

Um manifesto hacker - propriedade intelectual, informação e comunicação na cibercultura.

WARK, McKenzie. *A hacker manifesto*. Cambridge: Harvard University Press, 2004.

Por Adriana Amaral

A hacker manifesto, livro do teórico australiano McKenzie Wark¹, quer juntar-se à tradição aforística de obras como *A Sociedade do Espetáculo* de Guy Debord e o *Manifesto Comunista* de Karl Marx (sob a sombra de Nietzsche, Barthes e outros). Pretensiosa em sua tentativa de classificação dos hackers enquanto produtores de informação e uma nova classe social que opera no seio da cibercultura, a obra foi lançada em 2004 pela Harvard University Press, e ainda não foi traduzida para o português.

A tentativa de Wark em problematizar e apontar uma possível filosofia política do conceito de *hacking* desenvolve-se em torno de palavras-chaves como abstração, manifestação, produção, classe, propriedade, vetor, informação, representação, entre outras. A noção de hacker aqui é muito mais de ordem metafórica do que literal, apontando todos os produtores de informação (cientistas, pesquisadores, jornalistas, artistas, desenvolvedores de software, etc) enquanto membros do que ele convencionou chamar de “classe hacker”, uma classe social abstrata.

Em vez da idéia de heróis da informática², programadores criativos workaholics³, pilotos da realidade e rebeldes juvenis⁴, criminosos e vândalos digitais meramente baseados nas “obsessões tecnológicas de garagem”, como definem alguns teóricos, o autor opta por

¹ McKenzie Wark (<http://www.ludiccrew.org/wark/>) é Professor de Estudos Culturais e de Mídia na New School University em New York, Estados Unidos. É autor de diversos livros na área de cibercultura, mais recentemente *A Hacker Manifesto* e *Gamer Theory* (2006), recém lançado.

² LEVY, Steven. **Hackers. heroes of the computer revolution**. Anchor Press: New York, 1984.

³ HIMANEN, Pekka. **A ética dos hackers e o espírito da era da informação**. Rio de Janeiro: Campus, 2001.

⁴ LEARY, Timothy. The cyberpunk: the individual as reality pilot. In: McCAFFERY, Larry. **Storming the reality studio. A casebook of cyberpunk and postmodern fiction**. London: Duke University Press, [1988]1994.

definir os *hackers* como produtores de conhecimento das mais diversas ordens que se opõem à classe vetorialista — aqueles que possuem e detêm os meios de produção.

Nós somos os hackers da abstração. Nós produzimos novos conceitos, novas percepções, novas sensações, retiradas (hackeadas) de dados crus. Qualquer que seja o código, nós hackeamos, seja ele linguagem de programação, linguagem poética, matemática ou música, curvas ou colorações, nós somos os abstracionistas de novos mundos. Independentemente da representação que nós tivermos como pesquisadores ou autores, artistas ou biólogos, químicos ou músicos, filósofos ou programadores, cada uma dessas subjetividades não é nada além de um fragmento de uma classe ainda em devir, pouco a pouco⁵, consciente dela mesma como tal (WARK, 2004, § 02)⁶.

Por trás de um discurso supostamente cripto-marxista⁷, a principal preocupação teórica do autor concentra-se na questão da propriedade intelectual e em suas implicações filosóficas e éticas na cibercultura. De acordo com Wark, os conflitos entre os hackers (que transmitem os dados nus e crus) e os vetorialistas (as corporações que se apegam à propriedade intelectual como forma de manterem esses mesmos meios eternamente em suas mãos) têm moldado as novas relações de classe nos últimos anos, influenciando a sociedade como nas trocas P2P – e a crise da indústria fonográfica – e a questão da decodificação do genoma

⁵ Tradução da autora. Na tradução perde-se o duplo sentido de *bit* por *bit*, da linguagem da informática.

⁶ “We are the hackers of abstraction. We produce new concepts, new perceptions, new sensations, hacked out of raw data. Whatever code we hack, be it programming language, poetic language, math or music, curves or colorings, we are the abstracters of new worlds. Whatever we come to represent ourselves as researchers or authors, artists or biologists, chemists or musicians, philosophers or programmers, each of these subjectivities is but a fragment of a class still becoming, bit by bit, aware of itself as such” (WARK, 2004, § 002).

⁷ “Marx afirma, em seu manifesto, que os comunistas são aqueles que, em cada movimento progressivo da sociedade, levantam a “questão da propriedade”: Quem possui isso? Eu acredito que ele estava certo em relação à pergunta, mas errado sobre a resposta. Colocar toda a propriedade nas mãos do estado é a resposta errada. Então, eu uso esse termo, cripto-marxista, que é uma espécie de brincadeira com os termos, a partir de Derrida. Vamos usar Marx onde ele é útil, mas não de forma tão séria. Não vamos transformá-lo em um dogma. Ele mesmo dizia não ser um “Marxista”, então, talvez ele tenha sido o primeiro criptomarxista” (Wark, 2004, online)

humano e do copyright da indústria farmacêutica, apenas para citar alguns exemplos da gradual importância da propriedade intelectual no cotidiano pervasivo das tecnologias.

O fio condutor dessa busca por uma teorização da propriedade privada e dos seus efeitos a partir da Internet e outras tecnologias de comunicação parece residir no velho mote do ideário hacker, inserido no imaginário de liberdade que circundam as redes: “a informação quer ser livre”. Por esse viés, percebe-se que ambas as classes tem suas atitudes/ ações e reações guiadas pelos muitos vetores⁸ de comunicação pelos quais a informação se move enquanto é transmitida de um lugar a outro. A famosa liberação da informação e do todos-para-todos proporcionado pela rede apresenta, além da interatividade, conflitos de ordem política e econômica além de uma transformação nos modelos comunicacionais que estão além do emissor-receptor.

Apesar da narrativa hiperbólica, dos aforismos de impacto como “Educação é escravidão”, por exemplo, e de pretensões teórico-lingüísticas pseudo-deleuzeanas *A hacker manifesto* é uma leitura indispensável para a compreensão em nível filosófico dos complexos fenômenos da cultura digital, além de uma ampla referência para o entendimento das conflituosas relações e formas sociais geradas pela tríade propriedade intelectual, informação e comunicação.

⁸ “Como uma figura em tecnologia, um vetor é um meio de movimento que possui qualidades fixas de velocidade e capacidade, mas nenhuma aplicação predeterminada. Um vetor é parcialmente determinado, mas também parcialmente aberto. Um vetor é parcialmente atual, parcialmente virtual” (WARK, 2004, § 335).