)
Março 2017 Valência – Espanha	Apresentação sobre redes feministas no IFF (Internet Freedom Festival), um dos principais eventos de tecnologia social do mundo, o Vedetas em conjunto com o Kefir.red apresentou um painel sobre redes feministas.
2016 São Paulo	Mulheres tech: Hardware + Mulheres + Conhecimento & Autonomia – 25/07/2016 Oficina de manutenção de computadores para mulheres com a InfoPreta Introdução aos conceitos de funcionamento e manutenção de computadores (desktops e laptops) Empoderamento feminino através de ferramentas on-line (Wordpress + CSS + HTML5) - 17/09/2016 Uma oficina para criar sites, blogs ou revistas online com ferramentas gratuitas e a partir do zero. A oficina abordará a história das mídias femininas e feministas, a mulher no universo da comunicação, imprensa e redes sociais e o uso do Wordpress. Criação de Jogos Digitais – 25/09/2016 Nessa oficina gratuita para mulheres e pessoas trans será mostrado todo o processo de criação de um jogo usando a ferramenta Unity3D! Projetos colaborativos com Git – 29/10/2016 Git é uma plataforma muito popular nos dias de hoje, fundamental para quem trabalha na área de tecnologia. Ela oferece uma maneira

	<p>de criar projetos colaborativos, onde pessoas de vários lugares do mundo podem enviar contribuições ao seu projeto, ela oferece as ferramentas necessárias para gerenciar as modificações de maneira simples e completa.</p> <p>Arduíno: primeiros passos – 26/11/2016 Nesta oficina, as participantes aprenderão elementos básicos para prototipar com Arduíno. Angela Kagueyama, da PandoraLab, será a nossa instrutora e vai nos ensinar um pouco sobre sensores, atuadores, placa Arduíno, protoboard e noções de programação. A atividade é gratuita para mulheres cis e trans.</p> <p>Introdução ao Linux – 26/11/2016 Essa oficina será um lugar para conhecer, trocar e aprender o básico de uso do Linux e os principais programas, falando também de filosofia do software livre e ética hacker, para mulheres que queiram construir autonomia, fortalecer a comunidade e ter controle sobre suas máquinas.</p>
Setembro de 2016 Campo Grande – Mato Grosso	<p>Minicurso Criptografia é o fim? – 2º Fórum Meninas Digitais Regional Mato Grosso (UFMT)</p> <p>Curso sobre a segurança de dados digitais nas aplicações que usamos no dia a dia para nos comunicar apresentando conceitos tecnológicos que vão além da Criptografia fim a fim, como a Autenticação, Forward-Secrecy, Código Aberto, Peer-to-peer e Metadados.</p>
Maio 2016 São Paulo - SP	<p>Espaço Ada – Cryptorave 2016</p> <p>Durante a Cryptorave de 2016, ocupamos um espaço para realizar atividades sobre segurança, privacidade, navegação anônima e criptografia lideradas por mulheres.</p>
Julho 2016 São Paulo - SP	<p>Segurança Digital para Mulheres Imigrantes e Refugiadas – VII Fórum Social Mundial das Migrações</p>
Julho 2016 São Paulo - SP	<p>Palestra sobre Software Livre e Cultura Hacker em curso promovido pela Programaria</p>
Outubro 2016	<p>Mesa sobre Empoderamento feminino na Web – Conferência Web.br – W3C</p> <p>Promovida pelo escritório brasileiro do World Wide Web Consortium (W3C Brasil) e realizada pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), a Conferência Web.br 2016 ocorreu em São Paulo, nos dias 13 e 14 de outubro, no Centro de Convenções Rebouças, sob a temática Internet das Coisas na Web (IoT). O evento, principal espaço brasileiro sobre tendências e boas práticas de desenvolvimento Web, reuniu mais de 400 pessoas em debates sobre as tendências e boas práticas de desenvolvimento Web.</p>
Setembro 2016	<p>Virada Feminista CCJ 2016</p> <p>Palestra sobre segurança digital (Nudes Seguros) e gerenciamento de identidades online.</p>

Junho 2016
Rio de Janeiro - RJ

Segurança Digital para Mulheres – EncontraAda (encontro de mulheres ativistas do software livre)

<p>Junho 2016 São Paulo - SP</p>	<p>Venha montar a sua servidora feminista. Realizamos uma oficina de administração de sistemas e configuração de segurança de redes para grupos feministas e mulheres (cis e trans). Durante a atividade abrimos o código de como configurar o seu próprio servidor ou máquina virtual de forma segura e eficiente. Também apresentamos a Vedetas para grupos feministas.</p>
<p>Maio 2016 São Paulo - SP</p>	<p>Oficina sobre Cultura Hacker feminista: a atividade foi a repetição da oficina anterior do Rio de Janeiro no CCJ de São Paulo. Para essa oficina contamos com a participação da pesquisadora de cultura hacker Daniela Araújo.</p>
<p>Maio 2016 Rio de Janeiro - SP</p>	<p>Oficina sobre Cultura Hacker feminista: a atividade explorou a história e as intersecções do hacking, mulheres e feminismo. A oficina foi dividida em uma parte teórica e outra parte prática, onde trabalhamos algumas técnicas e ferramentas sobre segurança digital e criptografia.</p>
<p>Fevereiro 2016 Rio de Janeiro - RJ</p>	<p>Oficina de Segurança Digital para Feministas: A oficina do Rio de Janeiro foi uma réplica da Oficina de São Paulo. E contou com mulheres cis e trans pertencentes a grupos feministas</p>
<p>Fevereiro 2016 São Paulo - SP</p>	<p>Oficina de Segurança Digital para Feministas: A oficina foi focada em Segurança Digital para grupos feministas. Exploramos conteúdos como técnicas de doxing, que são usadas para “stalkear” pessoas na internet e descobrir informações pessoais de vítimas de perseguições online. Falamos também sobre metadados, criptografia e anonimato. Apresentamos as principais vulnerabilidades das nossas comunicações digitais quando trafegam entre dispositivos, como celulares e computadores. Além disso falamos sobre como ficar mais segura no ambiente online com o uso de identidades múltiplas para diferentes funções, a identificação e domínio dos nossos rastros digitais e a prática de criar e manter boas senhas. Para concluir apresentamos algumas ferramentas de segurança digital para criptografia e gerenciamento de senhas.</p>
<p>Janeiro 2016 São Paulo - SP</p>	<p>Primeiro laboratório da Servidora Feminista: Nessa atividade apresentamos o projeto da servidora feminista. No laboratório também falamos sobre o que é um servidor e quais são as principais vulnerabilidades de segurança. Depois criamos máquinas virtuais Debian na máquina das participantes, subimos um servidor web (apache) e um banco de dados (MySQL) e instalamos o sistema de blog Wordpress.</p>

CAPÍTULO 3 – Marias da Tecnologia

“Feminismos Jovens” (REGINA FACCHINI e ISADORA FRANÇA, 2011; SONIA ALVAREZ, 2014) ou a “quarta onda feminista” (CULT, 2016) são algumas das terminologias que começam a ser empregadas na análise dos feminismos que se manifestam a partir de 2000, e tomam maior fôlego na década seguinte, 2010. Talvez seja ainda precipitado definir este período como a quarta onda, porque ainda se mantêm as referências que foram importantes na terceira onda feminista, mas o movimento que presenciamos neste momento traz algumas particularidades. Entre tais características singulares, uma das mais significativas e que, inclusive, motiva esta investigação, é a centralidade das tecnologias da informação e da Internet não só como recursos para a mobilização da militância, mas também como arenas de disputas políticas e como meios a serem apropriados.

Essa não é uma característica isolada do movimento feminista. Segue uma tendência mundial de usar essas mídias como plataforma de articulação e palanque para os mais diversos movimentos sociais. A partir de 2011, manifestações agitaram o mundo todo, com ocupações das ruas na Tunísia, Egito, Arábia, Espanha, Estados Unidos e Brasil, para citar alguns casos mais relevantes. Em comum, essas manifestações tinham a organização via Internet, principalmente através das redes sociais, para depois ocuparem as ruas em massa; e a indignação e desprezo pelos governos e classes políticas como motivação central (CASTELLS, 2013).

Não foram somente grupos com aspirações progressistas que ocuparam essas redes e ruas. Vertentes conservadoras têm alcançado cada vez mais seguidores e espaços nessas mídias. A Internet tornou-se uma zona de guerrilha entre militâncias opostas, dando vazão a discursos de ódio, censuras e ataques cibernéticos de ambos os lados.

Para Castells (1999, 2013), esses são efeitos de uma Sociedade em Rede, que globaliza o consumo, a economia e, em alguma medida, os movimentos sociais. Sassen (2004) chama esse fenômeno de ativismo político “transfonteiriço”, que por meio de mídias digitais e eletrônicas mobiliza atores locais em torno de um problema ou uma demanda, evocando outras partes do mundo que compartilhem das mesmas reivindicações. As redes locais ativistas são parcialmente incorporadas na rede global, seja pelas pessoas e instituições que conectam ou até mesmo pelos temas com os quais estão lidando e que têm relevância em nível global. Foi o caso da campanha *#NiUnaMenos*, que teve início na Argentina, mas

alcançou muitos outros países latino-americanos⁷⁶, repercutindo em manifestações pela Internet e em marchas nas ruas das principais cidades. Os protestos foram organizados para denunciar e conscientizar sobre o grande número de feminicídios cometidos nesses países e reclamar a ação do poder público e judicial na garantia do direito à segurança e à vida das mulheres. O estopim que deu início às manifestações em 2015 foi o assassinato da adolescente argentina Chiara Páez, de 14 anos, pelo seu namorado em maio daquele mesmo ano. Em 2016, uma nova onda de protestos se originou depois da morte de Lucía Pérez, 16 anos, morta por empalamento na cidade litorânea de Mar del Plata, também na Argentina, no dia 8 de outubro. O que parecia ser uma demanda local muito particular, por ter sido gerada por casos específicos na Argentina, tomou grandes dimensões, uma vez que o feminicídio tem grande incidência na América Latina e a disputa pela tipificação e sua qualificação como crime hediondo é muito recente na região. Inúmeros atos de apoio reverberaram, ocupando espaço em outras mídias, como TV e Impresso e também em outros países fora da América Latina⁷⁷.

Nos últimos cinco anos, os brasileiros viram campanhas e pautas feministas viralizarem em questão de segundos por meio de *hashtags*⁷⁸ em *tweets*⁷⁹ e *posts*⁸⁰ na linha do tempo do Facebook. As campanhas organizadas pela ONG feminista Think Olga são exemplos dessa repercussão. Desde a campanha Chega de Fiu Fiu, lançada em 2013, contra o assédio sexual em espaços públicos, até o lançamento da *hashtag* #PrimeiroAssedio, em 2016, criada em apoio à menina de 12 anos que foi alvo de comentários de cunho sexual na internet durante sua participação em um reality show de culinária, que foi replicada 82 mil vezes no Twitter.

Alvarez (2014), distingue o movimento feminista latino-americano em três momentos, que correspondem, respectivamente, aos períodos compreendidos entre a década 1960 e fins dos anos 1980 (1º momento); toda década 1990 (2º momento); e início dos anos 2000 até agora (3º momento):

76 <https://www.nodal.am/2016/10/el-niunamenos-se-extendio-a-varios-paises-latinoamericanos/>

77 <http://www.miaminewtimes.com/news/miami-joins-niunamenos-to-stop-womens-murders-7693854>

78 Como são chamadas as expressões verbais precedidas de um #, comuns em publicações de sites de redes sociais e que funcionam como um agregador de tópicos de discussão sob um mesmo tema. O recurso cria um hyperlink através do qual é possível fazer a busca e listagem de todas as publicações em que a *hashtag* foi utilizada.

79 Forma pela qual são chamadas as publicações feitas pelos usuários da plataforma Twitter.

80 Forma pela qual são chamadas as publicações feitas pelos usuários da plataforma Facebook

1) um primeiro momento de “centramento” e a configuração do “feminismo no singular”; 2) um segundo momento de “descentramento” e pluralização dos feminismos e do “mainstreaming” (fluxo ou transversalidade vertical) do gênero; e 3) um terceiro momento, o atual, em que presenciamos o que chamo de “sidestreaming”, o fluxo horizontal dos discursos e práticas de feminismos plurais para os mais diversos setores paralelos na sociedade civil, e a resultante multiplicação de campos feministas (SONIA ALVAREZ, 2014, p.17).

As feministas que são atoras das articulações que analiso nesta pesquisa, condizem com o terceiro momento proposto pela autora, cujo discurso articulador deste é marcado pela ênfase no racismo e a desigualdade em geral, diferente da década de 1990, quando o discurso que prevalecia era o da “diversidade”, o que leva essas jovens feministas a se autoidentificarem como “feministas interseccionais (KIMBERLÉ CRENSHAW, 2002). Um segundo aspecto, é o retorno às ideias autonomistas, características do primeiro momento dos feminismos latino-americanos, que se deram no período de repressão militar (SONIA ALVAREZ, 2014).

Diante deste cenário, os conflitos intergeracionais tornam-se inevitáveis, mas não significam o rompimento com as perspectivas feministas anteriores, “ao contrário, o que vemos são reapropriações de temas e estratégias caros ao feminismo, que passam a conviver com novas formas de organização e de práticas políticas” (REGINA FACCHINI, 2011, p.13). Contudo, não é possível afirmar um modelo de “jovem feminista”, e os desencontros entre as gerações não se explicam somente com base na faixa etária (CELIBERTI, 2009). A experiência dos sujeitos, sejam jovens ou adultos, resguardam suas diferenças de acordo com raça, classe social e o espaço que habitam. Ou seja, correspondem aos modos de socialização que constroem suas identidades, e por outro lado responde também às pautas culturais hegemônicas que se traduzem nas expectativas de consumo.

Os jovens habitam uma cidade diferente da cidade dos adultos, mas, além disso, dependendo da classe social à qual pertencam, vão transitar por paisagens diferentes, com estética, música e símbolos que geram identificações de torcidas, grupos e tribos, metafóricos ou reais, que não se relacionam entre si. Cenários fragmentados, que só permitem falar de situações plurais e diversas (CELIBERTI, 2009)

Logo, o modo de socialização dos sujeitos e as demandas e referências de seu tempo constituem os fatores que originam os conflitos entre campos discursivos feministas, mais do que a idade dessas mulheres. Para todas elas, a Internet e a nova lógica das relações sociais é uma realidade, mas cada uma foi inserida neste contexto sob uma percepção

diferente.

A recusa dos binarismos é outra característica que marca o discurso das feministas que compõem meu campo de estudo. Judith Butler e Beatriz/Paul Preciado são as principais referências que influenciam a compreensão sobre sexo e gênero como construtos sociais e a identificação de muitas delas como pessoas não binárias. É por essa vertente que estes grupos acolhem as pessoas transgênero. A experiência de Preciado com a autoadministração de testosterona, e o relato detalhado que faz no livro *Testo Yonqui* (2017), é tida como exemplo do que chamam “hackear o sexo e o gênero”, o que significa que partem do entendimento de que tais categorias não são naturais e, enquanto tais, são passíveis de alteração.

Por último, abordo sucintamente o que distingue minhas informantes do contexto mais geral desse terceiro momento do feminismo latino-americano. Mais do que usar as TICs como instrumento de organização coletiva, elas estão preocupadas em produzir e hackear as estruturas já criadas, e assim aliam conhecimentos técnicos e políticos para construir os seus projetos.

Castaño (2008) afirma que há duas barreiras principais para a inclusão digital: a primeira delas diz respeito ao acesso, incluindo tanto a disponibilidade quanto a qualidade da infraestrutura necessária; e a segunda está relacionada com o uso que as pessoas fazem dos computadores e Internet e as habilidades que desenvolvem para utilizá-los. Nessa segunda barreira, chamada de “segunda brecha digital” estão envolvidos fatores como renda, composição familiar, formação, idade, sexo, geração etc., e gênero é um fator relevante:

[...] a segunda brecha digital está relacionada com o domínio masculino das áreas estratégicas da educação, investigação e os empregos relacionados com as ciências, as engenharias e as TIC, assim como com a escassa presença de mulheres nos postos de responsabilidade e tomada de decisões nas áreas citadas (CECÍLIA CASTAÑO, 2008, p.10)

Sob o conceito de segunda brecha digital evidencia-se a lacuna entre a inclusão de mulheres, e outros grupos marginalizados, como usuárias e produtoras dos recursos técnicos. Em outras palavras, mostra que esses grupos avançaram no uso das TICs, mas permanecem excluídos da configuração tecnopolítica dessas tecnologias. Superar essa distância é importante do ponto de vista da inclusão digital, mas também colabora para democratizar a participação das mulheres nos espaços deliberativos sobre ciência, tecnologia e direitos na Internet.

De acordo com esse entendimento, começam a surgir em diversas partes do mundo, projetos que têm como objetivo ensinar programação para meninas e mulheres e chamá-las ao debate sobre a participação feminina na TI. Em grande parte, as organizadoras dessas iniciativas são mulheres que estudam ou trabalham no setor de TI ou se engajaram em projetos tecnoativistas, e que em algum momento, sob distintas motivações, se deram conta do quanto estavam “sozinhas” ou “isoladas” em ambientes majoritariamente masculinos. O aprendizado da programação computacional, ou outros assuntos relacionados à informática, como a criação e manutenção de servidoras, a montagem de redes wifi e a manutenção de equipamentos, é visto como recurso para inserção profissional e dessa forma emancipação econômica, mas, principalmente, é caminho para a politização das tecnologias.

Compilei uma lista de projetos desse tipo no Brasil. Para isso, tomei como referência o quadro elaborado por Mônica Paz (2015, p.144) em sua tese, no qual ela identifica iniciativas de mulheres na comunidade Software Livre; adicionei as iniciativas que eu conheci ao longo da minha pesquisa e outras que foram incluídas em uma lista colaborativa no site Mulheres na Computação⁸¹. Ao todo, consegui reunir a descrição de 49 projetos e comunidades, que apresento a seguir, sabendo, contudo, que este número pode ser superior.

1. As Marias (<https://www.youtube.com/c/CanalAsMariasOficial>) – canal no YouTube que discute assuntos variados sob uma visão feminina, procurando discussões de gênero em uma linguagem descontraída. O quadro Maria Tecnológica aborda novas tecnologias, aplicativos, novos desenvolvimentos, estudos em tecnologia com foco na participação de mulheres.
2. Academia Lovelace - grupo de estudos da FreeCodeCamp (<http://www.freecodecamp.com/>) no Brasil focado em mulheres. A freeCodeCamp é uma comunidade *Open Source* para colaboração e estímulo ao aprendizado com projetos de código aberto.
3. Anitas (<http://anitas.com.br/>) – projeto que busca empoderar mulheres na área de tecnologia e empreendedorismo, e que apoia diversas comunidades, como as Pyladies Floripa, o Technovation Challenge Floripa, o Startup Weekend Woman Floripa, entre outras ações.
4. Byte Girl (https://www.facebook.com/bytegirlevento/?ref=page_internal) – evento

81 <https://mulheresnacomputacao.com/2016/03/12/mapeamento-colaborativo-das-iniciativas-de-mulheres-na-tecnologia-pelo-pais-3/>

- sem fins lucrativos focado em ajudar mulheres que se interessam por tecnologia. O evento conta com palestras ministradas apenas por mulheres, workshops mistos e área de exposições de trabalhos. Ocorre anualmente em Fortaleza - CE. Embora focado no público feminino, é aberto a todos os públicos.
5. Code Girl (<http://www.codegirl.com.br/>) – surgiu como uma ação para dialogar sobre as razões pelas quais a participação feminina em TI no Brasil é tão pequena e realizaram um evento com palestras motivacionais, onde mulheres que trabalham e empreendem na área falam sobre desafios e superações.
 6. Chicas Poderosas (https://www.facebook.com/chicaspoderosasbr/?ref=page_internal) - capítulo brasileiro de um movimento latino-americano para levar mais mulheres a posições de destaque no jornalismo digital.
 7. Criola (<http://criola.org.br/>) - organização da sociedade civil fundada em 1992 e conduzida por mulheres negras. Atuam na defesa e promoção de direitos das mulheres negras em uma perspectiva integrada e transversal. Em 2016 iniciaram um projeto para fomentar a construção de uma rede nacional de mulheres negras ciberativistas para pensar estratégias sobre o uso de ferramentas on-line para o fortalecimento de ações em defesa dos direitos humanos das mulheres negras.
 8. Django Girls (<https://djangogirls.org/>) - organização/comunidade internacional sem fins lucrativos que capacita e ajuda as mulheres a organizar oficinas de programação de um dia, fornecendo ferramentas, recursos e apoio. Contam com a contribuição de centenas de pessoas para trazer mais mulheres para o mundo da tecnologia. Durante os eventos, 30-60 mulheres constroem as suas primeiras aplicações web usando HTML, CSS, Python e Django. Edições do nacionais do Django Girls: Django Girls Niterói, Django Girls São José dos Campos, Django Girls Rio de Janeiro.
 9. Emílias – Armação em Bits (<http://emilias.dainf.ct.utfpr.edu.br/>) – projeto de extensão do Departamento Acadêmico de Informática da UTFPR – Universidade Tecnológica Federal do Paraná de Curitiba e Campo Mourão. Nosso objetivo é divulgar as diversas facetas da Computação para estudantes do ensino médio para incentivá-las a escolherem a área como profissão.
 10. EncontrADA - corpo, feminismo e tecnologia: livre! (<http://nuvem.tk/wiki/index.php/EncontrADA>) - Evento realizado por voluntários no hackLab Nuvem - estação rural de arte e tecnologia, localizado no Vale do Pavão, em

Visconde de Mauá - RJ , de 4 a 6 de maio de 2012. O encontro, que hospedou os participantes, visou relacionar diferentes ativismos, inclusive o feminista, com as tecnologias livres e questões sobre o corpo das mulheres.

11. F3mhack – destina-se a despertar o desejo de uma abordagem feminista e pós-colonial à tecnologia, levando em conta as diferenças, a autonomia, a liberdade e a resistência social. Dedicar-se a atividades de segurança da informação e redes autônomas para hacktivistas feministas.
12. Feminino Livre - Criado em 2010 - grupo de trabalho da Associação de Software Livre e do Fórum Internacional de Software Livre responsável por promover um viés de gênero na organização e programação do FISL e outros espaços.
13. Girl Lab (<https://girl-lab.com/>) – iniciativa internacional focada em mulheres, com o objetivo de educar as mulheres, compartilhando habilidades e experiências. Queremos apoiar, capacitar e inspirar mulheres e meninas a crescerem, se sobressaírem e trazerem mudanças às suas comunidades.
14. Girls in Tech (<http://brazil.girlsintech.org/>) – iniciativa global sem fins lucrativos focada em promover engajamento, educação e empoderamento de meninas e mulheres apaixonadas por tecnologia. Quer acelerar o crescimento de mulheres inovadoras que estão entrando na indústria de alta tecnologia e criando startups de sucesso. Fundado em 2007 pela americana Adriana Gascoigne. O escritório central da GIT é em São Francisco e já está presente em mais de 18 países. No Brasil, o GIT foi lançado em junho de 2013 em São Paulo, em agosto de 2015 no Rio de Janeiro, quando unimos forças e iniciamos o Girls in Tech Brazil.
15. Girl Geek Dinners Brazil (<https://gddbrazil.wordpress.com/>) - Evento baseado no Girl Geek Dinners que se iniciou em 2005, em Londres, devido a baixa participação de mulheres em eventos técnicos da TI. A primeira edição brasileira ocorreu em 2011. Em 2012, realizou-se o Girl Geek Dinner Brazil – Edição Especial FISL realizado em paralelo ao FISL – Fórum Internacional de Software Livre para atrair também as participantes deste fórum. O evento visa estimular a participação de mulheres em eventos de TI e promover *networking*.
16. GIG@ – Grupo de pesquisa em Gênero, Tecnologias Digitais e Cultura (<http://gigaufba.net/>) - Grupo de pesquisa e extensão do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da UFBA e criado e registrado em 2011

- no CNPq. O grupo estuda, pesquisa e adota softwares livres em seus projetos.
17. GarotasCPBr (<https://www.facebook.com/GarotasCPBr/?fref=ts>) - O nome do grupo é relativo ao evento Campus Party Brasil que ocorre em São Paulo. Foi criado na edição de 2009 do evento através de uma hashtag no Twitter com o mesmo nome, com o objetivo de reunir as participantes do evento. Atualmente, o grupo visa convocar mais mulheres e recepcionar as novatas, bem como debater a divisão de gênero na TI, não apenas nesse mas também em outros eventos e espaços digitais.
 18. GNUrias (<http://www.gnurias.org.br> - desativado) - Grupo de usuários/as de GNU/Linux e outros softwares livres do Rio Grande do Sul composto em sua maioria por mulheres. Criado por inspiração no LinuxChix, se destacou pelo enfoque em inclusão digital, principalmente de jovens e idosos. O grupo também é responsável pela realização do evento Semana do Pinguim, que visava apresentar trabalhos em software livre realizados Univates e nas faculdades locais.
 19. InsideOutBrasil (<http://insideoutproject.xyz/>) - grupo com o objetivo de apoiar e criar iniciativas que visem aumentar a diversidade no meio tecnológico.
 20. InspirAda na Computação (<http://inspiradanacomputacao.com/>) – página para compartilhar informações e inspirar mulheres para área de computação e tecnologia. Ada Lovelace foi a primeira programadora da história.
 21. InfoPreta (<https://m.facebook.com/Infopreta/?ref=bookmarks>) – é uma empresa de mulheres negras que busca influenciar e ajudar jovens na comunidade que não tem acesso à tecnologia, preferencialmente focamos em estimular as meninas, mulheres e crianças para a área de exatas, mostrando que elas podem tudo. Fazemos oficinas e doamos notebooks, CPUs e itens de informática e montamos salas de aprendizado, bibliotecas e oficinas.
 22. JS4Girls - Javascript for Girls (<http://webschool.io/js4girls/>) – evento gratuito e aberto para que o ensino de JavaScript possa chegar mais facilmente às mulheres que ainda não sabem programar.
 23. KDE Lovelace (<https://kdelovelace.wordpress.com/> - desativado) - Grupo de usuárias e contribuidoras do KDE, interface gráfica para GNU/Linux, que tem como objetivo incentivar a participação de mulheres em espaços de debate e produção de TI, além de divulgar o KDE. O grupo manteve um blog e uma lista de discussão criados em 2010.
 24. LadyTalks (<https://www.youtube.com/c/ladytalkstechnology>) – busca dar voz a

minorias através do compartilhamento de conhecimento. Qualquer pessoa pode falar sobre qualquer assunto de interesse relacionado a tecnologia. As apresentações são on-line e ficam disponíveis no YouTube para acesso do público.

25. Labdebug. Mulheres e tecnologia: teoria e práticas na cultura digital - Laboratório criado pelo já concluído Projeto de Pesquisa e Extensão “Mulheres e tecnologia: teoria e práticas na cultura digital”, em 2010, com o objetivo promover cursos e debates sobre tecnologias livres de e para mulheres. Era localizado na Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia.
26. LinuxChix (<https://www.linuxchix.org/>) – comunidade internacional destinada a mulheres interessadas em GNU/Linux e os demais softwares livres. Inicialmente, foi criada em 1999 e passou a ser constituída pela comunidade criada ao redor do seu site, das listas de discussão e do chat no IRC. Grupos locais foram criados em diferentes países sob os mesmos princípios, desde então. O LinuxChix Brasil, criado em 2000, foi um dos grupos de mulheres mais conhecidos e ativos da comunidade brasileira de software livre, encorajando a participação de mulheres e colaborando com projetos livres.
27. Meninas Digitais (<http://labtec.ufsc.br/meninasdigitaisufsc/>) - O Programa Meninas Digitais da Sociedade Brasileira da Computação (SBC) é direcionado às alunas do ensino médio/tecnológico ou nos anos finais do ensino fundamental, para que conheçam melhor a área de informática e das Tecnologias da Informação e Comunicação, de forma a motivá-las a seguir carreira nessas áreas. Ainda, o programa permite que estudantes e profissionais que já atuam na área relatem suas experiências.
28. Minas Programam (<http://minasprogramam.com/>) – curso voltado para promover um espaço de formação básica para mulheres que queiram saber mais sobre programação, mas não sabem por onde começar.
29. MariaLab (<http://marialab.org/>) – coletivo que surgiu da necessidade de ter um espaço nos moldes de *hackerspaces* e *makerspaces* criado por e voltado para mulheres. A ideia é abranger todo o tipo de projeto ligado a tecnologia e feito por mulheres.
30. Minas Nerds (<http://minasnerds.com.br/>) – coletivo formado por mulheres que produzem e consomem literatura, games, quadrinhos, RPG e tudo que engloba a cultura Geek /Nerd e Cultura Pop em geral.
31. Mulheres, Tecnologia e Oportunidades (<https://mulheres.eti.br/>) - Blog criado em 2013

- na rede social do portal Software Livre Brasil com o intuito de abordar a escassez de mulheres na TI e também as oportunidades e modelos dessa área. Apesar de tratar de tecnologia de uma forma geral, divulga muitos eventos e projetos de software livre. Seu blogroll é composto por uma lista de projetos sobre mulheres e tecnologia digitais, dentre os quais, alguns são projetos sobre mulheres na comunidade software livre.
32. Mulheres na Computação (<https://mulheresnacomputacao.com/sobre/>) - *blog* criado por Camila Achutti para discutir a desigualdade de gênero na tecnologia. Camila decidiu criar o blog quando percebeu que era a única mulher no curso de Ciência na Computação na Universidade de São Paulo (USP). O *blog* conta hoje com outras colaboradoras e apoia outros projetos e iniciativas com a mesma temática.
 33. Mulheres Joomla (<http://mulheres.joomla.com.br/pt/>) - grupo de mulheres que fazem parte da comunidade Joomla! Nacional e Internacional. O objetivo é combater a invisibilidade das mulheres nessa comunidade e destacar o valor das contribuições das mulheres para o Joomla.
 34. /MNT – Mulheres na Tecnologia (<http://mulheresnatecnologia.org/>) - Grupo de mulheres que se utilizam de diversos meios de comunicação para se socializar, trocar experiência e fomentar a igualdade de gênero.
 35. Poligen (<https://poligen.polignu.org/>) – Grupo de estudos de gênero da Poli-USP. O grupo é bastante diverso, composto por estudantes de graduação e de pós-graduação, servidores docentes e não docentes da Universidade de São Paulo, além de algumas pessoas colaboradoras de fora da USP. A maioria do grupo é ligada às áreas das chamadas ciências duras, mas não há restrição à participação.
 36. Peixe Babel (<https://www.youtube.com/user/CanalPeixeBabel/>) – canal do YouTube liderado por uma mulher e voltado pra explicar de forma acessível temas de uma área pouco explorada na mídia e pouco entendida, a robótica.
 37. PyLadies (<http://www.pyladies.com/>) – organização internacional que visa aumentar o número de mulheres líderes na comunidade Python. Promovem encontros, palestras e workshops gratuitos. O capítulo brasileiro já conta com 18 cidades: PyLadies Natal, PyLadies Recife, PyLadies São Luis, PyLadies Fortaleza, PyLadies Salvador, PyLadies Teresina, PyLadies São Carlos, PyLadies Rio, PyLadies Duque de Caxias, PyLadies São Paulo, PyLadies Belo Horizonte, PyLadies Mogi das Cruzes, PyLadies Campinas, PyLadies Vale, PyLadies DF, PyLadies Mato Grosso, PyLadies Curitiba,

- PyLadies Florianópolis.
38. Programaria (<http://www.programaria.org/>) – projeto que tem como objetivos contribuir para que mais meninas e mulheres sintam-se motivadas e confiantes a explorar os campos da tecnologia, da programação e do empreendedorismo; incentivar o debate sobre a falta de mulheres nesses campos; promover oportunidades e ferramentas para que elas deem os primeiros passos na aprendizagem da programação.
 39. Projeto Software Livre Mulheres - PSLMulheres (<http://wiki.softwarelivre.org/PSLMulheres/WebHome>) - Coletivo de mulheres criado em 2003 como uma alternativa aos demais grupos existentes para tratar de software livre e inclusão digital a partir da perspectiva das mulheres. O PSL-Mulheres também é considerado uma das iniciativas “horizontais” do PSL-Br, coletivo de diversas organizações e pessoas em prol do SL no país. Contudo, participaram do coletivo brasileiras, argentinas, bolivianas, paraguaias e uruguaias.
 40. Rails Girls SP (<http://railsgirls.com/saopaulo>) – organização mundial sem fins lucrativos, com o objetivo de apresentar o mundo da tecnologia a meninas e mulheres de todas as idades, e todos os níveis de experiência. O evento é gratuito e dura um fim de semana. Ruby on Rails é um projeto de código aberto escrito na linguagem de programação Ruby que dinamiza o desenvolvimento de aplicações *web*.
 41. RodAda Hacker (<http://rodadahacker.org/>) - rede focada no estímulo à apropriação de novas tecnologias por meninas e mulheres, que se baseia na realização de oficinas colaborativas especialmente desenhadas para o público feminino. Os encontros, para quem quer imaginar e construir projetos incríveis e recriar tecnologias da rede, ocorrem desde 2012 em diversas partes do país.
 42. Programa SERPRO de Equidade de Gênero e Raça - PSEG (<http://www.serpro.gov.br/conteudo-oserpro/equidade-de-genero>) - Criado em 2007, é um programa do SERPRO, maior empresa de TI do governo federal brasileiro e que tem o software livre como uma de suas soluções tecnológicas. Derivado do programa Pró-Equidade de Gênero da Secretaria de Políticas para as Mulheres da Presidência da República, tem como objetivo evitar discriminações, conscientizar e garantir a igualdade entre os funcionários para o acesso, remuneração, ascensão e permanência na empresa.
 43. Tutoras (<https://www.facebook.com/projetotutoras>) – projeto sem fins lucrativos de

aprendizagem colaborativa com mulheres empoderando mulheres através da programação. O objetivo do projeto é que mulheres que já sabem programar ensinem outras com pouca ou nenhuma experiência na área.

44. Technovation Challenge (<http://technovationchallenge.org/about/>) Projeto internacional que seleciona times de meninas de 10 a 18 anos para desenvolver um aplicativo de celular que solucione um problema social. É promovida uma competição entre as equipes pré-selecionadas e cada uma delas é acompanhada por um mentor.
45. WoMakersCode (<http://womakerscode.org/movimento-wmc/>) - projeto livre, sem fins lucrativos, criado e mantido por voluntários, que almeja o empoderamento feminino, em especial na área de tecnologia, incentivando a participação, o aprendizado colaborativo e dando voz às mulheres.
46. Women Up Games (<http://www.womenupgames.com/>) – organização, que por meio de eventos promovemos a inclusão de mulheres no mundo dos games. A equipe é formada por voluntários e realizam palestras, eventos corporativos, campeonatos femininos, eventos de desenvolvimento de games e dia de jogos com intuito de alcançar a equidade no mundo dos games.
47. Women Who Code (<https://www.womenwhocode.com/recife>) – uma organização global sem fins lucrativos, fundada em 2011 em San Francisco – CA. Tem a missão de incentivar mulheres em carreiras tecnológicas através de grupos de estudos, projetos e maratonas de programação. O capítulo brasileiro fica em Recife.
48. Women Techmakers (<http://gdgbh.org/wtm/>) – programa e marca global do Google voltado para as mulheres na tecnologia. Atualmente, o programa foca em empoderar as mulheres na tecnologia através do aumento da visibilidade, comunidade e recursos destinados a elas.
49. WoMoz -Women & Mozilla (<https://womoz.mozillabrasil.org.br/>) - comunidade composta por entusiastas da *web* aberta, com foco no empoderamento feminino na tecnologia. Trabalham com diversos projetos para incentivar e dar maior visibilidade à participação e contribuição de mulheres e minorias na Mozilla e no mundo *open-source*.

Muito prazer, somos as Marias

Desde a personagem Kate Libby, interpretada por Angelina Jolie no filme Hackers (1995), até a impetuosa Lisbeth Salander, protagonista dos livros da Série Millennium (lançados entre 2005 e 2017), muitos foram os estereótipos construídos sobre as mulheres hackers. No caso destas duas personagens, elas são retratadas como heroínas, dotadas de uma inteligência sagaz e, como não poderia faltar, atraentes, seja na versão sexy de Kate Libby ou na versão sombria de Lisbeth. Mas muito pouco se disse sobre como são as hackers na realidade.

Elas parecem estar bem distantes das personagens hackers masculinas, da ficção ou da vida real, quase sempre retratadas como nerds antissociais, quase sem atributos físicos que as façam se destacar. Steven Levy (1984), por exemplo, fez um perfil minucioso da comunidade hacker que se formou no MIT, entre as décadas de 60 e 80. Estavam ligados às ciências da computação, entre outras ciências exatas, e nenhuma mulher é citada nas mais de 300 páginas do livro.

Nesta seção quero contar um pouco sobre quem e como são elas. A base de minhas observações é o convívio que estabeleci com essas mulheres e por algumas entrevistas que realizei, nas quais além de falarem sobre as trajetórias individuais, as entrevistadas também contaram um pouco de suas parceiras de trabalho e ativismo⁸².

De forma geral, são mulheres entre 25 a 35 anos, grande parte com ensino superior ou curso técnico completos. Algumas ainda estão na faculdade ou já ingressaram em cursos de pós-graduação. As áreas de formação são diversas, desde as profissões no ramo da TI (desenvolvedoras de sistemas, analistas de redes, programadoras, sys-admins, designers, técnicas em informática etc.), mas também muitas mulheres das ciências humanas – jornalismo e ciências sociais principalmente. Aliás, esse é um aspecto curioso dos grupos que conheci, onde existe uma tendência em criar essas separações entre “quem é de humanas” e “quem é de exatas”. Essas expressões são muito comuns quando se apresentam pela primeira vez (eu mesma fiz isso) e também aparecem quando temas mais relacionados a história, linguagem surgem na discussão. Na prática essas distinções só farão mesmo diferença quando a atividade requer conhecimento técnico aplicado, mas, ainda assim, muitas das “moças de humanas” também dão conta do recado.

82 Gostaria de salientar que as informações que exponho neste capítulo não têm a intenção de serem dados estatísticos da amostra, porque não apliquei qualquer metodologia quantitativa, como questionários socioeconômicos ou *survey* para coleta de dados.

Diversidade de classe e raça está presente na composição das equipes de organização e participantes, procurando sempre incluir mulheres negras e periféricas. Esses grupos sociais têm importância fundamental nas discussões e políticas adotadas, repercutindo no modo de funcionamento dos coletivos.

Esse movimento, que posso chamar de hacker feminista, está bastante concentrado na cidade de São Paulo, e também em algumas cidades do interior do mesmo estado. Outras iniciativas já apareceram em outras cidades e regiões, como Recife, Salvador, Goiânia, mas estão mais dispersas.

Por eu ter mantido um contato pessoal com essas mulheres, decidi traçar um perfil que pudesse humanizá-las e também levar o leitor a conhecê-las. Pude averiguar com o trabalho de campo que muitas delas têm trajetórias parecidas e quando se reúnem em grupos voltados para gênero e tecnologia, o fazem por conta dessas afinidades.

Em vez de dar nomes fictícios para cada uma das entrevistadas, as personagens nomeadas nesta seção correspondem às características de um conjunto de mulheres, ou seja, os codinomes usados são coletivos, não individuais.

Tomo emprestado o costume criado na MariaLab de nos tratarmos como Marias, e para cada perfil traçado, uso um nome composto que se inicia por Maria e é seguido de um segundo nome que possa diferenciá-las.

Concentrei as entrevistas com mulheres que ocupam, ou ocuparam em outro momento, posições de liderança, estando à frente da concepção de eventos e projetos tecnopolíticos, nos quais gênero foi tratado como objeto fundamental. Escolhi essas atoras como fonte principal das entrevistas, porque as experiências que elas compartilharam comigo são representativas de inúmeras outras mulheres que fazem parte das redes estabelecidas em torno desses projetos. Além disso, por se posicionarem como líderes nessas iniciativas, elas também puderam oferecer uma visão mais abrangente dos objetivos dos projetos e as pessoas que deles participam.

Os dados que descrevo e analiso nesta pesquisa estão baseados na percepção dessas mulheres sobre gênero, tecnologia e as imbricações sociais dessa intersecção. A subjetividade de minhas informantes é, portanto, evidência importante para essa pesquisa. Além do que elas fazem, também quero saber o que pensam e como se sentem. Também utilizo como suporte para a criação desses perfis a observação do campo e as conversas informais que tive com inúmeras pessoas em oficinas, eventos e palestras.

Maria Clara

Maria Clara foi uma das primeiras pessoas que conheci quando iniciei a pesquisa. Fomos apresentadas durante uma oficina de segurança para ativistas que ela estava coordenando. Ela já passou dos 35 anos, mas quase não se nota a diferença da idade quando ela está junto das moças de 25. Se formou em ciências humanas, mas sua atuação profissional nunca esteve estritamente relacionada com sua área de formação. Quando mais nova, era um pouco tecnofóbica e demorou a se habituar com o computador, não gostava muito dessas coisas. A aproximação com a tecnologia se deu através do ativismo político. Sua trajetória como ativista começou no início dos anos 2000 e neste tempo passou por muitos coletivos e grupos, sempre atuando em pautas como a democratização das comunicações e mídia livre. Hoje está mais ligada ao tecnoativismo e conhece muito sobre segurança da informação para movimentos sociais. Usa criptografia em todas as suas comunicações on-line e ela mesma diz que é uma das poucas mulheres a usar a ferramenta, com exceção de algumas amigas “gringas” que também usam. No mais, sempre que precisa usar a chave criptográfica no e-mail é para a troca de mensagens com os companheiros de coletivos, todos homens. Não mantém perfis em redes sociais e não quis dar entrevista por e-mail. Usar o Skype então, nem pensar. Marcamos um encontro presencial para que pudéssemos conversar. Ela se identifica como feminista e por estar envolvida com diferentes grupos, procura levar questões de gênero para outros espaços onde trabalha. Nos coletivos se envolveu com os “grupos tech”, como ela mesma chama, que cuidavam da criação e manutenção de sites, bancos de dados, servidores. Com isso aprendeu bastante coisa. Mas sempre observou que nos coletivos quem cuidava da parte técnica sempre eram homens. E isso era frustrante, porque sempre precisavam de algum deles para resolver os problemas que apareciam. Junto com um grupo de colegas do mesmo coletivo, montou um projeto paralelo para que pudessem estudar os assuntos mais técnicos e até fazer oficinas para outras mulheres que quisessem aprender.

Maria Isabel

Maria Isabel tem pouco mais de 30 anos e se formou em jornalismo. Trabalhou em algumas empresas de comunicação, fez alguns trabalhos temporários, mas resolveu que queria mesmo ser sua própria chefe. Ainda na graduação se encantou com essa coisa toda de cultura digital, quando isso ainda parecia novidade, lá pela metade dos anos 2000. Naquela

época, não se falava muito sobre isso nos cursos de comunicação, pelo menos aqui no Brasil. Então ela foi aprender fora da universidade, envolvendo-se em projetos paralelos. Conheceu muita gente interessada no assunto e, que assim como ela, procurava por outros modos de trabalho que não fossem redações jornalísticas, escritórios ou empresas tradicionais. Assim, juntaram uma meia dúzia de pessoas e criaram uma pequena empresa. Mas para fazer o quê mesmo? Eles também não sabiam muito bem. Começaram fazendo sites, dava para se virar bem e fazer uns trabalhos bacanas, mas nem sempre a conta fechava no fim do mês. Na época rolavam alguns editais para fomento de projetos em tecnologia e cultura, alguns financiados por governos, outros por grandes fundações, e eles conseguiram sobreviver durante bastante tempo assim. Até que cada um decidiu seguir um caminho e a sociedade se desfez. Antes de se aproximar da cultura digital, Maria Isabel também se considerava tecnofóbica. Não entendia nada do assunto e achava que seria tudo muito difícil. Mas no auge da sua participação nos projetos, até se aventurou em escrever algumas linhas de código. A maternidade foi a experiência transformadora que a fez enxergar o tratamento e as condições desiguais baseadas em gênero nos espaços onde a horizontalidade era a norma. Vivendo com um parceiro que fazia parte do mesmo meio, ela viu como a vivência nesses espaços se torna uma experiência solitária, quando se é mãe. Ele estava quase sempre disponível para as reuniões. Ela somente iria se no local houvesse condições de acomodar as crianças. O que muitas vezes era um fator ignorado. Isso a motivou a criar seus próprios projetos em tecnologia, exclusivos para a participação de mulheres. Hoje, ela tem outras prioridades. Família, carreira, filhos, pós-graduação e isso a distanciou desse meio. Mas as sementes que plantou deram origem a outros projetos, guiados por outras mulheres e que continuam se multiplicando até hoje.

Maria Angélica

A Maria Angélica tem 27 anos, nasceu no sul do Brasil, numa família de classe média, e ainda na adolescência descobriu seu interesse por tecnologias digitais e Internet. Começou pelos jogos, que ela tinha que dividir com os irmãos, porque eram os garotos que ganhavam o videogame de presente nos aniversários e Natal. Uma das maiores alegrias foi quando o irmão ganhou um jogo mais moderno e ela pode levar o velho Nintendo para o quarto dela. Aprendeu sozinha a programar seu primeiro site em html, fuçando em fóruns e chats on-line. Tomou tanto gosto que antes de decidir sobre que curso fazer na graduação,

começou um curso técnico em informática nos últimos anos do ensino médio. Neste período, fez estágio em empresas de TI e acabou sendo contratada como funcionária numa delas. Por lá aprendeu muito sobre programação e desenvolvimento de softwares e pode estudar bastante sobre gerenciamento de projetos. Isso alavancou o seu currículo e abriu caminhos para novas oportunidades de trabalho. Continuou a trabalhar quando começou o curso de graduação em engenharia de software. No curso técnico ela já era uma das raras meninas da escola, mas como sempre se considerou muito amiga dos garotos, esse fato nunca gerou nenhum incômodo. Na faculdade as coisas foram bem diferentes. A competitividade que se impunha nos cursos de exatas, o fato de ser a única mulher da turma e precisar provar o tempo o quanto sabia, foi muito desgastante e ela por pouco não desistiu. Terminada a faculdade e com as experiências que ela adquiriu nos empregos em que passou, decidiu tentar algo novo. Foi assim que veio parar em São Paulo. Cidade nova, trabalho novo e com um salário mais alto, foram experiências muito empolgantes. Logo entendeu que o salário era mais alto, mas tudo em São Paulo era bem mais caro do que na sua terra natal. Mas já era tarde e ela tinha se apaixonado pela metrópole. Procurou por um novo emprego e foi dividir apartamento com algumas amigas para equilibrar as contas.

Maria Helena

A Maria Helena está com 28 anos e desde muito cedo já tinha certo fascínio por jogos e computadores. Autodidata, aprendeu a programar sites por volta de seus 10 anos, e isso foi decisivo para os rumos profissionais que tomaria depois. Durante a adolescência fez desse conhecimento e da habilidade em aprender coisas novas uma maneira de ganhar seu próprio dinheiro, criando sites e sistemas simples para os comerciantes do bairro onde morava; artes para banners e panfletos; e depois do curso de montagem e manutenção de computadores também oferecia esses serviços para a vizinhança. Ela nasceu na periferia de São Paulo, é negra, e conhece cada canto da cidade como ninguém. Na faculdade escolheu a administração de sistemas, depois de cogitar o curso de designer e até engenharia. Fez essa opção porque viu nessa área um caminho mais promissor no mercado de trabalho. Filha única, ainda vive com sua família, ajudando em todas as despesas da casa, mas já está pagando o financiamento do seu próprio apartamento. Ela sempre foi boa em economizar e com o emprego novo dá para juntar uma grana. Hoje ela está mais confortável trabalhando em uma empresa que respeita muito mais as diferenças de gênero, raça e sexualidade, com políticas

bem específicas anti-assédio e antidiscriminação. Antes disso passou por empresas nas quais a desigualdade de gênero precisou fazê-la se impor, mas o racismo sempre foi um desafio ainda maior. Nos cursos que fez, técnico e superior, as questões de gênero não eram debatidas e ela sempre era apontada como a única, ou das poucas mulheres ali. Isso sempre soou como um desafio, no qual ela precisava mostrar o quanto era melhor que todos eles. Quando já estava trabalhando, passou por situações em que achavam que ela era a auxiliar e não a responsável pela parte técnica. Nos processos seletivos, o racismo foi ainda mais evidente. Mesmo sendo aprovada em quase todas as etapas, principalmente na avaliação de currículo e conhecimentos técnicos, no momento da entrevista ela era recusada. Foi quando decidiu alisar o cabelo e, na seleção seguinte o resultado foi imediato, foi chamada para preencher a vaga que estava concorrendo. Essas experiências e o contato com outras feministas negras a ensinaram sobre o entrecruzamento dos marcadores de diferença e a necessidade da abordagem interseccional, o que se tornou sua principal bandeira no ativismo. E também colaborou para que ela assumisse sua identidade e adotasse novamente as formas naturais do seu cabelo.

Os perfis que descrevi não têm como objetivo esgotar a caracterização das mulheres que fazem parte dos coletivos de gênero e tecnologia. Outras pessoas, de diferentes faixas etárias, níveis e áreas de formação integram as iniciativas que acompanhei. Têm crescido a participação de mulheres ainda mais jovens, na faixa dos 18 a 24 anos, interessadas muitas vezes em construir carreiras na TI. Algumas advogadas também estão se aproximando desses projetos, principalmente aquelas interessadas na defesa de direitos humanos na Internet, que têm procurado aprender mais sobre as vulnerabilidades e potencialidades das tecnologias digitais para oferecer suporte às causas que defendem. Contudo, não é ainda o perfil que prevalece entre as atoras que compõem o campo desta pesquisa.

No próximo capítulo, trabalho com os principais temas suscitados nas iniciativas que analisei, elucidando as visões a respeito da tecnologia e as conexões com a cultura hacker. Faço também as interligações com a teoria feminista que sustenta essa pesquisa e se relaciona com os dados nativos observados no trabalho de campo.

CAPÍTULO 4 – Tecnologia: substantivo feminino⁸³

A narrativa deste capítulo tem como objetivo apresentar e discutir os principais temas que caracterizam e dão sentido às iniciativas que constituem o trabalho empírico desta pesquisa. As questões que elabore aqui foram abordadas em encontros presenciais, discussões on-line e nas entrevistas que realizei. Revelam em muitos aspectos os pontos de convergência e discrepância entre as ideias cultivadas na cultura hacker e os ideais feministas.

A geração de mulheres na tecnologia que abordo neste trabalho, dá continuidade à reivindicação de oportunidades e visibilidade que já foram sinalizadas pelas feministas nas décadas anteriores, mas agregam outras questões, marcadas pela vivência nas redes *on-line*. Assim, vão expandir a discussão da violência para as interações *on-line* e inserir pautas como autonomia tecnológica e tecnologias livres como elementos essenciais desse momento.

Isso não é evento hacker... tá cheio de mulher!

A frase que intitula esta seção foi ouvida entre os participantes da primeira edição da Cryptorave, enquanto acontecia a oficina de criptografia para mulheres. O comentário enuncia a questão que encorajou grupos feministas auto-organizados a reivindicarem espaço no universo das tecnologias da informação: a invisibilidade das mulheres.

O apagamento das mulheres na história da informática e computação foi histórica e socialmente construída. A participação delas aconteceu desde os primeiros projetos relacionados ao desenvolvimento científico e tecnológico que se deu durante a Segunda Guerra Mundial. O projeto do primeiro computador eletrônico (*Electronic Numerical Integrator and Computer – ENIAC*) é um dos exemplos do papel essencial das mulheres nos grandes projetos de tecnologia.

O projeto ENIAC, assim como muitos outros durante aquele período, foi fruto de uma colaboração entre universidades (nesse caso a Universidade da Pensilvânia) e as forças armadas americanas. O ENIAC foi programado para automatizar e acelerar os cálculos de balística, mas só veio a ficar pronto depois do fim da guerra. Os cálculos de balística exigiam um alto nível de conhecimento matemático e cálculos extensos e precisos. O computador eletrônico teve como objetivo acelerar e aumentar a capacidade de processamento desses cálculos. O processo de desenvolvimento precisava portanto “ensinar” a máquina a fazer essas

83 Título reproduzido do texto <https://www.revistaforum.com.br/2015/07/28/tecnologia-substantivo-feminino/>

operações matemáticas. Para esta função foram contratadas mulheres, as *ENIAC Girls*. Elas eram graduadas em matemática ou ciências exatas, com altas notas nas disciplinas de cálculo e estatística. Até 1945, a palavra em inglês ‘‘computer’’ designava um ser humano, pessoa que computava dados e cálculos. Só depois disso, passou a dar nome à máquina que conhecemos (LIGHT, 1999). Naquela época, computadoras eram mulheres⁸⁴.

A função que elas executavam pode ser comparada ao que hoje entendemos como a função dos programadores: escrever linhas de código (sentenças matemáticas) lidas por máquinas. Apesar de exigir formação acadêmica e alta habilidade matemática, Light (1999) aponta para a feminização da função, classificada como sub-profissional, tanto do ponto de vista da função executada, quanto em termos de remuneração salarial:

O projeto ENIAC fez uma distinção fundamental entre hardware e software: projetar hardware era um trabalho de homem; a programação era um trabalho de mulher. Cada uma dessas partes do projeto tinha sua própria classificação de status clara. O software, uma tarefa secundária, não tinha a mesma importância que construir o ENIAC e fazê-lo funcionar. As programadoras realizavam ordens de engenheiros e oficiais do exército. Foram esses engenheiros e oficiais, os teóricos e gerentes, que receberam crédito pela invenção. [...] as seis computadoras escolhidas para operar o ENIAC ficaram fora desse sistema (LIGHT, 1999, p.469)

A divisão do trabalho estabelecida nesses projetos demonstrava que a valorização de uma ocupação estava mais relacionada às relações de poder baseada em gênero do que à complexidade técnica envolvida. As *ENIAC Girls* precisavam desenvolver o software e conhecer muito bem o *hardware*, porque fazia parte do trabalho delas entender e programar(ou saber programar) a máquina. As habilidades exigidas dessas mulheres superavam até mesmo o conhecimento dos engenheiros, que, por sua vez, pouco sabiam a respeito da programação do *software*. No entanto, poucas entre elas tiveram seus nomes incluídos nas divulgações dos resultados do projeto ENIAC. As publicações científicas eram creditadas ao líder do laboratório, que invariavelmente era um homem. Na rotina do laboratório, elas eram identificadas de forma coletiva e não individual (“*Cecil’s Beauty Chorus*”, “*Holberton’s group*”, “*ENIAC girls*”, “*scanner girls*”). Para essas mulheres as posições de trabalho que ocupavam eram temporárias e não havia grande ambição em crescer nessa carreira (LIGHT, 1999).

84 Em 2013, a história dessas mulheres se tornou um documentário, dirigido por Kathy Kleiman. O vídeo rodou por diversas partes do mundo e, no Brasil, foi apresentado no Fórum da Internet no Brasil 2016, em Porto Alegre, seguido de um debate sobre as mulheres na computação. Mais informações sobre o documentário disponíveis em <<http://eniacprogrammers.org/>>

A invisibilidade das mulheres na tecnologia foi produzida por um processo de socialização que associou a técnica ao universo masculino e alargou as distâncias entre as mulheres e a tecnologia (CYNTHIA COCKBURN, 1992; Wajcman 2004). Uma série de oposições binárias derivam do mesmo tipo de relação essencialista que coloca mulheres e tecnologia em lados opostos: natural/artificial, órgão/máquina, primitivo/moderno, feminino/masculino, subjetividade/objetividade, emoção/racionalidade, e mantêm a premissa comum de “oposição entre o corpo vivo (limite ou ordem primeira) como natureza, e a máquina inanimada (libertadora ou perversa) como tecnologia” (PRECIADO, 2014).

Segundo Castro (2013), a vinculação do profissional de TI ao imaginário masculino gera entre as mulheres uma reação à negativa da aquisição de características masculinas. A autora afirma que expressões como “homem de saias” e “apenas um dos caras” eram recorrentes entre seus entrevistados e marcavam a forma como as mulheres do setor eram identificadas. “As mulheres se veem constantemente encurraladas pelo dilema do apagamento do gênero, para serem respeitadas enquanto profissionais, e do seu acionamento para não serem interpretadas como mulheres homossexuais” (BÁRBARA CASTRO, 2013, p.159).

Já a minha experiência no campo mostrou que algumas mulheres acionam a recusa dos binarismos e os estereótipos de masculino e feminino, como modo de autoafirmação de suas identidades. Elas expressam essa recusa através da adoção de nomes neutros, sem definição específica de gênero, e também no modo como se vestem, escolhendo peças que serviriam tanto para homens quanto para mulheres. No entanto, mesmo em desacordo com as categorias generizadas, enquanto coletivo elas reconhecem a necessidade de afirmação da categoria mulher como expressão política e luta por garantia de direitos. Sendo assim, procuram expandir o conceito e incluir mulheres transexuais, transgênero, travestis e pessoas não binárias lidas como mulheres.

A associação da tecnologia ao universo masculino repercute também fora do campo de atuação profissional. Tânia Bustos na Colômbia (2010) e Mônica Paz (2015) no Brasil trazem importantes contribuições que dão visibilidade para as desigualdades de gênero nas comunidades de Software Livre. Paz (2015) aborda a formação de grupos de mulheres no campo da Tecnologia da Informação como importantes espaços para o debate acerca das barreiras de acesso e permanência das mulheres na tecnologia e observa entre elas a construção de um entendimento da dimensão relacional do gênero. Além de ainda

representarem minoria nesses espaços, Bustos (2010) aponta para a feminização do trabalho das mulheres, que acabam cuidando da documentação e disseminação do *software* livre, tarefas essenciais para o progresso das comunidades, mas que ocupam um papel secundário na perspectiva dos próprios grupos, porque não lidam diretamente com a programação do código, ou seja, a parte inventiva ou criativa.

A ideia que se construiu em torno da ética e cultura hacker estabeleceu um todo homogêneo, no qual as mulheres não se encaixam. Além disso, a escassez de registros na literatura especializada sobre a participação delas nesse meio levam à consequente, e imprudente, conclusão de que elas não fazem parte (ALEX HACHÉ et al, 2013).

Para torná-las parte desse universo surgem as iniciativas nas quais as mulheres são o público principal ou exclusivo. Seja no formato de oficinas, cursos ou mesas de debate sobre gênero e tecnologia, o objetivo desses é ampliar o debate sobre o tema, mais do que estabelecer uma formação profissional em computação ou informática. Como ouvi de uma de minhas entrevistadas, “isso não é escola de programação, é um projeto político.

Contudo, resta saber quais são as mulheres que estão sendo incluídas. É neste sentido que o conceito de interseccionalidade⁸⁵ é mobilizado para questionar a visão unificadora da categoria mulher e tornar visíveis as relações de poder e desigualdades baseadas em outros marcadores sociais da diferença, que diferenciam as formas de opressão vividas por diferentes mulheres.

Kimberlé Crenshaw (2002), estudiosa das leis antidiscriminação e feminista norte-americana, criou o termo em 1980 para conceitualizar e analisar as situações em que marcadores de diferença se sobrepõem e criam múltiplos níveis de injustiça social. Crenshaw (2016) faz um apelo pela necessidade de nomeação, pois “quando os problemas não têm nomes, nós não os enxergamos e se não os enxergamos, não podemos resolvê-los”⁸⁶. Para explicar o que significa a interseccionalidade, ela faz uma analogia com as ruas que se cruzam

85 Há na literatura uma controvérsia envolvendo os conceitos de interseccionalidade (KIMBERLÉ CRENSHAW, 2002) e consubstancialidade (DANIELE KERGOAT, 2016). Ambos propõem à análise do gênero em uma perspectiva não totalizante. As autoras partem da necessidade da intersecção com outras categorias para compreender as relações sociais que resultam em desigualdades. Helena Hirata destaca que a diferença entre os conceitos está mais relacionada às categorias que consegue englobar: “se para Danièle Kergoat existem três relações sociais fundamentais que se imbricam, e são transversais, o gênero, a classe e a raça, para outros a intersecção é de geometria variável, podendo incluir, além das relações sociais de gênero, de classe e de raça, outras relações sociais, como a de sexualidade, de idade, de religião etc.” (HELENA HIRATA, 2014, p.66). Nesta tese, usaremos a interseccionalidade, primeiro porque é com base na definição elaborada por Crenshaw que os sujeitos no campo acionam esse conceito; segundo, porque nele podemos incluir outras relações sociais, tal como colocado por Hirata (2014) na explicação acima.

86 Palestra disponível em <https://www.ted.com/talks/kimberle_crenshaw_the_urgency_of_intersectionality#t-700820> Acesso em 01 de dezembro de 2017.

em uma cidade:

[...] se pensarmos nessa intersecção, as ruas seriam o modo como a força de trabalho foi estruturada por raça e gênero. O tráfego nessas ruas seriam as políticas de contratação e outras práticas que trafegam por ela. Como Emma⁸⁷ era mulher e negra, ela estava posicionada exatamente onde essas ruas se cruzam, sentindo o impacto simultâneo do tráfego de gênero e raça da empresa. A lei? A lei é como a ambulância que prestará socorro à Emma apenas se ficar evidente que ela fora ferida na rua de raça ou na rua de gênero, mas não no lugar onde as ruas se cruzam.

O conceito permite que se analise a identidade e sua relação com o poder. Pensada a princípio para problematizar a discriminação de mulheres negras, a interseccionalidade se mostrou um recurso importante para visibilizar outras vulnerabilidades e grupos marginalizados, marcados por fatores como classe social, sexualidade, região geográfica, entre muitas outras.

A interseccionalidade foi um termo que emergiu no campo de pesquisa: a MariaLab se define como um coletivo feminista interseccional. A terminologia, neste caso, funciona como uma declaração política, sinalizando que o coletivo está empenhado na inclusão de segmentos invisibilizados: mulheres negras, mulheres periféricas, mulheres transexuais, travestis, pessoas não binárias, gênero fluido, lésbicas, bissexuais e mais quantas outras identidades couberem. A adoção dessa perspectiva orienta as tomadas de decisão no coletivo, seja no que se refere ao discurso, com atenção para os textos e publicações de forma a torná-los mais inclusivos e menos generalizados, e principalmente, define as diretrizes priorizar a participação daqueles grupos que teriam menos condições de acesso a essas oportunidades. Sendo assim, a divulgação de atividades e a seleção de participantes, quando necessária, priorizam a participação de pessoas que pelo entrecruzamento de desigualdades estão à margem do envolvimento com a tecnologia da informação.

O modelo de atividades da MariaLab, que não permite a participação de homens cisgênero, é taxado pelos críticos como sexista. Principalmente no âmbito da cultura hacker, onde a chancela *open/free* funciona como âncora para a manutenção de espaços que se

87 Crenshaw faz referência ao caso de Emma DeGraffenreid e várias outras mulheres negras, que em 1976, processaram a General Motors por discriminação, argumentando que a empresa segregou sua força de trabalho por raça e gênero. O tribunal, no entanto, não permitiu que as mulheres negras combinassem suas reivindicações de raça e gênero em uma, por considerar que a GM recruta afro-americanos para trabalhar no chão de fábrica e que também recruta mulheres. O problema como aponta Crenshaw era que “os afro-americanos recrutados pela GM não eram mulheres e que as mulheres que a GM recrutava não eram negras. Assim, embora a GM recrutasse negros e mulheres, ela não recrutava mulheres negras” (Crenshaw, 2002, p. 91)

declaram abertos, mas mantêm um público quase homogêneo, representado majoritariamente por homens brancos, heterossexuais e de classe média. Ironicamente, são nas iniciativas como a MariaLab que se consegue observar uma participação mais plural e diversa no que tange a identidade sexual, classe social e raça.

Hackathon não serve pra construir projeto. Hackathon serve pra fazer declaração política

As violências praticadas contra as mulheres devido ao seu sexo assumem múltiplas formas. Elas englobam todos os atos que, por meio de ameaça, coação ou força, lhes infligem, na vida privada ou pública, sofrimentos físicos, sexuais ou psicológicos com a finalidade de intimidá-las, puni-las, humilhá-las, atingi-las na sua integridade física e na sua subjetividade (CARME ALEMANY, 2009)

A violência de gênero figura entre os principais temas colocados em debate no cenário em que se associa cultura hacker e feminismo. Foi assunto presente desde a primeira Cryptorave, esteve atrelado ao escopo do Hackathon Gênero e Cidadania e é uma das perspectivas que orienta os projetos da MariaLab. Mas em cada um desses espaços, a abordagem tem suas peculiaridades e revela um pouco da ótica sob a qual a tecnologia é compreendida por cada um desses grupos.

Enquanto o Hackathon trouxe um discurso das tecnologias e da Internet como ferramentas de auxílio para o combate às desigualdades de gênero e centrou seus esforços em construir aplicações que diminuam distâncias entre mulheres vítimas de violência e os serviços de atendimento; de outro lado, na Cryptorave e na Marialab, destacam a própria Internet como esfera/espço onde ocorre a violência, e também por isso vão insistir nos modos de violação on-line como um aspecto importante a ser considerado e combatido.

No Hackathon, a violência de gênero foi tema presente desde as reuniões de planejamento, quando o evento foi pensado para compor as atividades da Campanha “16 dias de ativismo pelo fim da violência contra a mulher”. Foi uma ideia enfatizada pelas deputadas que compõem a Bancada Feminina da Câmara Federal e se tornou o enfoque de uma das trilhas de desenvolvimento de projetos. Nos pronunciamentos feitos pelas parlamentares, elas procuraram destacar o papel da Internet e das TICs como apoio no combate a violência e desigualdade de gênero, como pode ser observado pela manifestação da deputada Erika Kokay (PT/DF):

Nós precisamos utilizar todos os mecanismos que tenhamos e que possamos vir a constituir para que nós possamos enfrentar toda a sorte de violência e particularmente a violência de gênero.[...] é preciso reafirmar as identidades de gênero, para que elas possam ser respeitadas. Por isso eu acho que a gente constrói uma rede, uma rede que tenha um nível de atendimento que cria relações [...] horizontalizadas, que não tem a mediação de organizações, de sindicatos, de associações, mas possibilita o acesso à informação e à diversidade de opiniões que é absolutamente saudável para a democracia (informação verbal)

O posicionamento manifestado por Erika Kokay teve respaldo nas falas de outras deputadas como Jô Moraes (PCdoB/MG) e Rebeca Garcia (PP/AM). Esta última relatou a experiência que teve no estado do Amazonas na criação de aplicativos com serviços voltados para as mulheres:

[...] a internet, se bem usada, pode ser uma grande aliada nesse nosso compromisso em defender as nossas mulheres. [...] Dentro da Secretaria Executiva da Mulher [no Estado do Amazonas] nós fizemos uma parceria com a Samsung e [...] muito em breve todos os celulares que forem vendidos no Amazonas serão vendidos com um aplicativo chamado mulher amazonense. Você entra no aplicativo e lá você tem todos os serviços voltados para a mulher, todo o tipo de atenção que a mulher possa conseguir e denúncias também que podem ser feitas.

A deputada explicou que a realização dessa parceria com a Samsung e o aplicativo criado colaborou para que o governo do Estado do Amazonas conseguisse liberar recursos junto ao Banco Interamericano de Desenvolvimento (BID). Segundo ela, a instituição financeira exige investimentos em políticas específicas para as mulheres como pré-requisito para autorizar financiamentos aos estados, e conclui:

Acho que isso é uma demonstração do quanto a política de gênero está fortalecida no mundo, do quanto a Internet pode ser uma grande aliada nesse sentido e do quanto os organismos internacionais fazem com que, se os nossos governantes não compreendem por convicção, passam a ter que compreender por necessidade para acessarem esses recursos, do quanto é importante construir uma política que venha verdadeiramente transformar a nossa sociedade.

Na opinião da deputada Rebeca Garcia, os organismos financeiros internacionais impulsionam ações de inclusão social das mulheres ao condicionarem seus investimentos à existência de políticas voltadas para gênero. O Banco Mundial, que assumiu a premiação dos projetos vencedores do Hackathon, também incentiva essa postura e veem nas ações inclusivas um modo de alavancar o desenvolvimento. Na abertura oficial do evento, Boris

Utria, representante da instituição financeira e ponto focal de gênero no Brasil, ressaltou:

A inclusão da mulher em termos legais, sociais e econômicos não é só uma questão de direitos humanos e não é só uma questão de que seja a coisa correta a ser feita, mas é uma questão também de racionalidade e inteligência econômica. Você não pode operar um país, você não pode atingir um nível de desenvolvimento que se espera do Brasil, sem conseguir incluir inteiramente a capacidade produtiva, de imaginação, de mobilização, de concentração política da mulher.

Nesse sentido, o representante do Banco Mundial sugeriu que os projetos desenvolvidos no Hackathon também priorizassem soluções para mulheres que ocupam ou estão se candidatando a cargos públicos. A maratona aconteceu em ano de eleição (2014), fazendo com que a representação feminina na Câmara fosse uma questão bastante debatida e orientasse a segunda trilha de desenvolvimento.

O reduzido número de mulheres no parlamento e em outros cargos públicos também é um aspecto pontuado como reflexo da desigualdade baseada em gênero. A deputada Jô Moraes destacou que as mulheres são minoria na Câmara, naquela legislatura (2010-2014) eram 45 mulheres dentro de um total de 513 parlamentares. Nas palavras dela “o principal inimigo do acesso da mulher ao poder se chama poder econômico. Então, para enfrentar o poder econômico, o acesso democrático pelas redes [digitais] é um grande instrumento”.

A deputada Manuela D’Ávila (PCdoB/RS), na abertura da maratona ressaltou a presença expressiva de mulheres nas equipes, destacando que no poder público e na tecnologia, essa participação feminina ainda é uma dificuldade a ser superada.

Nós ainda não temos o mesmo número de mulheres e homens ocupando o espaço de luta do desenvolvimento tecnológico do nosso país, [...] portanto o hackathon quando reconhece o protagonismo das mulheres e traz vocês para cá, para dentro da Câmara, promove um encontro entre duas grandes dificuldades brasileiras: o empoderamento de mulheres no mundo da tecnologia e do conhecimento e o empoderamento de mulheres no mundo da política. Quando nós conseguirmos convergir o desenvolvimento tecnológico [...] com a nossa real participação, certamente não teremos que ter uma edição especial de construção de soluções de gênero, porque as mulheres, e muitos homens solidários a nós, têm essa preocupação permanente no seu cotidiano.

Ela encerra sua fala mencionando que a grande adesão do Brasil às plataformas de redes sociais é uma oportunidade a ser explorada para dar visibilidade ao problema da violência de gênero e fazer com que a Internet funcione como “a mais forte ferramenta de denúncia”.

Esse assunto se conecta com a temática quando são consideradas as múltiplas faces da violência de gênero, considerando como elas se manifestam de forma simbólica e psicológica. Talita Vitor, assessora da Secretaria da Mulher da Câmara Federal, mencionou as desigualdades evidentes ali mesmo no Congresso Nacional:

As deputadas entram no plenário e pedem a palavra para tratar de uma determinada proposição e elas têm o microfone cortado. Aí a outra faz a mesma coisa e tem o microfone cortado. O terceiro deputado que faz a mesma coisa não tem o microfone cortado. Mesmo as parlamentares eleitas, representantes de suas bases populares, que vieram com milhares de votos do Brasil inteiro, aqui também sofrem. O seu poder de fala é cassado, o poder de participar e ser indicada para comissões, como a comissão de justiça, a comissão de finanças e tributação que não têm uma mulher. As mulheres estão ali na comissão de educação, de seguridade social e família [...]. Esses são os espaços das mulheres parlamentares aqui.

Ela destacou que, desde 2013, houve um aumento de proposições com temáticas relacionadas a gênero ou com esse recorte e correlaciona esse aumento com a institucionalização da Coordenadoria dos Direitos da Mulher na Câmara, o que permitiu uma melhor atuação da bancada feminina no Parlamento. Mas destaca que há uma baixa representatividade das mulheres nas posições de liderança na Câmara, que hoje não atinge os 8% reservados para o gênero feminino.

Até aqui, a posição das deputadas e também dos servidores da Câmara envolvidos com o hackathon mostraram o entendimento das tecnologias digitais e a Internet como agentes colaboradores para a luta contra as desigualdades de gênero. Seja na parceria com a Samsung no Estado do Amazonas, seja na visibilidade dessas questões proporcionada pelos sites de redes sociais, são os aspectos positivos e colaborativos que prevalecem na maioria dos pronunciamentos.

Entre os parlamentares, a pessoa que se mostrou mais cautelosa quanto as potencialidades das redes e, de alguma maneira, pontuou as formas de violência on-line, foi o deputado Jean Wyllys (PSOL/RJ) na cerimônia que oficializou o início da maratona:

O que está jogo aqui não é só uma competência, uma habilidade para lidar com as novas tecnologias da informação e da comunicação. É colocar essa habilidade e essa competência em favor de outra causa. Qual é a causa? A equidade de gênero, o fim da violência de gênero.

As novas tecnologias também podem ser instrumento da barbárie, e a pedofilia nas redes sociais é um exemplo disso. A difamação nas redes sociais é um exemplo disso. Destruir reputações nas redes sociais é um

exemplo disso. Partilhar falsas notícias é um exemplo disso. Compartilhar vídeos de companheiras pelo *whatsapp*, vídeos de sexo de companheiras é um exemplo disso. Mas as novas tecnologias da informação e da comunicação devem ser instrumentos da cidadania, da ampliação de direitos e da defesa dos direitos humanos. Por isso, decidiu-se fazer uma maratona com pessoas com habilidades nessas novas tecnologias para fazer o contrário da barbárie.

[...] eu quero crer que ao fim dessa maratona as pessoas que vão ao Banco Mundial em Washington sejam pessoas que tenham colaborado com sua competência, mas antes de tudo com a sua sensibilidade, porque não queremos só tecnocratas, queremos cidadãos capazes de colocar a sua habilidade e a sua competência a serviço do bem-estar de todos e todas.

O discurso de Jean Wyllys está em consonância com a proposta do LabHacker desde a origem do laboratório, incentivando a junção de conhecimentos técnicos e os temas caros à cidadania e democracia.

De acordo com esse objetivo, a programação foi organizada de forma que as atividades de programação e codificação das aplicações fossem intercaladas com palestras e discussões que trataram da temática de gênero⁸⁸, do processo legislativo⁸⁹, dos canais e iniciativas de participação social no Brasil⁹⁰ e até mesmo da acessibilidade na web para pessoas com necessidades especiais⁹¹. Todas as atividades paralelas procuraram oferecer subsídios para que os projetos refletissem sobre as discussões a respeito de gênero e dos mecanismos da política. As organizações convidadas⁹² também colaboraram com alguns projetos fornecendo dados de pesquisa e informações sobre redes de atendimento à mulher. Foi o caso da *Ártemis*, que forneceu dados de referência sobre parto humanizado para a equipe que desenvolveu um aplicativo com o tema.

O objetivo desse formato de programação foi instigar o debate e a troca de informações entre diferentes especialistas, fazendo da maratona um processo colaborativo, mas também educativo.

88 Palestra sobre bases de dados abertos sobre gênero com Camila Lainetti; palestra com a ativista de gênero, Jacqueline de Jesus; mesa-redonda sobre o “Fim da violência contra a mulher” com parlamentares da bancada feminina da Câmara Federal e representantes de diferentes entidades ligadas a causa de gênero – ONU Mulheres, Instituto Patrícia Galvão, *Ártemis*.

89 Palestra sobre o processo legislativo e orçamentário com o assessor parlamentar, Miguel Gerônimo da Nóbrega Netto.

90 Debate sobre 'Ecossistema de Participação', com a equipe do Cidade Democrática, do ParticipaBR, Prefeitura Municipal de São Paulo, Assembleia Legislativa do Estado de Goiás, servidores da Câmara e acadêmicos.

91 Palestra com Leondeniz Cândido de Freitas (Diniz), pessoa com deficiência visual, servidor do Tribunal Regional do Trabalho do Paraná e Secretário de Comunicação da Organização Nacional de Cegos do Brasil.

92 Secretaria de Políticas Públicas para as Mulheres da Presidência da República, ONU Mulheres, Instituto Patrícia Galvão, *Ártemis*

Os projetos desenvolvidos no Hackathon Gênero e Cidadania procuraram agenciar mudanças sociais através do acesso à informação. Os jogos, aplicativos, plataformas e os sites produzidos priorizaram a disponibilização de informação sobre gênero, direitos das mulheres e participação política. Todos lidam com a informação como um elemento central para pensar e promover o uso das tecnologias de informação e comunicação como aliadas para a conscientização da mulher sobre seus direitos. Os protótipos também tiveram caráter educativo, porque procuraram esclarecer a problemática sobre a desigualdade de gênero.

Ao mesmo tempo, também produzem informação, compilando dados provenientes da Câmara Federal, de pesquisas estatísticas ou de opinião e os dados gerados pelos próprios protótipos à medida que são utilizados. A intenção dos projetos é também oferecer informações que possam fundamentar políticas públicas em torno da temática de gênero ou que continuem a fomentar a discussão dentro e fora do parlamento.

No entanto, a articulação dos debates com foi pensada no cronograma funcionou melhor no papel do que na prática. Houve pouco diálogo entre as equipes do Hackathon e os convidados para as mesas de discussão e palestras. Na maior parte do tempo, os participantes estavam mais concentrados em seus computadores. Esse aspecto foi comentado no grupo do Facebook que reunia os participantes desse hackathon e da edição anterior. Também foi assunto dos burburinhos de corredor.

No Facebook umas das participantes manifestou sua crítica:

se tem um formato de evento que desgasta e cansa o público, são palestras. Imagine que a maioria ali, já ministra palestra nas suas cidades... portanto a evasão ou a falta de atenção nelas seria grande, como foi em algumas.

Na opinião dela, as palestras em paralelo desviam a atenção que deveria estar centrada no desenvolvimento dos projetos. A opinião recebeu apoio de algumas pessoas, mas não foi unanimidade. Outra participante publicou seu ponto de vista logo em seguida:

As questões das palestras foram fundamentais para a temática da qual ao Hackathon se propôs. Não é porque em outros não é assim que o nosso não pode ser. O Hackathon foi para a CIDADANIA e, neste sentido, as palestras foram fundamentais.

Esses dois comentários enunciam um conflito que se estendeu em outros tópicos de discussão do grupo no Facebook e evidenciam os diferentes posicionamentos e motivações que reuniram essas pessoas naquela semana de novembro. Problematizam também qual a

percepção desses atores sobre os objetivos dos hackathons.

Uma de minhas entrevistadas resumiu o que, para ela, é o foco desses eventos: “hackathon não serve pra construir projeto. Hackathon serve pra fazer declaração política”. Participante de muitos hackathons e organizadora de outros tantos, minha informante diz que se a proposta for criar aplicações que sejam funcionais, o melhor mesmo seria “contratar uma empresa”. Mas o que significa a “declaração política” da qual ela fala?

Para as comunidades de cultura hacker, os hackathons são oportunidades importantes para fomentar a abertura de bases de dados e levar essa discussão adiante para grupos e pessoas que não fazem parte dessas comunidades. Também é um momento de exercício do ativismo político, demonstrando como esses grupos estão conectados com outros movimentos sociais, seguindo a premissa de defesa dos direitos e liberdades civis como aspecto fundamental dessa cultura. Apesar desse modelo de evento ter como chamada o desenvolvimento de aplicativos, sites e softwares, o principal resultado de um hackathon cívico é a mobilização de debates e o estabelecimento de comunidades e redes de colaboração.

E foi com base nessa premissa que o Hackathon Gênero e Cidadania foi proposto. Nada impede que dali saiam projetos muito bem acabados e funcionando, mas não é o ponto principal da proposta.

A prática de hackathons que se disseminou nas mais diferentes instituições, contudo, revela uma crença na tecnologia como solucionadora de problemas, sem muitas vezes refletir sobre as questões sociais implicadas. Existe uma ansiedade na cultura hacker por “criar” ou “melhorar” o que supostamente não funciona, além de certa “ vaidade” em apresentar o que sabem fazer.

Relembro que no capítulo 2, quando menciono as motivações que levaram os participantes a se inscreverem para a maratona hacker, as respostas que obtive nas conversas de corredor são variadas, mas em poucos casos o motivo primeiro foi promover ações pela igualdade de gênero. Esse foi o tipo de resposta que ouvi entre as mulheres, mas entre os homens a empolgação com o hackathon estava muito mais em poder criar coisas novas e demonstrar suas capacidades. “Estou aqui porque gosto de participar da hackathons”, “vim validar meus dados de pesquisa” ou “estou aqui para fazer parceiros de negócios” foram algumas das respostas que ouvi deles.

Os conflitos apareceram no próprio evento, fazendo com que a coordenação organizasse uma reunião de balanço na noite do penúltimo dia, para ouvir as partes envolvidas nos desentendimentos que foram reportados. Em resumo, algumas mulheres se sentiram muito incomodadas com comentários machistas dos colegas, durante os horários de refeições ou mesmo durante as atividades de desenvolvimento, que foram feitas em tom de piada ou brincadeira, mas inferiorizavam as capacidades delas em conduzir os projetos. O que soa bastante irônico considerando que aquele era um espaço criado para ações contra as desigualdades de gênero.

O assunto repercutiu nas portagens do Facebook, em longas publicações, que costumam ser chamados nessas redes de “textões”. Enquanto as mulheres procuravam chamar a atenção para as formas de opressão de gênero historicamente construídas e muitas vezes sutis e invisíveis, os homens argumentavam que a causa feminista “precisa” contar com o apoio dos homens se quiser mesmo a igualdade entre os gêneros e que é preciso cuidado com os rumos da discussão para que o “oprimido [nesse caso, as mulheres] se tornasse o opressor”.

Em dado momento, um dos participantes, reivindicando as “boas práticas de colaboração da cultura hacker”, sugeriu que todas aquelas ideias pudessem ser organizadas no formato de um jogo:

GUERRA DOS SEXOS – O JOGO

Amigos, no intento de tornar mais objetivo e frutífero nosso debate sobre igualdade de gêneros me veio a ideia de materializarmos o que pensamos sobre igualdade de gêneros numa mecânica de jogo perfeitamente equilibrada. Assim surgiu a ideia deste jogo: Guerra dos Sexos é um jogo de simulação de relações em que o objetivo é curar as relações dos personagens respondendo a situações em que o jogo obriga o jogador a fazer escolhas morais [...]

A ideia foi imediatamente criticada, destacando os problemas nas escolhas semânticas:

Por que “guerra dos sexos?” e o que você quer dizer com “curar”? A abordagem de guerra binária (homem x mulher) ou qualquer coisa do tipo já é bastante superada em matéria de estudos de gênero e acho que não contribui para a promoção da igualdade de gênero e respeito à diversidade. Você mesmo não gosta de dicotomias, certo? Então acho que a abordagem de “guerra” não é a melhor. Sobre o conceito de “cura” tem um caráter patologizante e bastante problemático. Relações de poder não são coisas que podem ser “curadas” como se fossem doenças, mas sim construções sociais que precisam ser pensadas e desconstruídas.

Essas duas publicações resumem grande parte do que foi o debate, ainda que em alguns momentos o tom dos comentários tenha sido irônico ou mesmo impaciente. Não vou me ater a muitos detalhes dessas conversas e prefiro destacar aqui a parte da discussão que considero mais relevante, porque coloca em pauta o próprio modelo de evento e o quanto ele se aplica ao modelo de cultura hacker que esses atores querem promover.

Como já disse em outros momentos, a equipe do LabHacker sempre fez questão de salientar que a competição nunca foi o objetivo do hackathon. Ainda assim, após a avaliação dos projetos e a divulgação dos vencedores, o tema retornou com o seguinte comentário:

Bom dia pessoal! Estava agora pela manhã revendo o vídeo da avaliação e cheguei à seguinte conclusão: Nem todos os avaliadores acessaram os serviços ou instalaram o aplicativo, [...] a avaliação no geral foi baseada na descrição do projeto e na ideia proposta, **não foi avaliado o esforço técnico** para o desenvolvimento das soluções, ferindo um item do edital. Não foi avaliado outro item que é o Interesse da Sociedade, **temos dezenas de instalações**. Entendo assim que o evento não cumpriu o Edital e portanto não sou obrigado também a cumprir. Estou avaliando **retirar o código do github⁹³ e retirar o aplicativo da PlayStore, remodelar o projeto sem menção ao hackathon, torná-lo um projeto com outro contexto** (grifo meu)

Essa primeira mensagem foi seguida pela opinião de outro colega:

Qualquer concurso/seleção pública abre uma oportunidade de entrada de recurso, justamente para atender e avaliar esse tipo de reclamação. **No ano passado por exemplo a lista dos vencedores foi alterada após a avaliação dos recursos**. Mas não encontrei nada a respeito no edital dessa hackathon. Acredito que isso deva ser providenciado de forma urgente e imediata, de modo a **não macular a reputação e a validade do evento** (visto que pessoas podem entrar na justiça e cancelar o concurso como um todo). O que a organização tem a dizer/fazer (grifo meu)

As expressões que destaquei em negrito ressaltam os argumentos usados pelos dois para reclamarem uma revisão pela comissão julgadora. Nelas são destacadas o “esforço técnico” como elemento diferencial e o argumento de que uma revisão dos finalistas preserva a “reputação e validade do evento”. Retirar o código do GitHub significa que o projeto deixaria de ser em código aberto e assim disponível para modificações e colaborações.

93 GitHub é uma plataforma de hospedagem de código-fonte, que permite a contribuição de programadores, utilitários ou qualquer usuário cadastrado na plataforma em projetos privados e/ou [Open Source](#) de qualquer lugar do mundo.

As manifestações de insatisfação seguem por vários posts de outros participantes, alguns deles até com instruções legais sobre como entrar com um recurso para revisão do concurso. Em boa parte das publicações, os participantes diziam o quanto ficaram “tristes”, porque suas propostas não foram, na visão deles, avaliadas corretamente. Argumentaram que muitos dos aplicativos não estavam funcionando e links direcionavam para páginas que não correspondiam aos projetos desenvolvidos. Algumas postagens depois, um participante do grupo, mas que não esteve nesse hackathon, fez o seguinte comentário:

Não participei de nada em momento algum, mas só o que tenho a dizer é que quem está ameaçando retirar código-fonte/licença e despublicar o aplicativo realmente **não entendeu o espírito de hacking e cidadania do Hackathon** (e ai, na minha mais humilde opinião, não merecia ganhar nenhum prêmio mesmo).

Só deixando claro que estou aqui expondo a minha opinião, não tenho nenhum vínculo formal com o evento, não participei de nada, e nem vou voltar a me manifestar sobre o assunto (seja aqui seja em outros espaços).
(grifo meu)

A pessoa que escreveu o comentário participou do primeiro Hackathon da Câmara, em 2013, e é conhecido na comunidade hacker. Seu comentário expressa o argumento defendido pelos próprios hackers como importância da realização de hackathons. A crítica pareceu constranger alguns dos colegas, que ao final dos comentários faziam um “mea culpa” escrevendo algo do tipo “não que eu esteja sugerindo fechar o código”. Mesmo assim, a discussão prosseguiu direcionada para tópicos de direitos autorais e licenças de software acordadas entre eles e o LabHacker.

Mensagem usuário 1

Obviamente, não estou sugerindo que ninguém faça isso [contestar os direitos de utilização dos códigos e protótipos], e concordo com o [autor da mensagem anterior] que é uma atitude contrária ao espírito e objetivos de um hackathon. Só resolvi explicar porque é um conhecimento importante [sobre licenças de software e direitos autorais] para nós da área de tecnologia.

Mensagem usuário 2

Exatamente, o código ainda é nosso. O que o hackathon pediu foi somente usar uma licença de software livre. **Se o Linus Torvalds quiser, por exemplo, ele pode simplesmente tirar o Linux do ar apesar de ser o maior exemplo de software livre...** Mas eu não recomendo que façam isso a não ser que seja necessário... E eu não vejo sentido de tirar do Github, eu pessoalmente adoro o Git e adoro poder contribuir para projetos por lá.

Software livre é o que há de melhor (grifo nosso)

Esse último comentário, apesar de elogiar o software livre, vai na contramão do que o próprio movimento defende e faz afirmações exageradas ao dizer que “se o Linus Torvalds quiser, por exemplo, ele pode simplesmente tirar o Linux do ar”. Digo que a afirmação é exagerada porque o Linux, modelo de sistema operacional livre, hoje já conta com várias versões, mantidas por várias comunidades no mundo todo, logo não é propriedade do Linus Torvalds, e obedece a uma série de licenças livres que são regulamentadas. Além disso, a afirmação por si só destoa de todo o discurso do SL, pois coloca o Linux como o projeto de um homem só, e não de toda uma comunidade.

A sequência da conversa está repleta de termos técnicos da computação e expressões jurídicas que no fim se distanciaram da postagem inicial que reclamava da avaliação dos projetos. Em dado momento, um dos membros do LabHacker publica sua resposta em nome da organização:

Pessoal, relaxa, vai. A Câmara não quer direito patrimonial nenhum de vocês. Queremos só q o que vcs produziram possa ser usado pelo público. Que gere benefício social. **Afinal, não é para isso q serve hackathon?** (grifo nosso)

A última pergunta é provocativa, e assim como o comentário que mencionamos acima, reverte para o grupo o argumento que eles próprios insistem em afirmar e sobre o qual entraram em contradição. O assunto se volta para o que parece ser o cerne da questão: as distâncias entre um modelo competitivo e um modelo colaborativo. A questão foi lançada por um dos participantes que até então não tinha manifestado sua opinião:

Sabe, peço desculpas por fazer um comentário rápido e mal formulado: Eu confesso que o formato do hackathon me incomodou um pouquinho justamente por, de certa forma, estimular a competição, não a colaboração. Acredito que isso se deveu, em grande medida, ao modelo de “patrocínio” do evento, que travou inclusive o formato das “equipes”. A mim me interessava muito mais que a Câmara estivesse preocupada em fazer o melhor uso possível de tudo que rolou ali, em vez de simplesmente dizer quem ganhou.... Assim a Câmara, a cidadania, a pauta de gênero é que teriam saído ganhando, não um projeto ou outro...

E uma nova controvérsia se instala. A resposta a essa última intervenção vem no sentido de dizer que hackathons são mesmo para competição, mas que se a intenção era outra, então deveriam ter feito outro tipo de evento. O interessante é que mesmo sugerindo outro

tipo de evento, a participante mantém a premiação como parte de sua proposta, o que, na prática, continua a estimular a competição:

O problema é que esse formato de evento (hackathon) tem esse objetivo de competir. Talvez nos próximos anos, a Câmara não devesse promover um hackathon mas talvez um seminário de treinamento de hackers, onde não precisasse submeter uma ideia para se candidatar (somente o seu portfólio, currículo e carta de motivação) e os dois primeiros dias do evento tivessem dinâmicas “ice breaker” para facilitar a interação e também palestras sobre formação em software livre (que pelo que foi discutido nesse tópico falta a muitos, inclusive a mim que já trabalho desenvolvendo software livre há um tempinho) e formação no tema do evento (ex. palestras sobre representatividade, gênero etc.) e no fim da formação nesses temas, a formação de equipes para desenvolvimento de aplicativos que foram concebidos com ajuda de mentores e depois da formação.

[...]

Esse tipo de modelo já é adotado por outras empresas e órgãos, por exemplo, a Google tem um programa chamado “Google Summer of Code” para estudantes de graduação [...] e **se no fim de 3 meses eles (os estudantes) cumprirem as metas preestabelecidas com os mentores, cada estudante ganha 5500 dólares.**

O último post originou um novo tópico de discussão direcionado para mudanças no formato do evento, mas que no fim não se consolidou em nenhuma proposta objetiva.

As discussões em grupos de Facebook, a exemplo também dos fóruns, se desenvolve sem que muita moderação seja feita ou necessária. Mas levando em conta as críticas levantadas e que chegaram a outras instâncias, como e-mails com reclamações para a comissão avaliadora, a organização do LabHacker se manifestou novamente, dessa vez de maneira um pouco mais formal, mas com uma mensagem explícita sobre os objetivos do evento. Destaco um trecho dessa mensagem a seguir:

Entendemos que o mais importante dessa atividade é estimular o espírito colaborativo que acabou imperando na atividade. Quem achou que o hackathon é um concurso de aplicativos, me desculpem, se enganou. Isso não é uma competição.

Não achamos que competir deva ser um valor desse tipo de atividade. Pelo contrário, foi incrível ver como muitos colaboraram entre si, independentemente do resultado do seu projeto. A todos que entenderam dessa forma, meu agradecimento e espero que continuemos a trabalhar juntos.

O prêmio dado aos dois projetos escolhidos serve como um incentivo e uma valorização ao trabalho feito. E por isso tem o caráter educativo: uma visita técnica à sede do Banco Mundial em Washington para conhecer projetos de

cidadania digital do Banco.

Essa mensagem encerrou os debates e se colocou como uma resposta definitiva sobre a primeira mensagem enviada questionando os parâmetros usados na avaliação. Toda a controvérsia revelou aspectos que não ficaram evidentes enquanto aconteciam as atividades da maratona. De qualquer modo, a discussão sobre gênero e cultura hacker se instalou entre aquelas pessoas, ainda que não tenha sido do modo planejado, e revela as tensões existentes entre as abordagens. Os discursos proferidos ao longo do hackathon, as entrevistas concedidas para os veículos de imprensa, apresentam “a declaração política” que tanto a Câmara Federal, o LabHacker e as equipes envolvidas querem expressar: o potencial das tecnologias digitais para causas sociais de difícil resolução. Mas nos bastidores ainda permanecem as relações de poder que querem combater.

Violações de corpos cibernéticos

Se por um lado a Internet tornou-se um espaço importante para a articulação de ativistas, por outro facilitou que conteúdos de caráter ofensivo se propagassem em volume cada vez maior (NADINE MOAWAD, 2016) e reforçou sistemas de vigilância e controle. Daí que a segurança da informação passa a ser um conhecimento fundamental para a militância política. É com base nessa perspectiva, que coletivos como a MariaLab e outros envolvidos com a Cryptorave veem as potencialidades das tecnologias digitais e da Internet com algum nível de desconfiança e buscam apropriar-se delas como meio de resistência. A conexão que esses grupos mantêm com a cultura hacker também valoriza aspectos colaborativos e o ímpeto por mudanças (sociais ou técnicas), mas o vínculo mais evidente está nas questões relativas a segurança e privacidade.

No que diz respeito ao gênero, é importante sublinhar que a experiência de privacidade, ou de não privacidade, na rede se apresenta de formas diferentes para homens e mulheres, seja pela natureza das violações sofridas ou o motivo que as provocam. Segundo dados da SaferNet⁹⁴, entre as principais violações contra as quais os internautas brasileiros pediram ajuda em 2016, nos dois tópicos com maior número de atendimentos – Cyberbullying/Ofensa e Sexting/Exposição íntima – mais da metade foram reportadas por mulheres. O número de homens atendidos somente supera as notificações feitas por mulheres nos casos de problemas com dados pessoais e fraudes (figura 1).

94 Entidade referência nacional no enfrentamento aos crimes e violações aos Direitos Humanos na Internet, que oferece atendimento on-line e orientações para pessoas vítimas desses crimes - <http://new.safernet.org.br/>

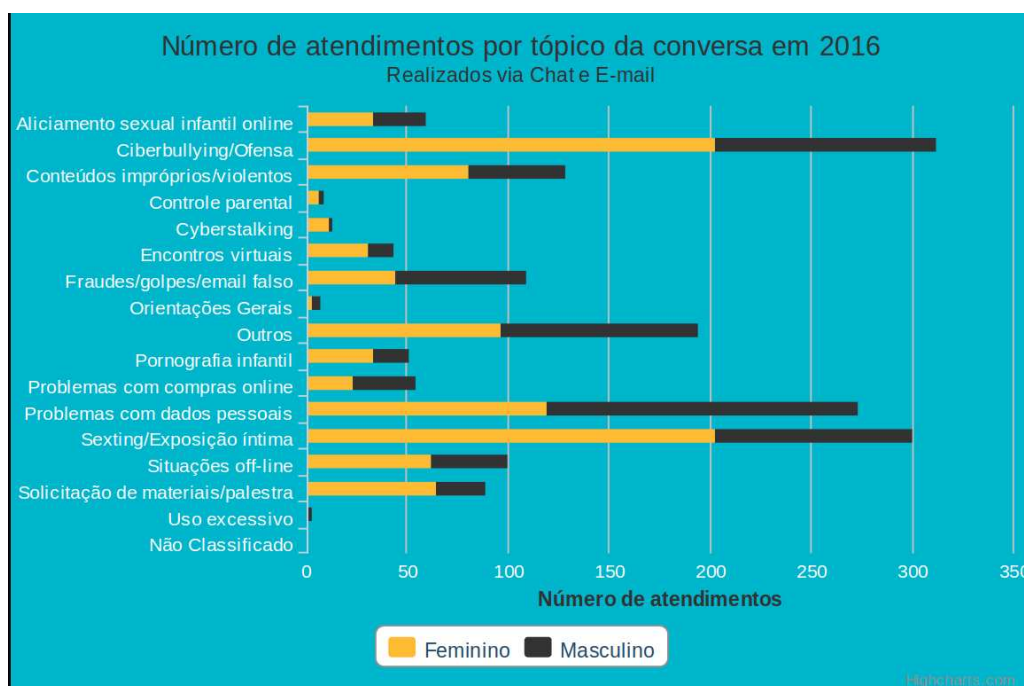


Figura 1: Atendimentos realizados pela SaferNet em 2016, classificados pelo tópico da conversa e por gênero

Os dados reunidos pela SaferNet, somados a outras pesquisas e publicações no âmbito das violências on-line (MARIANA VALENTE et al, 2016; CODING RIGHTS, INTERNETLAB, 2017), demonstram essas relações generizadas, ou seja, demarcadas pelas hierarquias de gênero (BUSTOS, 2014; BRUNA VASCONCELLOS, 2017). Entre as violações que tornam esse aspecto mais evidente, destacamos a pornografia de vingança, termo oriundo do inglês *revenge porn*.

De acordo com a Guia para a Segurança Digital Feminista, publicação produzida em colaboração com o Centro Feminista de Estudos e Assessoria⁹⁵ (CFEMEA), Blogueiras Negras⁹⁶, Universidade Livre Feminista⁹⁷ e MariaLab, a pornografia de vingança pode ser

95 Organização não governamental, sem fins lucrativos, fundada em 1989, com sede em Brasília-DF. Atua na defesa dos direitos sexuais e reprodutivos através de estratégias de sensibilização e conscientização; articulação e mobilização; advocacy (promoção e defesa de ideias); comunicação política; acompanhamento e controle social.

96 Plataforma de conteúdo que tem como objetivo aumentar a visibilidade das publicações e páginas mantidas por blogueiras negras. Em torno da plataforma, se criou uma rede entre autoras e facilitadoras da plataforma.

97 A Universidade Livre Feminista está ancorada em um programa do CFEMEA, em colaboração com SOS Corpo e Cunchã Coletivo Feminista de Paraíba e uma rede de colaboradoras. Tem como objetivos (i) gerar e impulsionar os processos de produção de conhecimento, aprendizagem e formação livres; (ii) facilitar a conexão entre pessoas, promovendo o intercâmbio de experiências e a sua expressão em diversas linguagens; (iii) fortalecer e colaborar para expandir a criação libertária artística, cultural e política das mulheres que estão na luta por transformação; e (iv) ampliar processos de construção política dos movimentos de mulheres e feministas; de seus pensamentos e de suas lutas.

definida como:

uma modalidade que comumente expõe vídeos íntimos de mulheres, geralmente por seus ex-parceiros (ou parceiras), com a intenção de constrangê-las e assediá-las, como se fossem culpadas pela sua sexualidade. Estes vídeos também podem se tornar objetos de chantagem financeira e emocional, inclusive podendo causar transtornos profissionais e familiares na vida destas mulheres, resultado da visão patriarcal e misógina que ainda persiste em nossa sociedade sobre o sexo.

No mesmo material também se encontra

Como um lugar onde expressamos nossas ideias, compartilhamos sentimentos e ações, a internet também é um lugar permeado por violências. Entendendo que as fronteiras entre o on-line e o off-line não são rígidas, e que vivemos em um mundo onde o virtual cada vez mais faz parte da nossa experiência concreta, o racismo, o machismo, a lesbofobia, a transfobia, dentre outras opressões, têm equivalências nos dois espaços.

O borramento das fronteiras entre on-line e off-line repercutem muitas vezes em lacunas no enfrentamento dos crimes cometidos no meio digital, seja porque ainda há dificuldades em entender algumas dessas ações como violência, seja porque ainda carecemos de legislação específica para muitos casos.

O livro *O corpo é o código*, lançado por pesquisadores do InternetLab⁹⁸, Centro de pesquisa em direito e tecnologia, sediado em São Paulo, aborda a pornografia de vingança sob o aspecto jurídico e parte de um “diagnóstico comum: a ideia da “precariedade das leis vigentes” para responder aos casos” (MARIANA VALENTE et al, 2016, p.3). O levantamento de dados dessa pesquisa revelam que, em pelo menos 70% das situações de exposição íntima envolviam pessoas em um relacionamento, poderiam ter o respaldo da lei Maria da Penha, por configurarem violência doméstica, mas isso não foi feito⁹⁹. Normalmente a pornografia de vingança é enquadrada nos crimes de injúria e difamação, considerados crimes contra a honra, reforçando uma discussão moral, que se distancia de uma abordagem que defenda a liberdade sexual das mulheres como um direito fundamental (MARIANA

98 Centro independente de pesquisa interdisciplinar que promove o debate acadêmico e a produção de conhecimento nas áreas de direito e tecnologia, sobretudo no campo da Internet. Constituído como uma entidade sem fins lucrativos, o InternetLab atua como ponto de articulação entre acadêmicos e representantes dos setores público, privado e da sociedade civil, incentivando o desenvolvimento de projetos que abordem os desafios de elaboração e implementação de políticas públicas em novas tecnologias, como privacidade, liberdade de expressão e questões ligadas a gênero e identidade.

99 De acordo com entrevista concedida pelas autoras da pesquisa, quando o caso não apresenta lesão corporal é muito difícil processar via Lei Maria da Penha, seja porque as instituições que dão suporte a esses casos estão assoberbadas pelo grande número de processos, seja pela dificuldade das delegacias em acatar a denúncia como violência doméstica quando não há agressão física.

VALENTE at al, 2016).

Em 2017, algumas organizações feministas e em prol dos direitos na Internet elaboraram um documento enviado para a relatora especial da ONU sobre violência contra a mulher. O documento foi sistematizado pelas organizações Coding Rights¹⁰⁰ e InternetLab mas contou com a participação de vários coletivos e ONGs¹⁰¹ entre elas a MariaLab.

O relatório procura fazer um mapeamento dos tipos de violência on-line, elaborando uma tipologia que colabore para identificar essas violações. Faz ainda um diagnóstico das limitações jurídicas para solucionar os casos. Reproduzo no quadro 8, o mapeamento elaborado e publicado no relatório.

100 Coding Rights é uma organização criada para promover o entendimento e contribuir para a proteção e promoção de Direitos Humanos no mundo digital, e visa avançar na aplicação destes direitos através da integração de usos e percepções da tecnologia nos processos de formulação de políticas. A Coding Rights atua principalmente através de *advocacy*, ou seja, ações que procuram influenciar a formulação de políticas e a alocação de recursos públicos.

101 Organizações que assinaram o relatório: Blogueiras Negras; NUDEM - Núcleo Especializado de Promoção e Defesa dos Direitos das Mulheres da Defensoria Pública do Estado de São Paulo; Intervezes – Coletivo Brasil de Comunicação Social; NUMAS (Núcleo de Estudos sobre Marcadores Sociais da Diferença da Universidade de São Paulo); OLABI MakerSpace; Rede Feminista de Juristas; MariaLab Hackerspace; Paixão Fiorino Advogados; Ellen Paes – ativista; Celeste Leite dos Santos – Diretora da Mulher da Associação Paulista do Ministério Público; Artigo 19 Brasil; Gênero e Número

Quadro 8: mapeamento dos tipos de violências on-line

TIPO DE VIOLÊNCIA	MÉTODOS DE AÇÕES VIOLENTAS
Censura	Bloqueio de posts, perfis e páginas em redes sociais por denúncias coordenadas Bloqueio de perfis por denúncias baseadas na política de "nome real" Coerção para deletar perfis Acusações falsas "Flamming" "Mansplaining"
Ofensas	Acusações falsas "Flamming" "Gaslighting" Perfis falsos criados para assediar alguém Uso de bots para todas as ações anteriores
Discurso de ódio	Comentários misóginos, transfóbicos, racistas "Flamming" "Gaslighting" Perfis falsos criados para assediar alguém Hashtag criada para promover discurso ofensivo e direcionado Coerção para deletar perfis Uso de bots para as ações anteriores
Ameaça de violência física	Comentários misóginos, transfóbicos, racistas Hashtag criada para promover discurso ofensivo e direcionado Perfis falsos criados para assediar alguém
Stalking	Interações não solicitadas e/ou obsessivas Perfis falsos criados para assediar alguém
Exposição de dados pessoais	Divulgação ou ameaça de divulgar fotos íntimas "Doxing" Vazamento de conversas privadas Exposição por ser LGBTQI ou parte de algum movimento por direitos sexuais e reprodutivos Hashtag criada para promover discurso ofensivo e direcionado Uso de bots para as ações anteriores
Utilização não consentida de fotos	Divulgação ou ameaça de divulgar fotos íntimas Edição ofensiva de fotos Hashtag criada para promover discurso ofensivo e direcionado
Exposição de Intimidade	Divulgação ou ameaça de divulgar material íntimo Vazamento de conversas privadas
Extorsão	Divulgação ou ameaça de divulgar material íntimo Vazamento de conversas privadas

Roubo de Identidade	Invasão de conta Perfis falsos criados em nome da vítima Ataques a sites
Invasão/Ataques à segurança de sistemas	Ataques a sites Ataques por malware Ataques a servidores Acesso/vazamento de conversas privadas
Ataque coordenado	Bloqueio de posts, perfis e páginas em redes sociais por denúncias coordenadas Bloqueio de perfis por denúncias baseadas na política de "nome real" Coerção para deletar perfis Hashtag criada para promover discurso ofensivo e direcionado Ataques a sites Ataques a servidores Difusão coletiva de conteúdo ofensivo Uso de bots para as ações anteriores

Fonte: CODING RIGHTS; INTERNETLAB, 2017, p.18.

Outros casos de violência on-line atingem de forma mais específica as militantes e os coletivos feministas e, em geral, tem como objetivo silenciar ou censurar a atuação dessas pessoas e grupos na Internet.

Em novembro de 2015, as páginas do Facebook 'Feminismo sem Demagogia'¹⁰² e 'Jout Jout Prazer'¹⁰³ ficaram fora do ar. Ambas publicam conteúdo feminista e foram suspensas depois de uma avalanche de denúncias feitas por usuários da rede social que reportaram que violações dos termos de uso nas publicações das duas páginas. O bloqueio foi provocado por uma tática que subverte as políticas de conteúdo permitidas pela empresa, que se reserva o direito de retirar do ar conteúdos em discordância com seus termos e condições de serviço. Isso inclui discursos de ódio, ameaças, injúrias, imagens de cunho sexual/pornográfico¹⁰⁴. Ainda que nenhum desses conteúdos tenha sido publicado pelas

102 <https://www.facebook.com/FeminismoSemDemagogiaMarxistaOriginal/>

103 <https://www.facebook.com/prazerjoutjout/>

104 O Facebook declara que as denúncias recebidas são avaliadas individual e manualmente por um time de revisores e que os sistemas automatizados não são usados nesses casos. Ressaltam ainda que nenhum conteúdo é removido e nenhuma página é suspensa com base no número de pessoas que reportaram algo. No entanto, a política de remoção de conteúdos do Facebook não é transparente. Da mesma forma que conteúdos feministas, imagens de nudez artística ou páginas ligadas aos movimentos de esquerda, também já foram removidos conteúdos com manifestações favoráveis às ditaduras militares ou outras opiniões extremistas direcionadas a grupos menos privilegiados. Não ficam esclarecidos os critérios utilizados, ainda que a empresa sempre se refira aos termos de uso como parâmetro, estes são passíveis de interpretação. A hipótese defendida por profissionais da TI com quem tive contato, sugere que a avaliação das denúncias é feita de forma automatizada e com a ajuda de robôs virtuais ou *bots*, programas de computador baseados em inteligência artificial (IA) que podem desempenhar várias funções rotineiras, desde a análise e seleção de

páginas mencionadas, o acúmulo de denúncias em curto período de tempo parece confundir os métodos de revisão implementados pela empresa, permitindo que as atividades dos grupos sejam suspensas. A estratégia vem sendo aplicada por grupos organizados que se opõem às pautas feministas e atuam como forma de exercer censura on-line.

A censura também é praticada através de assédio por meio de mensagens públicas ou privadas com insultos ou ameaças. A tática acontece quando várias contas bombardeiam seu alvo com mensagens de ódio. O *dog pilling* ficou bastante conhecido durante o episódio do Gamergate¹⁰⁵, quando Zoë Quinn, desenvolvedora de jogos alternativos, e Anita Sarkeezian, feminista americana que grava vídeos falando sobre o sexismo em games, receberam inúmeras mensagens pelo Twitter com todo tipo de ofensa e até ameaças de estupro e morte. Em agosto de 2017, um caso parecido aconteceu no Brasil com Evelyn Mendes, uma profissional de TI e mulher transexual, que vem atuando para ampliar o debate sobre a visibilidade e inclusão de mulheres e pessoas transexuais na área de TI, denunciando discriminações e preconceitos que são muito frequentes no setor. Depois de palestrar em um evento da área, Evelyn se tornou alvo de ameaças por pessoas não identificadas que usavam perfis e contas de e-mail falsas para atacarem a presença de uma mulher transexual nos espaços de tecnologia. As mensagens recebidas continham ameaças de morte, estupro de familiares e todo tipo de ofensas direcionadas a Evelyn.

Outra estratégia, conhecida por *doxing*, expõe dados pessoais, como números de documentos, fotos, endereço e até informações de familiares. Caso ocorrido com a feminista Lola Aronovich, autora do *blog* 'Escreva Lola Escreva'¹⁰⁶, que além das diversas ameaças recebidas pela Internet e sites falsos criados em seu nome, teve divulgados dados de endereço residencial e informações de familiares, direcionando as ameaças também para próximas a ela. O reitor da Universidade Federal do Ceará (UFC), onde Lola trabalha, recebeu mensagens terroristas, ameaçando realizar uma chacina na instituição, caso ele não exonerasse a professora do cargo. Lola tem pelo menos oito boletins de ocorrência registrados sobre as

conteúdos até as versões mais sofisticadas que simulam o comportamento de um humano usuário da Internet.
105 Em 2013, Zoe Quinn, desenvolvedora independente de jogos, lançou um jogo interativo que alcançou grande repercussão e críticas bastante positivas. O destaque de seu trabalho gerou comentários que acusavam Zoe de trocar sexo por uma resenha positiva do jogo para alavancar sua carreira. Houve divulgação de dados pessoais, assédio e ameaças a ela e sua família. Os ataques comumente acompanhavam a hashtag Gamergate – uma referência ao escândalo Watergate, que derrubou o presidente americano Richard Nixon. Na sequência, a hashtag passou a ser usada para atacar outras jovens desenvolvedoras, com disseminação de mensagens de ódio e ameaças claramente direcionadas a mulheres. Fonte: <https://partidopirata.org/ameaca-de-gamergate-brasileiro-uma-reprise-para-nao-ver/>

106 <http://escrevalolaescreva.blogspot.com.br/>

ameaças que recebeu. O caso dela motivou a elaboração do Projeto de Lei (PL) 4614/16, de autoria da deputada federal Luizianne Lins (PT-CE), que ficou conhecido como Lei Lola. O PL atribui à Polícia Federal a investigação de crimes de ódio contra as mulheres pela Internet, oferecendo mais recursos para os casos que raramente são levados adiante nas averiguações e processos criminais, quase sempre por falta de provas.

A violência on-line é uma questão muitas vezes negligenciada pelas próprias plataformas de redes sociais e outros serviços disponíveis na Internet. Em levantamento feito pela *Association for Progressive Communication* (APC), entre 22 companhias analisadas, nenhuma continha compromissos públicos com os direitos humanos nem proibia ameaças de violência física ou sexual em seus termos e condições de uso¹⁰⁷.

A abordagem sobre violência de gênero feita pela Cryptorave está mais voltada para a proteção de dados e da privacidade de indivíduos e coletivos militantes. As medidas protetivas e de segurança são preocupações fundamentais dos movimentos sociais antes mesmo da existência da Internet e mídias digitais, principalmente em países onde a militância política foi perseguida pelos regimes ditatoriais, como é o caso do Brasil e outros na América Latina. Logo, os recursos para segurança da informação na Internet transportam para o contexto das tecnologias da informação e comunicação as práticas usuais entre ativistas, como o anonimato.

Oficinas e cursos de curta duração são os formatos mais utilizados. O foco é compartilhar conhecimentos e desenvolver ferramentas e habilidades para que as ativistas comecem a aderir às práticas de segurança e ampliem a compreensão sobre as tecnologias de que fazem uso, reconhecendo os interesses políticos e econômicos que as sustentam.

Na Cryptorave são organizadas oficinas de criptografia e festivais de instalação de software livre desde a primeira edição. Essas atividades e os debates realizados no evento reiteram a necessidade de substituir as ferramentas de comunicação mais populares (Facebook, Whatsapp, Telegram, Gmail etc) por alternativas mais seguras e de código aberto para que se possa manter o anonimato e ter controle sobre o que é feito com dados pessoais e com as informações dos coletivos. Para uma de minhas informantes, o desafio de convencer as pessoas a migrarem para serviços alternativos está na oposição entre comodidade e segurança:

107 Link para a pesquisa: <http://www.genderit.org/onlinevaw/>

é muito louco como as pessoas estão acostumadas com a comodidade e a segurança é oposta à comodidade. Você tem que botar isso na balança e ver o que vai funcionar ou não. [...] A galera que eu convenci a instalar o *signal*¹⁰⁸ dizia 'ah, não, não é igual no Telegram, não tem os *emoticons*. O outro é muito mais bonitinho'. Se a gente ficar na discussão do bonitinho não vai rolar, vocês vão continuar sendo zoados porque vocês deixam vazar todas as informações que vocês não deviam.

Na maior parte das vezes, as ferramentas com recursos de segurança mais robustos não têm uma interface tão intuitiva e atrativa, porque não constitui o foco desses projetos. Também apresentam métodos de instalação e uso um pouco mais complexos, que exigem mais tempo para o aprendizado, porque não são completamente automatizadas. Isso afasta muitos usuários que preferem instalações automáticas e uma experiência de usabilidade mais fácil e agradável, “mais bonitinho”, como disse a minha entrevistada. Na sequência de nossa conversa ela disse enxergar um deslumbramento com as tecnologias, principalmente entre os grupos de ativismo que reúnem gerações mais jovens:

As pessoas acabam achando que a ferramenta é o que faz a coisa acontecer e esquece a quantidade de gente e de interesses que está por trás. E esse é meu medo com muitos grupos *techs* que ficam só na piração da ferramenta. 'Ah, a ferramenta é incrível!'. Muito legal, mas quem desenvolve?

Dáí as pessoas usam o *Google Documents* pra compartilhar arquivos. Não adianta, você está sustentando essa estrutura. Por que você vai continuar estimulando e fazendo essa coisa crescer?

Diante dessa perspectiva, o objetivo da Cryptorave é disseminar um conhecimento tecnopolítico, fazendo ver as relações de poder que colocam as gigantes da Internet (Google e Facebook, principalmente) no topo das empresas mais bem-sucedidas e avaliadas no mercado, mesmo não cobrando um centavo de seus usuários. A riqueza desses negócios se mede pelo montante de dados que conseguem coletar e armazenar, e a importância dessas informações para controlar e orientar o comportamento de consumo, constituindo uma outra fase do capital, que Zuboff (2015) chama de capitalismo de vigilância.

A estruturação dos mecanismos de controle e personalização responde a métodos, códigos e ferramentas que não são transparentes sobre seu modo de funcionamento. Em 2016, a primeira palestra do Espaço Ada foi realizada pela pesquisadora Fernanda Bruno da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e Marina Pitta da organização Intervezes, sob

108 Aplicativo para celulares e computadores que permite a troca de mensagens e ligações de forma protegida, com uso de criptografia avançada. A ferramenta tornou-se famosa depois de ter sido utilizada por Edward Snowden.

o título Algoritmos e Discriminação. De forma ilustrativa, as duas demonstraram como a pretensa objetividade dos algoritmos¹⁰⁹ torna opaca a personalização das buscas por conteúdo e das categorias de consumo, criando bolhas de acesso à informação. Para exemplificar o funcionamento dos algoritmos, Fernanda apresentou os resultados de duas buscas utilizando a palavra “Samarco”, nome da empresa responsável pelo Desastre de Mariana, causado pelo rompimento de barragens com dejetos da atividade de mineração. A mesma palavra foi usada no motor de buscas da Google e no Duckduckgo. No primeiro, os resultados que retornaram no topo da página indicavam sites e imagens institucionais da empresa e só mais abaixo as notícias relacionadas ao desastre. No outro buscador, foram as notícias e páginas relatando o desastre que apareceram em primeiro lugar¹¹⁰. Os algoritmos que fazem cada um desses sistemas funcionar, e o fato do Google personalizar os resultados da busca com base nos hábitos de navegação e em metadados¹¹¹ do usuário, tornam a pesquisa enviesada, o que, neste caso, parece favorecer a imagem da empresa Samarco.

Ainda segundo as palestrantes, na América Latina, a histórica ausência de uma tradição de transparência e a atração pelo discurso de eficiência e segurança tecnológicas tornam os mecanismos de personalização ainda mais permeáveis.

Desde sua primeira edição, em 2014, a Cryptorave instituiu uma política antiassédio em atenção aos temas de privacidade e segurança que norteiam o evento, e também como forma de se posicionarem claramente contra casos de assédio sexual ou moral, racismo, homofobia e transfobia ou qualquer outra forma de discriminação. A adoção dessa postura reflete a preocupação dos coletivos que organizam o evento em estabelecer espaços seguros. Após a realização da edição 2017, foi comunicada através de boletim informativo a ocorrência de casos que violaram o código de conduta do evento, procurando estabelecer também uma política de transparência.

109 Algoritmo é uma sequência finita de instruções elementares para o computador onde um software vai executar uma tarefa, definindo os passos necessários para a realização da mesma. O conceito é frequentemente ilustrado pelo exemplo de uma receita culinária.

110 Isso acontece porque o Google rastreia e salva os dados de navegação dos usuários e assim direciona os resultados das buscas de acordo com o perfil criado. O Duckduckgo não rastreia nem salva essas informações; sendo assim os resultados apresentados são ordenados com base no ranqueamento de acesso às páginas.

111 Metadados são informações sobre dados digitais. Um dado digital é qualquer coisa ou informação que você use nos meios digitais, como uma foto, uma ligação, um documento PDF, uma mensagem do WhatsApp, uma música, uma localização no mapa etc. Todos estes dados precisam de outras informações sobre eles para funcionarem corretamente. Por exemplo, uma foto precisa da informação do tamanho, do tipo de cores, do formato da imagem, assim como uma mensagem precisa saber para quem será enviada, quando e de onde. Todas essas informações sobre os dados são o que chamamos metadados. Fonte: Guia Prática de Estratégias e Táticas para a Segurança Digital Feminista, 2017, p.44

Na MariaLab, por sua vez, o aprendizado em torno da segurança da informação se desenvolve de forma mais continuada e concentra no projeto Vedetas as principais atividades nesse sentido. O projeto nasceu para desenvolver uma servidora que atendesse as demandas de coletivos feministas que têm na Internet seu principal meio de organização. O objetivo da servidora foi criar um serviço com camadas robustas de segurança, preservando o anonimato de coletivos e ativistas. Mas a servidora também funciona como um laboratório de estudos e experimentação e a partir desse projeto foram desenvolvidas oficinas de segurança para mulheres e, em 2017, uma nova fase do projeto dedicou-se ao desenvolvimento de conhecimentos sobre redes autônomas.

Ao longo de dois anos (2016 e 2017) algumas oficinas foram criadas com o intuito de disseminar criptografia e ferramentas de segurança, ensinando às mulheres como podem manter seus dados sigilosos e permanecer anônimas. As atividades abordaram estratégias de segurança da informação que vão desde orientações para criar senhas seguras até o entendimento dos metadados, e partem da premissa de que conhecer como funciona a comunicação em rede e os riscos aos quais estão expostas, faz com que as mulheres tenham mais consciência e controle sobre suas ações na rede (NADINE MOAWAD, 2016 p.7)

Segurança e sexualidade é outro tema que percorre as ações da MariaLab. A Guia Sensual de Segurança Digital – Safer Nudes (nudes seguros, em tradução livre), produzido pela Coding Rights, contou também com o apoio de integrantes da MariaLab e é sempre divulgado nas redes do coletivo. A publicação em forma de fanzine traz dicas para fazer e trocar *nudes* (nome pelo qual são chamadas fotografias eróticas de pessoas nuas ou seminuas, em geral produzidas por elas mesmas) em segurança, correndo menos riscos de ter as imagens expostas por terceiros sem o consentimento da pessoa fotografada. A cartilha traz dicas de aplicativos e métodos para armazenar em segurança as imagens produzidas e recebidas. Mais do que um manual com orientações práticas, a Safer Nudes é um manifesto pela liberdade sexual, incentivando a prática dos nudes como exercício da sexualidade e da autoestima. Vai na contramão das recomendações mais conservadoras que inibem o conteúdo erótico autoproduzido, fazendo apelo a normas morais que terminam por culpabilizar as vítimas de pornografia de vingança.

Por que só o software precisa ser livre?¹¹²

A autonomia constitui um dos principais valores do movimento feminista, desde a autonomia das mulheres sobre seus corpos e vidas até a militância. Para os feminismos latino-americanos, o conceito tem ainda mais importância, considerando a origem das primeiras movimentações que se deram em período de ditadura militar. O projeto autonomista foi considerado para muitas autoras e ativistas como aspecto fundamental do que constitui a identidade do movimento, chegando até mesmo a figurar como uma espécie de “palavra mágica”, que marca no discurso a distinção entre feministas e “outras” mulheres ativistas (Alvarez, 2014).

Para além do âmbito político, também recebeu atenção dos estudos de gênero a autonomia produtiva e econômica das mulheres. Particularmente no caso das mulheres populares, a apropriação tecnológica e/ou a tecnologia social tensionam as fronteiras entre o trabalho produtivo e reprodutivo, e questionam o papel feminino nas esferas pública e privada (Vasconcellos, 2016).

A autonomia também é um princípio da cultura hacker e como disse uma de minhas entrevistadas, “trata-se de perder o medo da tecnologia, experimentar e recusar fórmulas prontas”. Oficinas e cursos de programação, manutenção de servidoras, montagem de redes ou criptografia têm como objetivo tornar as usuárias cientes dos equipamentos que tem à mão e o modo de funcionamento deles.

Alvarez (2014) informa que o período atual é marcado por um retorno dos ideais do movimento feminista autonomista, quando se procurou um distanciamento das instituições públicas e privadas. No discurso dos feminismos jovens, a autonomia aparece sob novos significados, relacionada aos corpos, às instituições e aos espaços de poder. A autora correlaciona essa retomada com a pluralização dos feminismos, expandindo os campos heterogêneos e policêntricos que se cruzam com outros movimentos sociais e outras interseccionalidades.

Considerando a intersecção dos feminismos com a cultura hacker, as percepções sobre autonomia aparecem conjugadas. Ao investir na construção e entendimento das redes autônomas o movimento feminista na tecnologia faz a recusa a um sistema que exclui as mulheres e que viola seus corpos *on-line*.

112 Título reproduzido do texto <https://biancasantana.wordpress.com/2012/01/21/por-que-so-o-software-precisa-ser-livre/>

Em linhas gerais, o discurso acerca das “redes e tecnologias autônomas” enuncia possibilidades de resistência à vigilância constante e ao controle das comunicações por Estados e grandes corporações. Sob a abordagem feminista, o conceito também significa resistência a um sistema e a uma infraestrutura de comunicação e informação que se constituiu em um espaço patriarcal, masculinizado e sob o controle do norte global, estando as mulheres (mais ainda as mulheres do sul global) invisibilizadas, ou até mesmo excluídas nesse processo. Ao se engajarem na discussão sobre vigilância e privacidade, as feministas vão levantar questões como a violência de gênero *on-line* e suas ações vão se opor a um modelo hegemônico, capitalista e norte-americano de desenvolvimento da infraestrutura que permite o funcionamento da Internet.

A arquitetura da Internet corresponde hoje a uma concentração em torno de grandes serviços sob poder privado. Tanto que, no imaginário do senso comum, Google e Facebook são sinônimos para Internet. Essa conformação favorece a vigilância em massa, seja pela disposição dessas megaempresas em cooperar com a quebra da privacidade, seja porque os dados armazenados ficam concentrados em seus servidores e, por conseguinte, sob o controle dessas instituições (Abdo, 2015).

As redes autônomas fazem um movimento de retorno à promessa de uma comunicação emancipadora, que em algum momento, ainda recente, se acreditou ser possível através da Internet. Ou seja, procuram o resgate de um modelo original, no qual a comunicação se daria entre pares, de forma descentralizada, sem hierarquias e sob controle dos usuários (DeFilippi e Tréguer, 2014).

Um exemplo desse modelo são as redes comunitárias, que, impulsionadas pelo desinteresse comercial das provedoras de Internet, levam a infraestrutura de rede para locais remotos. De outro lado, o investimento em redes autônomas corresponde também a uma motivação tecnopolítica, na busca de uma autonomia relativa sobre os meios de comunicação, mesmo em nível local, oferecendo resistência comunitária a um modelo de comunicação hegemônico e global. As redes autônomas, mais do que um aparato técnico, correspondem a um projeto de emancipação tecnopolítica, considerando que “apropriar-se da infraestrutura e tomar decisões sobre seu funcionamento é a maneira mais eficaz de fazer prevalecer quaisquer princípios políticos e morais na rede” (Vicentin, 2016).

Contudo, a apropriação carece de uma etapa anterior, que corresponda à disseminação do conhecimento, técnico e político, a respeito da construção e funcionamento

dessa infraestrutura, uma vez que esse saber ainda é distante de grande parcela da população, especialmente no sul global.

Entre as iniciativas que analiso, as Vedetas, projeto desenvolvido pela MariaLab, faz esse papel e forma mais continuada. Em dois anos de atividades, muitos temas sobre tecnologia e segurança da informação foram abordados. Em 2017, as redes autônomas ocuparam um espaço importante no projeto. O curso de redes autônomas funcionou como metalinguagem para o próprio aprendizado da autonomia. Na rede mesh, ou rede em malha, a arquitetura requer que todos os participantes sejam ativos, construindo uma rede descentralizada (Sinnreich, Graham, & Trammel, 2011). Esse pressuposto coincide com as bases para uma autonomia que requer “interdependência e corresponsabilidade”, ideia que se quer aplicar ao modelo de organização da MariaLab. Os debates suscitados pelas Vedetas fazem ver as disputas de poder emaranhadas na infraestrutura da rede. Ao jogar luz sobre as questões de gênero, evidenciam também outros marcadores sociais da diferença, como raça e classe.

CAPÍTULO 5 - Tecnologia Feminista

No início dessa pesquisa, perguntei de que modo as mulheres estavam se organizando no movimento hacker. Posso responder que a principal forma de organização acontece pela ocupação dos espaços. Seja definindo o tema central de eventos hackers, ocupando um lugar dentre muitas outras discussões sobre TI, segurança e privacidade ou criando organizações feministas, cujo propósito é estimular a participação de mulheres na tecnologia.

A primeira repercussão é torná-las visíveis. Desestruturar a ideia de que tecnologia não é para mulheres, demonstrando que elas estão e estiveram no desenvolvimento da tecnologia da informação desde seu início, são boas no que fazem e são muitas.

Os conflitos decorrentes dessa ocupação fazem parte do debate que se constrói e mostram as arestas ainda existentes nos espaços politizados, que em meio às discussões sobre hackerismo, democracia e mudança social, ainda permanecem resistentes ao debate aprofundado sobre as relações de gênero.

Além da ocupação dos espaços mistos, a criação e fortalecimento de redes feministas, dentro e fora da Internet, têm sido um dos principais propulsores das questões de gênero na atualidade. Entre os casos que apresentamos, a MariaLab, além de construir essa rede de atoras interessadas nas interfaces entre gênero e tecnologia, também tem como objetivo a disseminação e construção de conhecimento.

As atividades com participação exclusiva de mulheres organizadas pelo coletivo têm como objetivo criar espaços seguros e de acolhida, onde as mulheres sintam-se à vontade para compartilhar experiências, perguntar sobre o universo da tecnologia, que para muitas delas ainda é distante, e também estejam seguras para falar sobre os casos de assédio e violência pelos quais possam ter passado. Um exemplo simples, porém significativo dessa atmosfera de confiança e acolhimento, aconteceu em uma das oficinas sobre cultura hacker e feminismo, na qual eu participei como palestrante. Em dado momento, no meio da oficina, uma das mulheres pergunta se alguém tinha medicação para cólicas. Assim mesmo, no meio de uma oficina em que falávamos de segurança da informação. Nós todas que estávamos ali, imediatamente fomos olhar em nossas bolsas a procura de algo que pudesse ajudá-la. Uma das colegas se levantou e ensinou uma massagem que ajudaria a passar a dor. Por alguns minutos, todas que estávamos naquela sala nos movemos para ajudar uma pessoa em uma situação pela

qual todas já tinham passado alguma vez na vida. Algo que, naquele momento foi bastante corriqueiro, para todas seria impensável se algum homem estivesse na mesma sala.

A figura do hacker é acionada em todos esses grupos como símbolo ou sinônimo de transformação, mudança social e tecnológica, e ambos os movimentos, hacker e feminista, compartilham dos valores de autonomia, colaboração e defesa da privacidade e segurança.

No LabHacker da Câmara Federal, assim como outros espaços correlatos, a cultura hacker é exaltada, apresentada com entusiasmo e se identificar como hacker é motivo de orgulho. Essa autoidentificação acontece naquele espaço entre homens e mulheres, principalmente entre aqueles que já interiorizaram a defesa do conceito como algo positivo. Entre os homens, no entanto, essa autoafirmação se dá com facilidade mesmo entre aqueles que não têm nenhuma ligação com a área técnica. No entanto, nas minhas entrevistas com as mulheres, quando pergunto se elas se identificam como hackers, as respostas vêm cheias de ressalvas e acompanhadas de uma justificativa sobre o que entendem ser o hacker. De um lado existe uma resistência em associar-se imediatamente com o conceito por conta dos outros sentidos atribuídos ao termo, relativos a ações criminosas, como informa Haché et al. Mas quero sugerir que essa resistência e a necessidade de afirmar uma definição específica de hacker está relacionada à proposta alternativa que buscam implementar.

Desse modo, quando realizam, por exemplo, uma oficina de criptografia para mulheres, o objetivo não é ensinar um método distinto, nem mesmo mais fácil. Significa que o processo de aprendizado da ferramenta e a troca de experiências no processo olha com mais cuidado para as pessoas que participam. As oficinas que apresentam conteúdo mais técnico têm como premissa criar linguagens que se aproximem do cotidiano e vivência das participantes, do que lhes é conhecido, com uso de analogias, exemplos e dinâmicas que tornem compreensíveis conceitos especializados.

A perspectiva interseccional entra nesse contexto como orientação para métodos e abordagens mais inclusivas. A meta é incluir um público diverso em termos de raça, classe social, identidade de gênero. Nas Vedetas, para que essa diversidade se estabelecesse, ampliar o alcance da divulgação de inscrições de atividades foi o primeiro passo, mas não suficiente. Assim, foram criadas metodologias de seleção de participantes, nas quais os grupos menos privilegiados têm prioridade nas vagas. Para a inclusão das mulheres negras, das moradoras da periferia, das mulheres trans, das mães com crianças pequenas, foi preciso pensar no suporte necessário para que essas mulheres pudessem chegar até os cursos e permanecer ao

longo de todo um dia. Para isso, foi providenciada ajuda de custo para o transporte, alimentação no local que atendesse restrições alimentares e pessoas disponíveis para cuidar das crianças.

Outra barreira de entrada para grupos menos privilegiados no universo da tecnologia é a barreira linguística. Grande parte dos materiais técnicos disponíveis estão em língua inglesa, o que restringe o entendimento e uso de muitos materiais. O esforço de tradução e associação com termos em português é outro trabalho em progresso, assim como a elaboração de manuais e cartilhas autorais, inteiramente em português. A inclusão, portanto, é pensada em múltiplos níveis além do acesso.

A violência e autonomia figuram entre os principais temas. A essas duas temáticas se adicionam as questões de sexualidade. Seja no debate e formulação de estratégias de segurança on-line e/ou autonomia tecnológica, o direito à liberdade sexual é um tema transversal.

Há o desenvolvimento de uma visão crítica sobre as potencialidades das tecnologias e a consciência política dos interesses que constroem a rede. Isso se mostra com mais força na Cryptorave e na MariaLab, até mesmo porque são essas duas iniciativas que permitem um processo continuado de aprendizagem. No Hackathon, a tecnologia foi vista como intermediária para processos de participação social e combate à violência. Nos outros dois casos, a Internet e as tecnologias da informação são reconhecidas como organismos não neutros e, portanto, podem assumir tanto o lugar da resistência como ser aquele onde as violências se proliferam e o debate social é restringido.

A autonomia, em suas várias facetas, é vista como recurso fundamental para a manutenção da independência e liberdade do ativismo. Mas buscam construir uma ideia de autonomia com interdependência e corresponsabilidade, criando meios de apoio para o aprendizado e experimentação, e que em vez de dizer “faça você mesma”, diz “façamos juntas”.

Em suma, o movimento feminista na tecnologia estabelece uma crítica à forma pela qual a ética hacker se estabeleceu na prática e, em contrapartida, fomenta uma “ética hacker feminista”. Isso significa olhar para as comunidades hackers problematizando as relações desiguais baseadas em gênero, mas também em raça, classe social e identidade sexual. Os princípios enumerados por Steven Levy em 1984 orientam para as melhores práticas, tal como deve ser um código de conduta, mas a realidade social desse movimento

reflete as relações de poder hierarquizadas que se estabelecem no mundo real. A seguir, retomo alguns princípios da ética hacker e procuro enunciar como as feministas se posicionam de acordo com esses valores.

“Acesso a computadores e a qualquer coisa que possa te ensinar algo sobre a forma como o mundo funciona deveria ser ilimitado e total”.

Não há discordância sobre a necessidade do acesso ao computador e à Internet em uma sociedade globalizada, na qual a informação e a conexão em rede tornam-se elementos centrais. Hackerspaces e eventos de tecnologia são maneiras de proporcionar o acesso à tecnologia e também ao debate em torno dela. Mas o simples *“acesso a computadores e a qualquer coisa que possa te ensinar algo sobre a forma como o mundo funciona”* não é condição suficiente para a inclusão digital e social. Os espaços abertos e livres que não criam políticas de acolhida e métodos de aprendizagem que considerem públicos diversos, acabam por se tornar um “clubinho de amigos”, como disse uma de minhas entrevistadas.

“Toda informação deve ser livre”.

Entre os princípios da cultura hacker, este é o mais relevante. É com base nele que se desenvolvem o SL, o movimento de dados abertos e os inúmeros projetos colaborativos, cujo objetivo é o compartilhamento de conhecimentos. A ética hacker feminista também coloca esforços sobre esse princípio e trabalha pelo desenvolvimento de metodologias de aprendizagem que torne esse processo mais inclusivo.

“Desconfie da Autoridade – Promova a Descentralização”.

A horizontalidade tem sido o modelo de organização que a cultura hacker, assim como o feminismo, procura privilegiar, desencorajando estruturas hierárquicas e promovendo ações distribuídas que possam se multiplicar por outros lugares. Mas algumas formas de autoridade continuam a ser reivindicadas, mesmo que de forma não explícita, como domínio sobre o conhecimento técnico. E o viés de gênero também se manifesta nesses casos. Os relatos das mulheres mencionam a pressão para provarem suas capacidades nos cursos técnicos, faculdade ou no trabalho. Entre aquelas que não se formaram em áreas da tecnologia e ciências exatas, o domínio masculino pode ser percebido nos coletivos ativistas, quando todo o trabalho técnico era feito por homens e elas se tornavam dependentes disso para o

desenvolvimento de seus próprios projetos.

“Hackers devem ser julgados por seus hacks, não por critérios falsos como escolaridade, idade, raça ou posição social”.

Escolaridade, idade, raça ou posição social não são critérios falsos. São critérios socialmente construídos e em pleno funcionamento na sociedade, constituindo marcadores sociais da diferença. Não considerá-los, como determina esse princípio, tem sentido inverso e reforça desigualdades. Gênero nem mesmo é mencionado, dada a invisibilidade dessa questão na cultura hacker. O preceito reforça a meritocracia e, com isso, a individualização. Ou seja, atribui aos esforços individuais o posicionamento dos sujeitos na hierarquia dos “melhores hacks”. As feministas lidam com essas questões através do reconhecimento da interseccionalidade e os entrecruzamentos dos diversos modos de opressão. Ao fazerem isso, incluem, nas estratégias e métodos de organização, diretrizes que produzam ações afirmativas.

“Computadores podem mudar sua vida para melhor”

“Como a lâmpada de Aladdin, você poderia fazê-lo atender aos seus anseios”

Os dois últimos princípios se complementam e podem ser compreendidos como o potencial de transformação das tecnologias e a emergência da apropriação. É nesse sentido que as éticas hacker e feminista estão em acordo. Desde o início da cultura hacker no Brasil, nos primeiros anos do movimento SL, a associação da tecnologia livre a mudança social se fez presente. Contudo, essa articulação não se deu de forma mágica, como a menção à “lâmpada de Aladdin” sugere. Foi através da militância, conexões políticas, aderência aos partidos e governos de esquerda que o SL e a cultura digital alcançaram posição de política pública e puderam alavancar muitas iniciativas na sociedade civil, como estas que relato nesta tese. É notável que a expansão dessas políticas em prol da cultura livre e digital se deram durante os governos petistas, com mais ênfase nos dois mandatos do ex-presidente Lula (2003 – 2010).

Da mesma forma, as políticas voltadas para as mulheres também ganharam força nesse período e, assim como SL, foram pautadas pela militância feminista em suas articulações com o poder público. É nesse contexto que se cria a Secretaria de Políticas para Mulheres da Presidência da República, órgão que influenciou a criação de diversas outras secretarias da mulher e pró-equidade no poder legislativo (câmara e senado) e no poder executivo em diversas cidades e estados.

Gênero e tecnologias livres foram temas que se fortaleceram durante os governos Lula e Dilma, por andarem juntos com a abordagem progressista para as políticas públicas implementada nesse período. A conjuntura que se performou após o afastamento definitivo da presidenta Dilma Roussef, em abril de 2016, e ascensão de grupos políticos alinhados com a direita conservadora, ameaça a continuidade e os avanços nas políticas dos dois campos. A política do software livre foi abandonada e há uma adesão crescente a modelos e softwares proprietários para comunicação e gestão pública. As secretarias das mulheres foram desmontadas e as poucas que resistem não tem o mesmo aporte financeiro e político que antes permitia seu funcionamento.

O contexto atual coloca-se como um desafio para os movimentos sociais de uma forma geral. Diante de um cenário de perda da garantia de direitos e o ataque maciço aos direitos humanos, as propostas autonomistas ganham força. Entre os grupos que atuam na interface do ativismo político e a tecnologia, a autonomia também reflete sobre a forma como pensamos e construímos a tecnopolítica.

No âmbito dos feminismos vem ganhando força a proposta das Tecnologias Feministas. Acima de tudo, esse é um movimento de produção de conhecimento, que reflete sobre o papel das tecnologias da informação, propagando a discussão sobre direitos humanos e Internet. Nesse sentido, o movimento extrapola fronteiras e se conecta mundo afora com iniciativas que levantam a mesma problemática e questionam o funcionamento da governança da Internet e os interesses a ela atrelados.

Apesar do compromisso com a equidade de gênero aparecer dentre as premissas dos principais documentos internacionais que dizem respeito à sociedade da informação (Cúpula de Genebra 2003, Túnis 2005 e as edições do IGF), o cenário de invisibilidade das mulheres se repete na composição dos organismos ligados à governança da Internet.

As mulheres não estão ausentes nessas esferas, mas são subrepresentadas nas instâncias de deliberação e decisão, onde se estabelecem as relações de poder. A hegemonia masculina, que observamos em grande parte das posições de poder no mundo, não é definida de forma explícita, mas se sustenta sob o argumento da universalidade, sob o qual as decisões políticas devem ser tomadas com base em um sujeito abstrato para que dessa forma não se privilegie um ou outro grupo. Jensen (2013) argumenta que

a hegemonia masculina e o patriarcado se perpetuaram nas arenas políticas e econômicas ao não chamar a atenção para si mesmos como perspectivas hierárquicas e de gênero. Na verdade, eles afirmam uma visão universal, mas esta visão, longe de ser universal, é informada por pontos de vista bastante específicos e hábitos de percepção (JENSEN, 2013, p.55)

A mesma lógica que hierarquiza homens e mulheres, também segmenta norte e sul global, brancos e pretos, ricos e pobres, entre outros marcadores da desigualdade, pois ao estipular dois grupos, o binarismo os coloca em oposição e disputa. Mais do que um olhar voltado para as mulheres, que impulse a maior participação delas nas arenas de decisão, e a inclusão digital e social das mesmas, aplicar uma perspectiva de gênero ao processo de governança da Internet inclui compreender o desequilíbrio de forças que se constituiu historicamente calcado em desigualdades de gênero, raça e classe social, e atuar para que se implementem políticas que regulem a balança. Somente dessa forma, a governança da Internet pode constituir-se como um processo realmente democrático. O que Jensen observa no âmbito macro da governança da Internet é o mesmo que acontece em nível micro, nas comunidades de tecnologia no mundo todo.

A Tecnologia Feminista é pautada pela inclusão, mas ao mesmo tempo pela resistência. As atoras no meu campo de estudo buscam ser incluídas nos espaços de tecnologia, sejam profissionais ou ativistas, mas não querem reproduzir a mesma dinâmica. Procuram, assim, criar ambientes que tenham como premissa a acolhida e o autocuidado, valorizando o protagonismo das mulheres. A ideia de “hackear o patriarcado” sintetiza o ímpeto por produzir mudanças que desestabilizem as estruturas de opressão e desigualdade.

O conceito começa a ser construído e vem sendo representado por projetos de infraestruturas autônomas, como a servidora Vedetas e o Laboratório de Redes Autônomas. Outros projetos na mesma linha estão sendo desenvolvidos pelo mundo, especialmente na América Latina, demonstrando um potencial da região para a questão.

Desdobramentos de pesquisas sobre gênero e tecnologia no âmbito das tecnologias da informação e Internet têm nas tecnologias autônomas e feministas um importante caminho a ser desenvolvido. Algumas questões já podem ser enunciadas nesse campo: Como as infraestruturas feministas se posicionam no debate a respeito do domínio geopolítico praticado na Internet? De que forma contribuem para a formação de redes seguras para apoio de mulheres vítimas de violência ou na garantia de direitos reprodutivos? A construção dessas redes e infraestruturas pode contribuir para o fortalecimento do feminismo latino-americano?

No que diz respeito à inclusão, de que forma o desenvolvimento de metodologias de aprendizagem mais inclusivas aproxima outros grupos marginalizados, como portadores de necessidades especiais e transtornos neurológicos? E no caso das mulheres populares e camponesas, como essas redes autônomas feministas podem diminuir distâncias e colaborar para a produção cultural e agroecológica?

Essas questões derivam de projetos e ideias já iniciadas, que antes de tudo produzem um manifesto sobre que tipo de tecnologia queremos. Se na década de 1970 foi preciso que as feministas afirmassem que o “pessoal é político” como forma de defenderem as pautas de gênero na agenda do movimento de esquerda e progressista, neste momento, quando a vida cotidiana e o ativismo político estão imbricados na tecnologia, a atual geração do feminismo vem reiterar que tecnologia também é política, e ambas podem ser feministas.

REFERÊNCIAS

- A ORIGEM DOS HACKERS. Documentário que mostra a origem dos hackers, desde o domínio das linhas telefônicas nos anos 70 até os dias de hoje. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cgI1pesO1do>> Acesso em: 15 de fevereiro de 2014.
- ABDO, A. H. Descentralização e criptografia no combate à vigilância e controle. In: III Simpósio Internacional LAVITS: Vigilância, Tecnopolíticas, Territórios. **Anais...** Rio de Janeiro, Brasil, 2015.
- ALEMANY, Carme. Violência. In: HIRATA, Helena et al. **Dicionário Crítico do Feminismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2009.
- ALVAREZ, Sonia. A “Globalização” dos feminismos latino-americanos: tendências dos anos 90 e desafios para o novo milênio. In: ALVAREZ, Sonia; DAGNINO, Evelina; ESCOBAR, Arturo (Orgs.). **Cultura e Política nos Movimentos Sociais latino-americanos**: Novas Leituras. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2000.
- ALVAREZ, Sonia. Engajamentos ambivalentes, efeitos paradoxais: movimentos feminista e de mulheres na América Latina e/em/contra o desenvolvimento. **Revista Feminismos**, v.2, n.1 jan. - abr. 2014 (a), pp. 57-77.
- ALVAREZ, Sonia. Para além da sociedade civil: reflexões sobre o campo feminista. **Cadernos Pagu**, n. 43, jan-jun 2014 (b), pp.13-56.
- BORTZ, Gabriela. El hackatón como metodología de producción de bienes informacionales. Limitaciones y desafíos en la producción de aplicaciones de software para la resolución de problemas sociales y ciudadanos. **Hipertextos**, Buenos Aires, v.1, n.1, jul-dez 2013.
- BRASIL. Lei de Acesso à Informação: Cartilha de Orientação ao Cidadão. Câmara Federal. Centro de Documentação e Informação. Edições Câmara, Brasília, DF, 2012. 31p.
- BRASIL. Lei nº 12.527, de 18 de novembro de 2011. Diário Oficial da União. Poder Executivo, Brasília, DF, 18 de nov. 2011. Edição extra, Seção 1, p.1.
- BRASIL. Resolução nº 49 de 2013. Diário da Câmara Federal. Poder Legislativo, Brasília, DF, 18 de dez. 2013. Ano LXVIII, supl. ao nº 255. p. 3-4.
- BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero**: feminismo e subversão da identidade. Trad. Renato Aguiar. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- CASTAÑO, C.; MARTÍN, J.; VÁZQUEZ, S.; CANTOS, J. La brecha digital de género: acceso, uso y habilidades. In: Castaño C. (org.) **La segunda brecha digital**. Ediciones Cátedra, Madrid, 2008.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.
- CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança**: Movimentos sociais na era da internet. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2013.
- CASTRO, Bárbara. **Revisitando o ciborgue**: desafios teóricos e metodológicos da pesquisa em gênero e tecnologia. *Communicare*, v. 14, p. 60-74, 2015.
- CASTRO, Bárbara Geraldo de. **Afogados em contratos**: o impacto da flexibilização do trabalho nas trajetórias dos profissionais de TI. 388f. Tese (doutorado) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Unicamp, 2013.

- CASTRO, Bárbara. Mothering and Fathering in Flexible and Precarious Working Contexts: The Brazilian IT Sector Case. **International Journal of Gender, Science and Technology**, v. 6, p. 125-143, 2014.
- CASTRO, Bárbara. Gênero e Flexibilização do Trabalho: uma análise do setor de TI. Ariús: **Revista de Ciências Humanas e Artes (UFCG)**, v. 17, p. 28-45, 2011.
- COCKBURN, Cynthia. **Machinery of Dominance**: women, men and technical know-how. London: Northeastern University Press, 1985.
- CODING RIGHTS; INTERNETLAB. Violências contra mulher na internet: diagnóstico, soluções e desafios. Contribuição conjunta do Brasil para a relatora especial da ONU sobre violência contra a mulher. São Paulo, 2017.
- COLEMAN, Gabriella. Code is speech: legal tinkering, expertise, and protest among free and open source software developers. **Cultural anthropology**, v. 24, n. 3, p. 420-454, jul. 2009.
- COLEMAN, Gabriella. Hacker politics and publics. **Public culture**, v. 23, n. 3, p. 511-516, 2011.
- COLEMAN, Gabriella. Hacker. In: **The Johns Hopkins Guide to Digital Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014.
- COLEMAN, Gabriella. MIT TECHNOLOGY REVIEW. Geeks are the New Guardians of our Civil Liberties. Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/s/510641/geeks-are-the-new-guardians-of-our-civil-liberties/>>. Acesso em: 20 mai 2015.
- COSTA, Eliane. **Jangada Digital**: Gilberto Gil e as políticas públicas para a cultura das redes. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2011.
- CRENSHAW, Kimberlé. Documento para o Encontro de Especialistas em Aspectos da Discriminação Racial relativos ao Gênero. In: **Estudos Feministas**, 10(1). Florianópolis, 2002. pp 171188.
- DEFILIPPI, P., TRÉGUER, F. (2014). Expanding the Internet Commons: The Subversive Potential of Wireless Community Networks. **Journal of Peer Production**. Acesso em 24 nov. 2016. Disponível em <<http://peerproduction.net/wp-content/uploads/2015/01/De-Filippi-Tr%C3%A9guer-Expanding-the-Internet-Commons-with-Community-Networks.pdf>>
- Dossiê: A quarta onda do feminismo. **Cult**. São Paulo, n.219, ano 19, dez. 2016.
- EVANGELISTA, Rafael de Almeida. **Traidores do movimento**: política, cultura, ideologia e trabalho no Software Livre. 2010. 250f. Tese (doutorado em Antropologia Social) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2010.
- FACCHINI, Regina; FRANÇA, Isadora. Apresentação Dossiê: feminismos jovens. **Cadernos Pagu** n.36, janeiro-junho de 2011, pp. 9-24.
- FAUSTO-STERLING, A. Dualismos em duelo. **Cadernos Pagu**. 17,18, 2001-2.
- FELIZI, Natasha; VARON, Joana; SHIRAKAWA, Fernanda; RENNÓ, Raquel. (2016) Safer Nudes! A Sex y Guide to Digital Security. **Sexuality, Sexual and Reproductive Health and Rights, and the Internet**, v. 22, n.1, pp. 36-37. Acesso em 10 out 2016. Disponível em <<http://arrow.org.my/wp-content/uploads/2016/08/AFC22.1-2016.pdf>>

- FONSECA, Felipe Schmidt. **REDELABS**: laboratórios experimentais em rede. 2014. 106f. Dissertação (mestrado em Divulgação Científica e Cultural). Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2014.
- GNU. What is free software?. Disponível em: <<https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>. Acesso em: 29 jan 2016.
- HACHÉ, Alex; CRUELLS, Eva; BOSCH, Núria Vergés. Eu programo, tu programas, ela hackea: mulheres hackers e perspectivas tecnopolíticas. In: **Internet em código feminino**: teorias e práticas. 1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires : La Crujía, 2013.
- HACKATHON DE GÊNERO. LabHacker Câmara Federal. 14 maio 2014. 2h15'04". Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ahVZ_oh_-zg> Acesso em: 05 dez 2014.
- HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue. Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org./trad.) *Antropologia do ciborgue*: as vertigens do pós-humano. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. p.33 – 118.
- HIMANEN, Pekka. **The hacker Ethic and the Spirit of the Information Age**. New York: Random House, 2001.
- HIRATA, Helena. Gênero, classe e raça Interseccionalidade e consubstancialidade das relações sociais. **Tempo Social, revista de sociologia da USP**, v. 26, n. 1, pp. 61-73.
- JENSEN, Heike. Whose internet is it anyway? Shaping the internet – feminist voices in governance decision making. **Global Information Society Watch**, 2013, pp. 55 - 59
- KERGOAT, Daniele. O cuidado e a imbricação das relações sociais. In: ABREU, Alice; HIRATA, Helena; LOMBARDI, Maria Rosa (Orgs.). **Gênero e Trabalho no Brasil e na França**: perspectivas interseccionais. São Paulo: Boitempo, 2016, pp. 17-26.
- LABHACKER Câmara Federal. Projetos Hackathon. Disponível em:<<http://labhackercd.net/Hackathon.html#Hackathons>> Acesso em: 20 fev 2015.
- LEVY, Steven. **Hackers**: Heroes of the Computer Revolution. Nova Iorque: Dell Publishing, 1984.
- MAXIGAS. Hacklabs and hackerspaces: tracing two genealogies. **Journal of Peer Production**, v.2, jul. 2012. Disponível em <http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-hackerspaces/>. Acesso em 13 jan 2015.
- MOAWAD, Nadine. One and the other: Fighting Online Misogyny, Fighting a Corporatised Internet. **Sexuality, Sexual and Reproductive Health and Rights, and the Internet**, v. 22, n.1, p 6-8. Acesso em 10 out. 2016. Disponível em: <<http://arrow.org.my/wp-content/uploads/2016/08/AFC22.1-2016.pdf>>
- NISSENBAUM, Helen. Hackers and the Contested Ontology of Cyberspace. **New Media and Society**, v. 6, n.2, p.195-217, abr. 2004.
- PAZ, Mônica de Sá Dantas. **Mulheres e tecnologia**: hackeando as relações de gênero na comunidade software livre do Brasil. Salvador, 2015. 300 f. Tese (doutorado) – Pós-graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, 2015

- PORTAL E-DEMOCRACIA. Projetos em andamento. Disponível em:<
http://edemocracia.camara.gov.br/web/laboratorio-hacker/wiki/-/wiki/Main/In%C3%ADcio#.VRmhW_nF_1Y>. Acesso em: 05 jan 2015.
- PRECIADO, Beatriz. **Manifesto contrassexual**. Maria Paula Gurgel Ribeiro (trad.). São Paulo: n-i edições, 2014.
- PRECIADO, Beatriz/Paul. **Testo Yonqui**: sexo, drogas y biopolítica. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Paidós, 2017.
- RAYMOND, Eric. **How to Become a Hacker**. Disponível em:
<<http://www.catb.org/esr/faqs/hacker-howto.html>>. Acesso em: 02 ago 2014.
- SASSEN, Saskia. Towards a Sociology of Information Technology. In: **Current Sociology**, v. 50, n.3, pp. 365-388, 2002.
- SASSEN, Saskia. Electronic Markets and Activist Networks: The Weight of Social Logics in Digital Formations. In: **Digital Formations: New Architectures for Global Order**. Eds. Robert Lantham and Saskia Sassen. Princeton University Press, 2004.
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu. Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo. **Revista USP**, v.1, pp. 28-39, 2010. Disponível em: <>. Acesso em 25 fev 2014.
- SCHMIDT, Sarah Costa. **Casa da Cultura Digital**: reflexões e ideias que circulam entre trabalho, cultura e ideologia. 2015. 116f. Dissertação (mestrado em Divulgação Científica e Cultural). Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. 2015.
- SINNREICH, A., Graham, G., & Trammel, A. Weaving a New 'Net: A Mesh-Based Solution for Democratizing Networked Communications. **The Information Society**, v.27, n.5, pp. 336–345.
- STRAUSS, A. L. **Qualitative analysis for social scientists**. New York and Cambridge: Cambridge University Press, 1987.
- TORRES, Aracele Lima. **A tecnoutopia do Software Livre**: uma história do projeto técnico político do GNU. 2013. 205f. Dissertação (mestrado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2013.
- TOUPIN, Sophie. Feminist hackerspaces: The Synthesis of Feminist and hacker Cultures. **Journal of Peer Production**, v.5, out. 2014. Disponível em
<<http://peerproduction.net/issues/issue-5-shared-machine-shops/peer-reviewed-articles/feminist-hackerspaces-the-synthesis-of-feminist-and-hacker-cultures/>>. Acesso em 23 dez 2014.
- VALENTE, Mariana Giorgetti; NERIS, Natália; RUIZ, Juliana Pacetta; BULGARELLI, Lucas. **O Corpo é o Código**: estratégias jurídicas de enfrentamento ao revenge porn no Brasil. São Paulo: InternetLab, 2016..
- VASCONCELLOS, Bruna. **Da feminização à politização do cuidar**: as mulheres do Sul na construção de alternativas sociotécnicas. 251f. Tese (doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Política Científica e Tecnológica, Instituto de Geociências. Unicamp, Brasil, 2017.

- VICENTIN, Diego. Governança da internet, infraestrutura e resistência. In: IV Simposio Internacional LAVITS: ¿Nuevos paradigmas de vigilancia? Miradas desde América Latina. **Anais...** Buenos Aires, Argentina, 2006.
- WAJCMAN, Judy. **TechnoFeminism**. UK: Polity Press, 2004.
- ZUBOFF, Shoshana. Big other: Surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. **Journal of Information Technology**, 30, 75–89, 2015.

ANEXO

Lista de Hackerspaces no Brasil compilada pelo Garoa Hacker Clube

Nome	Cidade	Site/página
Oxe Hacker Club	Maceió	http://www.oxehc.com.br
Mandacaru Hackerspace	Feira de Santana	https://www.facebook.com/MandacaruHS
Zeroum Hackerspace	Jequié	https://www.facebook.com/zeroum.hackerspace http://zeroum.tk
Raul Hacker Club	Salvador	http://raulhc.cc
[ForHacker]space (provisório)	Fortaleza	https://www.facebook.com/groups/hackerspacece
Calango Hacker Club	Brasília	http://www.calango.club
Pixa Hacker Clube	Vitória	https://www.facebook.com/pixahc
Cora Hacker Clube	Goiânia	https://www.corahacker.org
Área 31	Belo Horizonte	http://www.area31.net.br
CG Hackspace	Campina Grande	http://cghackspace.org
Teresina Hacker Clube	Teresina	http://teresinahc.org/
GaragemHacker	Curitiba	http://garagemhacker.org
Hackerspace Maringá	Maringá	http://hackerspacemaringa.org
Área 21 Hacker Clube	Rio de Janeiro	http://www.area21.rio
Carioca Hackerspace	Rio de Janeiro	https://www.facebook.com/CariocaHackerSpace
Rio Hacker Space	Rio de Janeiro	https://www.facebook.com/RJHackerSpace
Hackerspace Natal	Natal	https://www.facebook.com/HackerspaceNatal
MateHackers	Porto Alegre	http://matehackers.org

Laboratório Hacker	Santiago	http://laboratoriohacker.org
Tarrafa Hackerspace	Florianópolis	http://tarrafa.net
Concas Hackerspace	Concórdia	http://concas-hacks.org
XAP Hackerspace	Chapecó	http://xap-hacks.org/
Laboratório Hacker de Campinas (LHC)	Campinas	http://lhc.net.br
Baia Hacker	Itu	https://baiahacker.space
SJC HackerClube	São José dos Campos	http://sjchackerclube.com.br
Capivara Hackerspace	São José do Rio Preto	http://capivara.space/
Fundação Hackerspace	São Paulo	http://fundacao.cc/wiki (link quebrado - hackerspace inativo?)
Garoa Hacker Clube	São Paulo	http://garoa.net.br
ABC Makerspace	São Bernardo do Campo	http://abcmakerspace.github.io
ABC Open Space	Santo André	http://abcopenspace.github.io/ABCOpenSpace