

Seminário FESPSP

“Cidades conectadas: os desafios sociais na era das redes”

17 a 20 de outubro de 2016

GT 4 - Ciberpolítica e Cibercultura

Mr. Robot: a reconfiguração do sistema por meio do Hackerativismo

Elis Verri¹

Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

Resumo: A partir da primeira temporada da série televisiva “Mr. Robot: sociedade hacker” (2015), este artigo tem o objetivo de explorar a cultura hacker, suas definições e suas inverdades no contexto de sociedade da informação. Esta produção foi escolhida por ter referências de ataques atuais da rede hacker Anonymous, por representar elementos da sociedade informacional e contemporânea, por expor os movimentos de resistência e pela suposta veracidade técnica. O objeto de estudo será o grupo hacker retratado na série, a *Fsociety*, e será analisado com base nas definições e interpretações dadas por Manuel Castells, como liberdade, reputação, senso de comunidade e ativismo.

Palavras-chave: cultura hacker; internet; sociedade em rede; ciberativismo

Uma sociedade hacker

Neste começo de século, grupos hackerativistas ganharam visibilidade, principalmente com as ações da rede Anonymous, que teve participação em importantes levantes populares, tornando-se referência dentro e fora das comunidades. “Hackear”, portanto, também é uma expressão de ativismo. Logo, o verbo vai além das conotações apresentadas pela mídia e pelo entretenimento, que associam comumente as ações dessa cultura cibernética com crimes digitais, ou mesmo com terrorismo.

Nessa linha, Sérgio Amadeu da Silveira apresenta outra conotação. Para ele, o verbo “hackear” deve ser entendido como “reconfigurar” (2010, p. 38), no que pode

¹Jornalista pós-graduanda em Mídia, Política e Sociedade. E-mail: elisverri@gmail.com

ser a exploração de novas características e caminhos, muito além dos protocolos existentes; uma busca da superação do controle de uma sociedade informacional e plenamente conectada.

Se os recursos e as ferramentas dos grupos hackers são os códigos e os softwares, a ética baseia-se no princípio de liberdade, que tem como finalidade a emancipação individual pelo conhecimento:

Consequentemente, hackers realizam um novo modo de resistência que passa pelo conhecimento e pela autoformação de indivíduos autônomos e colaborativos. Isso porque os hackers exploram as falhas dos protocolos, suas propriedades e suas formas de controle. (SILVEIRA, 2010, p. 38)

Logo, se a sociedade está em rede, o poder e o controle também se inserem nos mesmos moldes. Apesar disso, como pontua Castells, “onde há poder, há também contrapoder” (2013, p. 14). A cultura hacker, justamente por meio da ideologia da liberdade, do conhecimento e do compartilhamento, pode vir a ser uma forma de resistência e, conseqüentemente, de reconfiguração de um sistema de controle. Neste cenário, ações hackers vêm ganhando notoriedade na mídia. Pelas mesmas circunstâncias, é comum que a indústria cultural também use do tema para retratar a sociedade hacker pelo viés de entretenimento.

Entre as mais recentes produções sobre a cultura hacker, a série de televisão “Mr. Robot” destaca-se pela aparente veracidade técnica, por ter referências a casos reais, como o envolvimento de células do Anonymous em diversas ações ativistas, e por fazer várias críticas à sociedade em rede e também ao capitalismo contemporâneo.

A primeira temporada possui dez episódios, e foi transmitida pela primeira vez de junho a setembro de 2015, pelo canal de TV americano USA Network. O enredo trata das ações de um grupo hacker, a *Fsociety*, em uma ação antissistêmica, cujo alvo é uma grande corporação. Mas além dos elementos narrativos da série, é possível analisá-la tomando como base discussões que definem a cultura hacker e o papel dela na sociedade.

O criador da série, Sam Esmail, destacou três inspirações para produzir “Mr. Robot”. A primeira delas (MR. ROBOT, 2015, extras) foi expor seu interesse pela cultura hacker, já que afirma que o tema nunca foi bem representado na TV ou no cinema.

O segundo elemento que teria inspirado Esmail a produzir “Mr. Robot” foi a crise financeira de 2008, que atingiu todo o mundo. O terceiro e último motivo, seria o desenrolar da Primavera Árabe que utilizou a web e as redes sociais como ferramentas de ação social.

A união desses três aspectos apresentados pelo criador da série pode sintetizar a primeira temporada de “Mr. Robot”: “sociedade hacker”. Esse título tem referência não apenas ao grupo hacker que é o centro de toda a série e objeto de análise deste artigo, a *Fsociety*, mas também engloba a sociedade como um todo – digitalmente conectada e influenciada pela rede.

A *Fsociety* é um grupo hacker liderado pelo engenheiro de segurança cibernética Elliot Alderson. A equipe é formada por outros cinco membros, sendo: Mr. Robot, Darlene, Leslie Romero, Mobley e Trenton. O objetivo é destruir a *E Corp* – uma conglomerada multinacional detentora da maior indústria de crédito ao consumo global. Após várias invasões aos sistemas da corporação, por meio de um ataque distribuído por negação de serviço (DDoS, do inglês Distributed Denial-of-Service attack), a *Fsociety* tornou todos os dados financeiros da corporação inutilizáveis, tanto para os investidores quanto para os clientes.

Para chegar nesse estágio, contudo, a *Fsociety* precisou do auxílio de grupos hackers de todo o mundo. O primeiro passo foi adentrar os servidores da *E Corp*, e inserir o IP (*Internet Protocol*) de um dos diretores da empresa, Terry Colby, para responsabilizá-lo pelos ataques e, conseqüentemente, incriminá-lo.

O ataque letal, por sua vez, demorou mais para ser concretizado, uma vez que precisava do apoio da comunidade hacker para ser bem sucedido. Após uma série de ações e desdobramentos, a *Fsociety* conseguiu a corroboração necessária para causar o DDoS e inutilizar os dados da *E Corp*.

A ação iniciou um processo de colapso financeiro e de confiança no país (Estados Unidos), afetando todos os usuários dos serviços. Apesar do caos, que aos poucos se instala, o hackerativismo desencadeou também um levante de parte da população, que demonstrou apoio ao ataque, resultando em protestos de pautas anticapitalistas nas ruas de Nova Iorque, sede da *Fsociety*.

Ainda que seja uma série televisiva, logo, um produto de entretenimento, “Mr. Robot” suscita uma série de questões pertinentes à cultura hacker, que devem ser explanadas, desde a articulação e motivações do grupo, até o reflexo social, que reverbera no mundo *off-line*.

Usando a primeira temporada da série como objeto de análise, o objetivo do artigo é utilizar o enredo de “Mr. Robot”, em especial a estrutura da *Fsociety*, para explorar a cultura hacker, suas definições e suas inverdades no contexto de sociedade da informação.

Manuel Castells dedicou parte de “A galáxia da internet” (2003) para descrever a cultura hacker. A partir de suas definições, aspectos da série serão investigados de acordo com temas relacionados à identidade, à ação e à comunidade, entre outros, e também comparando a casos reais ocorridos nos primeiros anos deste século.

Por ser uma produção de entretenimento, a série também corrobora para o estereótipo da figura do hacker, em boa parte das vezes associada a crimes digitais. Deste modo, o artigo pretende também apontar a diversidade dentro da cultura hacker, e analisar o enquadramento do enredo da série dentro das definições apontadas por Castells, em consonância com o atual contexto social e tecnológico no qual foi produzida.

Afinal, se hackear é configurar, qual o sistema que a *Fsociety* pretende derrubar e por quê?

Identidade, reputação e comunidade

A cultura hacker vem contribuindo para o desenvolvimento da internet, por meio do compartilhamento de códigos e da disseminação de conhecimento. Essas atividades vêm ajudando não só o crescimento da rede, como também começa a ser utilizada por governos, na busca por ferramentas de controle social e de *accountability*. Contudo, é comum associá-la a crimes digitais e até mesmo terrorismo, como invasões e ameaças a redes governamentais. Não somente, o enquadramento da mídia também reforça a padronização da imagem do hacker.

Castells já faz essa constatação: “os hackers não são o que a mídia diz que são” (2003, p. 38). Mas essa visão da cultura hacker, não é construída apenas pela mídia. Isso pode aplicar-se também, em partes, ao produto de entretenimento que “Mr. Robot” é, por ser uma série televisiva. Usando de similaridade às ações de determinadas vertentes da rede hacker Anonymous, o enredo tende a reforçar o que Castells chamaria de “cracker”, ainda que haja o viés de resistência e protesto, que será abordado posteriormente.

O grupo *Fsociety* é formado por cinco membros, que atuam em conjunto em prol de uma fonte em comum e de um objetivo em comum. Eles possuem regras próprias, identidade (marca) e interagem com outros grupos da rede de hackers. O primeiro ponto, contudo, para caracterizar a *Fsociety*, é o consenso de sua classificação.

De modo simplista, o grupo poderia se encaixar na vertente de “crackers”, apontados por Castells como sujeitos que cometem crimes virtuais como penetrar ilegalmente em sistemas e quebrar códigos. Um grau maior desses crimes ocorreria com a figura dos ciberterroristas.

Por outro lado, outra definição seria a de Raymond (Castells *apud* Raymond, 2003, p. 38), que diz que hackers são aqueles que a própria cultura hacker os reconhece como tal. Dessa forma, o sentido de comunidade e de reputação entre os pares seriam elementos estruturantes para a caracterização dessa vertente da cibercultura.

Em uma terceira via, a motivação antissistêmica da *Fsociety* é característica de hackerativistas que agem com ações de protesto a partir de uma visão ideológica. Não somente, em toda a série a *Fsociety* é mencionada como um grupo hacker também pelos seus integrantes, que usam do verbo “hackear” ao se referirem aos seus atos.

Baseado nesse contraponto de definição, a *Fsociety* é considerada um grupo hacker (apesar de ter ações cracker) no que tange a sua atuação em comunidade, uso do código aberto e compartilhado com seus pares e pelo reconhecimento dos demais grupos mencionados na série, como o chinês *Dark Army* – citado como “a equipe de hackers mais perigosa do mundo” (MR. ROBOT, episódio 4). Mas ainda assim, fica em aberto: ativistas digitais contra o sistema capitalista ou terroristas?

Ainda com essas questões, a *Fsociety* se enquadra em outras características da cultura hacker apontadas por Castells. Duas delas remetem ao senso de coletivo e à reputação, que fundamentam, em consonância ao valor da liberdade, a cultura hacker. O autor afirma que esse sentimento comunitário é “baseado na integração ativa a uma comunidade, que se estrutura em torno de costumes e princípios de organização social informal” (2003, p. 43). Essa organização não é imposta pelas instituições da sociedade, e as ações tendem a ser desvinculadas de compensações institucionais.

Não diferentemente estrutura-se a *Fsociety*. O grupo possui uma hierarquia, o que também pode ser aceito na cultura hacker. Ela existe não só entre eles, como também em relação a outros grupos.

A comunidade aceita a hierarquia da excelência e da superioridade somente na medida em que essa autoridade é exercida para o bem-estar da comunidade como um todo, o que significa que, muitas vezes, novas tribos surgem e se enfrentam. Mas as cisões fundamentais não são pessoais ou ideológicas: são tecnológicas. Isso não significa que os conflitos sejam menos agudos. (CASTELLS, 2003, pp. 43 e 44)

Quanto ao exposto por Castells, algumas considerações são importantes.

Primeiramente, dentro da hierarquia da *Fsociety*, Elliot Alderson é o líder por ser o autor da ideia de derrubar a *E Corp*, como ato anticapitalista (que será explanado adiante), e também por suas habilidades técnicas respeitadas pelos demais membros. Isso contemplaria o quesito “bem-estar” apontado por Castells. Porém, até o final da primeira temporada, não há clareza se as motivações pessoais² do protagonista são expostas aos colegas – o que poderia colocar em xeque a relação entre o grupo.

Em segundo lugar, a figura de outro grupo, o Dark Army, exerce influência sobre os demais, como é frequentemente citado, inclusive por sua periculosidade (que também não é explicada ou exemplificada na primeira temporada). Os ataques precisariam ajuda de toda a comunidade para serem bem sucedidos, caso contrário, não teriam o resultado esperado. A orientação e autorização por parte de um grupo reflete que há uma autoridade dentro da comunidade que direciona as ações ativistas.

Por fim, os conflitos na comunidade são retratados na série quando a *Fsociety* é excluída pelos seus pares, por conta do abalo na reputação do grupo. Afinal, “prestígio, reputação e estima social estão ligados à relevância da doação feita à comunidade” (CASTELLS, 2003, p. 42). Dessa forma, o grupo precisa provar seu valor e a sua colaboração dentro da rede.

Mesmo a ajuda para o ataque pode ser vista como um fundamento para a caracterização da cultura hacker: Castells afirma que “um melhor desempenho, quando desvinculado de instituições compensatórias, requer a adesão a um conjunto de valores que combina a alegria da criatividade com a reputação entre os

² O enredo também conta a história de Elliot, que age contra a *E Corp* também por vingança pessoal.

pares” (2003, p.42). O que une a comunidade é uma fonte de códigos abertos em comum e que tem potencial. Em “Mr. Robot”, essa fonte tem caráter finalístico: invadir os sistemas da *E Corp*.

Evidentemente, a internet é o alicerce da cultura hacker, logo, a comunicação é feita por meio dela. Na série, essa forma de se comunicar manifesta uma condição de existência. Por uma decisão estratégica, os membros da *Fsociety* atuam *in loco*, encontrando-se em um “QG” improvisado dentro de um fliperama desativado, de Cone Island (Nova Iorque – Estados Unidos). Contudo, os encontros pessoais com outros membros de grupos da comunidade são raros, e quando acontecem, leva-se ao mundo real a identidade construída no mundo virtual.

Na série, esses encontros se manifestam em dois momentos: o primeiro quando Darlene, membra da *Fsociety*, encontra dois hackers do grupo Dark Army. Os dois, aparentemente do sexo masculino, utilizam não apenas seus nomes virtuais, como usam máscaras em formato de dragão chinês que escondem suas identidades físicas e que expressam a marca do grupo e o seu país de origem: a China.

A questão é que não é relevante, na comunidade, conhecer pessoalmente os outros membros, afinal, as comunicações e as ações hackers se dão pela internet, tendo ela como recurso e fim. Quanto a isso, Castells explica:

Em geral os hackers só se conhecem pelo nome que usam na Internet. Não porque ocultem sua identidade. O que ocorre é que a identidade deles como hackers é o nome divulgado na Net. Embora o grau mais elevado de reconhecimento costume ser associado à identificação por nomes reais, via de regra a informalidade e a virtualidade são características essenciais da cultura hacker – características que a diferenciam nitidamente da cultura acadêmica e de outras manifestações da cultura meritocrática. (CASTELLS, 2003, p. 44)

Importante ressaltar que esse grau de reconhecimento não só aplica-se aos membros da comunidade: a identidade de um grupo tem uma marca, a começar pelo nome. Não por acaso, no primeiro ataque aos servidores da *E Corp*, havia a assinatura de *Fsociety*, propositalmente colocada: “eles devem ter deixado uma marca ou algo assim. Todo hacker gosta de atenção”³ (MR. ROBOT, 2015, episódio 1). Não há a intenção de anonimato das ações fora da comunidade, mas sim, a não divulgação das identidades pessoais.

³ Tradução livre dos diálogos da série. Idioma original: inglês.

Por isso, para manter a segurança da informação, os hackers da *Fsociety*, que já se reuniam pessoalmente, não se comunicavam por telefones, celulares, ou por outros mecanismos pelos quais pudessem ser facilmente rastreados. Essa forma de comunicação “não-virtual”, não tão comum entre as comunidades hackers devido a rigidez, é justificada ainda no primeiro episódio da primeira temporada:

Lembra do grupo de hackers O-Megz, que o próprio líder os entregou ao FBI? Sabe como os pegaram? Entraram no computador do cara, rastrearam por e-mail sessões VPN, conversas, mensagens... Um cara, e tudo vem abaixo. Porque se recusaram a se encontrar pessoalmente. Eles se comprometiam cada vez que enviavam um emoji. A regra aqui é: é feito aqui e somente aqui. Termina quando você sai por aquela porta e começa quando você entra. Nossa criptografia é o mundo real. (MR. ROBOT, 2015, episódio 1)

Outro momento em que a questão da identidade foi essencial ocorreu durante o encontro pessoal entre Elliot e um dos hackers da Dark Army, identificado como Whiterose. Essa breve reunião foi necessária, uma vez que a *Fsociety* estava bloqueada dos canais de comunicação da comunidade e precisava reaver sua reputação e confiança.

Esse encontro teve duas representações importantes: a primeira foi pelo ambiente, estruturado como uma “gaiola de Faraday”, como observou Elliot. Ou seja, os dois hackers se encontraram em uma sala projetada para evitar interferências eletromagnéticas, logo, de sinais de celular e de WiFi. A complexidade desse esquema de segurança conduz a supor 1) a necessidade da segurança da informação e 2) ao grau de ações perigosas e ilícitas desenvolvidas pelos grupos que evitam ser rastreados de qualquer forma.

A segunda representação é a figura de Whiterose. Ele traz o conceito de avatar da web, ou seja, um cibercorpo e uma representação virtual, para a realidade. Apesar de expor seu rosto, o líder interpretava uma figura transgênera, com tom de voz, aparência e vestimentas específicas, justamente para não associar sua persona real com sua persona virtual. Provavelmente, em outros encontros, ele assumiria um avatar diferenciado, válido apenas para aquela conversa.

Para finalizar, outra característica da *Fsociety* é sua identidade na aparição ao público. Nos vídeos divulgados, um dos membros usa uma máscara com rosto que se assemelha ao de Rich Uncle Pennybags, o mascote do jogo *Monopoly*. Na primeira temporada da série não é revelada a origem dessa máscara ou a

confirmação dessa escolha (ver Figura 1). Mas vale ressaltar que essa prática tem referência ao grupo Anonymous, que se utiliza de máscara com a face de Guy Fawkes nas aparições ao público (Figura 2).

Figura 1



Figura 2



Figura 1 - Disponível em: http://www2.usanetwork.com/mrrobot/mask/mrrobot_fsociety_mask_3.pdf#tw.8215 (acesso em 22 set. 2016)

Figura 2 – Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:GuyFawkesMask.jpg> (acesso em 22 set. 2016)

A identidade hacker também é composta pela liberdade como valor, como pontua Castells (2003, p. 42). Esse princípio refere-se à liberdade para criar, para apropriar e para redistribuir todo o conhecimento, e é componente essencial da visão de mundo dessa cultura. Em termos tecnológicos, ela é representada por softwares livres, que também são usados e mencionados na série.

Além disso, “Mr. Robot” prega por uma liberdade do controle, por meio do ativismo contra uma instituição capitalista, e também com críticas às redes sociais, nas quais uma gama de informações pessoais é exposta. Elliot usa-se delas para hackear as pessoas de seu convívio, analisando primeiro o que está público, para, em seguida, adentrar senhas e particularidades. Apesar disso, esse excerto do enredo remete a um dos estereótipos dos membros da cultura hacker, que é a marginalidade psicológica. Para Castells, no entanto, “é justo dizer, porém, que a maioria deles vive vidas normais (...) o que não significa necessariamente que se encaixem (...) no tipo ideal de normalidade” (CASTELLS, 2003, p. 44).

A Fsociety vai para a rua

Para Castells, “há, no entanto, subculturas hacker construídas sobre princípios políticos, bem como sobre revolta pessoal” (2003, p. 45). Os dois aspectos se manifestam na primeira temporada da série, sustentando o ataque DDoS aos dados da *E Corp*.

A primeira motivação é pessoal (que sustenta o enredo dramático da série), motivado por vingança pela morte do pai do protagonista, Elliot, causada por uma negligência de membros da *E Corp*, incluindo Terry Colby (conforme citado anteriormente, o executivo da empresa criminalizado pelo primeiro ataque aos servidores, devido a ação da *Fsociety*).

A segunda motivação é ativista. Elliot Alderson presta serviços de segurança de dados da *E Corp*. Para ele, a empresa é “o monstro perfeito da sociedade moderna” (MR. ROBOT, 2015, episódio 1). Isso porque ela é o maior conglomerado do mundo, presente em boa parte do planeta.

A explicação dá-se pelo diálogo:

MR. ROBOT: O dinheiro não tem sido real desde a época do ouro. Tornou-se virtual, o software, o sistema operacional do nosso mundo. E, Elliot, estamos quase derrubando essa realidade virtual. E se você pudesse derrubar um conglomerado? Um conglomerado tão enraizado na economia mundial, que de tão grande para falhar, não chego nem perto de descrevê-lo.

ELLIOT: Você quer criar outra crise financeira, como a que acabamos de ter, mas muito pior. Todos perderiam suas economias.

MR. ROBOT: E se eu dissesse para você que esse conglomerado detém 70% de toda a indústria de crédito ao consumidor? Se atacarmos o centro corretamente, podemos sistematicamente formatar todos os servidores, incluindo o backup. Isso apagaria cada registro de cartão de crédito. Empréstimos e financiamento: tudo seria apagado. Seria impossível forçar o uso de registros em papel obsoleto. Tudo desapareceria. O maior e único incidente de redistribuição de renda da história. (MR. ROBOT, 2015, episódio 1)

O alvo deste diálogo é a *E Corp*. Ela configura-se dentro do modelo do capitalismo contemporâneo, no qual David Harvey já havia proposto a expressão “novo imperialismo” para designá-lo. Isto é: ela é “grande demais para quebrar”, logo, sua queda resultaria num colapso no sistema econômico, caso o Estado não a socorresse. Nesse âmbito, um dos representantes da *E Corp*, durante uma entrevista para um canal de TV, assegura que a Casa Branca “protegerá o dinheiro dos cidadãos americanos” (MR. ROBOT, 2015, episódio 10).

Vale um resgate histórico: após os anos dourados da economia mundial e de regulação do capital nos anos 1970, o sistema econômico entrou em crise e em recessão, passando a ser caracterizado pela acumulação flexível. Como pontua Harvey (1993, p. 140), esse modelo “se apoia na flexibilidade dos processos de trabalho, dos mercados de trabalho, dos produtos e padrões de consumo”. Isso refletiu, na visão da economia política, em uma série de implicações, como precarização do trabalho, desemprego e controle da força do trabalho, por meio da quebra de consciência de classe, redução de garantias sociais entre outras mazelas.

A série faz inúmeras críticas à contemporaneidade, como ao que a *Fsociety* chama por “abuso financeiro aos pobres e corrupção de governos” (MR. ROBOT, 2015, episódio 2) na busca pelo lucro. As altas taxas de endividamento dos americanos também são citadas: “Mr. Robot” usa da questão dos caríssimos financiamentos estudantis – e que na ficção são realizados por transações oferecidas pela *E Corp*. Uma crítica direta à realidade dos Estados Unidos.

Quanto a essa revolta, Netto e Braz (2006, p. 218) dizem: “todas as transformações implementadas pelo capital têm como objetivo reverter a queda da taxa de lucro e criar condições renovadas para a exploração da força de trabalho”. Além dessas transformações, outra configuração acentuou-se nesse novo momento do capitalismo: a concentração do poder.

Grupos monopolizam diversos setores de produção, tornando-se, por vezes, megaempresas – como é o caso da *E Corp*. Tudo num cenário de financeirização do capital, que tem caráter predatório e especulativo. Dentro de um contexto de capital fictício (ações, fundos, títulos de dívida pública e demais recursos de especulação financeira), um ataque tão grave como o que inutilizou todos os dados da *E Corp*, promoveria perdas gigantescas por hora no mercado de ações. Não somente, o bem-estar social seria afetado, uma vez que os clientes perderiam o acesso aos seus próprios bens e o controle de suas contas.

Após o ataque bem sucedido, a *Fsociety* passou a ser vista como um grupo de hackerterroristas pelo governo e pela mídia. Porém, causou um inflame populacional – apesar de não ficar clara essa dimensão. Várias pessoas foram às ruas apoiando o ato, utilizando as máscaras do grupo – a do “Mr. Monopoly” – e com placas com as frases: “*down with debt*”, “*money is dead*”, “*we are finally wake*” e “*eliminate corporation*” (ver Figura 3).

Figura 3



Fonte: MR. Robot (Episódio 10)

A cena tem similaridade a, pelo menos, três grandes manifestações que ocorreram em diferentes locais do mundo no começo deste século: *Occupy Wall Street* (Estados Unidos), Jornadas de Junho (Brasil) e protestos da Praça Taksim (Istambul, Turquia).

O primeiro detalhe a ser comparado é a identificação visual. A Figura 3 mostra os manifestantes em “Mr. Robot”, que foram às ruas apoiar o ataque provocado pela *Fsociety*. A maioria utiliza as máscaras que representam o grupo hacker, tal como nas manifestações que ocorreram nos EUA, no Brasil e na Turquia: nelas, os manifestantes também usaram máscaras do Guy Fawkes, em referência ao grupo Anonymous, seja por apoio ou por sentirem-se representados pelo movimento, que remete à transgressão ou mesmo à liberdade, já prevista nos princípios da cultura hacker.

O Anonymous, como rede de ciberativistas, teve participação nos três protestos. Porém, diferentemente do que acontece em “Mr. Robot”, eles não provocaram o estopim das manifestações, mas sim, apoiaram os atos e deram suporte às causas.

Outro ponto para comparação é o teor das reivindicações. Tal como descrito, as placas levantadas pelos manifestantes no último episódio de “Mr. Robot” se destacam pelo teor anticapitalista. A faixa “We are finally wake”, por exemplo, além

de ter semelhança com os gritos de ordem das Jornadas de Junho – “o Gigante [Brasil] acordou” -, reafirma a presença das pessoas nas ruas contestando um sistema.

Esse apoio de parte da população – na qual também não é explicitamente mensurada na primeira temporada da série -, traz também uma reivindicação genérica - “eliminate corporation”, revelando um mal-estar, que também foi característica presente nos três atos recentes:

Não existe um único objetivo ‘real’ perseguido pelos manifestantes, algo capaz de, uma vez concretizado, reduzir a sensação geral de mal-estar. O que a maioria dos manifestantes compartilha é um sentimento fluido de desconforto e descontentamento que sustenta e une demandas particulares. (ŽIŽEK, 2013, p. 103)

Logo, o que pode tê-los movimentado é o entendimento particular do que aquele ataque significaria. Cada um traria consigo, portanto, uma pauta pessoal, que se aglutinava com a demanda anticapitalista. E ainda sobre a comparação entre os atos:

O que une esses protestos é o fato de que nenhum deles pode ser reduzido a uma única questão, pois todos lidam com uma combinação específica de (pelo menos) duas questões: uma econômica, de maior ou menor radicalidade, e outra político-ideológica, que inclui desde demandas pela democracia até exigências para a superação da democracia multipartidária usual (ŽIŽEK, 2013, p. 103)

Para especular ainda os motivos pelos quais as pessoas foram às ruas em apoio à *Fsociety*, Žižek faz uma reflexão acerca das motivações do Occupy, que podem caber no contexto. Ele sugere duas ideias: “i) o descontentamento com o capitalismo como sistema (...) e ii) a consciência de que a forma institucionalizada de democracia multipartidária representativa não é suficiente para combater os excessos capitalistas” (2013, p. 104), apontando ainda que a democracia tem de ser reinventada.

Sob esses aspectos, como “excesso capitalista”, a série ressalta algumas questões para justificar o ataque ao conglomerado. Um deles que se mostra evidente, são as altas dívidas com financiamento universitário – situação vivida por uma das personagens. Outras também mencionadas são: o trabalho infantil, a insalubridade dos meios de produção e a desigualdades econômicas e sociais.

Considerações finais

As características de Mr. Robot, que entram em consonância aos conceitos da cultura hacker expostos por Castells, podem ser esquematizados brevemente da seguinte forma:

Classificação	O grupo se coloca como “hacker” devido seu viés ativista, apesar de ter ações “cracker” (aqueles que cometem crimes virtuais como penetrar ilegalmente em sistemas e quebrar códigos). Após o ataque DDoS, é visto como hackerterrorista pelo Estado – e reverberado como tal pela mídia.
Liberdade e compartilhamento de código aberto	Propõe liberdade do indivíduo, por meio de uma ação antissistêmica; faz uso de softwares livres; códigos são usados em conjunto, com liberdade para criação e compartilhamento.
Noção de comunidade	A <i>Fsociety</i> é um grupo cujos membros atuam em comunidade, e que faz parte de uma rede de hackers.
Reputação entre os pares	A <i>Fsociety</i> constrói sua reputação por meio dos atos, deixando sua assinatura em cada ação. Essa reputação é validada pela comunidade hacker, sendo que determinado momento, ela foi abalada, uma vez que ela é sustentada por sua relevância e feitos para a comunidade.
Cooperação pela reciprocidade	Para prosseguir com uma ação de maior impacto, foi necessário o apoio de outras redes hackers que compactuavam com a motivação e com a estratégia da <i>Fsociety</i> .
Independência das instituições	A <i>Fsociety</i> não tem relação com nenhuma instituição, usando também de softwares livres para o desenvolvimento das ações.
Estrutura	O grupo segue uma hierarquia dentro da <i>Fsociety</i> , reforçada pelo objetivo em comum, que é derrubar a E Corp. Também há hierarquia dentro da comunidade hacker. O grupo Dark

	Army é apontado como suposto líder dessa rede.
Comunicação	Entre os membros da <i>Fsociety</i> , a comunicação é feita estritamente pessoal – apenas dentro do “QG”. Com os outros grupos, os encontros particulares são raros: as conversas se dão apenas por chat online, com o uso de avatares, sem qualquer vinculação com a identidade de cada indivíduo.
Identidade online	A identidade online supera a realidade não-virtual, quando encontros entre grupos, que são raros, ocorrem. Cada grupo usa sua marca, já que na comunidade hacker, a identidade web tem valor.
Princípios políticos e revolta pessoal	Há uma ideologia anticapitalista por parte da <i>Fsociety</i> que motiva os ataques, como a exploração e degradação do trabalho, endividamento, desigualdade e concentração de riqueza. Isso mistura-se à revolta pessoal de cada membro, e também à vingança pessoal contra a <i>E Corp</i> , por parte do protagonista.
Anticapitalismo e resistência	A ação da <i>Fsociety</i> reverbera nas ruas, ganhando apoio de parte da população, que vê no ataque uma resposta ao mal-estar generalizado da sociedade.

A série tem como enquadramento o viés ideológico e ativista da cultura hacker. Porém, não deixa de apontar as vias ilegais e criminosas dessas ações, como provas forjadas, invasão de servidores e ataques às redes. O espectador, portanto, pode observar essa dualidade: os meios justificam os fins?

Mas como já mencionado, o hackerativismo não se limita a essas ações, já que tem papel fundamental no desenvolvimento da internet e cada vez mais vem auxiliando governos na construção de ferramentas de transparência e de controle social. A caracterização das personagens, principalmente da principal – Elliot – também reforça o estereótipo do hacker antissocial e com uma grande carga de revolta contra o mundo e contra o chamado “sistema”.

Mesmo com esse enquadramento, os elementos da cultura hacker em “Mr. Robot” são conceitualmente coerentes com os aspectos apontados por Castells.

Entre eles, destacam-se na primeira temporada a noção de comunidade, a reputação dos pares e o ativismo.

O enredo expõe as consequências de um capitalismo predador dentro de uma sociedade em rede, na qual todos que fazem parte dela estão conectados e são, conseqüentemente, afetados por um grande sistema de relações econômicas. A rede, como um todo, tornou-se uma forma de poder, mas também dá oportunidade à resistência.

Não à toa, o desfecho da primeira temporada retrata um levante popular de apoio às ações anticapitalistas da *Fsociety*. Essa é uma referência direta às manifestações que ocorreram recentemente no mundo com a influência da web, entre elas, a Primavera Árabe, que serviu de inspiração para a produção.

Esse poder em rede pode ser convertido em controle, já que a conexão e a vinculação de dados e de informações podem manter as pessoas assujeitadas nesses moldes, que Deleuze (1998, p. 221) vai descrever como “uma moldagem auto-deformante que muda continuamente, a cada instante”. A rede é assim: em mutação e com infinitas possibilidades.

O hackerativismo, portanto, vem como uma ferramenta de resistência que surge dentro da web e que se utiliza dos códigos e dos protocolos para contrapor essa forma de controle.

E a *E Corp* é uma representação desse poder, por ser uma grande conglomerada de serviços e detentora do maior mercado de crédito do mundo. Dessa forma, surge como um “monstro” do capitalismo contemporâneo, que abarca diversos serviços e que tem o monopólio de determinado mercado. O ataque aos dados, nesse caso, revela a fragilidade do sistema informacional e também desse monopólio, já que milhares de pessoas são comprometidas por possuírem suas contas e bens vinculados a uma única corporação.

Essa constatação por ser sintetizada a seguinte colocação de Castells: “se você não se importa com as redes, as redes se importarão com você, de todo modo” (2003, p. 230). A série é uma tentativa de expor isso, mostrando que todos estão conectados e são influenciados, em maior ou menor grau. E se o poder está na rede, a resistência também estará.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRAZ, Marcelo e NETTO, José Paulo. **Economia política: uma introdução crítica**. São Paulo: Cortez Editora, 2006.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. São Paulo: Editora 34, 1992.

HARVEY, David. **Condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 1993.

MR. ROBOT: sociedade hacker. Criação: Sam Esmail. Estados Unidos: Universal, 2015. 3 DVDs (484 min), NTSC, color. Título original: Mr. Robot – Season 1 SET.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo**. Revista USP, n. 86. Junho/agosto 2010.

ŽIŽEK, Slavoj. **Problemas no paraíso**. In: MARICATO, Ermínia [et. al]. **Cidades Rebeldes: passe livre e as manifestações que tomaram as ruas do Brasil**. São Paulo: Boitempo: Carta Maior, 2013.