

---

## *Hackathons anticorrupção no Brasil*<sup>1</sup>

Antônio Augusto BRAIGHI<sup>2</sup>

Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG.

### **RESUMO**

Diversas *hackathons* foram realizadas no Brasil nos últimos anos, muitas voltadas ao combate à corrupção. Mas de quais delas vieram soluções que estão, de fato, sendo aplicadas para tal propósito? Este artigo responde tal questão e, para tanto, apresenta primeiro o que são as maratonas de programação, a partir de um levantamento histórico-conceitual. Em seguida, focaliza 18 eventos do gênero realizados entre 2012 e 2019 no Brasil, fazendo considerações diversas. Nessas atividades, foram premiados diversos projetos, mas os dados revelam que poucas propostas estão atualmente disponíveis e/ou recebem atualizações. Encerra-se o estudo com algumas conjecturas e apontamentos acerca das informações obtidas, no sentido de tentar compreender: por que muitas soluções derivadas de *hackathons* para o combate à corrupção não vingam?

**PALAVRAS-CHAVE** *Hackathons*; Maratonas de programação; Corrupção.

### **INTRODUÇÃO**

Este trabalho sinaliza um primeiro passo no sentido de compreender as dimensões do ativismo contra a corrupção no Brasil, valendo-se das novas tecnologias de informação e comunicação (TIC's). Aqui, porém, o objetivo é o de apresentar os resultados pragmáticos/tangíveis que maratonas de programação, com finalidade anticorrupção, vêm obtendo nos últimos anos no país, a fim de perceber se os projetos e possíveis produtos advindos dos eventos têm se efetivado. Para tanto, os intentos específicos vão no sentido de compreender o que são as *hackathons*, a partir de um levantamento histórico-conceitual, no intuito de apreender suas funções diretas, potencialidades e limitações; apresentar algumas maratonas de programação ligadas ao combate à corrupção no Brasil, evidenciando aspectos gerais de sua organização; e, por fim, fazer ponderações acerca das soluções premiadas nos eventos.

Tem-se como hipótese que, do ponto de vista pragmático, no que concerne à implementação e à manutenção (continuidade) de projetos anticorrupção, as *hackathons* não vêm obtendo resultados expressivos. No contexto, por exemplo, estudo de Freitas *et al.* (2018) com nove ações do gênero – não necessariamente ligadas ao combate à corrupção –, organizadas por entidades do governo federal, apontou que 66% das soluções derivadas desse tipo de evento ou não existem mais ou não estavam

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Economia Política da Informação, Comunicação e Cultura / XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutor em Estudos Linguísticos (UFMG). Professor do Cefet-MG. E-mail: antonioaugustobraighi@gmail.com

---

atualizadas, apresentando então apenas dados articulados ainda à época da maratona em que foram lançadas. Faria (2016, p.98) – então diretor do Laboratório Hacker da Câmara dos Deputados, por sua vez indica que

a maioria dos aplicativos criados durante as maratonas hacker promovidas pela Câmara dos Deputados, nos anos de 2013 e 2014, permaneceram em suas versões rudimentares, alguns meros protótipos. Muitos desses grupos de desenvolvedores de maratonas hackers não conseguem – ou não têm interesse – em continuar o desenvolvimento e manutenção de tais projetos.

Na contramão de tais resultados, maratonas de programação continuam a ocorrer e ser articuladas por entes públicos. Na mesma medida, muita publicização das ações vem sendo feita, mas muito pouco parece se problematizar acerca das implicações observadas já faz algum tempo. Será que o mesmo ocorre com as *hackathons* voltadas para o combate à corrupção, um mal tão antigo e tão presente na sociedade brasileira?

## A MARATONA

Vistas como metáfora ou em sua prática, as maratonas consideram a aplicação do maior esforço, em período (ou distância) determinado – normalmente dilatado e ininterrupto, a fim de alcançar determinado objetivo. Aproveitando-se do léxico e de sua essência, são realizadas as maratonas de programação – ou *hackathons*<sup>3</sup>. O termo em inglês, aliás, é o pioneiro, já que veio à tona com a empresa OpenBSD intitulado, em 1999, “um evento de desenvolvimento criptográfico [...] onde um pequeno número de desenvolvedores se reuniu para evitar os problemas legais decorrentes das regulamentações de exportação de software criptográfico dos EUA” (BRISCOE; MULLIGAN, 2014, p.2). Nos últimos 20 anos, então, o termo se consolidou e referenda a realização de ações em todo o mundo com o objetivo de encontrar soluções e propor inovações às mais variadas questões. Em geral, atuando de forma colaborativa (ainda que a disputa fomente a dinâmica), programadores e/ou designers valem-se do conhecimento que têm das TIC’s para apresentar projetos ao final da atividade.

As demandas que animam as *hackathons* são as mais diversas possíveis. Na perspectiva acadêmico-profissional, são ferramentas interessantes usadas para desenvolver e descobrir novos talentos, incentivar o trabalho em grupo, encontrar e

---

<sup>3</sup> Neologismo advindo da soma de *marathon* (maratona em inglês) com o verbo *to hack* (que originou o termo *hacker*). As *hackathons* também são conhecidas como *Hack Days*, *Hack Fests*, entre outros nomes.

---

articular diferentes horizontes de mercado, fomentar o empreendedorismo, entre outras possibilidades. D'Ignazio *et al.* (2016, p.1) lembram que os interessados em mudanças sociais rapidamente enxergaram nessas maratonas ainda um mecanismo para a busca de soluções, podendo encontrar hoje eventos ligados aos problemas da “água, qualidade do ar, corrupção, pobreza, saúde, governo e educação cívica e falta de moradia”.

Experimentação e criatividade são palavras de ordem nas *hackathons*, exigindo ainda disposição dos participantes em eventos que têm duração de 24h até sete dias consecutivos – alguns deles divididos ainda em fases, como projeto, desenvolvimento e apresentação. Normalmente direcionadas à resolução de um desafio, são, no entanto, constituídas por um ambiente descontraído, o que deixa os *hackathoners* mais à vontade para conceber ideias inovadoras. Por vezes acampados no local de realização do evento, subsistem com bebidas energéticas e comidas rápidas (BRISCOE; MULLIGAN, 2014).

Descrever de forma geral as maratonas de programação não parece um processo muito complexo. Todavia, delimitar o seu conceito e chegar a uma compreensão totalizante delas é um pouco mais difícil. Isso se deve, para Briscoe e Mulligan (2014), ao fato de emergirem sempre novas ações que se intitulam como do gênero. Segundo os autores, em Londres, por exemplo, estima-se uma *hackathon* por semana, com realizadores que variam entre os três setores: (áreas do) governo; empresas; e iniciativas do grande público, advindas, por exemplo, de instituições culturais e redes de pesquisa.

Quando patrocinadas ou realizadas por instituições, as *hackathons* aparecem também como uma forma de buscar soluções junto a parceiros externos. Ferreira (2017), por exemplo, identificou (entre 2012 e 2016) 47 *hackathons* realizadas pelo serviço público brasileiro a fim de conformar dados de interesse público em plataformas digitais que fossem acessíveis à população. Assim, para o autor, as *hackathons* são ações que podem se enquadrar também na perspectiva do *citizen-sourcing* para a inovação.

A expressão designa a abertura para que o cidadão possa interatuar com o governo no sentido de conceber soluções/inovações para os problemas público-sociais. Aliás, os propósitos do *citizen-sourcing* podem ser de “participação social, aumento da transparência, aceleração de mudanças organizacionais, melhoria da qualidade das decisões e da imagem institucional”, entre muitas outras (FERREIRA, 2017, p.2)<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Mas, em seu estudo, Ferreira (2017, p.77) mostrou que “os principais propósitos de organizações do setor público brasileiro na promoção de Hackathons sob a ótica de agentes públicos entrevistados foram: geração de inovações, promover a participação social, aumento da transparência, fortalecimento do ambiente e rede de inovação, aproximação de atores [...] para a inovação e aceleração de mudanças organizacionais internas”.

---

Atuando em conjunto, administração pública e cidadãos tenderiam a chegar a soluções mais diretamente ligadas à realidade de quem vivencia um problema. Nada obstante, a abertura do setor público à inovação permitiria o acesso ainda das contribuições das empresas, das instituições de ensino e de outros entes que se interessem pela resolução das questões apresentadas – e não apenas o cidadão de modo isolado. Infere-se então que, efetivado o *citizen-sourcing* por meio de um *hackathon*, seriam permitidas as interações, o *brainstorming*, a construção de *networking*, a conscientização, o envolvimento do cidadão com o governo, entre muitas outras oportunidades que não apenas chegar à geração de inovações.

No entanto, a linha entre as vantagens e os problemas por vezes é tênue; críticas também são feitas à dinâmica das maratonas de programação. Nam (2012, *apud* FERREIRA, 2017), falando especificamente do setor público, lembra que algumas iniciativas têm, em verdade, o intuito apenas de fazer o realizador parecer “cool” (legal, em português), seguindo uma tendência ou aproveitando uma oportunidade que poderia dar a ele visibilidade pública. De forma mais ampla, D’Ignazio *et al.* (2016) listam, em revisão de literatura, as várias deficiências das *hackathons* (seja qual for o organizador), quando, por exemplo: não se atentam à correta seleção dos problemas e apresentação de seu escopo; a heterogeneidade e, por vezes, até o despreparo de quem participa da ação; uma conjecturável exploração de mão de obra, sem custo (por vezes ofertando uma premiação que não condiz com o esforço empregado); a falta de impacto (do resultado) da *hackathon*; o risco da proposição de uma solução reducionista (meramente tecnológica) a um problema amplo e completo, gerando expectativas irrealistas; a criação de tecnologias que não se sustentam após a sua criação; o compelir de soluções superficiais em razão do tempo curto para o desenvolvimento de uma ideia mais fundamentada; e o solucionismo a qualquer custo.

Talvez estas questões fundamentem a ausência de interesse de alguns realizadores de maratonas em empreender novas edições de seus eventos; a ressaltar ainda, segundo Ferreira (2017, p.78), a “qualidade das soluções desenvolvidas aquém da expectativa e a sustentabilidade das soluções”, destacando ainda que “grande parte das soluções é abandonada após a realização do Hackathon”.

---

## HACKATHONS ANTICORRUPÇÃO

Conforme D'Ignazio *et al.* (2016) lembraram, as maratonas de programação podem e têm servido à busca de soluções para problemas sociais. Entre essas questões públicas e contemporâneas está justamente a corrupção, mal que, quando impetrado na administração pública, pode representar, grosso modo e por exemplo, limitações diversas no acesso aos bens e serviços públicos, em razão de desvios de variados matizes que são feitos em favor dos agentes que articularam tal ilegalidade.

No Brasil, sabidamente essa prática, com suas variadas facetas, é presente nos Executivos e nos Legislativos federais, estaduais e municipais – ao menos é a percepção que estudiosos da área da transparência, bem como outros acadêmicos e até empresários têm<sup>5</sup>. Ainda que reconhecida, parece ser difícil controlar a corrupção, dada, entre outros motivos, a sofisticação/complexidade de muitas das ações do gênero.

É uma batalha diária: intensifica-se a burocracia; articulam-se estratégias de *accountability*; criam-se conselhos; contratam-se auditorias; é dado aos *media* maior liberdade; investe-se na Polícia Federal; são realizadas prisões; entre muitas outras ações. Tudo isso foi e vem sendo feito, em várias escalas, ainda que muito mais presente nos discursos dos parlamentares do que na prática; e a corrupção continua.

Assim, as *hackathons* apresentam-se como mais uma estratégia para tentar diminuir o problema. A diferença, todavia, é que elas não são uma solução, mas pretendem, por sua vez, auxiliar na problematização acerca da questão e fomentar a articulação de ações que permitam à sociedade civil informar-se para a tomada de atitude, bem como municiá-la com ferramentas para tal fim.

A seguir, então, relacionam-se algumas ações que vêm sendo desenvolvidas nos últimos anos. A busca<sup>6</sup> privilegiou ações diretamente relacionadas ao combate à corrupção. No entanto, poder-se-ia adicionar os resultados advindos de *hackathons* que foram realizadas para desenvolver soluções que, de forma ampla, facilitassem o acesso do cidadão às informações das variadas esferas de governo. Todavia, optou-se por relacionar apenas eventos que se referiam especificamente ao tema, visando observar a

---

<sup>5</sup> Ainda que seja *um* ponto de vista, para o Índice de Percepção da Corrupção (CPI, 2020), o Brasil vem apresentado recuos seguidos no ranking mundial de percepção da corrupção, ocupando posições além da centésima. Tal indicador é construído a partir de apontamentos de especialistas, relacionando a impressão destes acerca de aspectos como desvios de recursos, disfunções na burocracia, *lobbysmo*, entre outros.

<sup>6</sup> De cunho exploratório, a busca baseou-se em pesquisa que tomou como referência a experiência de Guizardi *et al.* (2018): levantamento *web* pelo buscador do Google identificando a realização, no Brasil, de *hackathons* tematizadas clara e diretamente sobre a corrupção. Considerou-se na busca a temporalidade 2000-2019. O levantamento, realizado duas vezes, ocorreu nos meses de fevereiro e março de 2020, utilizando as palavras-chave “*hackathon*” e “*corrupção*”. Considerou-se o intervalo personalizado de 1º de janeiro a 31 de dezembro para cada ano pesquisado.

confeção de soluções diretamente relacionadas à corrupção – entendendo que as outras *hackathons* poderiam apresentar soluções provavelmente mais amplas e genéricas.

Assim, elaborou-se o quadro 01. A partir da leitura dele, a primeira observação acerca da busca poderia ser sobre o lapso verificado entre o ano utilizado como início do levantamento, 2000, e o do primeiro resultado efetivo: 2012. Tal resultado é análogo a pesquisas do gênero, como a de Guizardi *et al.* (2018) em levantamento sobre *hackathons* voltadas para a saúde. Assim como eles, conferimos que, ao menos no Brasil, é relativamente recente a articulação de tal tipologia de evento.

Quadro 01. *Hackathons* tematizadas sobre a corrupção realizadas entre 2000 e 2019

Ano	Evento	Principais organizadores	Objetivos
2012	1ª IACC Hackathon - 15th International Anti-Corruption Conference (Brasília - DF)	International AntiCounterfeiting Coalition (IACC); Transparência Internacional; Controladoria Geral da União (CGU)	“Criar projetos que usem a tecnologia para combater a corrupção”. Temas: “Facilitando o acesso à informação”, “Gastos de impostos”, e “Tornando os dados divertidos”.
2016	Concurso de Aplicativos Hackathon de Participação no Combate à Corrupção	Ministério da Justiça (MJ) - Estratégia Nacional de Combate à Corrupção e à Lavagem de Dinheiro (ENCCLA)	“Fortalecer o combate à corrupção, por meio do envolvimento da sociedade civil na execução e na fiscalização de políticas públicas [...] apresentar soluções de tecnologia de informação para promoção da transparência e do controle social nas transferências de recursos federais”.
	Hackathon TCE São Paulo (SP)	Tribunal de Contas do Estado de São Paulo (TCE-SP)	“Desenvolvimento de um jogo digital para crianças [...] e que incentive o combate à corrupção”.
	HackathonUSP – e-governance	Universidade de São Paulo (USP)	Criar “soluções de ética em pesquisa, transparência e eficiência na gestão pública”; Premiação para soluções em “Ética em Pesquisa; Eficiência e Desburocratização; e Transparência e Combate à Corrupção”
	1ª Hackfest Contra a Corrupção	Ministério Público da Paraíba (MPPB); Universidade Federal de Campina Grande (UFCG) e Rede Paraíba de Comunicação	“Desenvolvimento de aplicativos contra o mau uso do dinheiro público”
	2ª Hackfest Contra a Corrupção	MPPB; CGU; Controladoria Geral de João Pessoa e Universidade Federal da Paraíba (UFPB)	“Construção de softwares no combate à corrupção”
2017	3ª Hackfest Contra a Corrupção	MPPB; TCE-PB; e LabAnalytics - UFCG	“Desenvolvimento de soluções tecnológicas, envolver a sociedade no combate à corrupção”.
	1º Hack in Sampa	Câmara Municipal de São Paulo (CMSP); Vereador Police Neto; Cidade Viva Incubadora	Criar soluções para “prevenir a corrupção e combater o desperdício de recursos públicos”
	Hackathon: Um futuro de boas ideias contra a corrupção e Pornografia Infantil	Associação Nacional dos Delegados de Polícia Federal (ADPF) e Federação das Indústrias do Estado de São Paulo (FIESP)	Buscar “saídas tecnológicas que possam auxiliar [...] no enfrentamento a essas práticas criminosas [corrupção e a Pornografia Infantil]”

2018	2º Hack in Sampa	CMSP; Vereador Police Neto; Cidade Viva Incubadora	Criar soluções para “prevenir a corrupção e combater o desperdício de recursos públicos”
	Amapá HackFest Contra a Corrupção	Ministério Público do Amapá (AP)	“Produção de projetos utilizando TI para aumentar participação social na política, controle social, a melhoria de serviços públicos e o combate à corrupção”;
	HackFest - PB	MPPB; CGU; Tribunal de Contas da União (TCU) Prefeitura e Câmara Municipais de João Pessoa; Conselho Nacional do Ministério Público; e UFCG	“Fomentar o espírito cívico e explorar a utilização de diferentes formas de mobilização na promoção de uma sociedade mais participativa”.
2019	Hack Fest Rio de Janeiro (RJ)	MPRJ; MPPB TCU; CGU; TCE-RJ; e Secretaria de Polícia Civil (Governo do Rio de Janeiro)	“fomentar o espírito cívico, o enfrentamento à corrupção e a utilização de tecnologia na promoção de uma sociedade mais participativa.”
	HackRibeirão	Nexos Gestão Pública Faculdade de Economia Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto (FEA-RP/USP)	“Buscar soluções (Plataforma, Sistema, Aplicativos, etc), para problemas reais”, segundo o tema: “Soluções para o combate à corrupção”
	Hackfest MPRN	Ministério Público do Rio Grande do Norte (MPRN) e Instituto Metrópole Digital (IMD)	Desenvolver “aplicações de tecnologia de informação, que serão disponibilizadas à população e aos órgãos de fiscalização, para que possam ser utilizadas como ferramentas de promoção da cidadania, da efetivação das políticas públicas e do combate à corrupção”
	Hack Fest RS	Ministério Público do Rio Grande do Sul (MPRS)	“Usar a tecnologia em favor da transparência, combate à corrupção e eficiência no setor público”
	Hack MS	Controladoria Geral do Estado de Mato Grosso do Sul	“Desenvolvimento de ferramentas tecnológicas que [...] possam fomentar a Transparência, o Controle Social e Combate à Corrupção”
	Hackathon TCE Ceará (CE)	TCE-CE	“Disponibilizar uma plataforma ou parte dela para permitir a colaboração da sociedade no combate à corrupção.”

Fonte: Levantamento realizado pelo autor a partir de sites diversos buscados pelo Google

Como se vê, os Ministérios Públicos Estaduais talvez tenham sido protagonistas na organização das maratonas listadas, sendo os principais articuladores de oito dos dezoito eventos apresentados. O da Paraíba, aliás, assume a posição de pioneiro no Brasil, articulando uma ação que ainda é muito elogiada no país e no exterior. Não sem motivos, então, outros Ministérios seguiram a mesma trilha. O do Amapá, por exemplo, em 2018, teve inclusive regulamento quase idêntico ao de referência e, em 2019, o do Rio de Janeiro resolveu fazer uma parceria com os paraibanos, unificando as ações.

Vale destacar ainda o papel dessas e de outras instituições públicas na organização das *hackathons* e, principalmente, a continuidade de algumas delas. Cabe ressaltar, aliás, que algumas investidas tiveram prosseguimento, porém com outros temas. É o caso, por exemplo, da ação promovida pela Fiesp que, em 2017, já estava na sexta edição – e, atualmente, as maratonas continuam sendo realizadas pela instituição.

Ainda em São Paulo, tem-se a Hack In Sampa, evento promovido pela Câmara Municipal e que já chegou à terceira edição. No quadro 01 foram listadas apenas as duas primeiras, pois elas tratavam diretamente da corrupção, enquanto a mais recente evidenciou o sistema de ônibus coletivos na capital paulista<sup>7</sup>. Interessante dizer também que alguns eventos guardam certa peculiaridade. O evento realizado pelo Ministério da Justiça bem se nomeou como “Concurso”; iniciou com uma eliminatória onde três propostas foram escolhidas pelo potencial de combate à corrupção. Depois, os selecionados seguiam para uma fase presencial com atividades em três dias. Na última etapa, o vencedor teria até 40 dias para implementar a ação.

O evento do TCE-SP, por sua vez, foi denominado ainda como *Game Jam*, mesmo que não deixe de ser considerado também uma *hackathon*. A característica do primeiro termo é o de um encontro específico de desenvolvedores de jogos que, dentro de um curto espaço de tempo, usam toda a sua criatividade e elaboram um *game* digital.

Feitas estas rápidas considerações – dadas a limitações espaciais de um artigo, é válido dizer que, em seguida ao primeiro levantamento, procedeu-se à verificação das propostas apresentadas em cada *hackathon*. Tendo em vista a dificuldade em relacionar com precisão o número total de soluções desenvolvidas nas maratonas, bem como o detalhamento de todas elas, optou-se aqui por destacar apenas os vencedores/premiados em cada uma. Tal preferência se dá, pois se infere que os laureados teriam mais apelo, argumentos e condições para continuarem o desenvolvimento das ações após os eventos nos quais foram criadas. Assim, foi estabelecido também um levantamento das ações galardoadas que ainda estão disponíveis para acesso/*download*. Não obstante à disponibilidade *on-line* de algumas delas, buscou-se a verificação também de quais apresentam dados atualizados e/ou estavam efetivamente em funcionamento em maio de 2020. Os resultados estão apresentados no quadro 02.

Observa-se que, do total de projetos premiados, 67% não se encontra mais disponível ou sequer se tornou efetivamente um produto<sup>8</sup> acessível à sociedade. Não obstante, nessa porcentagem ainda deve-se acrescentar outras 17 proposições que não

---

<sup>7</sup> Há registro de iniciativas infundidas por este evento em cidades como Santos, Campinas e Mogi das Cruzes. Todavia, como se encontram escassas informações na internet, optou por não veiculá-las aqui.

<sup>8</sup> Entende-se por produto, neste artigo, toda e qualquer solução que vise o combate à corrupção, que se materialize e a qual o cidadão dito comum poderia ter acesso: aplicativo, site, *game* etc. Não consideramos, então, nessa noção de produto, os projetos, ainda que finalizados, mas apenas disponíveis em plataformas de hospedagem de código-fonte, ou protótipos com acabamento mínimo que não estejam disponíveis *on-line* para a sociedade.



estão atualizadas; em outras palavras, apenas 3,5% do total de propostas existem e estão atualizadas. Cabem, então, mais algumas considerações sobre cada um dos eventos.

Quadro 02. Soluções apresentadas frente às que ainda estão disponíveis e em funcionamento

Evento	Premiados	Acessível	Atualizados
1ª IACC Hackathon	1	0	0
Participação no Combate à Corrupção	3	1	0
Hackathon TCE-SP	3	0	0
HackathonUSP	3	2	0
1ª Hackfest Contra a Corrupção	1	1	0
2ª Hackfest Contra a Corrupção	1	0	0
3ª Hackfest Contra a Corrupção	10	5	0
1º Hack in Sampa	3	1	1
Contra a corrupção e a Pornografia Infantil	2	0	0
2º Hack in Sampa	3	0	0
Amapá HackFest	3	1	0
HackFest PB	7	5	1
Hack Fest Rio de Janeiro	3	1	0
HackRibeirão	2	0	0
Hackfest MPRN	3	0	0
Hack Fest RS	4	1	0
Hack MS	3	0	0
Hackathon TCE-CE	3	1	0
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>19</b>	<b>2</b>

Fonte: Levantamento realizado pelo autor<sup>9</sup>

Antes, porém, algumas informações são relevantes: em primeiro lugar, é preciso fazer ressalvas aos eventos de 2019 e às perspectivas contextuais. A redação deste artigo ocorre no primeiro semestre de 2020. Argumentos que justificam a não efetivação de ações do ano anterior, então, podem fazer sentido, uma vez que algumas soluções dependem de certo tempo de maturação (discussão, desenvolvimento, implementação etc.). Além disso, escrevemos em meio à pandemia da Covid-19 que, como se sabe, trouxe diversas limitações às rotinas de vida no Brasil – e, obviamente, por conseguinte, aos organizadores e participantes de *hackathons* outrora ocorridas.

Além disso, não se entra em discussão aqui de forma mais direta sobre as questões técnicas da produção dos projetos nas (durante o período das) *hackathons* – apesar de considerar-se que tais aspectos sejam importantes. Assim, eles poderão ser levados em consideração em estudo porvindouro.

Acrescenta-se ainda que, em detrimento do destaque ao fato de que muitas soluções não se tornaram produtos ou não existem mais, assinalamos que as (a maioria das) maratonas não colocam a sobrevivência dos projetos, sequer a sua efetivação, como regra. Em outras palavras, o que se prevê ao final das maratonas é a elaboração de um

<sup>9</sup> Agradecemos aos organizadores dos eventos e participantes que retornaram nossos e-mail's enviando informações.

projeto e não de um produto. Porém, alguns eventos demandam a disponibilização dos dados do projeto (em repositório público) e a cessão dos direitos de utilização da ideia por outrem (a partir do uso de licenças de *software* livre), no intuito de que, *a posteriori*, os projetos possam ser desenvolvidos. A questão, porém, é: quando e por quem o serão?

## PONDERAÇÕES SOBRE OS DADOS

O aplicativo vencedor da *hackathon* da IACC foi o “Aybolit”. A Transparência Internacional da Ucrânia era a responsável pela gestão do projeto. Paulin *et al.* (2017, p.122) registram que a plataforma foi lançada em 2013, mas só esteve em funcionamento por cerca de seis meses. Ela “queria incentivar o comportamento ético e legalmente correto entre médicos e hospitais”, mas “o projeto terminou principalmente porque faltava uma estrutura organizacional eficiente e envolvimento de parceiros da sociedade civil”.

Já o concurso do Ministério da Justiça teve um vencedor e outras duas soluções compuseram o pódio. Todavia, apenas uma delas está atualmente disponível para acesso. A vencedora, denominada “As Diferentonas”, recebeu 40 mil reais como prêmio. Hoje, até se encontra na loja de aplicativos android (Google Play), no entanto, após o *download*, nenhuma tentativa de cadastro/*login* na aplicação alcança sucesso. A última postagem na página oficial do aplicativo no Facebook, em 2017, dá a informação de que “os servidores do Ministério do Planejamento que hospedam o app estão em manutenção não planejada nesta quarta-feira 25/01. Por isso o App está momentaneamente sem funcionar” (*sic.*). Já as outras duas aplicações, denominadas “Fiscalize” e “SouFiscal”, não chegaram a ser apresentadas ao grande público.

Na Game Jam do TCE-SP, não houve premiação em dinheiro, mas os vencedores ganharam outros regalos. Segundo informações disponibilizadas pelo Departamento de Tecnologia da Informação da instituição, “os jogos desenvolvidos não puderam ser disponibilizados a público, pois as equipes fizeram uso de uma licença pessoal que envolvia custos de licenciamento para pessoas jurídicas com orçamento anual superior a determinando montante”. Além disso, “a manutenção do desenvolvimento para estabilizá-lo e torná-lo mais completo ensejaria investimentos em aquisição para uso comercial de licenças de recursos e de outros softwares, serviços de desenvolvimento especializados, bem como, eventualmente, de equipamentos”.

---

A Hackathon da USP teve três premiados, mas apenas um vencedor – justamente o da proposta que não se encontra disponível. A ação vinculada ao combate à corrupção, denominada Palp (Plataforma de Acompanhamento de Licitações Públicas), ainda está no ar. O projeto, que chegou a receber fomento do banco Santander, tornou-se ainda uma ação de iniciação científica financiada pelo CNPQ, com cinco alunos participantes e orientação de uma professora. Não obstante, segundo um dos idealizadores, “a plataforma não se encontra atualizada por motivos de dificuldades técnicas e operacionais”, tais como: a problemática em alimentar a ferramenta com dados complexos e financiamento de custos em geral.

A 1ª Hackfest contra a corrupção do MPPB inovou ao pensar na criação de um site, o EuFiscal, no qual seriam relacionadas diversas iniciativas de combate à corrupção, muitas delas advindas das edições do próprio evento em questão. O projeto vencedor, Enquadrados, ação que visava identificar o número de servidores públicos, de Câmaras e prefeituras municipais, por metro quadrado das repartições, chegou a gerar dados que fundamentaram até uma investigação sobre a existência de funcionários fantasmas. Apesar disso, não teve continuidade e, pelo que se observa, não foi retomada por outrem. Ainda em 2016, houve a 2ª Hackfest, tendo o aplicativo Sherlock como vencedor. Todavia, segundo entrevista com um dos proponentes, a proposta não se tornou um *app* de fato, ainda que a equipe tenha “vontade de retomar esse projeto, caso verdadeiramente haja condições e uma instituição que abrace a ideia”.

Já em 2017, a terceira edição do evento organizado pelo MPPB parece ter crescido dada a boa repercussão que teve. O investimento do Ministério foi de R\$ 350.000,00 para articular a *hackathon* – contando ainda com várias outras atividades. Dez equipes seriam premiadas. O primeiro lugar foi dividido por três times e cada um recebeu R\$ 10.000,00 – verba ofertada pela CGU por meio de convênio com o Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDS). Todos os outros sete vitoriosos também receberam recompensas, totalizando R\$ 60.000,00 em prêmios.

Vale dizer que oito das dez propostas encontram-se no EuFiscal. Dessas, três apresentam acesso a *links* de sites fora do ar e não há menção a elas em lojas de aplicativos. Das cinco iniciativas restantes: três não funcionam; uma, apesar de ter um site, está totalmente fora do ar; e uma outra está desatualizada (dados de 2011 a 2017).

Seguindo a lista dos eventos de 2017, ocorreu a 1ª Hack In Sampa. O evento laureou três soluções com premiação total de R\$ 16.500,00 vindos da iniciativa privada.

Uma estratégia ainda está em funcionamento, todavia não cumpre efetivamente o que foi divulgado pelo site oficial da Câmara de São Paulo. Atualmente, o site Extrato Público<sup>10</sup>, vencedor da maratona, apresenta o gasto mensal de cada vereador, em um gráfico geral. A ideia, porém, era a de “saber quanto cada um usa por mês com combustível [...] e para qual CNPJ o dinheiro público vai” – não disponível no site. Ainda naquele ano, houve a *hackathon* da Fiesp. Uma viagem ao Vale do Silício (EUA), onde se encontram grandes empresas de tecnologia, foi a premiação às duas soluções vitoriosas. Nenhuma delas, porém, sequer se efetivou como um produto.

No ano seguinte, ocorreu a segunda edição do Hack in Sampa, que aumentou a premiação total para R\$ 22.000,00 – paga por patrocinadores. Destaca-se o galardão para o vencedor, o aplicativo No Faro, que recebeu 10 mil reais, mais mil reais durante seis meses para a incubação do projeto junto a um *coworking*. Todavia, nenhuma das aplicações tornou-se acessível à sociedade.

No Amapá, distribuiu-se R\$ 15.000,00 em prêmios. Três equipes foram indicadas como vitoriosas. Todavia, apenas uma criou uma plataforma *on-line*, ainda durante o evento, que, não obstante, não dá acesso a nenhuma informação. A HackFest amapaense contra a corrupção seguiu o modelo da Paraíba – que em 2018 chegava à sua quarta edição. O MPPB mudou um pouco a competição, deixando sua temática mais ampla, ainda que trazendo a perspectiva do combate à corrupção como resultado esperado. Para tanto, as equipes poderiam formular soluções tecnológicas (condição na qual houve sete premiados) ou propor projetos de lei (com cinco laureados). Atendidos, então, às soluções tecnológicas, observa-se que apenas uma proposta (a “Cadê meu remédio”<sup>11</sup>) encontra-se atualmente disponível e com dados aparentemente atualizados.

Já em 2019, a parceria dos Ministérios Públicos paraibano e carioca resultou em um evento que teve 20 mil reais em prêmios. O projeto vencedor, Rachadinha<sup>12</sup>, encontra-se disponível e, apesar de ter informações acessíveis e relevantes, aqui foi listado como não atualizado; no intuito de apresentar discrepâncias nos proventos de assessores de deputados estaduais do Rio de Janeiro, veicula os vencimentos tendo como base apenas um mês (não se sabe qual) e ainda carece de mais dados.

Outro MP a realizar uma *hackathon* foi o do Rio Grande do Norte. Segundo cronograma do evento, cinco equipes selecionadas teriam um mês para apresentar

<sup>10</sup> Disponível em: <http://extratopublico.com.br/> - acesso em 25 mar. 2020.

<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.cademeuremedio.com.br/> - acesso em 19 mai. 2020.

<sup>12</sup> Disponível em: <http://www.projettorachadinha.cf/> - acesso em 27 mar. 2020.

“softwares” e, destas, três seriam premiadas. Não obstante, não há registros de que qualquer dos produtos esteja atualmente disponível. O idealizador de um dos projetos, porém, informou em entrevista que “há um acordo de cooperação técnica celebrado entre o MPRN e o Instituto Metrópole Digital [Unidade Acadêmica Especializada da Universidade Federal do Rio Grande do Norte] para tal finalidade”.

A HackRibeirão, articulada pela Nexos Gestão Pública, uma organização estudantil sem fins lucrativos ligada à Faculdade de Economia, Administração e Contabilidade de Ribeirão Preto (FEA-RP), da USP, teve a solução Audit, um minerador de dados dos diários oficiais, como vencedor. Nem ela, tampouco a Xperion, outra iniciativa premiada, tornaram-se um produto de fato.

A Hack Fest RS, por sua vez, teve como premiação Iphones e PlayStations; frutos de apreensão e doados pela Receita Federal. Lá, dos quatro vitoriosos, apenas um parece ter se efetivado como plataforma digital, mas não semelha receber atualizações. Em resposta dos organizadores, foi dito que há “dificuldades, enquanto órgãos públicos, de financiar o desenvolvimento das soluções”. Porém, foi ofertado “apoio técnico em termos de conhecimento de negócio para dar continuidade ao desenvolvimento das soluções e pré-incubação nos Parques Tecnológicos das Universidades envolvidas. Entretanto, as equipes, em geral, não tiveram interesse em dar continuidade às soluções”<sup>13</sup>.

A Hack MS premiou três iniciativas, mas nenhuma delas, até o momento, tornou-se uma aplicação disponível ao grande público. O idealizador de uma das propostas informou que, apesar da solução ainda não ter sido implementada, estão “trabalhando para lançar de forma independente, liberando para outros estados que queiram utilizar a plataforma” (*sic.*). Por fim, a Hackathon do TCE do Ceará apresenta apenas uma solução, a vencedora – denominada macashare.org –, atualmente disponível, apesar de desatualizada. Segundo informações dos organizadores, uma maratona, “pelo seu formato, não “entrega” as soluções prontas. No entanto, recebemos todas as soluções, priorizamos o projeto da equipe vencedora para trabalharmos e estamos em fase de planejamento. Infelizmente, nas três últimas semanas<sup>14</sup>, paramos com o projeto, mas estamos nos preparando para retomá-lo”.

<sup>13</sup> Reiteram que alguns integrantes de duas equipes os procuraram para seguir com as soluções. Todavia, em razão da Covid-19, não houve “condições de dar prosseguimento, até em virtude de outros projetos que foram priorizados”.

<sup>14</sup> Referente ao período de isolamento social em razão da Covid-19.

---

## CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES

Estando a luta contra a corrupção longe de um fim, as *hackathons* não devem também alardear vitórias antes da hora, mesmo porque, pelo que se percebe, ainda em seu escopo há questões a serem resolvidas. Uma delas: por que tantas soluções derivadas desse tipo de evento não vingam? Em detrimento do conjunto de pontos que podem ser relacionados como réplica, parece emergir o questionamento sobre a responsabilidade pós-*hackathon*. De quem é o encargo com as proposições findo os eventos? Em geral, a resposta a esta demanda não está nos regulamentos das maratonas. Em alguns casos, parece haver, na indicação para que as soluções propostas sejam regidas pela noção de *software* livre, uma espécie de simulacro de solução que é de todos/para todos, revelando-se, em verdade, de ninguém – pois exime obrigações e, não sem motivos, também os resultados efetivos: para nada e ninguém.

Compreende-se, então, que estudos futuros devem se desdobrar nessas e em outras questões, empreendendo pesquisa qualitativa junto aos organizadores e participantes de modo a ouvi-los acerca de algo que parece notório, mas que não ganha a atenção necessária. Invariavelmente, coloca-se como presunção, já a partir das informações apresentadas aqui, que, do ponto de vista pragmático<sup>15</sup>, pouco haverá de implicação prática se as soluções criadas nas *hackathons* anticorrupção não forem efetivamente apresentadas à sociedade civil (na concreta transformação em produtos). Invariavelmente, parece ser necessário buscar, senão formar, dentro da sociedade, os grupos de ativismo frente à corrupção, não apenas orientando estes a desenvolverem e utilizarem tais ferramentas (indagando que estariam mais dispostos a empregá-las), mas também a participarem da confecção dos produtos no curso das maratonas (cooperando os projetos) e fora delas também (na efetivação das propostas).

Isso porque, ainda que os participantes dos eventos façam parte de uma determinada sociedade afetada pelos males da corrupção e que estes tenham um senso de responsabilidade em relação aos problemas públicos, é preciso que eles se sintam motivados a dar continuidade às soluções que criaram, entendendo que não apenas participaram de uma maratona de programação, mas são parte de algo maior, da busca por soluções que mitiguem um grande problema social que atinge e é responsabilidade

---

<sup>15</sup> Fazemos tal consideração, pois os organizadores destacam outros resultados que os eventos também trouxeram, como o de colocar os temas ligados à corrupção em pauta – sobretudo junto à juventude.

de todos. Do contrário, tem-se o paradoxo das soluções que já nascem mortas (ou que restam em catalepsia) – novamente, dentro de uma visão pragmática.

Por fim, para não parecer que coloca-se a culpa (apenas) na conta dos participantes, é preciso que os próprios organizadores desse tipo de evento, a despeito da boa imagem pública que trazem para si (pois as maratonas parecem dar boa mídia espontânea) e de outras vantagens de uma possível estratégia de *citizen-sourcing*, avaliem os resultados práticos de suas ações e entendam a raiz do problema exposto para deliberar sobre a continuidade (ou não) das *hackathons*. Assim, não correm o risco de prosseguir com a articulação de ações que parecem por vezes mal utilizar o dinheiro público em premiações diversas, ter participação específica e que semelha ser pouco heterogênea e trazer efeitos acanhados para a conscientização de um público mais amplo (fora do evento) e, principalmente, para o efetivo combate à corrupção.

## REFERÊNCIAS

- BRISCOE, G.; MULLIGAN, C. Digital Innovation: The Hackathon Phenomenon. In: *Creative Works London*. Paper 6. Londres: Queen Mary University of London, 2014.
- D'IGNAZIO, C.; HOPE, A.; METRAL, A.; BRUGH, W.; RAYMOND, D.; MICHELSON, B.; ACHITUV, T.; ZUCKERMAN, E. Towards a feminist hackathon: the “make the breast pump not suck!”. In: *The Journal of Peer Production*. Issue 8. Jan. 2016
- FARIA, C. Os desafios do estado aberto: facilitar a visão do cidadão e dar poder à sua voz. In: *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação no setor público brasileiro*. São Paulo: comitê gestor da internet no Brasil, 2016.
- FERREIRA, G. *O papel dos Hackathons promovidos no setor público brasileiro: um estudo na perspectiva de inovação aberta, citizen-sourcing e motivação dos participantes*. Dissertação de Mestrado – Pós-graduação em Administração UnB, 2017.
- FREITAS, J. A.; BALNIUK, R.; SILVA, A. P.; SILVEIRA, V. O ecossistema de dados abertos do governo federal: estudo sobre a composição e desafios. In: *Ci.Inf.*, Brasília, DF, v.47 n.2, p.110-132, maio/ago. 2018
- GUIZARDI, F.; SANTOS, K.; LEMOS, A. S.; SEVERO, F. M. Maratonas hackers no Brasil com desafios no campo da Saúde. In: *Interface – Comunicação, Saúde, Educação* (Botucatu). 22(65), 2018.
- CPI. *Corruption Perceptions Index 2019*. Transparency International. 2020.
- NAM, T. Suggesting frameworks of citizen-sourcing via Government 2.0. In: *Government Information Quarterly*, 29(1), 12–20. 2012.
- PAULIN, A.; ANTHOPOULOS, L.; REDDICK, C. *Beyond Bureaucracy: Towards Sustainable Governance Informatisation*. Cham: Springer, 2017.