



## Por uma genealogia da cena hacker brasileira

Ana Carolina Estorani Polessa<sup>1</sup>

## RESUMO

Este artigo busca apresentar os resultados de uma pesquisa investigativa, com o objetivo primordial de oferecer uma pequena base para estudos mais consistentes dedicados a detalhar e compreender a genealogia e peculiaridades da primeira geração de hackers brasileiros em meados da década de 1980. A cena hacker brasileira faz parte da chamada "Cultura Hacker" que se expandia em diversos países do mundo neste período, porém a literatura científica sobre o desenvolvimento desta comunidade no Brasil neste período é escassa. Para tanto, este artigo desenvolve uma pequena referência que ajuda a entender e construir o perfil do hacker brasileiro, de acordo com a realidade e as adversidades encontradas por esta primeira geração de hackers no país.

Palavras-Chave: Hacker, genealogia, cultura, cyberpunk, underground.

Recebido em 27/06/2017

Aceito para publicação em 12/12/2017

DOI: <https://doi.org/10.25067/s.v21i2.16761>

## Introdução

Nas últimas décadas diversos estudos se dedicaram a compreender a origem e o desenvolvimento tanto da chamada "Cultura Hacker" quanto da "Ética Hacker" em seus mais variados aspectos. Para deixar claro ao leitor a forma ao qual o termo "Cultura hacker" é utilizada neste artigo, deve-se ficar claro que geralmente a utilização desta expressão faz referência ao livro *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*<sup>2</sup> de Steven Levy publicado em 1984.

Como base para seu trabalho, o autor utilizou a narrativa do *Tech Model Railroad Club* também conhecido como TMRC, um grupo de estudantes e

---

<sup>1</sup> Mestre em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Especialista em História do Brasil e Diversidade Cultural pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Licenciada em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Juiz de Fora. E-mail para contato: [polessaa@gmail.com](mailto:polessaa@gmail.com).

<sup>2</sup> Lançado em português em 2012 pela editora Évora com o título "Os Heróis da Revolução".

projetistas que partilhavam o interesse comum de reconstruir réplicas de determinados modelos de trens, por diversão, por valores históricos e sentimentais nas dependências do MIT<sup>3</sup> (LEVY, 1984).

Tal grupo, teria ampliado a aplicabilidade do hacking para outros projetos nos setores de engenharia e informática, estando envolvidos por exemplo nas primeiras pesquisas de inteligência artificial, no desenvolvimento das primeiras plataformas de ensino online na década de 1960 e até mesmo no aperfeiçoamento da *Advanced Research Projects Agency Network* ou simplesmente ARPANET conhecida como a primeira rede de computadores capaz de realizar trocas informações (LEVY, 2012; SILVA, 2016).

O TMRC seria para Sterling (2004, p.20) uma parte dos “programadores autênticos”, que teriam dado origem a uma tradição de engenharia e programação, que deu lugar a Cultura Hacker e do código aberto.

Certamente, uma das maiores contribuições do TMRC, foi estruturar a chamada “Ética Hacker”, uma série de valores que começaram a ser desenvolvidos ainda na década de 1960, mas vieram a público em 1984 justamente neste livro de Steven Levy.

Os pontos desta Ética segundo Levy (2012, p.27), se referem a tópicos como a necessidade de manter as informações acessíveis e livres, promover a descentralização além dos benefícios e demonstrar os benefícios da boa utilização dos computadores e de boas práticas de programação para a sociedade como um todo.

Posteriormente, no final da década de 80, início da década de 90 alguns grupos com perfis cyberpunks e criptopunks, em especial de fora do meio acadêmico, ampliaram os debates da ética para: “Não roubar os dados de outras pessoas, não ‘bagunçar’ dados alheios e disponibilizar dados públicos, proteger os dados privados” (CCC, 1989; ASSANGE, 2013) , dando uma maior flexibilidade para a atuação da prática hacker, em especial para os hacktivistas.<sup>4</sup>

Apesar de Steven Levy ter apresentado a ética na década de 1980, ela começou a ser estruturada na década de 1960, quando segundo Mungo (1993) empresas e organizações passaram a controlar os dados e limitar o acesso de pessoas que pudessem entrar em seus sistemas.

Este é um período que segundo o autor, idealistas da cena hacker

---

<sup>3</sup> *Massachusetts Institute of Technology*

<sup>4</sup> Ativismo praticado por hackers.

passaram a questionar sobre o poder da informação e que uma revolução por meio dos computadores seria bem-sucedida quando dados de todas as pesquisas disponíveis estivessem acessíveis para qualquer pessoa. (MUNGO, 1993; SILVA, 2016)

A comunidade hacker, compreendia que o objetivo de definir a ética não era definir o que era um hacker. Eles sabiam muito o que era. O hacker é compreendido por eles próprios como pessoas capazes de enxergar como suas habilidades (reais) podem tornar a tecnologia mais dinâmica. Transformando necessidades do “mundo real” em softwares e hardwares que suprissem tais demandas com mais precisão.

Do ponto de vista de Sterling (1993) *"os verdadeiros hackers podem precisar 'quebrar' sistemas de computadores particulares para saciar sua sede de conhecimento. Mas suas explorações intelectuais são inofensivas"*, argumenta ele, e *"não devem incidir em sanções penais"*.

A ética busca esclarecer a moral, a partir de seus traços e fundamentar a moralidade, aplicando-a em diferentes âmbitos da vida social (nesse caso da comunidade hacker). Os resultados de tais esclarecimentos e fundamentações buscam uma moral crítica ao invés de uma mera sujeição à um código.

A ética neste caso, pode ser vista como um jogo de poder desenvolvido pelos hackers em tentativas de legitimar seu discurso dentro da sociedade e universalizar a prática e a postura do hacking ético em especial a partir da década de 1980, quando houve a explosão de notícias e matérias na imprensa atribuindo e reduzindo o hacker a um “invasor de sistemas”.

Estes debates éticos têm reflexos inclusive no Brasil: a primeira geração de hackers brasileiros, fundaram uma editora com principal intuito de difundir a boa prática de programação e a ética hacker no país ainda na década de 80. (SILVA, 2016)

Mas além destes debates envolvendo a “ética”, a própria definição de “Cultura Hacker” apresentada pelo jornalista Steven Levy na década 80 a partir de seu contato com a comunidade de hackers que se desenvolveu na área acadêmica e no setor de pesquisas do TMRC nos Estados Unidos atualmente é tensionada.

Pesquisadores europeus como Alberts e Oldenziel (2014) criticam o fato da “cultura hacker ser lida como uma história americana, que por extensão clama por universalidade”, reforçando a necessidade de se compreender o *hacking* a partir da motivação dos próprios indivíduos.

Para Castells (2003, p.34):

*A cultura da Internet é a cultura dos criadores da Internet. Por cultura entendo um conjunto de valores e crenças que formam o comportamento; padrões representativos de comportamento geram costumes que são repetidos por instituições, bem como organizações sociais informais. Cultura é diferente de ideologia, psicologia ou representações individuais. Embora explícita, a cultura é uma construção coletiva que transcende preferências individuais, ao mesmo tempo em que influencia as práticas das pessoas no seu âmbito, neste caso os produtores/usuários da Internet.*

Pela definição de Castells (2003) a “Cultura Hacker” é vista como a integração de subculturas de um universo hacker muito mais vasto, que engloba diversas culturas hackers relacionadas a tradições geográficas e históricas muito próprias, com perspectivas, construções e trajetórias específicas a cada uma destas comunidades. (CASTELLS, 2003).

Com estes pontos (da Cultura e da ética hacker) minimamente definidos nesta parte introdutória, compreende-se que o esforço deste artigo está em desenvolver uma referência inicial que ajude a reconstruir a história e o perfil do hacker brasileiro da década de 1980, como parte desta Cultura Hacker (CASTELLS;2003) que ganhava força e se popularizava em diversas regiões do mundo durante este período.

Uma vez que trabalhos sobre a origem da cena hacker brasileira da década de 1980 são verdadeiramente escassos, os dados deste artigo foram obtidos a partir de um recorte de dissertação de mestrado<sup>5</sup>, baseada em uma pesquisa investigativa em jornais e revistas da época feita com intuito de reconstruir parte desta história. Como destaca Alexandre (2004, p.123).

O processo histórico é contínuo, porém não linear. Ele não pode ser comparado a uma linha reta, pois possui avanços e recuos, mudanças de rumos, idas e vindas. Os acontecimentos de hoje possuem relações com os fatos

---

<sup>5</sup> SILVA, A.C.E.P; **Societas Anonymus: a construção política e social do hacker.** Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, Juiz de Fora, 2016.

passados, as rupturas históricas não surgem da noite para o dia, mas sim através de um lento e gradual processo, o qual chamamos de histórico.

Espera-se que não apenas a Cultura hacker, mas que também o perfil do hacker brasileiro seja melhor estruturado, a partir de sua própria narrativa e história, permitindo pesquisas mais consistentes sobre o tema.

A influência do modelo fechado e as limitações técnicas no setor de informática

A comunidade hacker brasileira começou a se formar entre 1981-1984 e era mais fechada e limitada a empresas, universidades e pessoas com maior poder aquisitivo, uma vez, que estes indivíduos podiam pagar por melhores equipamentos e também cursos de inglês e informática, que na época eram muito caros, ainda que por essência, a comunidade hacker seja baseada em motivações individuais fundamentadas em experimentação, curiosidade e estudo.

Durante esta pesquisa inicial, percebe-se que boa parte das informações colhidas apontavam que a cena hacker esteve mais concentrada na região de São Paulo, apesar de estimativas do final da década de 1980 de que haviam por volta de 10.000 computadores pessoais espalhados pelo país e cerca de 300 hackers, crackers<sup>6</sup> e phreakers<sup>7</sup> em atividade somente em São Paulo, associados a diversos grupos via BBS<sup>8</sup>. (ESTADO DE SÃO PAULO, 1988).

O que teria feito com que a cena hacker brasileira deste período fosse tão discreta, pode estar atrelado a fatores como as barreiras e limitações técnicas do setor de informática desta época.

O primeiro destes fatores é que enquanto ocorria o início do período da revolução da tecnologia da informação (CASTELLS, 2003), o Brasil ainda estava vivenciado a Ditadura Militar (1964–1985), o que aparentemente levou o país a ter uma estrutura de modelo fechado no setor de tecnologia e pesquisa,

---

<sup>6</sup> Indivíduo que pratica o cracking (quebra) de um sistema, de forma ilegal e sem relação com a ética hacker.

<sup>7</sup> Associados a uma variação dos Hackers de telefonia, considerados uma das bases da Cultura hacker.

<sup>8</sup> Os *Bulletin Board System* (BBS) são Softwares que permitem a conexão via telefone do computador a um baixo custo e de maneira simples, permitindo a troca de informações e aplicativos. Muito utilizados entre 1970-1990, sendo considerada a primeira comunidade *online* não militar.

por muito anos.

Algo bem diferente do que ocorreu nos Estados Unidos por exemplo, o que certamente compromete uma análise baseada em tal modelo, sem que seja de forma comparativa.

Segundo Pekka Himanen (2001, p. 72) o modelo fechado não permitia iniciativa crítica, atos que poderiam tornar uma atividade mais criativa e autocorretiva.

O modelo aberto, adotado pelo governo estadunidense como estratégia militar durante o período da Guerra Fria (SILVA, 2016) é uma das principais bases do modelo de fonte aberta, na qual pesquisadores compartilham e divulgam seus trabalhos abertamente para que sejam utilizados livremente, opondo-se ao modelo fechado que só permite pouco ou nenhum acesso às informações, sendo este considerado um modelo ditatorial (HIMANEN, 2001).

Um indício da força do modelo fechado no Brasil, pode ser identificado quando são analisados os primeiros passos na formação das redes acadêmicas do país, que teriam ganhado força a partir de 1982.

É o que aponta o trabalho de Carvalho (2006, p.64) detalhando o lançamento do projeto “Ciranda” da Embratel caracterizado como:

*um projeto piloto de uma rede de serviços de informações, restrito aos funcionários da empresa, que, para viabilizá-lo, colocou microcomputadores compartilhados para acesso em seus escritórios e financiou a aquisição de microcomputadores Prológica CP-500 (e modems) para os funcionários participantes instalarem-nos em suas casas, para uso próprio e de suas famílias.*

Em 1984, ainda segundo Carvalho (2006) a Rede Nacional de Comutação de dados (RENPAAC), ou “cirandão” entrou em operação, visando o grande público que passara a adquirir computadores pessoais, mas não teve uma boa adesão.

Para Carvalho (2006, p.65) “Os nomes das redes de serviços da Embratel (Ciranda e Cirandão) valiam-se da metáfora da colaboração e da união, como ocorre em um jogo compartilhado”. No entanto:

*Os esforços de criação de redes, na época, tinham sempre a preocupação de, apesar da metáfora descentralizadora da rede, fixar algum tipo de “centro” em território nacional, controlado e operado por nacionais, alinhados com a perspectiva estratégica de produzir conhecimento local. No Brasil, havia cerca de mil bases de dados, porém, menos de 8% estavam disponíveis para acesso público (BRASIL, 1984, p. 79). Para despertar o interesse pelo Cirandão, era necessário tornar disponível o acesso às informações das bases de dados existentes no Brasil, tarefa na qual a Embratel encontrou certa resistência por parte das instituições que mantinham estas bases. A saída foi criar parcerias com algumas associações profissionais, visando motivá-las a participar no projeto, colocando na rede as informações de interesse de seus associados. (CARVALHO, 2006, p.66)*

O Brasil sofreu uma grande falha no setor de pesquisas durante o período da Ditadura Militar, o que fez com que o país não produzisse de forma significativa, nem participasse ativamente do processo de criação e aperfeiçoamento desta tecnologia (informática) durante este período, mas apenas a consumisse, ainda de forma limitada aos grandes centros, utilizando e tentando compreendê-la a partir dos manuais que vinham acompanhados com as máquinas.

Investia-se pouco na consciência de que a alfabetização computacional era importante, como já ocorria em outros países.

Na época, o professor Pieluigi Piazzzi (1943-2013), um dos fundadores da Urânia, atualmente conhecida como Editora Aleph, lamentava o “lançamento de novos computadores antes que tivesse algum tipo de literatura sobre eles, impedindo a total utilização de suas potencialidades”, alegando ainda a falta de títulos nacionais e criticando pesquisadores brasileiros que se recusavam a transmitir seus conhecimentos, afirmando que apesar de serem lançados em média 10 títulos sobre o tema por ano, não tinham qualidade suficiente, muitos apenas se aproveitavam de uma demanda existia no setor. (FOLHA, 1984)

Paulo Brito, também nesta mesma edição da Folha, retrata a dificuldade

de encontrar livros que tivessem uma linguagem mais simples, menos técnica e mais didática, isto é, que de fato ensinassem as pessoas a usar um computador.

Por fim, João Clodomiro do Carmo (FOLHA, 1984) faz uma dura crítica aos intelectuais e aos jornalistas brasileiros da época, que insistiam em ignorar a temática da informática e as profundas mudanças que poderiam ocorrer até o fim do século XX em função deste setor.

Outro fator que certamente prejudicou (mas não impediu) o desenvolvimento da cena hacker no Brasil, também pode ser relacionada a uma das consequências da PNI (Política Nacional de Informática), que atingia diretamente o valor e qualidade dos equipamentos comercializados no país.

A PNI (ou Lei 7.232/84) lançada em 29 de outubro de 1984, tinha como objetivo desenvolver a indústria de informática no Brasil, disponibilizando para si uma reserva de mercado. Essa medida impedia legalmente o acesso de empresas do exterior tal como a importação de certos produtos, visando o investimento e desenvolvimento da indústria nacional. (SILVA, 2016)

Tal política, forçava a aquisição de equipamentos obsoletos, de qualidade inferior e de alto custo para o consumidor final deste período, fazendo com que uma parcela significativa da população não fosse atingida pelos benefícios que esta tecnologia poderia eventualmente proporcionar.

Este ponto pode ser um outro problema para basear a construção da cultura hacker na visão aproximada às narrativas estadunidenses. Para Castells (2003) a visão estadunidense em relação à ideia de cooperação, liberdade e a cultura do dom, se desenvolveram entre os hackers que tinham suas necessidades básicas atendidas, permitindo que estes indivíduos pudessem dedicar suas vidas para a criatividade intelectual. Esta seria uma contradição para hackers que vivem em países mais pobres, aos quais as adversidades os levam a procurar alternativas para a prática de seu *hacking* (CASTELLS, 2003).

No entanto, tais limitações não impediram que houvessem discussões extremamente avançadas em relação a criptografia, segurança e Ética hacker no Brasil, mesmo que discretamente.

O interesse por estes temas, iniciados por volta de 1981 (a ética a partir de 1984), estava em uma preocupação de que crianças e jovens acabassem cometendo algum tipo de transgressão em nome de sua própria curiosidade e desafio, por falta de um conhecimento e contato mais aprofundado com comunidade hacker internacional.



Buscava-se assim, orientar essa primeira geração de hackers brasileiros para as boas práticas hacker.

Perfil do hacker brasileiro da década de 1980: a um passo de se tornar cyberpunk

Em 15 de novembro de 1971 a Intel anunciou na revista *Electronic News* o lançamento do 4004, seu primeiro microprocessador que media 3,2 mm, sendo capaz de executar cerca de 60 mil operações por segundo<sup>9</sup>.

Este foi o primeiro dos três modelos<sup>10</sup>, considerado o cérebro do computador, que permitiu a Intel ser líder no mercado nos 40 anos posteriores (MALONE, 2014).

Do ponto de vista de Lévy (1999, p.31):

*O desenvolvimento e a comercialização do microprocessador (unidade de cálculo aritmético e lógico localizada em um pequeno chip eletrônico) dispararam diversos processos econômicos e sociais de grande amplitude. Eles abriram uma nova fase na automação da produção industrial: robótica, linhas de produção flexíveis, máquinas industriais com controles digitais, etc.”*

Um computador com um preço mais acessível<sup>11</sup> fez com que o Governos e Escolas de países como Alemanha, Holanda e Reino Unido investissem na inserção de tal tecnologia na sociedade, na segunda metade da década de 1970, o que levou a um aumento do interesse de principalmente de jovens nesta área, e conseqüente ao meio hacker.

Em 7 de dezembro de 1972, a revista *Rolling Stone* publicou uma matéria chamada “*Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums*”, trazendo à tona uma comunidade que se desenvolvia desde o fim da

---

<sup>9</sup> Os atuais modelos executam até 4 bilhões de operações por segundo.

<sup>10</sup> Os seguintes foram o 8008 (lançado em 1972) e o 8080 (de 1974).

<sup>11</sup> Boa parte do desenvolvimento tecnológico e da área de informática no Brasil estavam concentrados nos grandes centros, em especial na região de São Paulo. Em 1972 foi projetado na Escola Politécnica da USP o primeiro microcomputador brasileiro, chamado de “Patinho feio”. Documentário disponível em: <https://youtu.be/wQ22Ymo0Spk>

Segunda Guerra Mundial, com forte relação com phreakers e *hackers* de telefonia.

A matéria de Stewart Brand falava abertamente quem eram os *hackers* e a inovação que estava por vir em relação aos computadores, os descrevendo como pessoas que viviam uma relação de amor e ódio pelo computador, em que eles eram os técnicos desta ciência. Brand, descreve que:

*Eles eram as pessoas responsáveis em transformar as necessidades humanas em códigos, que as máquinas fossem capazes de entender e agir. “Eles são uma legião”. Fanáticos com um brinquedo novo. Uma elite recém-descoberta, com o seu próprio aparato, linguagem e caráter, suas próprias lendas e humor. Aqueles homens magníficos com suas máquinas voadoras (...) onde as regras não são decreto ou rotina tanto como as demandas mais marcantes do que é possível. Uma ciência jovem viaja para onde o jovem a leva. Os mais sábios diretores de pesquisas de computação aprenderam que não confiando em seus jovens programadores com grande responsabilidade, pode levar imediatamente a pesquisa para lugar nenhum. (...) Para Les Earnest: “Às vezes é difícil dizer a diferença entre lazer e trabalho. Nós tentamos julgar as pessoas não por quanto tempo elas perdem, mas sobre o que elas realizam em longos períodos de tempo (...)”*

Em 1976, o professor de ciência da computação do MIT chamado Joseph Weizenbaum publicou o livro “O Poder do Computador e a Razão Humana”, sendo o primeiro que associou abertamente o hacker à programação, criando o primeiro estereótipo e os definindo como programadores compulsivos com “*seus braços tensos que esperam para disparar seus dedos, já prontos para atacar*” (WEIZENBAUM, 1976; ALBERTS e OLDENZIEL, 2014; LEVY, 2012)

Levy (2012, p.123) aponta que a visão de Weizenbaum (que sequer convivia com frequência com os estudantes) trazia pela primeira vez, uma visão desumanizadora e irracional para os hackers.

Em 1983, foi lançado o filme War Games (Jogos de Guerra) apontados

por muitos autores como um divisor de águas da cultura hacker, pelo seu papel em popularizar o meio, mesmo que de forma distorcida entre os jovens, que queriam ser como o protagonista do filme, influenciando toda uma nova geração de hackers.

Tal filme, influenciou o imaginário popular em torno da figura do hacker, inclusive no Brasil, de uma forma diferente daquela descrita na década de 1970 ainda na revista *Rolling Stone*, que os descrevia como a vanguarda da nova era da informática.

Como resposta, além do livro de Steven Levy, em janeiro de 1984, a revista estadunidense *2600*<sup>12</sup> começa a circular, e em seu editorial “AHOY!”<sup>13</sup> explica que a publicação surgiu por uma necessidade “daqueles que realmente apreciam o conceito de comunicação, os entusiastas da tecnologia”.

Demonstrando assim como termos como *hackers* ou *phreakers* estavam sendo utilizados para denotar termos como “criminosos ou anarquistas” e buscavam não julgar ninguém, apenas expor ideias e informação. Ainda segundo o editorial:

“Muita coisa mudou desde que o filme *Jogos de Guerra* foi lançado e a 414 foi pega<sup>14</sup>. Eventualmente todos estão falando de *hackers* e *phreakers*. Embora tenha havido uma espécie de salto daqueles que queriam ficar em evidência, outros ficaram mais cautelosos. Na verdade, ficaram bem chateados. Claro, a publicidade é divertida, mas qual seria o custo? Bem o tempo passou e o custo foi alto. Muitos *hackers* e *phreakers* foram forçados a um isolamento virtual. A única revista direcionada (a TAP<sup>15</sup>) sumiu misteriosamente no auge da crise levando a rumores que eles também teriam sido pegos. No entanto a revista ressurgiu em novembro com a desculpa de que um incêndio destruiu sua lista de contatos.<sup>16</sup>

A maioria das notícias sobre *hackers* que saíram no Brasil foram a partir

---

<sup>12</sup> Justamente em referência a frequência de 2600Hz utilizada por phreakers

<sup>13</sup> Segundo o editorial da *2600*, Alexander Graham Bell costumava atender o telefone dessa forma e por alguma razão não pegou. “AhoY” é um cumprimento corriqueiro entre hackers e membros do Partido Pirata (fundado em 2006)

<sup>14</sup> Um dos primeiros grupos de “hackers” detidos pela polícia em 1983, envolvendo jovens entre 16 e 22 anos. 414 era o número do código telefônico da cidade de *Milwaukee*, no Estado de Wisconsin, nos Estados Unidos. A escolha do nome pelo grupo foi associada a práticas de gangs, que tiram seus nomes ligados aos números das ruas da cidade.

<sup>15</sup> A TAP foi uma das primeiras fanzines semelhantes as atuais hackermagazines, diretamente relacionada aos movimentos de contracultura, a publicação popularizou a prática do phreaking, uma das bases do hacking de informática. Para mais informações acesse a dissertação.

<sup>16</sup> Tradução nossa.

de 1985, mas se intensificaram a partir da segunda metade da década de 1980. Boa parte das notícias, envolviam posicionamentos negativos em torno desta temática, reforçando um perfil de uma subcultura estadunidense (que envolvia jovens entre 13 a 17 anos e de classe média), distorcendo sua imagem como se fossem criminosos, com pouca sociabilidade, sem levar em consideração toda a sua diversidade, inclusive a do próprio Brasil.

É interessante pois até descrição que é feita desta comunidade no Brasil é muito diferente do senso comum frequentemente associada a Cultura Hacker estadunidense, como destaca Lemos (2002, p. 23):

*Os primeiros cyberpunks eram garotos adolescentes poucos sociáveis e com grande conhecimento de informática que, vestidos em roupas que não possibilitavam a distinção entre os demais, podiam, dos próprios quartos, penetrar os bancos de dados de escolas ou órgãos do governo. A mídia exagerava propalando do que seriam capazes, somente para provar que eram capazes, de disparar uma centena de mísseis sobre a então União das Repúblicas Socialistas Soviéticas e detonar assim a Terceira Guerra Mundial. Essa possibilidade foi retratada no filme War Games, talvez a primeira expressão popular do imaginário dos cyberpunks.*

Na matéria de 27 de março de 1988, “A Invasão dos Piratas de computador” descreve que a comunidade hacker no Brasil era muito diferente do que se pensa; além de procurar aulas de computação, de inglês e passar uma média de 12 horas em frente aos computadores “descobrimos coisas nem mesmo os fabricantes pudessem imaginar que existisse” eles:

*“namoram, são fluentes em português, vestem-se na moda, convivem com os colegas de escola, em casa trocam a violência da televisão pelas teclas do computador. São contra a reserva do mercado para a informática e olham com desprezo as máquinas nacionais e costumam dizer ‘hacker que é hacker não copia programas. Inventam e tenta descobrir as senhas dos grandes computadores’”*

Ainda segundo a matéria, um dos *hackers* afirma que muitas de suas atividades são feitas por *hobby* (diversão) e a fragilidade dos sistemas e softwares brasileiros não oferecem um desafio para esta comunidade. A estratégia apontada por empresas deste período, é que se algum *hacker* os invadisse, a melhor opção era tentar contrata-lo para desenvolver sistemas de segurança contra novos possíveis ataques.

Em 21 de maio 1988, no mesmo jornal, a matéria “Hackers dominam sistemas”, fala sobre práticas de *phreakers* e *crackers*, sem defini-los, apenas aponta que causar prejuízo a terceiros “*fere o código de honra dos ‘piratas’ e nenhuma destas práticas se enquadra no perfil de um verdadeiro hacker*”.

Muitos indivíduos descritos nestas matérias, ou mudaram de área ou atualmente trabalham com algo relacionado à informática ou engenharia, em especial na área de desenvolvimento e segurança.

Na Folha de São Paulo de 4 de novembro de 1988, a matéria “Clubes do Computador<sup>17</sup> se multiplicam e atraem nova geração” pode ser vista como uma das matérias mais completas e mostrava efetivamente como foi a formação dos primeiros grupos de hackers brasileiros, mostrando diversos jovens que se reuniam para trocar informações (presencialmente ou *online*) e aprender mais sobre os limites que o computador oferecia, descrevendo a criação de programas desenvolvidos por diversão.

A grande maioria dos membros, tinha um perfil de jovens entre 14 e 19 anos, como Edi Kulinki, na época com 17 anos, que tentava juntamente com outros quatro amigos “montar um decodificador que traduzisse as ordens do micro em força motora”, além de desenvolverem um sistema operacional para o uso do grupo, que fazia parte do MISC (*MSX International Group*), um grupo de usuários do MSX <sup>18</sup> fundado em 1987 que compartilhavam informações e conseguiam descontos na compra de jogos, e teriam cerca de 1800 associados no Brasil.

O diretor do MISC na época, Álvaro Mattar (com 49 anos na época) afirmava que ele percebia um interesse dos jovens em se associar ao grupo para obter informações sobre jogos, mas posteriormente eles acabavam se interessando em atuar profissionalmente na área.

---

<sup>17</sup> Estes clubes tem uma estrutura bem semelhante aos hackerspaces que foram difundidos na Europa a partir da década de 1990.

<sup>18</sup> Padrões de microcomputadores da década de 1980

O artigo descreve um segundo grupo o CBBS-SAMPinha<sup>19</sup>, fundado em 1986 que mantinha seu contato basicamente *online* e era voltado ao envio de mensagens para tirar dúvidas, ofereceria um classificado de venda e troca de *hardwares* e *softwares* com mais de 352 membros cadastrados no Brasil e no mundo, e praticavam o hacking tanto de *hardwares* quanto *softwares*.

Sempre no aniversário do grupo ou quando o número de conexões virava um milhar<sup>20</sup>, eles se reuniam para comemorar, principalmente pessoalmente, uma vez que eles só se conheciam pelo computador, em uma oportunidade de trocar experiências sociais.

Talvez, um dos maiores legados da primeira geração de hackers no Brasil tenha sido uma editora.

Alguns países (como Alemanha, Estados Unidos, Inglaterra) possuíam *hackermagazines* já na década de 1980, que é uma variação bem semelhante aos *fanzines*, caracterizados como parte de uma comunicação independente, feitos a mão em uma folha A4 típicos de uma cultura *underground*, especializados em divulgar e compartilhar informações, conteúdo de temas variados que interessam a estes indivíduos, além de opiniões pessoais de membros envolvidos em alguma rede ou comunidade específica. (SILVA, 2016; TRIGGS, 2006)

A diferença é que algumas *hackermagazines*<sup>21</sup> são inteiramente online. Se fossem identificadas tais tipo de produções no Brasil na década de 1980, permitiria que fosse feito um perfil mais detalhado das atividades desta comunidade no país.

Na verdade, o que foi identificado é o fato de que hackers brasileiros da década de 1980, pensavam no desenvolvimento de manuais que facilitassem o uso dos computadores, por meio de publicações e traduções de obras de interesses característicos desta comunidade, não apenas em relação à parte tecnológica, mas nas obras no estilo *cyberpunk*, uma subdivisão das obras de ficção científica.

Haviam 3 grandes interesses para que a primeira geração de hackers provavelmente não optasse em seguir o caminho das *hackermagazines*, até mesmo para legitimar suas operações e difundir conhecimento de forma mais

---

<sup>19</sup> Baseado no *Bulletin Board System* (BBS) Softwares que permitem a conexão pelo telefone do computador a baixo custo e de maneira simples, permitindo a troca de informações e aplicativos. Muito utilizados entre 1970-1990, sendo considerada a primeira comunidade *online* não militar.

<sup>20</sup> Prática de comemoração posteriormente absorvida nos chans.

<sup>21</sup> Uma das primeiras *hackermagazines* identificadas no Brasil, foi a “Barata Elétrica” em 1994.

ampla: 1) ocupar um nicho do mercado editorial em expansão na década de 1980 no gênero cyberpunk e na área de tecnologia, 2) empregar jovens hackers para que eles pudessem eventualmente publicar livros sobre suas realizações, 3) difundir o conhecimento e a necessidade em torno da Ética Hacker de uma maneira mais ampla, especialmente a partir da segunda metade da década de 1980. Assim foi fundada a Editora Aleph, que ainda está em atividade.

No jornal Estado de São Paulo de 01 de novembro de 1987, é publicada a matéria “Yes, nós não temos *cyberpunks*”, apresentando pequenas transgressões cometidas por jovens com idades entre 13 e 15 anos em São Paulo, como por exemplo reservar um voo inteiro da extinta companhia aérea Varig, após invadir o *software* da empresa.

Como não havia este perfil bem trabalhado no Brasil, surge uma preocupação por parte do professor Pierluigi Piazzi<sup>22</sup> em tornar as habilidades que eram utilizadas para cometer transgressões em algo realmente produtivo. Como ele conhecia boa parte dos jovens que usavam computadores para este fim em São Paulo, ele resolveu abrir uma Editora e empregar estes hackers para que eles publicassem livros sobre estes feitos, revelando o resultado de seus *hacking*: A Editora Urania atualmente conhecida como Editor Aleph, uma das mais importantes nesta época na publicação de livros da área de inovação e ficção científica (sendo a responsável por publicar a versão em português do romance *Neuromancer*<sup>23</sup>), assuntos que geralmente interessam *hackers* e *cyberpunks*.

Como anteriormente dito, o professor Piazzi via que as transgressões eram fruto de um desequilíbrio social, causado pelo sentimento de deslocamento destes jovens de uma sociedade que não conseguia acompanhar seu ritmo. A editora Aleph foi fundada visando a necessidade de se construir uma cena hacker baseada nos princípios da ética, gerando informações de forma que os hackers não precisassem cometer uma transgressão para aprender sobre ética.

O artigo do Estado de São Paulo ainda aponta que, segundo Luciano Cassalli, na época com 21 anos e morador do Jardim Paulista que “no filme *Brazil* (de Terry Gillian) um inseto entra em uma impressora, e provoca um

---

<sup>22</sup> É possível encontrar vídeos da década de 1980 do Prof. Pierluigi Piazzi disponíveis no Youtube. Eles teriam sido uma das principais bases para a formação dos primeiros programadores no Brasil. A exemplo do vídeo “Dominando o MSX” de 1987. Disponível em: <https://youtu.be/w28b6elAHho>

<sup>23</sup> Romance de Willian Gibson publicado em 1984, sendo apontado como o primeiro a utilizar o termo “ciberespaço”.



curto circuito. Isso faz com que o nome de uma pessoa seja colocado acidentalmente em uma lista negra. Os computadores também podem ‘piratear’ a sociedade”. Enquanto Carlos Eduardo Salvato afirma que se não fosse pelo valor do modem “os hackers brasileiros seriam definitivamente elevados a *cyberpunks*”

A matéria “Cyberpunk”, do jornal O Globo de 21 de maio de 1989, afirma que alguns *cyberpunks* defendiam o ponto de vista de que o termo foi criado pela própria mídia em sua “sede inesgotável de classificar tudo”, em que eles se definiam dentro de quatro grupos *Radical Hard SF*, *The Outlaw Technologists*, *the Eighties Wave*, *The Neuromantics*, *The Mirrorshades Group*.

Mas como afirma Bruce Sterling, na introdução da obra *Mirrorshades* (1986), teria sido o “*cyberpunk*” o rótulo que foi aderido, sempre buscando traçar um perfil de indivíduo, mas que nunca se encaixa perfeitamente ao mesmo, propondo explicar tal movimento, incluindo sua origem e seus devidos desdobramentos.

Mas segundo a matéria do jornal O Globo, quando a *Omni Magazine* (especializada em Ficção científica) cunhou os termos *cyber* da cibernética *punk* do movimento de rua dos anos 70, o rótulo ficou “irresistível e colou” (SIC) e os “pioneiros da tendência também são legião”, um ponto de vista defendido pelo próprio Bruce Sterling, um dos fundadores do gênero *cyberpunk*.

Sterling (1986) afirma que os “*cyberpunks*” são profundamente relacionados a um subgênero da ficção científica dedicado em uma profunda precisão científica (o que explica a riqueza de detalhes de obras como *Neuromancer*), em que muitos autores recebem influências de diversos estilos e gêneros musicais, tais como os punks ou o rock progressivo (dos quais muitos autores são declaradamente fãs).

A matéria do jornal O Globo de 21 de maio de 1989, finaliza afirmando que o Brasil é “cyberpunk e não sabe”, sob grande influência de publicações como *Neuromancer*, filmes como *Robcop* ou “O exterminador do futuro”, HQs como “*Watchman*” de Allan Moore (o mesmo de V de Vingança), na moda e estilo sob a influência da Cultura japonesa, o estilo de música é atribuído ao reggae, ao compositor Brian Eno, Laurie Anderson e ao Pop soviético. Cores, são atribuídas ao vermelho, preto e metálicos e o “Artefato” é um computador com um modem, uma câmera da Cannon que imprimia a partir de um “disquete”, “Disc Laser” (CD), e lugares: Japão, Los Angeles, Atlanta, Caribe e Brasil.



O pensador Timothy Leary, considerado uma referência em movimentos relacionados à contracultura, afirma que eles são a “última tribo urbana<sup>24</sup> do planeta”, dizendo que eles são “indivíduos que tem a inteligência e a coragem para procurar o acesso e o uso da tecnologia de *quantum* elevado para suas próprias finalidades de comunicação”, assumindo pessoalmente seus próprios futuros sem se reunir em grupos políticos ou se preocupar com questões morais.

O *cyberpunk* como consumo ou a apropriação por parte da literatura, mídia, moda e cinema de um gênero se tornou um estilo também no Brasil ao decorrer da segunda metade da década de 1980 e início da década de 1990. Assim podemos observar as tentativas de construir não apenas uma cena hacker no Brasil, mas também definir e dar sentido ao próprio indivíduo *cyberpunk*.

A afirmação de que o Brasil não saberia que era *cyberpunk*, se deu do próprio desconhecimento e até mesmo depreciação de muitos em relação a própria existência e capacidade de que uma comunidade hacker pudesse se desenvolver no país na década de 1980, envolvendo indivíduos que já enxergam a tecnologia como algo natural, que poderia ter sido facilmente integrada na sociedade.

## Considerações finais

Buscando apresentar uma perspectiva diferenciada, mesmo que de forma inicial e investigativa, fica evidente que a partir da década de 1980 começou-se a construir uma cena hacker no Brasil, período no qual houve um aumento da venda dos computadores pessoais em diversas do mundo.

Apesar das adversidades do próprio cenário político do Brasil no período, tivemos a oportunidade de acompanhar, mesmo que de maneira exploratória e inicial, como os primeiros hackers brasileiros contornaram e

---

<sup>24</sup> Sobre a utilização do termo “tribo urbana” Murillo (2011) aponta que segundo Machado Pais (2004, p.18):

*De facto (sic), da mesma forma que as antigas tribos se identificavam com determinados ‘meios ambientes’ (sic), também as novas tribos urbanas se identificam com asfalto, bairros, ruas, lugares de agrupamento de sociabilidades. O que a metáfora da tribo sugere é a emergência de novas formações sociais que decorrem de algum tipo de reagrupamento entre quem, não obstante as suas diferenças, procura uma proximidade com outros que, de alguma forma, lhe são semelhantes de acordo com o princípio ‘qui se ressemble s’assemble’ (V. Fournier). É, pois, em formas de sociabilidade que devemos pensar quando falamos de tribos urbanas, sociabilidades que se orientam por normas autorreferenciais (sic) de natureza estética e ética e que assentam na produção de vínculos identitários (PAIS, 2004, p.18).*

reagiram a tais situações, construindo suas próprias soluções.

O hacker brasileiro dos anos de 1980 pode visto de uma forma diferente do estereótipo comum baseado na experiência estadunidense, mas são necessários mais estudos para que se comprovem certas hipóteses, como a influência do modelo fechado ainda na origem da formação da comunidade hacker Brasil.

Os Clubes do Computador em São Paulo (1988) chamam atenção, pois se assemelham as estruturas dos *Hackerspace*, que surgiram apenas a partir da década de 1990, além da criação de uma editora preocupada em oferecer bases para um hacking ético no país e a própria posição de empresas em tentar contratar hackers que os invadissem para ajudar a desenvolver sistemas de segurança, demonstram um certo avanço nos níveis dos debates que teriam desenvolvido no decorrer do desenvolvimento desta cena hacker.

É importante que temas como o perfil desta comunidade sejam melhor trabalhados, de acordo com a realidade encontrada no país, atualmente, podemos perceber que a comunidade hacker brasileira se aproxima mais de uma estrutura *underground*, o que pode ser um reflexo da própria genealogia dos hackers no país.

Os dados de uma cultura *underground*, exigiriam uma boa estratégia por parte do pesquisador, uma vez que os operadores dos BBS protegiam a privacidade de seus usuários com níveis de segurança relevantes. (MEYER, 1989)

Dentro da perspectiva dos Hackers *Underground* o próprio sentido do hacking é diferente, como Meyer (1989, p.24) destaca:

*"Hacking" refere-se a ganhar acesso e explorar sistemas de computador e redes. "Hacking" engloba o ato e os métodos usados para obter contas de usuário válidas em sistemas de computador. "Hacking" também se refere à atividade que ocorre quando o acesso a outro computador foi obtido. Uma vez que o sistema está sendo usado sem autorização, o hacker não tem, de modo geral, acesso aos manuais de operação e outros recursos disponíveis aos usuários legítimos. Portanto, o hacker deve experimentar com comandos e explorar vários arquivos para entender e efetivamente usar o*

*sistema. O objetivo aqui é explorar e experimentar com o sistema que foi inserido.*

Se tal informação for confirmada, provavelmente a própria afirmação do início deste artigo de que o modelo fechado teria força no Brasil poderia ser tensionada com a presença de uma possível comunidade *undeground* no país.

Como afirma Meyer (1989) estes grupos *underground* agem de formas diferentes, possuem organizações e valores variados e diferentes padrões de comportamento.

O aprofundamento de como eram as relações entre estes grupos poderia revelar características muito próprias de como eram de fato cada um destes possíveis grupos no Brasil, o que permitiria uma análise da história e desenvolvimento da cena hacker brasileira.

#### Referências

- ALBERTS, Gerard, OLDENZIEL, Ruth (org). **Hacking Europe: from computer cultures to demoscenes**. Springer, 2014.
- ALEXANDRE, Marcos. Representação social: uma genealogia do conceito. *Comum*. Rio de Janeiro, v.10, nº23, p 122-138, 2004.
- ASSANGE, Julian. **Cypherpunks: liberdade e o futuro da internet**. Boitempo Editorial, 2015.
- BAHIANA, Ana Maria. Cyberpunk. *O Globo*, Rio de Janeiro, 21 mai, 1989. Matutina, Segundo caderno, p. 12.
- BRAND, Stewart. **Spacewar: Fanatic life and symbolic death among the computer bums**. *Rolling Stone*, n. 7, p.50-57, 1972
- BRASIL. Lei 7.232/84, de 29 de outubro de 1984.
- CARVALHO, M.S.R.M. **A trajetória da Internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança**. Dissertação ( Mestrado em Engenharia de Sistemas e Computação)- Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio, RJ,2006. Disponível em: < [goo.gl/nE7kk4](http://goo.gl/nE7kk4)> Acesso em: 05 set. 2015
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003;
- COSTA, Pedro. **Hackers dominam sistemas**. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 21 mai,1988. Geral, p.15
- \_\_\_\_\_. **A invasão dos piratas de computadores**. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 27 mar, 1988. Ciência, p.21
- CLUBES DO COMPUTADOR se multiplicam e atraem nova geração**. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 4 nov, 1988. Especial Viva

- GOLDSTEIN, E.: *The Best of 2600, Collector's Edition: A Hacker Odyssey*. Wiley Publishing, Inc., Indianapolis (2009)
- HIMANEN, Pekka. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação: a diferença entre o bom e o mau hacker**. Campus, 2001.
- LEMONS, André, et al. **Hackers no Brasil**. *Contracampo*. Niteroi, n.6, p. 41-42, 2002. Disponível em < [goo.gl/uyAcbI](http://goo.gl/uyAcbI) > Acesso em: 16 jul. 2014
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução para o português: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LÉVY, Steven. **Hackers: Heroes of the computer revolution**. Vol. 4. New York: Penguin Books, 2001.
- LEVY, Steven. **Os heróis da revolução: como Steve Jobs, Steve Wozniak, Bill Gates, Mark Zuckerberg e outros mudaram para sempre as nossas vidas**. Tradução para o português: Maria Cristina Sant'Anna São Paulo: Évora (2012).
- MALONE, Michael S. **Intel Trinity, The: How Robert Noyce, Gordon Moore, and Andy Grove Built the World's Most Important Company**. Harper Collins, 2014.
- MEDEIROS, Jota.B. **Yes, nós não temos cyberpunks**. *O Estado de São Paulo*, São Paulo, 01 nov, 1987. Caderno 2, p.59.
- MEYER, Gordon R., 'The Social Organization of the Computer Underground' (Master's thesis in sociology, Northern Illinois University, 1989);
- MUNGO, Paul; CLOUGH, Bryan. **Approaching zero: the extraordinary underworld of hackers, phreakers, virus writers, and keyboard criminals**. Random House Inc., 1993.
- PAIS, José Machado; et al. **Tribos urbanas: produção artística e identidades**. Annablume, 2004.
- STERLING, Bruce. **Mirrorshades: The cyberpunk anthology**. New York, Ace Books, 1988.
- \_\_\_\_\_. **The hacker crackdown: law and disorder on the electronic frontier**. New York, Bantam Books, 1994.
- SILVA, A.C.E.P; **Societas Anonymous: a construção política e social do hacker**. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais)- Universidade Federal de Juiz de Fora, Minas Gerais, Juiz de Fora, 2016. Disponível em < <https://goo.gl/VgPXTd> > Acesso em: 02 abr. 2017
- SILVA, Elisabeth Murilho da. **É possível falar em tribos urbanas hoje? A moda e a cultura juvenil contemporânea**. Iara: Revista de *Moda, Cultura e Arte*, 2011
- TRIGGS, Teal. **Scissors and glue: Punk fanzines and the creation of a DIY aesthetic**. *Journal of Design History*.v. 19, n.1, p-69-83. 2006
- WARGAMES. Direção: John Badham. [S.l.]: MGM/UA Home Entertainment, 1983. 1 DVD (114 min).
- WEIZENBAUM, Joseph. **O poder do computador e a razão humana**. Lisboa: Edições, v. 70, 1976.

## **For a genealogy of the Brazilian hacker scene**

### **ABSTRACT**

This paper aims to present the results of an investigative research, with the overriding goal to offer a small framework to more consistent studies dedicated to detailed and understand the genealogy and peculiarities from the first generation of brazilian hackers in the mid-1980s. The Brazilian hacker scene makes part of the so-called "Hacker Culture" that was expanded in several countries of the world in this period, but the scientific literature about the hacker community in Brazil in this period, are scarce. To that end, this article development a small reference that helps to understand and construct the profile of the Brazilian hacker, in accordance with the reality and adversities encountered by this first generation of hackers in the country.

Keywords: Hacker, genealogy, culture, cyberpunk, underground.