



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

## HACKTIVISMO E SUAS ORIGENS NA CYBERCULTURA

Gustavo Acauan Lorentz  
João Gabriel Wendling Alves  
João Goulart  
Rodrigo Alves Sartori

"Quando eu estava na escola, o computador era uma coisa muito assustadora. As pessoas falavam em desafiar aquela máquina do mal que estava sempre fazendo contas que não pareciam corretas. E ninguém pensou naquilo como uma ferramenta poderosa". (BILL GATES)

**RESUMO:** Nas últimas décadas, a Internet se mostrou uma fonte de novas possibilidades e, sabendo disso, procuramos analisá-la e compreendê-la à luz de seu processo de formação e desenvolvimento. Através dos dados analisados, foi possível constatar alguns dos motivos que propiciaram a forte expansão do mundo virtual. Dentre eles destacamos a massificação do uso de computadores pessoais, reflexo das diretrizes estabelecidas pela sociedade de consumo e da constante ampliação das demandas mercadológicas deste setor e os avanços tecnológicos quanto à eficiência da comunicação via Internet. Neste trabalho, pesquisamos a cybercultura e seus desdobramentos no comportamento social recente, evidenciamos o alcance gigantesco atingido pela cybercultura através do estudo de fenômenos de sucesso junto ao público virtual como os *YouTubers*, as redes sociais, o hacktivismo e os *memes*. No caso do hacktivismo, abordamos seu surgimento, seu papel em movimentos políticos diversos e seu impacto social, desde pequenos hackers burlando sites desconhecidos até grandes nomes como *Anonymous*, grupo que participou de eventos de grande porte, como por exemplo, a Primavera Árabe.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Cybercultura, Hacktivismo, Mundo Virtual, Movimentos Políticos.*

**ABSTRACT:** In this assignment, we researched about the cyberculture: what it is and how it unfolded throughout its development. Knowing that the Internet has shown itself as a source of new possibilities, our intention was to analyze and understand its formation process until its current state. Through data, we demonstrated some of the reasons of the overwhelming expansion of the virtual world, for instance, the evident consumer society, or the policy to encourage the purchase, maintained through the 20th century; and the technological advances on efficiency of communication via Internet, which lead to an astronomic growth in the number of computers worldwide. We have shown the huge range of the cyberculture, using the Youtubers and memes phenomena as examples, including big companies which rised due to the Internet. We also presented the arisen of the hacktivism, its participation in several political movements and how it interferences in our society, from amateur hackers invading unknown websites to largely known names, such as the Anonymous, the group that participated in big events, for example, the Arab Spring.

**KEYWORDS:** *Cyberculture, Hacktivism, Virtual World, Political Movements.*



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

## 1INTRODUÇÃO

O advento tecnológico da Internet possibilitou que a comunicação fosse amplamente desenvolvida, o que resultou na rapidez e eficácia na entrega de mensagens e notícias, independentemente da distância entre remetente e destinatário. Essa melhoria na comunicação fortaleceu a criação de laços entre as pessoas que, a partir dos seus gostos, começaram a agrupar-se dentro do mundo virtual. Este fenômeno é chamado de *cybercultura*, que é basicamente, o conjunto de influências causadas pelo mundo virtual no mundo real.

Neste trabalho, pesquisamos a *cybercultura* e algumas de suas implicações sociais no mundo real, em especial o hacktívismo. Tal assunto é de extrema importância nos dias atuais, principalmente quando percebemos o papel e o alcance do mundo virtual em nossas vidas.

Por causa da crescente importância da Internet, surgiram movimentos, como o *hacktívismo*, que buscam atingir a esfera política mundial lutando nas redes sociais, principalmente, pela liberdade de expressão. Esses movimentos são, atualmente, uma das ferramentas mais importantes na área das manifestações, pois a rapidez e praticidade das redes sociais, somadas ao amplo alcance e divulgação, fazem com que a organização de protestos seja extremamente facilitada.

Os avanços relativos à tecnologia da informação ampliaram a capacidade de armazenamento de dados por parte das empresas e autoridades, na mesma medida que incentivou a ocultação de informações por estas instituições.

A fim de desmonopolizar as informações, grupos de *hackers* atacam constantemente governos e empresas. Neste século, um dos eventos mais marcantes em âmbito internacional foi a exposição do maior esquema de espionagem da história da humanidade realizado pelos Estados Unidos. Através de publicações no site *Wikileaks*, milhões de informações confidenciais do governo norte-americano foram veiculadas pela primeira vez ao público em geral, o que causou muita turbulência dentro e fora dos EUA.



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

Este trabalho foi pensado e dividido em partes. Na primeira delas, foi destacada a cybercultura e suas implicações sociais no mundo real. Tal assunto é de extrema importância nos dias atuais, principalmente, quando percebemos o papel e o alcance do mundo virtual em nossas vidas. Foram apresentados os fatores tecnológicos e práticos que contribuíram para a expansão desse fenômeno moderno, tais como os *memes* ou fóruns como o *4Chan*, bem como foi analisado o papel da cybercultura no comércio *online*, mostrando sua ligação direta entre comunicação e vendas.

No segundo momento, o presente estudo focou no impacto da cybercultura e do hacktivism, assim como suas origens, principais motivações e respectivas consequências. Entendemos como referenciais destas manifestações políticas virtuais, a *WikiLeaks* e o grupo *Anonymous*.

Neste interim, o presente estudo abordou o hacktivism contemporâneo, seu potencial e as reações contrárias ao movimento - em especial, a contraofensiva governamental e industrial com o intuito de proteger suas informações secretas ou privadas.

Foi analisado o papel desempenhado pelo ativismo virtual em fenômenos políticos como a Primavera Árabe - importante evento que auxiliou na especulação sobre o futuro do hacktivism e da internet. Constatou-se, por exemplo, que o aprimoramento tecnológico da rede terá como contrapartida o aumento de seu controle e monitoramento. A capacidade de controle da rede será proporcional ao montante de dinheiro investido e isso trará profundas modificações na chamada "cybercultura".

## 2 CYBERCULTURA

As últimas décadas formaram um ambiente social continuamente sedento por mais tecnologia. Com o "*American way of life*", o consumo exacerbado chegou ao patamar de costume. A criação cada vez menos espaçada de produtos tecnológicos



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

acostumou a população a conviver com aparelhos progressivamente mais requintados. Os eletroeletrônicos, em especial, passaram a fazer parte da vida diária das pessoas, seja ao escutar o rádio durante o café da manhã, seja ao assistir os programas de televisão durante o almoço ou em conversas com amigos e parentes. O patamar seguinte criaria um espaço para a simultaneidade destes eventos através da Internet e dos computadores pessoais.

O advento da Internet é datado em meados de 1980, apesar de, na época, seu uso ser exclusivamente militar. Foi somente na década de 90 que a utilização de tal meio se popularizou, devido principalmente ao avanço tecnológico proporcionado por pioneiros da área como Bill Gates e Steve Jobs – idealizadores do computador doméstico. Tal avanço tornou estes equipamentos mais acessíveis ao público em geral, além de torná-los mais práticos e viáveis.

A Internet, sendo um meio de comunicação, expandiu-se de maneira absurda em um curto espaço de tempo, incentivando o consumo de computadores pessoais. Estima-se que, em 1980, havia cerca de um milhão de computadores nos Estados Unidos da América; já, no início do novo milênio, o mundo atingiria a marca dos 500 milhões de computadores. É evidente que este crescimento foi incentivado pelas melhorias no acesso à rede, pelo aumento da capacidade de retenção de dados e pelo aparecimento de mecanismos de pesquisa.

Certamente, a Internet é hoje o meio mais influente de troca de informações devido a sua capacidade impressionante de estabelecer rapidamente a comunicação em frações de segundos. Com o surgimento de redes sociais, como a *Classmates* (a primeira criada), o *LinkedIn* e o *MySpace*, um número cada vez maior de pessoas é atraído para a *web*. Atualmente, o convívio social pode ser dividido em duas esferas, a *offline* (ou seja, fora da Internet), quando há contato físico entre as pessoas, e a *online*, quando a comunicação é feita através da tecnologia, seja por *emails* ou mensagens de texto.

O convívio dos usuários gerou fenômenos como os *memes*, bordões ou imagens usadas para sintetizar ideias, sérias ou não, e incentivou a criação de sites de



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

compartilhamento de pensamentos, como o *Reddit*, criado em 2005, ou o *Twitter*, em 2006, e incentivou também ambientes focados para o lazer, como o *9Gag* ou o *4Chan*. Nesses ambientes, as pessoas têm permissão e liberdade para espalhar notícias e se divertir com as novidades da Internet. O resultado dessa relação entre usuários é a criação de uma cultura digital, popularmente conhecida como *cybercultura*, que é rapidamente modificada, pois segue o ritmo do aparecimento de novas tendências e *websites*. Devido à abrangência enorme dessa cultura, é possível observar certa segmentação que separa os usuários pelos seus interesses e costumes, aumentando cada vez mais a quantidade de conteúdo focado nas especificidades.

No contexto de criação de fenômenos característicos da *cybercultura*, observam-se os famosos memes. O intuito de tal criação era transparecer expressões e emoções do ser humano e para isso, um grupo de usuários do site *DevianArt* criou desenhos caricatos baseados em rostos reais. Rapidamente, a moda se alastrou pelos fóruns e comunidades da internet tornando a criação de *memes* uma das práticas que mais destacam a rede mundial de computadores. Atualmente, os *memes* são muito utilizados para críticas de cunho social e/ou político, bem como para atacar contradições e polêmicas relacionadas a figuras públicas.

A *cybercultura* potencializou a velocidade na qual as informações circulam, de maneira a conquistar e incentivar artistas e produtores de conteúdo a divulgarem seus trabalhos. Nesta onda - e através do site *YouTube*- surgiram os "*Youtubers*", que são considerados produtores de conteúdo.

A prática de postar vídeos começou com os *vlogs*, que possuem duração de 5 a 10 minutos. Nestes, um - ou mais - indivíduos filmam a si mesmos contando uma história ou algo aleatório. A evolução deste tipo de conteúdo virtual levou aos chamados *gameplays* - jogatinas, que são gravações nas quais o usuário filma sua participação em um jogo virtual e tece comentários sobre tal. Esta atividade cativou tantos os aficionados que empresas, em parceria com *YouTube*, começaram a anunciar nos *gameplays*, permitindo que os "*Youtubers*" lucrassem com seus vídeos.



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

Um dos impactos sociais na vida fora da rede pode ser notado nas expressões criadas na Internet e usadas em nosso cotidiano, são elas: "lol" que significa "laughing out loud" (rindo em voz alta) ou "imo" (na minha opinião). Outro impacto de maior esfera são as manifestações políticas e sociais convocadas, nos últimos anos, através de redes sociais como o *Facebook* e o *Twitter*. Tal estratégia potencializou e disseminou as manifestações, principalmente porque, teoricamente, as redes sociais são um ambiente sem censura tendo suas informações um alcance maior. As manifestações do ano de 2013 no Brasil, por exemplo, reuniram rapidamente um montante aproximado de 1,3 milhão de manifestantes no dia 20 de julho.

A rápida propagação da internet determinou sua expansão para diversas áreas, dentre elas a do comércio eletrônico. A criação de lojas virtuais ou sites de troca e vendas facilitou o processo de aquisição de produtos. Não é mais necessário que o comprador se dirija até o vendedor, ele pode realizar tudo através de um clique. Tal premissa impulsionou a criação de sites como o *Ebay*, que atua no mundo todo.

O crescimento do mercado *online* favoreceu a criação de pequenas empresas, que encontraram maior comodidade para apresentarem seus trabalhos e divulgarem suas imagens. Este benefício não foi somente para as empresas, mas também para vendedores independentes, que ao criarem uma conta em um site de vendas são capazes de criar seus próprios anúncios.

Embora tenha causado um grande impacto positivo, as vendas pela internet também apresentaram problemas, estes vão desde altas taxas cobradas pelos custos do frete e dos impostos, como também do relativo risco que envolve este tipo de transação virtual, já que não se pode ter certeza de que o produto comprado chegará em mãos. Outra limitação é a possibilidade de clonagem do cartão de crédito - através de um vírus ou outras estratégias que possibilitam a coleta de informações essenciais para o funcionamento do cartão.



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

## 3 O HACKTIVISMO

Em um mundo no qual cada vez mais estamos sendo cercados pela tecnologia, é evidente que situações típicas do nosso cotidiano fossem introduzidas também no cenário virtual. Uma destas situações é o ativismo político via Internet, que recebe o nome de hacktivismismo (ativismo hacker). Sua principal demanda é a promoção dos Direitos Humanos e seus principais preceitos: liberdade de expressão e justiça social. O movimento é famoso por atacar corporações e governos opressores que, por meio da censura ou do sigilo, ocultam informações importantes dos cidadãos.

O movimento hacker tem origem na década de 50, quando estudantes do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*) começaram a fazer brincadeiras inofensivas e piadas práticas. Estes hackers descobriram que apitos de criança produziam a frequência sonora necessária para “enlouquecer” os sistemas telefônicos da “*Ma Bell*”, o que possibilitou que eles fizessem ligações a longa distância gratuitamente. A partir desse ponto, o movimento tomou proporções gigantescas.

Atualmente, o movimento *hacker* é extremamente abrangente e conduz a alguns enganos. O mau uso da palavra pela mídia leva a generalização, tornando os *crackers* similares aos hackers em geral. Os *crackers* agem por motivos obscuros, não ajudam os outros e, muitas vezes, acabam por impor danos econômicos a terceiros. Na maioria das vezes, invadem sistemas como a de um banco e transferem dinheiro para a sua conta. Enquanto que os hackers atuam na rede em nome de uma causa. Apesar das inúmeras vertentes existentes, o hacktivismismo destaca-se por sua atuação na rede. É uma das principais ferramentas políticas à disposição no século XXI, que, com o grande poder de comunicação proporcionado pela Internet, pelas redes sociais e pelos “*smartphones*”, tem um maior potencial de alcance e, por consequência, maior grau de importância.

Esse movimento tem como principais objetivos a democratização do acesso às informações que são controladas pela mídia, pela indústria e pelos governos, o cuidado com o meio ambiente e a luta contra a tirania. Um dos primeiros casos de hacktivismismo,



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

ocorreu entre os anos de 1997 e 1998, e foi realizado por um grupo de hackers portugueses denominado *ToXyN*, que visava a independência do Timor-Leste, na época invadido pela Indonésia. O objetivo era auxiliar e aumentar a visibilidade do povo timorense, que sofria opressão e violência do governo indonésio.

O grupo *ToXyN* hackeou o site do Departamento de Assuntos Exteriores da República da Indonésia e mais 25 outros sites militares e governamentais do país. Nenhum dado ou servidor foi apagado com o ataque, apenas desativado por algumas horas com uma mensagem chamando a República da Indonésia de "fascista" e atraindo atenção para a necessidade da emancipação do Timor Leste. O resultado foi positivo, visto que em 1999, a força de resistência timorense, com o auxílio da diplomacia de países aliados e de grupos ativistas, conseguiu restaurar a independência da atual República Democrática do Timor-Leste.

Já em 1998, desta vez com motivação ambiental, um grupo de *hackers* de nacionalidades distintas, chamado "*milw0rm*", invadiu o centro de pesquisa nuclear da Índia. O ataque contou com acesso a diversos e-mails, a documentos confidenciais e à administração do sistema. Foram apagados dados sobre testes nucleares. Os membros do grupo, que eram apenas adolescentes na época, desejavam mostrar ao mundo que desaprovavam os experimentos com bombas atômicas, inserindo mensagens pacifistas e anti-nucleares nos sites hackeados. Apesar da idade dos integrantes ser pequena, variando de 15 a 18 anos, o ataque foi realizado com muito planejamento, precisão e rapidez – ao todo foram 13 minutos e 56 segundos, segundo um ex-membro.

Protesto semelhante ocorreu também em 1998, mas desta vez o alvo do ataque foram os computadores da *NASA* e do Departamento de Energia dos Estados Unidos da América. Ambos foram infectados com um *worm* - tipo de *malware* que se "reproduz" através de redes, neste caso atrelado ao um programa chamado *WANK* ("*Worms Against Nuclear Killers*" – ou *Worms* contra assassinos nucleares, em português), que alterava a tela de *log-in* do computador para uma mensagem: "*WORMS AGAINST NUCLEAR KILLERS ... Your System Has Been Officially WANKed.*", ou seja "*Worms*





# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

contra assassinos nucleares... seu sistema foi oficialmente atingido pelo *WANK.*", em 1999.

Em 2003, o site *4Chan* é criado por um jovem de 15 anos, chamado Christopher Poole. Esse site ficou famoso principalmente por garantir certo anonimato a seus usuários, que podem então compartilhar todo e qualquer conteúdo que não seja ilegal. Apesar de sua origem ser basicamente focada para o entretenimento, um grupo de pessoas politizadas e com conhecimento de informática se condensa e cria a organização "*Anonymous*", que passa a coordenar movimentos e protestos ao redor do mundo.

Em Outubro de 2006, é registrado o domínio *wikileaks.com*, que tem como objetivo divulgar documentos secretos de empresas e países. Seu primeiro vazamento de informações ocorreu ao final do mesmo ano. Nele, milhões de arquivos contendo informações "privilegiadas" sobre diversos assuntos estatais ou privados foram publicados na Internet. Dados sobre corrupção foram expostos, assim como dados militares dos Estados Unidos da América, o que gerou uma movimentação intensa no cenário político internacional.

## **4 MOVIMENTOS HACKTIVISTAS FAMOSOS**

*Wikileaks* é uma organização de ciberativistas que, através de técnicas de "*hacking*" (invasão virtual), divulgam documentos, *e-mails*, imagens e quaisquer arquivos secretos mantidos longe do domínio público, com o intuito de conscientizar e alertar as pessoas sobre as medidas econômicas, sociais e políticas que o Estado toma. Segundo o fundador, Julian Assange, o site tem o propósito de manter uma transparência radical nas informações, mostrar "como o mundo funciona". As polêmicas geradas em cima do site só fizeram aumentar a quantidade de colaboradores e apoiadores. Entretanto, a história do *Wikileaks* não conta apenas com divulgações que expõem atitudes políticas ilícitas ou antiéticas.



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

Em março de 2008, o site foi usado pelos *Anonymous* para a divulgar uma série de documentos considerados as "Bíblias secretas" da Igreja da Cientologia, fundada pelo escritor L. Ron Hubbard. Entre as principais informações divulgadas pelo site, está como se alcança os oito níveis dentro da Cientologia e quantos adeptos a crença possui, sendo alguns deles celebridades de Hollywood ou políticos. Representantes da Igreja não se pronunciaram sobre os acontecimentos, mas muitos adeptos atacaram gravemente a atitude do site, pois foram divulgados documentos secretos que apenas membros do alto escalão tinham acesso.

O *Wikileaks* também divulgou o escândalo "*Climagate*", como ficou conhecido. Na véspera da conferência sobre o clima - patrocinada pela *ONU* - que seria realizada em *Copenhagen*, Dinamarca, foram divulgados milhares de e-mails trocados pelos cientistas com a Unidade de Pesquisa do Clima. Tais cientistas, em conjunto a Unidade de Pesquisa do Clima, defendem a existência do aquecimento global causado pelo homem. Entretanto, o conteúdo dos e-mails fez muitas pessoas se questionarem sobre um possível desvio de conduta ética durante as pesquisas e divulgação de dados. Muitos teóricos, após analisarem o teor dos e-mails trocados, afirmam ter certeza de que o aquecimento global é falso e é usado como uma forma de muitos cientistas obterem crédito no cenário científico ou lucro financeiro.

Já em julho de 2010, os *cyberativistas* e colaboradores, divulgaram milhares de documentos sobre as ações militares no Afeganistão através do site *Wikileaks*. Muitos arquivos mostraram como o serviço de espionagem do Paquistão estaria contribuindo com a Al-Qaeda e com o Taliban. Também foram expostas, através dos documentos, queixas prestadas por muitos afegãos sobre corrupção no governo e também sobre erros nas ações militares que resultaram em mortes de civis e a perda de confiança por parte da população local. Outras fontes interpretam, a partir do conteúdo dos documentos, que houve crimes de guerra cometidos pelas tropas dos Estados Unidos e pelo Taliban.

O *Wikileaks* é mais um dos frutos da cybercultura e do amplo campo de conhecimento e liberdade que o movimento *hacker* obteve ao longo do tempo. Entre



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

os milhares grupos de ativistas virtuais, o de Julian Assange se destacou na mídia por divulgar arquivos de grandes governos que contam com Serviço de Inteligência avançado. Além de muito perseguidos, os colaboradores do *Wikileaks* e Julian Assange, precisavam agir sempre eliminando rastros virtuais e mudando sua região de atividades.

Outro grupo conhecido é denominado *Anonymous*. Seu surgimento ocorreu a partir do fórum *online 4Chan*, que reúne usuários anônimos que praticam brincadeiras virtuais provocando caos e desordem na rede. Entretanto, o crescimento do grupo e a percepção de que eles possuíam uma força de união capaz de impactar o mundo de alguma forma levou-os para o âmbito político. Alguns dos impactos estão listados a seguir.

Em 2008, o grupo *Anonymous* publica o seu primeiro vídeo no *youtube*: "*Project Chanology*", uma campanha contra a cientologia. Um mês depois, vários protestos físicos, destacados pelo uso de máscaras do *Guy Fawkes*, são feitos ao redor do mundo, contra a Igreja da Cientologia.

Em novembro de 2010, o grupo cria a "*#OpTunisia*". A operação foi motivada pela ação do ditador local, Zine el-Abidine Ben Ali, que bloqueou o acesso aos documentos do *WikiLeaks* que evidenciavam uma massiva corrupção no seu governo. A ação do *Anonymous* acabou por tirar da rede a bolsa de valores do país por um certo tempo. Durante meses, o grupo fez as chamadas "*FreedomOps*", que procuravam dar assistência aos ativistas pró-democracia na Tunísia.

Em dezembro de 2010, um ataque aos serviços da *MasterCard* e da *Visa* é feito pelo grupo, porque as empresas decidiram que as doações ao *WikiLeaks* não poderiam ser feitas através dos seus serviços. O *Anonymous* derruba os *websites* destas empresas de cartão e desaceleram o tráfego de dados nos servidores usando uma ferramenta conhecida como *LOIC - Low Orbit Ion Cannon*, ou Canhão de Íons de Baixa Órbita, em português.



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

Em abril de 2012, o grupo dedica sua atenção à China, atacando corporações ou órgãos públicos, deixando-lhes a mensagem: “Querido governo chinês, você não é infalível, hoje seus *websites* são hackeados, amanhã será o seu regime que cairá.”

Em síntese, o *hacktivismo* tornou-se uma importante referência para a prática política. Seu principal objetivo, além da luta por direitos, é o de desmonopolizar as informações. Os grupos *hackers* atacam constantemente governos e empresas.

## **5 O HACKTIVISMO NO MUNDO CONTEMPORÂNEO E AS REAÇÕES A ESTE**

Com o fortalecimento do *hacktivismo* e o crescimento do apoio popular aos *hackers*, era de se esperar uma reação dos governos. A guerra virtual entre organizações *hackers* e os Estados foi um dos principais elementos motivadores para a melhoria da tecnologia da informação, ou seja: quanto mais seguro, melhor. Os governos investiram na via contrária a desejada pelos *hackers*, restringindo ainda mais o acesso às informações. Isso obviamente criou um ambiente hostil e propício para movimentos políticos, como o *Wikileaks*. Uma das maneiras encontradas pelos países para fortalecer sua segurança foi contratar *hackers* conhecidos pela invasão em sistemas governamentais.

Além da reação governamental, há também a industrial. Diversas empresas possuem setores especializados em segurança digital, isso porque a espionagem é muito comum nas empresas. O Google, um dos gigantes da era digital, apresenta um projeto de recompensa no valor de um milhão de dólares norte-americanos para a pessoa que conseguir derrubar seu servidor nos Estados Unidos. Essa é uma política utilizada para estimular não somente o desenvolvimento de técnicas de invasão, mas também de defesa.

Outro exemplo foi o do *Facebook* que, durante o início de sua existência, gerenciou um evento na faculdade, para que o primeiro estudante capaz de invadir a *database* ganhasse um emprego integral na área da segurança.



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

## 5.1 TERRORISMO NA ERA DIGITAL

O terrorismo passou a ser um medo generalizado no mundo a partir do atentado às Torres Gêmeas, em 11 de setembro de 2001. O governo dos Estados Unidos rapidamente se mobilizou e colocou em prática um regime totalmente invasivo de espionagem, tanto em território nacional quanto internacional, usando a ameaça terrorista como pretexto.

Durante anos, o governo americano teve acesso ilimitado às informações de qualquer pessoa ou corporação. Pessoas influentes como a primeira ministra alemã, Angela Merkel, foram espionadas também. É importante ressaltar que, se não fosse o movimento hacktivista, a espionagem ainda aconteceria sem conhecimento do público em geral. Foi por causa do *Wikileaks* que houve a exposição do ocorrido.

Entretanto, apesar de toda a luta contra a espionagem justificada através do terrorismo, é sabido que os grupos terroristas *ISIS* ou o mundialmente temido *E.I* (Estado Islâmico) possuem regras rígidas quanto à tecnologia. O uso de aparelhos que podem ser rastreados é proibido na maior parte do tempo. Também se sabe que os grupos possuem *hackers* extremamente habilidosos, capazes de invadir sistemas governamentais.

Neste período de conflitos internacionais intensos, é importante estar atento às movimentações migratórias na Europa e a possibilidade da existência de terroristas infiltrados na massa de refugiados. O mais recente atentado terrorista ocorrido na França, ou seja, o ataque à boate *Bataclan* que resultou num saldo de mais de 100 mortes, foi coordenado e planejado através da Internet, o que, de certa forma, torna a espionagem justificável.



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

## 5.2 MOVIMENTOS POLÍTICOS MOTIVADOS PELA INTERNET

A Primavera Árabe foi um período de intensas transformações políticas nos países árabes e que teve início na Tunísia. Ficou conhecida como uma onda de manifestações que se estendeu do Norte da África até o Oriente Médio. O movimento consistia na luta contra a opressão realizada por governos de diversos países.

Ocorreram revoluções na Tunísia e no Egito, desencadearam-se guerras civis na Líbia e na Síria e também ocorreram grandes protestos na Argélia, Bahrein, Djibuti, Iraque, Jordânia, Omã e Iémen, e protestos menores no Kuwait, Líbano, Mauritânia, Marrocos, Arábia Saudita, Sudão e Saara Ocidental.

Havia uma massa insatisfeita com a maneira que seus países eram dirigidos. Cansados da opressão, críticas aos governos começaram a ser feitas nas redes sociais. O *Twitter* servia para organizar protestos, disseminar informações e marcar encontros entre os ativistas. Já a rede social *Facebook* servia para criar debates ou divulgar detalhes dos protestos tais como hora, local, fotos e vídeo.

Ainda na fase inicial dos protestos na Tunísia, o governo local percebera que deveria barrar o uso da internet como ferramenta de protesto. Não demorou muito para que o governo restringisse a utilização de computadores através da prática da censura e limitasse o acesso à rede. Estas ações chamam a atenção do grupo *Anonymous*, que passa a dedicar-se a causa da Primavera Árabe divulgando diversos dados que mostravam corrupção explícita da parte do governo e realizando chamadas que auxiliavam os ativistas pró-democracia, as "*FreedomOps*".

A seguir, no Egito e na Líbia, os governos também cortaram o acesso à internet, reconhecendo o impacto das redes sociais como ferramenta organizadora de protestos naquela região. Novamente, o grupo *Anonymous* deu suporte aos manifestantes conseguindo "driblar" a repressão e a censura *online*, da mesma forma que auxiliou na derrubada de diversos sites governamentais – no Egito foram um total de oito sites derrubados, voltando estes à normalidade somente após a renúncia do



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

presidente à época Hosni Mubarak. O *Anonymous* também liberou os nomes e senhas de endereços de *e-mail* de oficiais do governo do Oriente Médio.

A tática de derrubar sites governamentais não se restringiu ao Oriente Médio. Em 15 de junho de 2012, 91 *websites* do governo da Malásia sofreram uma série de ataques em resposta ao bloqueio de *websites* como *WikiLeaks* e *The Pirate Bay*, atos considerados contrários ao direito básico de informação.

Uma das vertentes do grupo *Anonymous* intitulada *RevoluSec*, abreviação de "*Revolution Security*", apareceu no *Twitter* para comunicar à imprensa sua missão: desfigurar muitos sites Sírios, incluindo a página do Banco Central sírio e sites favoráveis ao regime. A página original destes sites foi substituída pela imagem do presidente sírio, *Bashar al-Assad* acompanhado do *Nyan Cat* - um dos *lolcats* criados no *4Chan*.

As manifestações brasileiras de 2013 também utilizaram a internet como uma importante ferramenta de divulgação e organização. Ainda no primeiro semestre, o país se tornou cenário de um fervor civil diante das atitudes governamentais, tendo como elemento desencadeador o aumento do preço das passagens no transporte público de São Paulo. Aos poucos, essas mobilizações logo ganharam força e tamanho extraordinários - mais de um milhão de pessoas protestaram na Avenida Paulista, sendo disseminado para outros estados brasileiros. Como essas passeatas e marchas agruparam muitas pessoas e grupos sociais, seus focos começaram a variar: as reivindicações oscilavam entre solicitações de melhoria da qualidade dos serviços públicos, a luta contra a corrupção e o fim da impunidade e da repressão policial.

O papel da internet nestas manifestações é evidente, seja na organização e divulgação, como na disseminação de fatos que não são mostrados pelos grandes veículos de comunicação. O caráter instantâneo da internet limita possíveis manipulações de conteúdo pela mídia em geral.

Informar a população sobre o motivo das manifestações através das redes sociais potencializa a adesão aos protestos. Um bom exemplo desta capacidade pode ser notado através do vídeo lançado pelo grupo *Anonymous*, que dita os cinco



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

principais motivos das manifestações de 2013, sendo visto mais de um milhão de vezes em menos de 24 horas.

## 5.3 O FUTURO DO HACKTIVISMO

Entre os anos de 2015 e 2016, o *hacktivismo* superou barreiras que, para os profissionais de segurança virtual, eram impossíveis de serem ultrapassadas. No último ano, aconteceram diversos eventos que revolucionaram o jeito como o *hacktivismo* funciona. Os *hackers* repercutem mundialmente seus feitos, desde a invasão da *app store da Apple* através de um *malware* até o combate virtual ao grupo terrorista *ISIS*.

No campo de efeitos midiáticos, os *hackers* ganharam e ganharão muito mais espaço e adeptos. Jornais de todo o mundo se movem rapidamente para poder noticiar em primeira mão as declarações e notas do grupo *Anonymous*. Um exemplo disso, pode ser constatado após o ataque virtual ao grupo terrorista *ISIS*, o grupo hacktivista *Anonymous* foi procurado pelos grandes veículos de comunicação como a agência russa RT a qual foi concebida uma entrevista com o porta-voz do grupo, Alex Poucher.

Quando o assunto é a grande repercussão midiática pela invasão e ataque a grandes grupos ou empresas, não é necessário citar apenas o grupo *Anonymous*. Recentemente, um grupo de *hackers* desconhecidos conseguiu invadir a *App Store*, loja de aplicativos virtuais da empresa *Apple*, através do uso de um *malware* chamado *XcodeGhost*. Assim, tanto os ataques aos terroristas como as invasões aos domínios públicos, colocam os *hackers* no centro da fama midiática – é importante destacar que muitos grupos hacktivistas estão se unindo a grandes empresas de comunicação.

Falar de repercussão mundial envolve também considerar os efeitos negativos que se formam e se formarão em decorrência da fama recente. Segundo especialistas da área da computação, o grupo *Anonymous* e muitos outros da comunidade *hacker* estão caminhando para um rumo perigoso, já que seus próprios integrantes tendem a se tornar menos confiáveis e mais suscetíveis a divulgar informações secretas sobre





# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

suas atividades internas. É válido lembrar que muitos desses grupos cometeram crimes passíveis de penas severas, portanto, à medida que os holofotes dão mais enfoque ao movimento *hacktivista*, mais expostos eles ficam.

Ainda que vários fatores influenciem e moldem o futuro do *hacktivismo*, é importante ressaltar que estes grupos continuarão a trabalhar de modo independente, ou seja, sem ligação alguma com qualquer governo federal. Segundo o grupo *hacktivista LizardSquad*, existe uma tendência de aumento do número de hackers atuantes no mundo devido às vantagens e aos avanços tecnológicos a que se têm acesso hoje, e um aumento proporcional em grau e intensidade dos cyberataques e do ativismo político virtual. O futuro *hacktivista* é tema de muitas previsões, mas do que se tem certeza é que o avanço tecnológico fará com que a prática seja muito mais acessível a todos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É importante perceber que todo o avanço tecnológico caminha para um futuro incerto, no qual as informações estarão numa escala crescente de segurança na medida que o montante investido se mantenha em ascendência – o que é o caso das grandes empresas e do próprio Estado. Dessa forma, quem não possuir esta capacidade acaba ficando cada dia mais exposto e vulnerável.

Outro fato a ser ressaltado é que, por ser uma área muito nova, a *cybercultura* em geral passa por constantes mudanças, as quais podem fazer com que daqui a alguns anos, toda a ideia do movimento tenha mudado.

É evidente que o aprimoramento da tecnologia e a liberdade de expressão caminham juntos. Com o crescimento cada vez mais forte da importância das redes sociais no cotidiano, a rapidez e a efetividade da propagação de conteúdo aumenta. Logo, podemos concluir que, se nenhuma medida de censura inconstitucional for



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

adotada pelo Estado, o direito de se expressar vai ser cada vez mais facilmente atingido por todos.

A realidade atual mostra que o fortalecimento do *hacktivismo* e o crescimento do número de *hackers*, tem uma reação quase proporcional dos governos. Hoje, está sendo travada uma guerra virtual entre organizações *hackers* e os Estados Nacionais. O controle sobre as redes sociais assim como da tecnologia da informação assegura aos governos o poder e o monitoramento da vida privada.

## REFERÊNCIAS

GUGELMIN, Felipe. **Hackers: de marginais a heróis da era digital**. 2012. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/ataque-hacker/22199-hackers-de-marginais-a-herois-da-era-digital.htm>>. Acesso em: 08 Abr. 2016.

LUDLOW, Peter e BAKIOGLU, Burcu. **10 Ways Hackers Have Punked Corporations and Oppressive Governments: Over the past two decades hacktivism has been used to target all centers of power**. 2010. Disponível em: <[http://www.alternet.org/story/148521/10\\_ways\\_hackers\\_have\\_punked\\_corporations\\_and\\_oppressive\\_governments](http://www.alternet.org/story/148521/10_ways_hackers_have_punked_corporations_and_oppressive_governments)>. Acesso em: 08 Abr. 2016.

MARTINS, Andréia. **Manifestações de junho de 2013: Qual é o saldo dos protestos um ano depois?** 2014. Disponível em: <<http://vestibular.uol.com.br/resumo-das-disciplinas/atualidades/manifestacoes-de-junho-de-2013-qual-e-o-saldo-dos-protestos-um-ano-depois.htm>>. Acesso em: 08 Abr. 2016.

MCCORMICK, Ty. **How self-absorbed computer nerds became a powerful force for freedom**. 2013. Disponível em: <<http://foreignpolicy.com/2013/04/29/hacktivism-a-short-history/>>. Acesso em: 28 Mai. 2016.

MOLIST, Mercé. **'Hackers' portugueses y un catalán montaron la primera campaña 'hacktivista' de la historia**. 2015. Disponível em:



# Materializando Conhecimentos

Revista Eletrônica

---

<<http://www.elmundo.es/tecnologia/2015/05/03/554647d3ca474166188b4576.html>>  
Acesso em: 12 Ago. 2016.

ROPERO, Caroline. **Qual foi a primeira rede social?** 2013. Disponível em:  
<<http://www.dgabc.com.br/Noticia/462216/qual-foi-a-primeira-rede-social>>. Acesso  
em: 24 Jun. 2016.

TAVARES, Viviane Brunelly Araújo. **O Papel das Redes Sociais na Primavera Árabe de 2011: implicações para a ordem internacional.** 2012. Disponível em:  
<<http://www.mundorama.net/2012/11/06/o-papel-das-redes-sociais-na-primavera-arabe-de-2011-implicacoes-para-a-ordem-internacional-por-viviane-brunelly-araujo-tavares/>>. Acesso em: 24 Jun. 2016.