Gênero e Hacktivismo: apropriação social de tecnologia?

Daniela Araújo[1]

Leda Gitahy[2]

Resumo: Este artigo discute as interações entre o movimento de mulheres e a cultura *hacker* a partir das atividades desenvolvidas em três eventos: o *Hackathon* de Gênero e Cidadania, promovido pelo Laboratório *Hacker (LabhackerCD)* da Câmara dos Deputados em novembro de 2014, e as edições de 2014 e 2015 da *Cryptorave*. No texto são destacados os temas relacionados a gênero e diversidade trabalhados e como se dá a sua apropriação nos projetos de *software* e aplicativos criados. O *Hackathon* de Gênero e Cidadania reuniu *hackers*, programadores, designers, entre outros desenvolvedores para a criação de projetos de *softwares*, sites e aplicativos móveis voltados para dois temas: "violência contra a mulher" e "políticas públicas para a participação, representatividade e outros temas de cidadania". As duas edições da *Cryptorave* debateram a segurança da informação na *Internet* e algumas das atividades foram dedicadas a discutir a participação feminina e a violência de gênero na rede, além de oficinas para ensinar criptografia para mulheres. O trabalho está baseado em etnografia realizada nesses eventos e entrevistas com os participantes.

1. Introdução

Este artigo discute as interações entre o movimento de mulheres e a cultura *hacker* a partir das atividades desenvolvidas em três eventos: o *Hackathon*[3] de Gênero e Cidadania, promovido

---

[1] Doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Política Científica e Tecnológica – Instituto de Geociências da Universidade Estadual de Campinas (IG/Unicamp)

[2] Professora Doutora do Departamento de Política Científica e Tecnológica – Instituto de Geociências da Universidade Estadual de Campinas (IG/Unicamp)

[3] A palavra *hackathon* corresponde ao acrônimo de *hacker* e *marathon,* significando assim maratona *hacker*. Consiste em um evento que reúne *hackers*, programadores, designers, entre outros desenvolvedores para a criação de projetos de *softwares* e aplicativos móveis. O evento pode levar um dia todo ou até mesmo uma semana e ao final são escolhidos os melhores trabalhos que, dependendo das características do evento, recebem uma premiação. A variação denominada *hackathon* cívico designa eventos que têm como objetivo criar *softwares*, e algumas vezes até *hardwares*, para ações sociais, educacionais ou de cidadania e dessa forma abrem a participação para outros grupos e pessoas que não dominam a tecnologia, mas estão engajados em movimentos sociais e políticos

pelo Laboratório *Hacker (LabhackerCD)* da Câmara dos Deputados em novembro de 2014, e as edições de 2014 e 2015 da *Cryptorave*. No texto são destacados os temas relacionados a gênero e diversidade que aparecem nesses eventos e como se dá a sua apropriação nos projetos de *software* e aplicativos criados.

O termo *hacker* surgiu em fins da década de 50 entre entusiastas da tecnologia do MIT (Massachusetts Institute of Technology). A princípio a palavra não estava estritamente relacionada ao universo dos computadores, apareceu associada a clubes de ferromodelismo (Torres, 2013) e entre grupos que exploravam redes de telecomunicações (Coleman, 2014). Com o tempo, o termo foi tomando outras proporções até ser associado a entusiastas da computação e tecnologias digitais (Levy, 1984; Coleman, 2014).

Na década de 80 se populariza pela mídia uma visão pejorativa do termo *hacker* muito associada a crimes cibernéticos, especialmente aqueles relacionados a invasões de computadores. Se no início de sua concepção, a definição de *hacker* estava associada a uma revolução baseada nos computadores e na *Internet* (Levy, 1984), nas últimas décadas a conotação da palavra foi relacionada a atos criminosos, transformando a visão dos *hackers* de heróis para vilões (Nissembaum, 2004). Essa perspectiva também traz repercussões para a discussão dentro da própria comunidade. Por conta da repercussão negativa, os responsáveis por essas ações ilícitas passam a ser chamados *crackers* (Castells, 2001; Evangelista, 2010; Coleman, 2014). O termo funciona como recurso linguístico que tenta "recuperar ou higienizar" a denominação *hacker*: "é um termo depreciativo (ninguém iria optar por se autodesignar como tal) que demarca as fronteiras, os sinais de um comportamento adequado, e dá voz ao valor colocado na engenhosidade, criatividade e autossuficiência" (Coleman, p.246, 2014).

O Movimento *Software* Livre (MSL) é uma das expressões mais importantes da cultura *hacker*. Para Coleman (2009), a criação do *software* livre não se limita à produção de tecnologia, mas está inscrita em um processo mais amplo de debate sobre liberdade e propriedade do conhecimento. O MSL é um dos principais propulsores de contestação da noção de *hacker* enquanto vândalo ou criminoso, contribuindo para um resgate do sentido positivo da palavra, onde ser considerado *hacker* tem sinônimo de autoridade, prestígio e honra e está muito associado a pessoas que produzem código e tem habilidades técnicas reconhecidas dentro da comunidade (Evangelista, 2010).

A comunidade *hacker* também é bastante representativa nos coletivos tecnoativistas[4] e laboratórios experimentais de arte e tecnologia. O engajamento político também tem sido uma marca das comunidades no Brasil, por exemplo, na participação da comunidade Transparência *Hacker*[5] no texto que compõe a Lei de Acesso à Informação. Os grupos *hacker* têm ocupado espaços institucionais através de diversas instalações chamadas *hackerspaces*[6] - coletivos que se propõem tanto ao desenvolvimento de *software*s quanto a discussão de temas voltados para a promoção da cidadania. Procuram oferecer ainda soluções para o acesso e a disponibilização de um grande volume de dados, construindo ferramentas que colaborem com a transparência governamental e criem oportunidades de participação popular. O primeiro *hackerspace* brasileiro, o Garoa *Hacker*, apenas se consolidou em um espaço físico em 2011. Hoje são quase 20 *hackerspaces* ativos e pelo menos outros 15 em planejamento, considerando aqueles que o próprio Garoa conseguiu reunir e documentar e os demais documentados no mapa internacional de *hackerspaces*[7]. No mundo todo, já são mais de 1800.

O que observamos é que se por um lado, o significado da palavra *hacker* ainda é frequentemente associado a práticas criminosas, por outro, comunidades *hacker*s se mostram cada vez mais engajadas em atividades que vão além da tecnologia, mas têm grande importância social, desconstruindo a conotação negativa do termo.

A relação entre mulheres e tecnologia tem sido um tema recorrente nos eventos de cultura *hacker*, ocupando a temática central do evento (como no caso do *Hackathon*) ou em espaços dedicados ao tema em eventos mais amplos (como na *Cryptorave*). Além dos exemplos apresentados nesse artigo, outras iniciativas já existiam ou vêm sendo criadas dentro da cultura *hacker* em eventos feitos por mulheres e para mulheres. Em 2014 foi fundado o primeiro *hackerspace* feminista, a Marialab[8]. O coletivo surgiu como uma resposta à falta de espaço e representatividade feminina em outros *hackerspaces.* Por mais que nestes espaços

---

[4] Grupos que atuam em temas relacionados à tecnopolítica, comunicação livre nas redes digitais, democratização do acesso à informação e ao conhecimento, segurança da informação e privacidade na rede.

[5] A Transparência *Hacker* (*Thacker*) é uma comunidade *hacker* que discute principalmente os temas de transparência e participação política. O principal "ponto de encontro" da comunidade é a lista de discussão no *Google Groups* que conta com mais de 1500 participantes. Esta comunidade também está engajada em eventos e projetos *off-line* (presenciais).

[6] Espaço físico para o desenvolvimento colaborativo de projetos em arte e tecnologia, especialmente com computadores, tanto no nível do hardware quanto do software. Para saber mais ver Fonseca, 2014 e Maxigas, 2012.

[7] http://*hacker*spaces.org

[8] Quando vão se referir ao nome do *hackerspace,* as integrantes do coletivo usam o artigo definido no gênero feminino ("a") como forma de reafirmar que se trata de uma iniciativa feita por mulheres e para mulheres.
Nesse texto, mantivemos essa referência e em vez de escrever o [*hackerspace*] MariaLab, escrevemos a MariaLab.

exista a abertura para a participação de todos os gêneros, há certa resistência na criação de atividades voltadas exclusivamente para mulheres.

Essas iniciativas vão discutir os impasses para a entrada e permanência das mulheres na computação, comumente marcada por uma maioria é masculina, mas também colocam em debate o machismo, a violência contra a mulher e a presença feminina nos espaços deliberativos, principalmente nas instituições política. As atividades promovidas variam entre a programação de aplicativos e sites voltados para mulheres e o suporte para aprendizagem tecnológica.

2. Cryptorave

A *Cryptorave* é um evento inspirado na *Cryptoparty*[9], uma iniciativa global e descentralizada para a realização de eventos que discutam a vigilância e a segurança na rede e introduzam noções básicas de criptografia. No Brasil, além das duas edições da *Cryptorave* em São Paulo, também foram realizadas *Cryptoparties* em Salvador e Porto Alegre.

As *cryptoparties* estão intimamente ligadas aos *cypherpunks*, que são grupos de pessoas interessadas na criptografia e veem no uso dela um meio para a promoção de mudanças sociais e políticas, fazendo frente à espionagem praticada pelos Estados e corporações. O lema desses coletivos é "privacidade para os fracos, transparência para os poderosos". Dessa forma, lida diretamente com a proteção e a abertura de dados ao mesmo tempo.

O evento foi organizado pelos coletivos tecnoativistas Saravá[10], Actantes[11] e Escola de Ativismo[12], pela consultoria em tecnologia da informação Thoughtworks[13] e pelo grupo musical O Teatro Mágico. Em 2015, A Cryptorave foi financiada por *crowdfunding* (financiamento coletivo) através do Catarse[14], plataforma de financiamento coletivo brasileira.

a) Edição 2014

A *Cryptorave* 2014 aconteceu no Centro Cultural São Paulo nos dias de 11 e 12 de abril. O evento contou com 33 atividades entre palestras, mesas de discussão e oficinas, além de um espaço para a instalação de *software* livre com a ajuda de voluntários que ficaram lá durante

[9] https://www.cryptoparty.in/
[10] https://www.sarava.org/
[11] http://actantes.org.br/
[12] https://ativismo.org.br/
[13] http://www.thoughtworks.com/pt/
[14] https://www.catarse.me/

todo o evento. As atividades aconteceram simultaneamente e foram divididas em quatro estandes: **Arena, Brasil, *Hacking*, Oficinas**. Na **Arena** aconteceu a abertura oficial do evento e algumas das principais palestras com convidados internacionais. No espaço **Brasil** as discussões em torno da liberdade e segurança na rede foram focadas na realidade brasileira. No ***Hacking***, programadores experientes mostraram as vulnerabilidades de *software*s e dispositivos e como estamos expostos às invasões na rede. As **Oficinas** abordaram criptografia, aplicativos de segurança para dispositivos móveis, navegadores seguros e anônimos, entre outros temas.

Ao longo de toda *Cryptorave*, duas atividades abordaram a temática de gênero: a mesa de discussão "Como se defender do machismo, sexismo e racismo na rede" e uma oficina de criptografia. O debate foi conduzido por duas feministas, integrantes de coletivos tecnoativistas, que conversaram sobre as formas de violência e assédio a mulheres que se manifestam principalmente nos comentários de blogs, redes sociais, portais de notícias e em uma grande variedade de vídeos no Youtube.

Para as militantes, a *Internet* não é um território especial, deslocado da sociedade. O que se vê na *Internet* é um reflexo da vida social, por isso o sexismo se manifesta com tanta força na rede. Também por isso, esse deve ser um território de guerrilha, no qual se deve combater a desigualdade de gênero e exercer a militância.

O primeiro ponto levantado foi como o machismo e o sexismo se apresentam na *Internet* e nas áreas tecnológicas de uma forma geral. Em comunidades de *software* livre, por exemplo, o *nickname* neutro resulta em tratamento diferente de quando se identificam como mulheres. Em institutos e universidades, principalmente nas áreas tecnológicas, o número de mulheres é muito menor que o número de homens. Esses dados foram correlacionados com o conceito de brecha digital de gênero, proposto por Cecília Castaños et al. (2008), que diz respeito não só a desigualdade de acesso as TICs, mas também ressalta o tipo de uso que as mulheres fazem dessas tecnologias. Em geral, homens utilizam mais a *Internet* e computadores e para usos mais variados e avançados do que as mulheres. O conceito problematiza a noção de inclusão digital, mostrando que aumentar as condições acesso não é suficiente para que as mulheres sejam de fato incluídas na era digital.

No fim do evento também aconteceu uma oficina de "criptografia para mulheres". Apesar de o título sugerir que se trata de um tipo diferente de criptografia direcionada para mulheres, a oficina recebeu esse nome para que o espaço se tornasse mais amigável para esse público. A

organizadora da oficina mencionou que é muito comum que mulheres se sintam constrangidas em participar e expor dúvidas em ambientes onde a maioria dos participantes são homens. Por isso, dedicar o espaço para mulheres foi uma forma de atrair a participação de uma maioria feminina, mesmo que o conteúdo fosse o mesmo em qualquer oficina de criptografia.

b) Edição 2015

Em 2015, o evento também aconteceu no Centro Cultural São Paulo, nos dias 24 e 25 de abril. O tema de gênero ganhou maior visibilidade, sendo criado um estande específico para discussão do tema. O espaço foi chamado Ada Lovelace, em homenagem à matemática do século XIX que ficou conhecida como a primeira programadora da história. Ao longo das 24 horas de evento, foram realizadas oito atividades nesse espaço, desde mesas de discussão, oficinas de criptografia e festival de instalação de *software* livre e outras ferramentas de criptografia.

A iniciativa partiu das próprias mulheres integrantes dos coletivos tecnoativistas e de cultura *hacker* envolvidos na organização da *Cryptorave*, ou seja, surge de um movimento auto-organizado de mulheres que reivindicam, sobretudo, maior participação e visibilidade na área da computação e nas comunidades *hacker*, que são marcadas por uma maioria masculina.

As atividades destacaram a importância da segurança da informação para a articulação de coletivos feministas na *Internet*, bem como chamaram a atenção para a privacidade na rede, especialmente para mulheres vítimas de *cyberbullying*[15] e pornografia de vingança[16]. Para além da humilhação e exposição na rede, esses casos têm consequências ainda mais drásticas quando mulheres e meninas cometem suicídio por não suportarem o constrangimento causado pela exposição de seus vídeos íntimos. Nesse ponto discutiu-se a respeito das mulheres que estão fora desses ambientes de tecnologia, mas são usuárias massivas de ferramentas como *Facebook*, *Whatsapp*, câmeras fotográficas e dessa forma expõem sua privacidade na *Internet* sem nenhuma noção de como se defenderem. Sobre a organização dos coletivos, ativistas 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, impedindo que indivíduos pudessem participar de manifestações de forma

[15] Agressão moral a partir de prática repetitiva de intimidação e deboche feito via *Internet*, através de e-mail, redes sociais, mensagens de celulares. É um tipo de violência psicológica que causa constrangimento e humilhação em ambiente virtual.

[16] Pornografia de Vingança, Vingança pornô ou Porn Revenge é como tem sido chamados os casos em que mulheres tiveram fotos ou vídeos íntimos expostos propositalmente na *Internet* por parceiros ou ex-parceiros.

anônima. Após protestos, muitas pessoas receberam intimações judiciais, porque foram identificadas através do rastreamento feito pela polícia na *Internet*. Assim como no ano anterior foi reforçada a necessidade de evitar organizar os coletivos por meio de eventos e grupos do Facebook e priorizar o uso e-mails encriptados, redes seguras providas por tecnoativistas.

Houve a preocupação em tornar o conteúdo de palestras e oficinas mais inteligível para iniciantes na criptografia, como a simulação da encriptação através de dinâmicas com os presentes.

3. *Hackathon* de Gênero e Cidadania

O *Hackathon* de Gênero e Cidadania aconteceu no Salão Branco da Câmara dos Deputados, durante os dias 24 a 28 de novembro de 2014. Naquela semana, todos os que entraram na Câmara se depararam com uma instalação de mesas e computadores e mais de 50 pessoas ocupando o saguão de entrada da Casa Legislativa.

O evento foi organizado pelo Laboratório *Hacker* da Câmara dos Deputados (*LabhackerCD*). Este é fruto de um processo de articulação ocorrido entre deputados, servidores da Câmara e a comunidade *hacker*, especialmente com o grupo Transparência *Hacker*. O passo inicial para a criação do laboratório foi dado durante o *Hackathon* de Transparência Legislativa e Participação Popular em outubro de 2013, dentro da Câmara dos Deputados. Na ocasião, os participantes da maratona *hacker*, durante uma conversa com o Presidente da Câmara na época, o deputado Henrique Eduardo Alves (PMDB-RN), indicaram a necessidade de um espaço permanente de colaboração entre *hackers* e a casa legislativa. O presidente assumiu o compromisso de criar um espaço físico para sediar um *hackerspace*. O momento pode ser considerado como um ato simbólico de uma colaboração estabelecida entre a Câmara e os *Hacker*s, mas as negociações que de fato deram origem ao laboratório são anteriores ao próprio *Hackathon*.

O Laboratório foi oficialmente instituído pela Resolução nº49 de 2013, publicada no Diário da Câmara dos Deputados em 18 de dezembro do mesmo ano e faz parte da estrutura administrativa da Diretoria-Geral da Câmara. Ele ocupa um dos gabinetes do Anexo III do Congresso Nacional. A equipe responsável é composta por servidores da casa, além de estagiários e assistentes técnicos temporários.

Alguns projetos são desenvolvidos pela equipe do *LabhackerCD* com o intuito de aprimorar a transparência legislativa e a participação popular, principalmente através de projetos relacionados a melhorias de funcionalidade e acesso aos portais mantidos pela Câmara, especialmente o Portal E-democracia[17]. Em alguns projetos, o laboratório conta com a colaboração de outras instituições, através de acordos de cooperação técnica realizados com o Laboratório de Estudos sobre Imagem e Cibercultura da Universidade Federal do Espírito Santo (Labic/UFES) e o Núcleo de Estudos e Pesquisas em Gestão, Políticas e Tecnologias da Informação da Universidade Federal de Goiás (NPGTI/UFG).

Os *hackathons* são uma das principais atividades do laboratório, tendo sido realizadas duas edições. O tema de gênero e cidadania escolhido para a edição de 2014 atendeu a uma demanda e iniciativa da Secretaria da Mulher da Câmara dos Deputados e envolveu as deputadas da bancada feminina. Contou ainda com o apoio do Banco Mundial, que se responsabilizou pela premiação: uma viagem para Washington para um encontro de projetos de democracia digital na sede da instituição. O *Hackathon* de Gênero e Cidadania trouxe para a Câmara dos Deputados ativistas LGBT, feministas, coletivos tecnoativistas, aproximando diversos movimentos sociais, *hacker*s e representantes do poder público em mesas redondas e na construção de aplicativos e *websites*.

A preparação do evento contou com a participação de deputadas, servidores e ativistas de cultura *hacker* que se reuniram mais de uma vez no *LabhackerCD*. Em 14 de maio de 2014, ocorreu uma primeira reunião para definir o escopo geral do *hackathon*. Estiveram presentes deputadas da bancada feminina[18], representantes da Secretaria da Mulher[19], representantes da Comunidade *Hacker* e do Movimento *Software* Livre[20], algumas assessoras parlamentares[21], a diretora adjunta da Câmara dos Deputados, Cássia Botelho, e o coordenador geral de

---

[17] Canal on-line que se propõe a ser um espaço interativo para o cidadão participar de discussões relativas ao processo legislativo.

[18] Deputada Jô Moraes (PCdoB/MG) – Coordenadora da Bancada Feminina, Deputada Rosane Ferreira (PV/PR) – 1ª Coordenadora Adjunta da Bancada Feminina, Deputada Erika Kokay (PT/DF) – 3ª Coordenadora Adjunta da Bancada Feminina, Deputada Janete Rocha Pietá (PT/SP), Deputada Rebecca Garcia (PP/AM), Deputada Keiko Ota (PSB/SP)

[19] Lin Israel – Chefe de Gabinete, Gerson Scheid – Comunicação, Talita Silva – Assessoria Comissões, Clara Monteiro – Eventos, Marília Ribas – Jurídico, Candyce Rocha – Assessoria Política / Relações Institucionais

[20] Haydee Svab,T*Hacker*, PoliGNU e PoliGen (SP), Kamilla Brito – Casa de Cultura Digital do Pará e Barco *Hacker*, Karine, psciológa que trabalha com gestão de pessoas na área de TI (DF), Carine do *Hackerspace* Garoa *Hacker* Clube (SP), Vanessa Guedes, do *Hackerspace* Maria Lab (SP), Salete, professora do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Maranhão, Claudia Archer, professora da Universidade Ceuma (MA), Larissa, pesquisadora da Incubadora de Políticas Públicas da Amazônia, Luciano Santa Brígida, T*hacker* (DF)

[21] Joseanes dos Santos – Assessora da Deputada Janete Pietá (PT/SP), Marcela Travassos – Assessora da Deputada Erika Kokay (PT/DF), Mariana – Assessora da Deputada Luiza Erundina (PSB/SP)

operações do Banco Mundial para o Brasil, responsável pela gestão do portfólio de investimentos e ponto focal para gênero, Boris Utria.

Uma segunda reunião aconteceu em 19 de setembro de 2014 para discutir um banco de ideias para a maratona, durante um *hackweekend*[22]. A mesa foi composta por mulheres representantes da Secretaria da Mulher[23], do Banco Mundial[24], do Comitê Gestor Pró-equidade de Gênero e Raça da Câmara dos Deputados[25], da Secretaria de Políticas para Mulheres da Presidência da República[26] e membros da equipe do *LabhackerCD*[27], entre outros interessados em conhecer mais sobre o evento e o laboratório[28]. Também houve a participação virtual da Camila Lainetti, estudante de Engenharia Elétrica da Universidade de São Paulo e integrante dos movimentos feminista e de *Software* Livre. Ela foi facilitadora do *hackathon*, atuando na equipe de organização da maratona.

Participaram do evento dezenove projetos: oito deles fizeram parte da trilha "Violência Contra a Mulher" e onze compuseram a trilha "Políticas de gênero relacionadas à participação, representatividade, transparência e demais tópicos de cidadania" (descrições dos projetos em anexo). Todos os protótipos produzidos durante o *hackathon* foram liberados para acesso livre e público, obedecendo aos princípios e as licenças do *software* livre.

Os projetos apresentados na trilha "Violência contra a Mulher", em grande parte, desenvolveram aplicativos ou plataformas *web* que permitissem a denúncia ou o relato de violência, mas tendo como contrapartida orientações de como proceder nesses casos. Dessa forma, os projetos 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 é reconhecida como tais, porque foram normalizadas no cotidiano das mulheres, como exemplo a violência obstétrica, a violência psicológica, a violência

---

[22] O evento fez parte da Semana Internacional de Parlamento Aberto – *Global Legislative Openness Week* (Glow) – que ocorreu em várias partes do mundo entre os dias 15 a 25 de setembro de 2014, com o objetivo de fomentar a proximidade entre o Parlamento e a sociedade civil.
[23] Talita Victor
[24] Candyce Rocha – assessora de comunicação do Banco Mundial para o Brasil
[25] Juliana Werneck de Souza – coordenadora da diretoria de recursos humanos
[26] Ísis Táboas
[27] Raquel Mesquita e Cristiana Borges
[28] Marco Antônio – consultor de tecnologia para participação no Ministério da Justiça. Gilson Dobbin – Comitê de Gestão Socioambiental da Câmara

patrimonial. Alguns dos dispositivos criaram 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 de "Políticas de gênero relacionadas à participação, representatividade, transparência e demais tópicos de cidadania" 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. Também foi abordada a visibilidade das mulheres nas carreiras tecnológicas e sistemas de informações sobre serviços e direitos da mulher. Nesta trilha, foi desenvolvido o único projeto cujo público era a população LGBT: "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.

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

A comunidade *hacker* também ofereceu um apoio adicional ao *Hackathon* com a caravana do Ônibus *Hacker*[29]. Além das oficinas, os passageiros do ônibus também colaboraram com o suporte técnico para os projetos, contribuindo com ideias e com a programação dos protótipos de várias equipes. Um dos exemplos interessantes dessa colaboração foi o jogo "Tabuleka". A responsável pelo projeto se inscreveu sozinha, sem saber programar e montou uma equipe com o pessoal do Ônibus *Hacker* durante o *hackathon*, conseguindo assim construir o projeto.

Pensando na junção entre tecnologia e causas sociais, durante todos os dias, as atividades da maratona foram intercaladas com palestras e discussões que trataram da temática de gênero[30], do processo legislativo[31], dos canais e iniciativas de participação social no Brasil[32] e até

---

[29] O Ônibus *Hacker* é um laboratório móvel, gerido pela comunidade Transparência *Hacker* e realiza atividades itinerantes, participando de eventos de tecnologia e política em várias partes do país. Em cada viagem do ônibus é aberta uma chamada pública para quem se interessar em participar.

[30] *Coaching* sobre bases de dados abertos sobre gênero com Camila Lainetti; *Coaching* 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 dos Deputados e representantes de diferentes entidades ligadas a causa de gênero – ONU Mulheres, Instituto Patrícia Galvão, Artemis.

[31] *Coaching* sobre o processo legislativo e orçamentário com o assessor parlamentar, Miguel Gerônimo da Nóbrega Netto.

[32] Desconferência 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.

mesmo da acessibilidade na *web* para pessoas com necessidades especiais[33]. Todas as atividades paralelas procuraram oferecer subsídios para que os projetos refletissem sobre as discussões a respeito de gênero e dos mecanismos da política.

Os projetos construídos ao longo do *hackathon* procuraram refletir questões muito presentes no movimento de mulheres. Neste artigo destaco em mais detalhes duas dessas propostas: o aplicativo "Parto Humanizado" e o *website* "Minha Voz".

O Parto Humanizado é um aplicativo para dispositivos móveis que se propõe a orientar as usuárias sobre violência obstétrica. O intuito é esclarecer que mesmo atos tidos como rotina no momento do parto podem ser considerados como uma violência contra a mulher, como a indução da gestante a cesariana sem respeitar sua escolha, negar anestesia ou analgesia para alívio da dor, episiotomia, ofensas verbais etc. Além de esclarecer esses pontos, o aplicativo introduz também o parto humanizado, o que o caracteriza, quais os direitos da mulher no momento do parto e como encontrar doulas e redes de apoio que orientam e oferecem suporte para o parto humanizado. O aplicativo oferece um mapa geolocalizado com informações sobre as doulas e os centros de apoio.

O *site* Minha Voz é ao mesmo tempo um espaço para o compartilhamento de experiências e para a informação sobre os direitos e possibilidades das mulheres em situação de violência. Através do preenchimento de um questionário são fornecidas informações sobre a tipificação do crime e os procedimentos que devem ser tomados. Um aspecto importante na construção do site foi a preocupação constante da equipe em criar um espaço de acolhimento para vítimas da violência. Isso levou ao desenvolvimento de uma árvore de decisões que guia para as informações do site. As perguntas foram formuladas com cuidado na escolha das palavras para oferecer acolhimento para a mulher vítima de violência e não tornar a navegação pelo site uma ação enrijecida e até mesmo constrangedora.

Os projetos traduzem para uma interface técnica algumas das preocupações do movimento de mulheres, procurando, através dos artefatos, orientar sobre os diretos da mulher e oferecer apoio através de informações sobre centrais de atendimento em ambas as situações. Ao mesmo tempo, os protótipos também se propõem a gerar informações. O *site* Minha Voz tem um espaço para relatos de violência de forma anônima e com os dados armazenados a equipe pretende fortalecer políticas públicas de combate e enfrentamento à violência de gênero, sem

[33] *Coaching* 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.

identificar as pessoas envolvidas. No aplicativo parto humanizado são geradas informações através dos mapas de doulas e de redes de apoio e também através da seção de denúncias, na qual é possível registrar uma denúncia de violência no parto que será encaminhada para os órgãos competentes.

4. Discussão

Todos os eventos trabalharam com a informação como um elemento central para pensar e promover o empoderamento digital das mulheres, ou seja, o uso das tecnologias de informação e comunicação como aliadas para promover os direitos da mulher e como meio de auto-organização de coletivos ativistas.

No caso do *LabhackerCD*, os projetos desenvolvidos no *Hackathon* de 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 qualificada sobre gênero, direitos das mulheres e participação política. Nesse sentido, o empoderamento das mulheres no combate à desigualdade de gênero, mencionado muitas vezes antes e durante o *Hackathon*, tem como premissa o acesso à informação. Ao mesmo tempo, os projetos também produzem informação, compilando dados provenientes da Câmara dos Deputados, 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.

Já na Cryptorave, além do acesso, é a proteção da informação que pode colaborar para o empoderamento digital das mulheres. Proteção para que os coletivos feministas possam se articular livremente e proteção para que mais mulheres possam se defender das expressões do machismo e da misoginia na *Internet*.

De forma geral, os temas trabalhados por esses grupos vão abordar a violência contra a mulher em suas diversas formas, incluindo a violência na *Internet*, e a participação da mulher em ambientes notadamente machistas, como a área da computação e as instituições políticas, como o Congresso Nacional. As atividades desenvolvidas a partir dessas discussões, sejam os projetos de *software* e aplicativos, sejam as oficinas para a segurança na *Internet*, procuram refletir esses temas.

As demandas pelo debate de gênero em cada um desses eventos são estimuladas por grupos diferentes. No caso do *hackathon* a iniciativa parte da Secretaria da Mulher da Câmara dos Deputados e, em parceria com o *LabhackerCD*, aciona a participação de integrantes dos coletivos de cultura *hacker*, que comumente já estiveram em muitos *hackathons*; mulheres que também são parte desses coletivos e se inscreveram também como forma de colocar suas reinvindicações em pauta; feministas, ativistas LGBT, que mesmo não estando inteirados das dinâmicas dessa cultura *hacker*, veem no *Hackathon* uma oportunidade de colaborarem com os movimentos sociais de que fazem parte. Na *Cryptorave*, as próprias integrantes dos coletivos se auto-organizaram e articularam meios para promover o debate e a participação feminina nos eventos de tecnologia, espaços que elas mesmas já frequentam, mas ainda percebem grande desigualdade de gênero.

Apesar da palavra gênero ser com frequência utilizada nos dois exemplos apresentados, observa-se que as iniciativas estão muito mais voltadas para as mulheres, deixando invisibilizadas outras questões relativas à temática de gênero, como a transexualidade e a homossexualidade.

5. Referências

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**, v.1, n.1, Jul/Dez. Buenos Aires, 2013.

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

COLEMAN, Gabriella. *HACKER*. Forthcoming, **The Johns Hopkins Encyclopedia of Digital Textuality**, 2014

COLEMAN, Gabriella. **Coding Freedom**: The Ethics and Aesthetics of Hacking. New Jersey: Princeton University Press, 2012.

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.

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.

HIMANEN, Pekka. **The *Hacker* Ethic and the Spirit of the Information Age.** New York: Random House, 2001.

MAXIGAS. **Hacklabs and *Hacker*spaces: tracing two genealogies.** In: Journal of Peer Production. Vol. 2: Bio/Hardware Hacking. 2012. Disponível em http://peerproduction.net/issues/issue-2/peer-reviewed-papers/hacklabs-and-*hacker*spaces/. Acesso em 13 jan. 2015.

NISSENBAUM, Helen. *Hacker*s and the Contested Ontology of Cyberspace. **New Media and Society**, v. 6, n.2, abr. 2004, p.195-217.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **Ciberativismo, cultura *hacker* e o individualismo colaborativo**. Revista USP, v.1, pp. 28-39, 2010.

LEVY, Steven. *Hacker*s: **Heroes of the Computer Revolution**. Nova Iorque: Dell Publishing, 1984.

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.

ANEXO

Descrição dos projetos desenvolvidos no *Hackathon* de Gênero e Cidadania

Trilha Violência contra a mulher	
Ação Rosa	Envia "postagens" em tempo real, diárias ou semanais nas redes sociais ou e-mails para 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 usado em qualquer tipo de celular, mesmo para os modelos mais simples que não são smartphones e não tem *touch screen* .
Parto Humanizado	Aplicativo que visa informar o que é a violência obstétrica e o parto humanizado. Traz informações sobre onde encontrar profissionais que realizam o parto humanizado e espaço para relatos de casos de violência obstétrica
Pró-mulher	Aplicativo voltado para a denúncia de casos de violência contra a mulher e orientações a respeito. Ao mesmo tempo, gera dados geolocalizados de risco da violência contra a mulher.
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. Ao final, gera um retrato da situação nacional a partir dos dados coletados.
Eu tirei	Espaço *on-line* 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 *on-line* voltado para o desenvolvimento da proatividade cidadã do público jovem, buscando 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.

Trilha Políticas de gênero relacionadas à participação, representatividade, transparência e demais tópicos de cidadania	
Delibera Mulheres	Adaptação do game Deliberatório para abordar os projetos propostos que tenham como tema gênero e sexualidade ou que tenham sido propostos por parlamentares mulheres. As cartas do jogo são geradas semanalmente de acordo com os discursos e proposições discutidas na Câmara dos Deputados.
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 atuação feminina no Poder Legislativo e no processo eleitoral, a partir de dados extraídos da API 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 à 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 dos Deputados, 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 atividade de mulheres na área de ciência da computação.
Tabuleka	Jogo educativo que promove o debate sobre educação sexual e combate a violência sexual. 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 uma fonte de dados ligados, facilitando buscas e correlação de informações.
Freeda	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.