

Cultura hacker como atividade dotada de sentido: análise à luz da psicodinâmica do trabalho

DOI: <https://doi.org/10.32760/1984-1736/REDD/2024.v16i2.19283>

Submissão: 06/05/24
Aprovação: 01/07/24

AMANDA CRISTINA DOIMO – Faculdade de Ciências Aplicadas/UNICAMP

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0139-0760>

FLAVIA TRALDI DE LIMA – Faculdade de Ciências Aplicadas/UNICAMP

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6389-4764>

SANDRA FRANCISCA BEZERRA GEMMA – Faculdade de Ciências Aplicadas/UNICAMP

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8567-157X>

GUSTAVO TANK BERGSTRÖM – Faculdade de Ciências Aplicadas/UNICAMP

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0648-6278>

LAIS SILVEIRA FRAGA – Faculdade de Ciências Aplicadas/UNICAMP

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2315-389X>

Palavras-chave:

Hacker de computador;
Trabalho;
Sentido;
Psicodinâmica do trabalho.

Keywords:

Computer hacker;
Work;
Sense;
Psychodynamics of work.

Palabras clave:

Hacker de computadora;
Trabajar;
Sentido;
Psicodinámica del trabajo.

Resumo

Os hackers compõem um grupo heterogêneo de pessoas que possuem como denominador comum o “fazer hacker”, ou cultura hacker, cujos princípios baseiam-se na subversividade e na transgressão, a fim de solucionar problemas de maneira criativa. Pensando nas transgressões motivadas pela satisfação do “fazer hacker”, este artigo tem como objetivo analisar como a cultura hacker implica em uma atividade dotada de sentido. Para isso, realiza-se uma revisão de literatura integrativa acerca do tema, articulada às contribuições teóricas da Psicodinâmica do Trabalho. Como resultado destaca-se que o trabalho hacker pauta-se por um fazer que apresenta adaptações e estratégias, permeado por constantes tentativas e fracassos. Tais experiências de sofrimento, no entanto, são responsáveis por criar condições para a busca de soluções, possibilitando alcançar objetivos avançados e, consequentemente, a transformação dessa atividade de trabalho em prazer.

Hacker culture as a meaningful activity: analysis in light of the psychodynamics of work

Abstract

Hackers make up a heterogeneous group of people whose common denominator is “doing hacker”, or hacker culture, whose principles are based on subversiveness and transgression, in order to solve problems in a creative way. Thinking about transgressions motivated by the satisfaction of “hacking”, this article aims to analyze how hacker culture implies a meaningful activity. To this end, an integrative literature review on the topic is carried out, linked to the theoretical contributions of Work Psychodynamics. As a result, it stands out that hacker work is guided by doing that presents adaptations and strategies, permeated by constant attempts and failures. Such experiences of suffering, however, are responsible for creating conditions for the search for solutions, enabling the achievement of advanced objectives and, consequently, the transformation of this work activity into pleasure.

La cultura hacker como actividad significativa: análisis a la luz de la psicodinámica del trabajo

Resumen

Los hackers conforman un grupo heterogéneo de personas cuyo denominador común es el “hacer hacker”, o cultura hacker, cuyos principios se basan en la subversividad y la transgresión, para poder resolver problemas de forma creativa. Pensando en las transgresiones motivadas por la satisfacción del “hacking”, este artículo tiene como objetivo analizar cómo la cultura hacker implica una actividad significativa. Para ello, se realiza una revisión integradora de la literatura sobre el tema, vinculada a los aportes teóricos de la Psicodinámica del Trabajo. Como resultado, se destaca que el trabajo hacker está guiado por una práctica que presenta adaptaciones y estrategias, permeada por constantes intentos y fracasos. Tales experiencias de sufrimiento, sin embargo, son responsables de crear condiciones para la búsqueda de soluciones, posibilitando el logro de objetivos avanzados y, en consecuencia, la transformación de esta actividad laboral en placer.

Introdução

Na literatura acadêmica, hackers¹ têm sido conceituados por diversos autores como um grupo heterogêneo de pessoas unidas pelo chamado “fazer hacker” ou, como preferimos denominar neste artigo, cultura hacker. De acordo com Steven Levy, em sua obra mais relevante sobre o tema *Hackers: Heroes of Computer Revolution* (1984), o termo hacker começou a ser usado por alunos dos grandes centros universitários dos Estados Unidos, principalmente no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), por volta da década de 1950, para caracterizar certos alunos que se ocupavam em entender o funcionamento das máquinas, enxergando novas possibilidades de se criar arte e beleza, ao invés de enxergá-las apenas como ferramentas (Levy, 1984, p. 4-5).

Em base, para diversos autores (Levy, 1984, p. 39; Coleman, 2014, p. 1; Himanen, 2004, p. 424), os hackers são pessoas com habilidades avançadas em itens de tecnologia e que buscam realização através dos chamados *hacks*, isto é, soluções não-óbvias, ou até mesmo subversivas, para resolver os problemas demandados pela própria atividade. A principal motivação dos hackers é destacada pelos autores como uma paixão criativa (HIMANEN, 2004, p. 424) ou até de “felicidade transcendente” (Coleman, 2013, p. 13) atingida no momento que superam algum desafio de maneira não-convencional. Segundo Himanen (2004, p. 424), este estado é de “puro prazer” e realização.

O debate sobre a conceituação de hackers trava-se também sobre seu lado mais sombrio e transgressor. Segundo Coleman, hackers tiveram uma pluralidade de origens, não apenas a apontada na obra de Levy (1984). Desta forma, a autora se dedica a estudar tais origens a fim de atingir uma compreensão superior sobre o que significa ser um hacker, abordando em particular seu espírito transgressor e afeito ao espetáculo.

Por natureza transgressora entende-se que se trata do prazer que buscam sentir ao encontrar uma solução subversiva para determinado problema, dado que nem sempre este agir está pautado na legalidade ou dentro de normas, regras e acordos. Por outro lado, tais atitudes são acompanhadas por uma necessidade de se criar um espetáculo, de ser visto e apreciado como um hacker. Os *trolls*² de internet são um bom exemplo de hackers que absorveram para sua identidade digital o caráter de espetáculo dos hackers.

Pensando a cultura hacker como uma atividade de trabalho e nas transgressões motivadas pela satisfação do fazer hacker a partir da superação de desafios de maneira não-convencional, este artigo tem como objetivo analisar como a cultura hacker implica em uma atividade dotada de sentido. Para isso, realiza-se uma revisão de literatura integrativa acerca do tema, articulada às contribuições teóricas da Psicodinâmica do Trabalho.

Método

Este artigo apresenta como método uma revisão de literatura integrativa. Trata-se de uma ampla abordagem metodológica, que permite a inclusão de diversos estudos para a compreensão do fenômeno investigado (Souza, Silva & Carvalho, 2010). Nesse caso, foram reunidos artigos científicos e obras da literatura coletados em meio eletrônico e impresso sobre o fazer hacker, os quais foram articulados às contribuições da Psicodinâmica do Trabalho que discutem o sentido do trabalho. A integração, organização e análise dos materiais coletados na utilização desse método se torna vantajosa, uma vez que permite um panorama consistente de conceitos complexos sobre o problema.

Resultados e Discussão

Cultura Hacker

Para entender um pouco melhor quem são os hackers e por que fazem o que fazem, é preciso discorrer sobre aquilo que os une: a cultura hacker. Conceituada por autores como Himanen (2004), Levy (1984), Coleman (2008, 2010, 2012a, 2012b, 2013, 2016), dentre outros, a cultura hacker é, por vezes, chamada de “ética hacker”. Para efeitos deste artigo, porém, iremos considerar o termo cultura hacker por ser mais abrangente e aderente à nossa proposta.

A cultura hacker é citada pelos autores Levy (1984) e Coleman (2012a), entre outros, como um “denominador comum” entre os hackers. Influenciada por outros conceitos como a cibercultura (Lemos, 2002) e os movimentos de contracultura (Silveira, 2010, p. 33), a cultura hacker foi elucidada pela primeira vez na obra de Levy (1984) e definida como um corpo de “conceitos, crenças e morais” (Levy, 1984, p. 32) observada nos mais diversos grupos hackers.

Esse modo de pensar pode ser descrito a partir dos princípios de: compartilhamento irrestrito (de ideias, de informação, de conhecimento), na expressão máxima da criatividade (“paixão criativa”, por Himanen, ou “felicidade transcendente”, por Coleman) e no fazer com excelência (“criar arte e beleza com computadores”, de Levy), na meritocracia e na promoção de desconfiança de autoridades.

¹ *Troll* é uma pessoa que busca diversas maneiras de desestabilizar emocionalmente seu adversário atacando-o de maneira ofensiva, incessante e pessoal (Coleman, 2012b).

Apesar de múltiplas e heterodoxas genealogias das diversas práticas de hacking, ética e valores, de suas razões e ideologias diferirem, “elas se alinham no desejo e no desenvolvimento de ferramentas que possam garantir esses fins” (Coleman, 2016, p. 160-161). Como exemplo, os hackers de software livre costumam utilizar mecanismos legais e transparentes para garantir o acesso vitalício às suas criações (Coleman, 2012; 2016), enquanto os hackers de código aberto preferem enfatizar as vantagens metodológicas e a liberdade de escolha em como utilizar o software em oposição à liberdade de acesso vitalício do software em si. Há também os “cripto-guerreiros” (do inglês, crypto-warriors) que se ocupam, principalmente, em garantir o anonimato e a privacidade na internet.

Além disso, segundo Himanen (2004, p. 424), outros dois pontos primordiais da cultura hacker é a paixão criativa, geralmente compartilhada em rede e a relação flexível com o time. A paixão criativa é o que motiva os hackers a praticarem seus atos e a compartilhar seu trabalho com seus pares. Para Himanen, hackers constantemente compreendem e desenvolvem sua criatividade, entusiasmando-se com seu trabalho e brincando com novas ideias, reconhecendo as contribuições uns dos outros e desenvolvendo suas ideias em grupo (Himanen, 2004).

Essa criatividade, baseada no compartilhamento de ideias e num desenvolvimento aberto, é o que costuma ditar o ritmo do trabalho de um hacker. Desta forma, a relação com o tempo torna-se flexível a partir do momento em que o trabalho passa a ser definido em fluxos de processos e resultados, ao invés de um ritmo disciplinado com jornada predefinida e local fixo. Para hackers, trabalho e lazer frequentemente se misturam (Himanen, 2004).

Em outro aspecto, Silveira (2010, p. 38), expõe o caráter transgressor e de resistência que os hackers costumam apresentar, a partir da exploração de falhas de protocolos, propriedades, formas de controle e o compartilhamento irrestrito de conhecimento. Segundo o autor, a atividade hacker se concebe como ato transgressor a partir do momento em que se coloca contra os códigos e leis estabelecidos, os quais reproduzem uma lógica capitalista, de autoridade e de controle.

Transgressão: Um aspecto da Cultura Hacker

Coleman (2012) considera que os hackers tiveram outras origens, além da clássica derivação dos alunos do MIT. Esta outra variação, teriam surgido com os *phreaks*, também na década de 1950, que tinham como prazer alterar e controlar sistemas telefônicos. Estes hackers recriavam as frequências de áudios do sistema para fazer ligações gratuitas. Dentre os membros desta comunidade estão os fundadores da Apple Inc., Steve Jobs e Steve Wozniak (Coleman, 2012).

Os *phreaks* proporcionaram a legitimação de uma classe de tecnólogos, na qual prática, estética e sensibilidade eram muito mais ousadas e audaciosas quando comparadas com outras comunidades hackers. De acordo com Coleman, quando os *phreaks* fizeram a transição de sistemas telefônicos para os sistemas de computadores, a estética que trazia esse aspecto acentuado de audácia e impetuosidade teve seu ápice com os *trolls* de internet, cujos atos acontecem de maneira espetaculosa e por vezes bem ofensiva (Coleman, 2012, p. 101). *Trolls* buscam dominar espaços virtuais que permitam alimentar seus desejos por drama e sua satisfação em causar o caos, ostentando um certo tipo de poder.

Os grupos de hackers, influenciados por aspectos originários entre os *phreaks* e os *trolls*, possuem aspectos mais exacerbados de irreverência e um senso de humor mais afluído. Embora compreender em sua totalidade o comportamento dos *trolls* exija uma investigação aprofundada, Coleman afirma que as semelhanças entre eles e *phreaks* são sobretudo ligadas à estética de espetáculo e à transgressão.

Essa estética faz alusão ao desejo, ao prazer, em chamar o máximo de atenção possível para si e ser observado por determinadas instituições ou pessoas que representem posições de poder na sociedade, mesmo que esteja praticando atitudes ofensivas e moralmente duvidosas. Durante a década de 1980, essa faceta mais subversiva dos *phreaks*, tornou-se a “cara pública” dos hackers, formatada e distorcida pela imprensa popular e pela mídia.

Segundo Nissenbaum (2004, p. 209), essa construção negativa no imaginário público sobre os hackers surge a partir do momento em que as “instituições estabelecidas têm tentado aumentar a distância entre hackers e o resto de nós a partir de uma transformação antropológica que re-concebe [sic] hackers como desviantes, e, portanto, tornam-se alvos fáceis para repressão e ação punitiva”. Os julgamentos legais a que são submetidos os hackers sustentam este argumento: hackers recebem penas muito mais severas, comparados a outros, cujos crimes também sensibilizam a opinião pública, como pedófilos e atiradores. Essa concepção piorou ainda mais após o atentado terrorista de 11 de setembro de 2009. Antes desse evento eram apontados como cibercriminosos, posteriormente tornam-se ciberterroristas (Parra, 2009).

Apesar de múltiplas e heterodoxas genealogias das diversas práticas de *hacking*, ética e valores, de suas razões e ideologias diferirem, “elas se alinham no desejo e no desenvolvimento de ferramentas que possam garantir esses fins” (Coleman, 2016, p. 160). Hackers sempre buscaram formas inovadoras de resistir às forças políticas e sociotécnicas dominantes, buscando se tornar uma resistência ao poder estabelecido.

Sendo assim, a atividade hacker pode ser concebida como um ato político de subversão e resistência ao agir contra os códigos e leis estabelecidos, que reproduzem lógicas capitalistas e colonizadoras de controle. Hackers consideram a tecnologia como uma extensão de si próprios, e da mesma maneira que aquela não está alheia aos contextos sociais e políticos, estes também não.

O sentido do trabalho para a Psicodinâmica do Trabalho

Tendo em vista que o trabalho humano não é somente atividade vinculada a relações empregatícias e formas distintas de remuneração, mas, sobretudo, o engajamento do corpo, da mente e dos afetos para atingir determinado fim (Dejours, 2012), considera-se o fazer hacker como um trabalho desenvolvido por indivíduos que encontram sentido em transgredir sistemas tecnológicos.

Desde a década de 50, o sentido do trabalho para os indivíduos e sociedades, tornou-se tema de pesquisas em diversas áreas do conhecimento e abordagens teórico-metodológicas, sobretudo para as perspectivas da sociologia e psicologia. Dentro desse âmbito destaca-se o grupo de pesquisadores do MOW – *Meaning of Work International Research Team* (1987) que atribui o sentido do trabalho às acepções individuais, coletivas e sociais atribuídas a ele, a satisfação gerada pelo trabalho, o sentimento de evolução pessoal e profissional e a autonomia existente para a execução do trabalho.

Assim como as teorias propostas pelo MOW, para a Psicodinâmica do Trabalho (PDT), o trabalho dotado de sentido também está associado a domínios que se centram no próprio sujeito, em seus pares e na sociedade. De acordo com tal constructo, estão envolvidos nesse processo a inteligência no trabalho, o sofrimento, o reconhecimento, a identidade e o prazer.

A Psicodinâmica do Trabalho tem como principal expoente Christophe Dejours, psicanalista, psiquiatra e médico do trabalho. Tal abordagem desenvolveu-se na França durante os anos de 1980, apoiada em conceitos da psicanálise, psicosomática e ciências sociais do trabalho, sobretudo do marxismo, considerando o trabalho como cenário privilegiado para a mediação entre o campo social e a economia psíquica (Wlosko, 2019). Inicialmente, foi construída com referenciais teóricos da psicopatologia do trabalho, mas evoluiu para um próprio organismo, tornando-se uma abordagem autônoma, ou seja, uma disciplina com objeto, conceitos e métodos particulares (Dejours, 1992; Lancman & Sznelwar, 2011).

O foco da Psicodinâmica do Trabalho está na compreensão dos aspectos subjetivos mobilizados pelas situações de trabalho, logo, interessa-se pelos aspectos menos palpáveis daquilo que é vivenciado pelo indivíduo dentro do processo produtivo, ou seja, os aspectos invisíveis e fundamentais para a realização do trabalho (Dejours, 2012).

Neste escopo, o autor francês destaca o processo de trabalho e o investimento subjetivo existente, já que “trabalho é o que implica, em termos humanos, o fato de trabalhar: os gestos, o saber-fazer, o envolvimento do corpo e da inteligência, a capacidade de analisar, interpretar e reagir às situações” (Dejours, 2007, p. 72). Ou seja, não apenas associado ao componente salarial ou da relação formal de emprego, mas do trabalho em que “a personalidade se envolve no enfrentamento de uma tarefa sujeita à constrangimentos materiais e sociais” (Dejours, op. cit.).

Assim, para a PDT o trabalho é compreendido como elemento central na construção da identidade e especialmente da saúde do trabalhador e, portanto, sua dimensão não se restringe somente ao tempo em que a atividade é desenvolvida, na chamada jornada de trabalho, mas estende-se à toda vida do trabalhador (Dejours, 1992, 1993; Bandt; Dejours & Dubar, 1995). Dessa maneira, a teoria desenvolvida por Dejours tem a capacidade de elucidar a relação entre o trabalho, o material, o social e o político, e que se centra nas formas como o trabalho incide na subjetividade e na vida humana.

Por este fato, Dejours associa o uso da inteligência – *métis* – e o reconhecimento no trabalho pelo julgamento conferido pelos pares e hierarquias, como elementos fundamentais para a construção de uma identidade pessoal e social, capaz de conferir sentido ao sujeito no trabalho (Dejours, 2012). Sentido esse, intimamente ligado a transformação do sofrimento em prazer no trabalho, necessário para manutenção da saúde e de um estado de normalidade psíquica (Morin, Tonelli & Piliopas, 2007; Dejours, 2012), sobretudo na contemporaneidade onde as novas formas de gestão e organização do trabalho vêm implicando em intensificação do trabalho e precarização do trabalhador (Silva, 2016).

O fazer hacker como atividade dotada de sentido

A dinâmica da cultura hacker, bem como da organização das atividades desenvolvidas por esses sujeitos, pode ser articuladas ao entendimento da Psicodinâmica do Trabalho acerca das mobilizações subjetivas e mecanismos que corroboram para o sentido no trabalho. Isso pois, a atividade hacker funda-se essencialmente na criatividade, na cooperação e na autonomia.

Para a teoria Psicodinâmica, o desenvolvimento da criatividade está nos esforços da inteligência que se materializa na distância entre o prescrito – as condições para se fazer – e o real – as mobilizações físicas, cognitivas e afetivas para se fazer diante das resistências que a realidade impõe ao que fora projetado. Isso significa que dentro desse âmbito, o trabalho hacker insere-se como um frequente movimento de busca por respostas para aquilo que não está dado, ou seja, por uma incessante necessidade de criar adaptações, manejos, astúcias e estratégias para atingir seu objetivo de transgredir barreiras de segurança de sistemas.

Tal atividade embora demande concentração, persistência e tempo e seja permeada por constantes fracassos até seu alcance, como todo trabalho, torna-se impulso para o desenvolvimento da inteligência criativa. Pois, de acordo com Dejours, a inteligência se dá essencialmente a partir do sofrimento (*phálico*), ou seja, pela luta contra a desestabilização psíquica provocada pelas pressões do trabalho (Dejours, 2007, p.83).

Para tanto, ao mesmo tempo que tal fenômeno é vivenciado por meio de experiências negativas, tal sofrimento não encerra em si mesmo, mas cria condições para a busca de soluções. Na atividade hacker, como não existem prescrições ou manuais de trabalho ou para a execução das quebras de códigos de segurança justamente porque os sistemas possuem barreiras de proteção, o indivíduo se depara incessantemente com o real do trabalho, sendo levado constantemente a essa condição de “normalidade sofrente” e à inteligência inventiva.

Assim, o sofrimento criativo é resultado do desenvolvimento da inteligência e de habilidades antes desconhecidas pelo trabalhador, pois associa-se a um saber-fazer. É o caminho, o processo para a inventividade, capaz de transformar o trabalho em prazer (Molinier, 2013). Quando o sofrimento é transformado em criatividade, ele traz contribuições benéficas para a identidade, para a resistência do sujeito ao risco da desestabilização psíquica e somática, funcionando como um mediador para a saúde (Dejours, Abdouchelli & Jayet, 1994, p. 132).

Nessa associação, o sofrimento transformado em criatividade e, consequentemente, em prazer insere-se na motivação hacker para a prática de seus atos pautada pelo estado de “paixão criativa” (Himanen, 2004) ou “felicidade transcendente” (Coleman, 2013), capaz de proporcionar sentimentos de realização a partir do momento em que os sujeitos superam seus desafios de forma subversiva.

No entanto, para suscitar o estado de normalidade, Dejours aponta a importância da elaboração de mecanismos de regulação psíquicos, denominados defesas. Da ordem do inconsciente, as defesas psíquicas, quando eficazes, exercem função adaptativa, que possibilitam a continuidade do trabalho apesar do sofrimento vivenciado. Do contrário, quando as defesas não mais cumprem seu papel de proteção à saúde mental do indivíduo, dá-se origem a um sofrimento de ordem patológica, que nada contribui para a saúde e o sentido do trabalho (Dejours, 2012).

De acordo com Mendes (1995, p. 37), a transformação do sofrimento em criatividade depende da ressonância simbólica, isto é, o sentido da tarefa para o sujeito com base em sua história de vida e do espaço público de discussão coletiva, construído pelos próprios trabalhadores por meio da cooperação, confiança e expressão coletiva do sofrimento para busca de transformação das situações vigentes. Isso significa que o sentido do trabalho é uma construção única e dialética do prazer e sofrimento (Santos & Traesel, 2018).

Embora muitas vezes a atividade de um hacker possa ser individualizada, o campo social do trabalho apresenta significância para o grupo, devido à identificação dos membros com a cultura hacker, a qual envolve o conjunto de conceitos, crenças e morais estabelecidas entre seus membros. Para Himanen (2004), inclusive, é o prazer pela atividade que mobiliza os hackers a compartilhar o trabalho com seus pares. Talvez constituindo aqui um gênero profissional, nos moldes daqueles ligados a demais coletivos de ofício, mesmo quando seus membros não se reconheciam como tal, por força da própria condição de insubordinação que os caracteriza.

Para Dejours (2012), uma cooperação efetiva como a apresentada pressupõe conformidade às regras de trabalho comuns e o estabelecimento de relação de confiança entre os membros. As regras comuns, ou regras de ofício, se constituem por meio de acordos sobre os estilos e formas de trabalho de cada um, de forma a adequar as diferentes maneiras de trabalhar entre o coletivo.

Como já mencionado, o prazer no trabalho está relacionado a fatores que contribuem para a identidade e o sentido do indivíduo no trabalho, estabelecidos também através das relações socialmente compartilhadas (Dejours, 2012). Sobre esta questão importa mencionar a dinâmica do reconhecimento de beleza para a subjetividade, em especial na atividade hacker pela importância que Himanen (2004) dá ao desenvolvimento da criatividade e o reconhecimento das ideias elaboradas pelo grupo hacker.

De acordo com a teoria Dejouriana, o julgamento de beleza ou estético é essencialmente proferido pelos pares sobre o produto ou serviço final ou sobre a forma de se fazer, pois conota conformidade com as regras do ofício. Para a Psicodinâmica tal julgamento é a forma de reconhecimento mais importante pois é a que denota maior valor, visto que o reconhecimento de um par corrobora para o senso de pertencimento a um coletivo. Ainda sobre o julgamento estético recai o julgamento de originalidade que diz de um trabalho ou modo de fazer específico (Dejours, 2012), passível de ser encontrado no fazer hacker, dado que à medida em que uma criptografia é desvendada os modos para seu alcance se tornam peculiares.

Por não se caracterizar como um trabalho regulamentado, prescrito, normativo, pautado pela divisão de conteúdo das tarefas, sistemas hierárquicos, característicos de um sistema organizacional e de produção, a dinâmica e o ritmo da atividade hacker torna-se independente. Por ser uma atividade livre e autônoma, sem itinerários determinados, avaliações e metas, salienta-se a “paixão criativa”, a diversão contida no fazer hacker, em que trabalho e lazer se combinam (Himanen, 2004).

Para a Psicodinâmica do Trabalho, a autonomia na realização das atividades são fundamentais para a criatividade e consequentemente para uma atividade dotada de sentido, pois o trabalho adquire ritmo adaptável às necessidades e tempos do sujeito. Isso porque, quando lhe são oferecidas possibilidades de adaptação e/ou transformação do trabalho e suas defesas psíquicas são capazes de contornar o sofrimento, o trabalho abre margem para as experiências de prazer (Dejours, 2012).

Quando o sofrimento pode ser superado e há possibilidade de transformá-lo em prazer, o trabalho torna-se uma experiência emancipatória que sustenta a saúde. Desse modo, a atividade hacker, por fundar-se essencialmente na criatividade, na cooperação e na autonomia, conduz a mobilizações subjetivas e mecanismos que corroboram para o sentido, sendo facilitadora da promoção de saúde mental do indivíduo. É provável ainda que este mecanismo de sublimação do sofrimento em prazer funcione ainda como fator protetivo e que assegura a dedicação à atividade por vezes extenuante do fazer hacker.

Considerações finais

Extrai-se que a cultura hacker difundiu-se nas relações da tecnologia moderna, em especial a digitalização, concebida como atos políticos autônomos de subversão e resistência aos códigos sociais e legislação até então estabelecidos. Na busca para tanto, os hackers desenvolvem formas cooperativas, inovadoras e criativas de ação, contempladas no engajamento do corpo e da mente. Assim sendo, tal compartilhamento irrestrito de ideias faz oposição ao sistema de competição tão presente nas ditas novas formas de organização do trabalho que ditam as regras de comportamento das equipes de trabalho dentro das empresas de tecnologia e organizações afins.

Estando a Psicodinâmica do Trabalho na compreensão dos aspectos subjetivos do trabalho, o qual se destaca como elemento central na construção da identidade e da saúde, a teoria desenvolvida por Dejours tem a capacidade de elucidar a relação entre o trabalho, o material, o social e o político, questões estas também determinantes na atividade hacker.

Afinal, o saber-fazer hacker está pautado em um movimento constante adaptativo e estratégico, permeado por inúmeros fracassos (como todo trabalho). Tais experiências negativas, no entanto, são responsáveis por criar condições para a busca de soluções, uma vez que para PDT a inteligência criativa nasce a partir da angústia e do sofrimento, possibilitando alcançar os objetivos e, consequentemente, transformando o trabalho em prazer.

Quando o sofrimento pode ser superado e há a possibilidade de transformá-lo em prazer, o trabalho torna-se uma experiência emancipatória que sustenta a saúde. Dessa forma, a Psicodinâmica do Trabalho permite demonstrar a capacidade criativa, de transformação, de emancipação e de prazer do fazer hacker, fundada nas mobilizações subjetivas próprias da atividade hacker, capaz de – para além de gerar orgulho e ostentação no coletivo de pertencimento – pode promover as bases para a saúde mental de quem a prática.

Referências bibliográficas

- BANDT, J., DEJOURS, C., DUBAR, C. **La France malade du travail**. Paris: Bayard, 1995, p. 207.
- COLEMAN, G. Hacker Practice: moral genres and the Cultural Articulation of liberalism. **Anthropological Theory**, v. 8, n. 3, 255-77, 2008.
- COLEMAN, G. Ethnographic Approaches to Digital Media. **Annual Review of Anthropology**, v. 39, 487-505, 2010.
- COLEMAN, G. Hackers. *In:* Marie-Laure, R.; Lori, E., Benjamin, R. Johns Hopkins **Guide to Digital Textuality**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2012a, p. 553.
- COLEMAN, G. Phreaks, Hackers and Trolls: The politics of transgression and spectacle. *In:* MANDIBERG, M. **The Social Media Reader**. New York: New York University Press, 2012b, p. 99-119.
- COLEMAN, G. **Coding Freedom**: The ethics and aesthetics of hacking. Princeton: Princeton University Press, 2013, p. 269.
- COLEMAN, G. **Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy**: The Many Faces of Anonymous. New York: Verso, 2014, p. 496.
- COLEMAN, G. **Hacker. Digital Keywords**: A Vocabulary of Information Culture and Society. Princeton: Princeton University Press, 2016, p. 352.

Doimo *et al.*

- DEJOURS, C. **A loucura do trabalho:** estudo de psicopatologia do trabalho. São Paulo: Cortez Oboré, 1992, p. 168.
- DEJOURS, C. Pour une clinique de la médiation entre psychanalyse et politique: la psychodynamique du travail. *Revue Trans*, v. 3, 131-156, 1993.
- DEJOURS, C. Subjectivity. work and action. *In:* DERANTY, J. P., PETHERBRIDGE, D., RUNDELL, J. (Eds). **Recognition, Work, Politics:** New Directions in French Critical Theory. Leiden: Koninklijke Brill NV, 2007, p. 71 – 88.
- DEJOURS, C. **Trabalho Vivo:** Trabalho e emancipação. Vol. 2. Brasília: Paralelo 15, 2012, p. 248.
- DEJOURS, C., ABDOUCHELI, E., JAYET, C. **Psicodinâmica do trabalho:** Contribuições da escola dejouriana à análise da relação prazer, sofrimento e trabalho. São Paulo: Atlas, 1994, p. 152.
- HIMANEN, P. The hacker ethic as the culture of the information age. **The Network Society**, v. 420, p. 420 – 431, 2004.
- LANCMAN, S., SZNELWAR, L. **Christophe Dejours:** Da Psicopatologia à Psicodinâmica do Trabalho. Brasília, DF: Paralelo 15; Rio de Janeiro: Fiocruz, 2011, p. 512.
- LEMOS, A. **Cibercultura:** tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002, p. 296.
- LEVY, S. **Hackers:** Heroes of computer revolution. Cambridge: MIT Press, 1984, p. 499.
- MENDES, A. M. Aspectos psicodinâmicos da relação homem-trabalho: as contribuições de C. Dejours. *Psicol. cienc. prof.*, Brasília, v. 15, n. 1-3, p. 34-38, 1995.
- MOLINIER, P. **O trabalho e a psique:** Uma introdução à psicodinâmica do trabalho. Brasília: Paralelo 15, 2013, p. 344.
- MORIN, E., TONELLI, M. J., PLIOPAS, A. M. O trabalho e seus sentidos. **Psicologia & Sociedade**, v. 19, n. 1, p. 47-56, 2007.
- NISSENBAUM, Helen. **Hackers e a ontologia contestada do ciberespaço.** Novas mídias & sociedade, v. 6, n. 2, p. 195-217, 2004.
- PARRA, H. Configurações sociais de um conflito em redes digitais. *In: Anais do Congresso ABCiber*, 2019.
- SANTOS, A. G., & TRAESEL, E. S. Clínica Psicodinâmica do Trabalho: Sentidos do trabalho para agentes comunitários de saúde. **Trabalho (En)Cena**, v. 3, n. 3, p. 18-33, 2018.
- SILVA, H. L. Corpo, trabalho e subjetividade no contexto do novo (e precário) mundo do trabalho. **RTPS – Revista Trabalho, Política e Sociedade**, v. 1, n. 1, p. 157-178, 2016.
- SILVEIRA, S. Ciberativismo, cultura hacker e o individualismo colaborativo. *Revista USP*, v. 86, p. 28-39, 2010.
- SOUZA, M. T. D., SILVA, M. D. D., CARVALHO, R. D. Revisão integrativa: o que é e como fazer. **Einstein**, São Paulo, v. 8, p. 102-106, 2010.
- WLOSKO, M., ROS. **El trabajo entre el placer y el sufrimiento.** Remedios de Escalada: De la UNLa – Universidad Nacional de Lanús, 2019.