



Nós somos *Anonymous*: anonimato, trolls e a subcultura dos *imageboards*.¹

Fernando FONTANELLA²
Universidade Católica de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

O artigo explora o cenário dos *imageboards* (ou *chans*) como uma forma de ciber-subcultura, construída em torno da postagem anônima de imagem e texto. O objetivo é problematizar o anonimato e a relativa anarquia dessas comunidades como estratégias para a apropriação subversiva da tecnologia e posicionamento cultural, colocadas em contraste com a atual predominância das redes sociais de identidade persistente na Internet.

PALAVRAS-CHAVE: anonimato, troll, 4chan, subcultura, Internet.

Introdução

A revista Time publicou em 2009 uma lista com aquelas que seriam as 100 pessoas mais influentes do mundo, e um nome até então desconhecido de grande parte do público apareceu no topo: *moot*, pseudônimo do novaiorquino Christopher Poole, fundador do *4chan*³, um fórum online em que os usuários podem postar forma anônima. A liderança de *moot* causou estranhamento, já que tratava-se de um desconhecido para a maior parte do público. Como a lista resultou de uma votação aberta na Internet, suspeitou-se que a enquete havia sido hackeada - o que mais tarde foi confirmado: anônimos mobilizados através do próprio 4chan subverteram completamente a lista. Através do uso massivo de *bots*⁴ e de uma campanha de votação entre os frequentadores do fórum, eles conseguiram não só colocar *moot* no topo da lista, mas também organizar a ordem dos 21 nomes mais votados, de forma que a sequência das iniciais de seus nomes formasse uma frase que faz referência a uma piada interna (SCHONFELD, 2009). Embora afirme que tenha combatido as tentativas de hackeamento da votação, a equipe da Time, em um misto de constrangimento e reconhecimento do poder de ação do 4chan, manteve *moot* na relação final publicada (ASTLEY, 2009).

¹ Trabalho apresentado no GP de Cibercultura do IX Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Professor do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Católica de Pernambuco e doutorando em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco. Email: prof.fontanella@gmail.com

³ Endereço eletrônico: www.4chan.org. Acesso em: 02 jul, 2010.

⁴ Softwares usados para automatizar ações normalmente feitas pelo usuário, como o preenchimento de formulários ou a votação em enquetes, permitindo realizar um grande número de votos em tempo reduzido.



O episódio foi a manifestação visível de uma subcultura que gravita em torno dos *imageboards*, também chamados de *chans*. Considerados pelos próprios frequentadores como parte do lado mais obscuro da web, os *chans* começam a chamar a atenção à medida em que aparecem indícios da influência subterrânea que eles exercem sobre o atual cenário da cibercultura. Fundamentadas no anonimato e em interfaces simples, que lembram a limitação técnica da rede nos anos 90, essas comunidades vão no sentido contrário das sofisticadas redes sociais popularizadas na primeira década do século XXI, dependentes em maior ou menor grau da construção de representações identitárias persistentes (RECUERO, 2009, p. 25).

Este artigo sintetiza questões levantadas no contexto de uma pesquisa etnográfica sobre memes na Internet, que precisou se desdobrar sobre os *chans*, considerados por diversas fontes a origem de grande parte desses memes (FONTANELLA, 2009). Desenvolvido a partir dos levantamentos teórico e dos primeiros resultados obtidos com a pesquisa de campo, o argumento proposto é que decisões técnicas na configuração do software usado nos *imageboards* e a opção pelo anonimato se articulam para a emergência de uma ciber-subcultura, voltada para a apropriação subversiva da Internet.

“Você deve ser novo aqui: bem vindo ao 4chan”

Os *imageboards* têm origem nos fóruns online japoneses, inspirados em painéis públicos nos quais qualquer pessoa pode fixar uma mensagem e iniciar uma linha de discussão anônima. Os mais populares *chans* japoneses são o *2channel*⁵ e o *Futaba Chan*⁶, voltados principalmente para a cultura otaku, e cujos modelos originais são a principal influência para os *chans* no ocidente. Um *imageboard* costuma ser separado em canais temáticos. O número de canais disponíveis e a maneira como são organizados depende de cada *chan*, mas é comum encontrar diversos canais voltados para a cultura pop japonesa e para a troca de imagens entre usuários.

Três características devem ser destacadas para o entendimento da base técnica sobre a qual os *imageboards* se diferenciam de outras plataformas. A primeira delas é que a interface permite que os usuários apenas utilizem texto e uma imagem cada postagem, que são organizadas nos tópicos de uma forma linear simples, usando a ordem cronológica. Para iniciar um novo tópico, o usuário precisa postar uma imagem,

⁵ Endereço: <http://www.2ch.net/>. Acesso em 02 jul. 2010.

⁶ Endereço: <http://www.2chan.net/>. Acesso em 02 jul. 2010

embora isso não seja necessário para responder a um tópico já aberto. Cada postagem é identificada automaticamente por um número aleatório, o que permite que se faça menção a uma postagem específica. O *design* privilegia o uso comunicativo das imagens, e assim valoriza a prática de “imagens-resposta”: fotos ou ilustrações editadas, muitas vezes com aplicação de texto, que representam uma resposta ou atitude, quase sempre com tom irônico⁷.



Figura 1: Reprodução de um tópico do 4chan.

A segunda característica a ser destacada nos *chans* é a possibilidade de postar de forma anônima, considerada a principal vantagem desse tipo de fórum. Embora sejam disponibilizados campos para que os usuários forneçam um nome e um email ao postar, a grande maioria dos usuários deixa esses espaços em branco, o que faz com que eles sejam identificados automaticamente pela palavra *anonymous* – de onde surge o costume dos *channers* de chamarem a si mesmos de *anons*⁸. De fato, identificar-se com informações pessoais em uma postagem é um indício claro de desconhecimento da etiqueta da comunidade - a ponto de alguns *chans* imporem o anonimato, impedido a identificação do usuário na própria configuração do software. Existe a possibilidade do uso de um recurso conhecido como *tripcode*⁹, que permite atribuir uma "pseudo-identidade" temporária ao usuário que realiza a postagem, ainda assim evitando a manutenção de identidades virtuais persistentes.

⁷ Muitos dos memes mais famosos da Internet são originados de imagens-resposta que se popularizaram nos *chans*.

⁸ Nos *chans* de língua portuguesa também é comum usar o termo *anão*.

⁹ O uso de *tripcodes* é esclarecido na FAQ do 4chan, disponível em www.4chan.org/faq.



Por fim, os software usado nos *chans* é configurado para que o fórum “não tenha memória”: todos os tópicos são apagados após algum tempo. O número de tópicos disponíveis em cada canal é limitado a um número restrito de páginas, que costuma variar entre dez ou vinte. Cada vez que é realizada uma postagem em um tópico, ele é elevado ao topo da primeira página, que assim tende a concentrar as discussões ativas no momento. Os tópicos menos comentados são gradualmente empurrado para as últimas páginas e, uma vez atingindo o limite estabelecido, são inteiramente apagado do servidor. Dessa forma as discussões tendem a "expirar" em um ritmo acelerado, e organiza-se um sistema de relevância que privilegia assuntos têm a atenção da comunidade no presente. Embora seja impossível resgatar um tópico apagado, a comunidade desenvolveu formas mais ou menos formais de manter sua memória coletiva; muitos usuários salvam pessoalmente tópicos e imagens que consideram importantes, e websites como o *4chan Archive*¹⁰ e a *Encyclopedia Dramatica*¹¹ organizam esforços colaborativos para registrar eventos relevantes para os *anons*.

O 4chan é o maior e mais influente *imageboard* fora do Japão. *Moot* criou o 4chan em 2003, quando tinha apenas 15 anos, inspirado no *Futaba Chan* (SUTTER, 2010). O 4chan acabou influenciando o aparecimento de inúmeros outros *imageboards* no ocidente, que reproduzem a cultura dos *imageboards* em diversas nuances¹². Em uma recente participação na conferência TED¹³, *moot* revelou que o 4chan tem uma média de 7 milhões de usuários únicos mensais, e cerca de 700.000 postagens diárias.

O 4chan mantém atualmente 49 canais diferentes; alguns exemplos de temas são o universo *otaku*, o compartilhamento de arquivos, discussões de ciência e tecnologia, esportes e, é claro, diversas variedades de pornografia. No entanto, o mais movimentado é por larga margem o canal *random*, aberto para qualquer assunto, chamado “/b/” pelos usuários¹⁴. O canal /b/ é a representação mais extrema das implicações do anonimato nos *chans*. Enquanto que os moderadores de outros canais tendem a forçar regras de conduta e banir postagens que fujam do tema, as regras do /b/ se resumem à proibição de postagens que descumpram a lei (no caso do 4chan, a lei americana), publiquem dados pessoais ou que façam algum tipo de publicidade; fora isso, qualquer coisa é

¹⁰ Endereço eletrônico: <http://4chanarchive.org/>. Acesso em: 05 jul. 2010.

¹¹ Endereço eletrônico: <http://encyclopedia.dramatica.com>. Acesso em 05 jul. 2010

¹² Os brasileiros *55chan* (<http://55chan.org>) e *brchan* (<http://brchan.org>) são exemplos locais dessa difusão dos *imageboards*. Acesso em 05 jul. 2010.

¹³ Um vídeo registrando a palestra de moot na conferência TED está disponível em no link: <http://www.ted.com/talks/view/id/874>. Acesso em: 02 jul. 2010.

¹⁴ É comum que os usuários refiram-se aos canais através da letra usada para identificar sua localização no servidor do *chan*. Assim, o canal *random* está pode ser encontrado no endereço eletrônico <http://boards.4chan.org/b/>.



permitida. Na prática, a única coisa ativamente combatida é a pornografia infantil - e mesmo nesse caso muitas vezes os moderadores têm dificuldade de manter o controle. Os usuários, chamados de */b/tards* devido ao seu comportamento politicamente incorreto, postam com frequência pornografia, fotografias de *gore* (imagens de corpos mutilados e deformações físicas), e ilustrações ou montagens brincando com tabus culturais. Todo os tipos de imagem abjeta é usado pelos *trolls* como forma de provocação, e é comum o uso de misoginia, racismo e todos os tipos de preconceito, em geral como forma de tentar gerar controvérsia. De fato, a primeira impressão que o canal */b/* provoca pode ser extremamente desagradável, o que leva boa parte da imprensa conservadora americana a uma espécie de pânico moral em relação a esses “adolescentes testando os limites do que podem fazer online” (SAUTHOFF, 2009). De fato, nos canais */b/*, a liberdade de expressão na Internet é cotidianamente levada a consequências perturbadoras, na maioria das vezes apenas por diversão.

Uma comunidade de trolls

O ocultamento da identidade em suas diversas formas sempre foi um tema importante nos estudos sobre as comunidades virtuais. Por um lado, a utilização de identidades virtuais permitiu que muitos usuários experimentassem novas formas de expressão livre de suas idéias e sentimentos. No entanto, também houve preocupação com os riscos resultantes da dificuldade de responsabilização de agentes anônimos. Esta preocupação foi bem sintetizada por Judith Donath (1998) ao analisar as os impactos das práticas de impostura nos grupos de discussão da Usenet nos anos 90. Como existiam poucas formas de identificar um usuário, e a maioria as informações passadas eram fornecidas pelos próprios, era relativamente fácil ocultar a verdadeira identidade e criar múltiplos perfis. Isso dificultava a consolidação de um sistema de reputação que permitia que os membros entendessem e avaliassem as interações nas quais se envolviam. Para que a reputação possa ser colocada em prática, é necessário que haja alguma forma persistente para a identificação de cada membro, mesmo que seja através de um pseudônimo. Isso faz com que o anonimato seja um elemento que, na perspectiva de Donath, inviabiliza a comunidade (ibidem, p. 21).

Muitas das primeiras comunidades virtuais forçaram a identificação como forma de assegurar o compromisso dos participantes com o grupo (RHEINGOLD, 1996, p. 69). No entanto, houve aqueles que viram no anonimato a oportunidade para criar um ambiente único de liberdade e igualdade. Nesse contexto, os MUDs foram considerados



exemplos de comunidades voltadas para os jogos identitários, onde o uso livre de pseudônimos permitiu a exploração prazerosa de descentramento subjetivo (TURKLE, 1995, p. 185; RHEINGOLD, 1996, p. 185-217). Citando Marc Guillaume, André Lemos captura bem esse espírito para uso da representação virtual para a transformação do sujeito individualista moderno em um “indivíduo espectral”, que escapa aos constrangimentos da identidade através do anonimato, fugindo assim à homogeneidade de comportamentos (2007, p. 108).

O anonimato nos *chans* inviabiliza o sistema de reputação; mas esse fato é encarado não como uma ameaça, mas sim como base para o espírito comunitário. Como bem sintetiza *moot*:

When you've got a community with identity, the discussion is mostly revolving around who is saying what and not what they're saying (...). And with the anonymous system you've got a place where people are uninhibited. You're getting very truthful conversation. And you judge somebody by the content of what they're saying and not their username, not their registration date¹⁵ (apud SUTER, 2010).

Nessa perspectiva, a preocupação em zelar por um nome dificulta que as pessoas expressem o que realmente pensam e sentem. O sistema de identidade e reputação hierarquiza as manifestações de cada membro da comunidade. Rejeitando a comunidade fundamentada na representação da identidade individual, o ideal buscado pelos *chans* é o de um espaço onde todos podem expressar-se livremente, sem as amarras criadas pela necessidade de manter uma reputação, mesmo que essa liberdade tenha seus custos. E um dos principais é o convívio com os *trolls*.

Se em outras comunidades virtuais os *trolls* são problema que precisa ser sistematicamente combatido (RECUERO, 2009, p. 89-90), nos canais /b/ dos *chans* eles encontram um ponto de encontro. Qualquer /b/tard é um potencial *troll*, pois *trollar* não é só uma prática eventual, mas parte constituinte da dinâmica de convivência. A capacidade de saber conviver com os *trolls* - identificá-los quando são óbvios, não tornar-se vítima fácil para eles - é algo que separa os *anons* experientes dos novatos. A *trollagem* movimentava os canais /b/, a ponto de o *troll* ser um de seus símbolos mais importantes, representando na *trollface*: o desenho de um rosto sorrindo ironicamente que identifica a presença de um *troll*. Ato de *trollagem* memoráveis - frutos da ação

¹⁵ Tradução: Quando você tem uma comunidade com identidades, a discussão tende a girar em torno de quem está dizendo o que, e não no que eles estão dizendo. (...) E com o sistema de anonimato você tem um lugar onde as pessoas não têm constrangimentos. Você pode ter uma conversa muito verdadeira. E você julga uma pessoa pelo conteúdo do que ela está dizendo, e não pelo seu username ou pela data de seu registro.



dos epic *trolls* - são celebrados coletivamente. Assim o *troll*, anátema para a maioria das comunidades virtuais, torna-se uma espécie de herói do canal /b/.

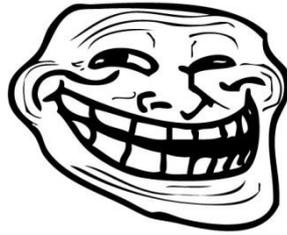


Figura 2: Imagem da *trollface* usada no 4chan

A incorporação dos *trolls* só é possível porque os canais /b/ são entendidos como espaços liberados para provocar senso comum e do politicamente correto. E a provocação nunca vai longe demais para os /b/tards, pois eles há muito compreenderam que o que mais motiva um *troll* é provocar a ira – e assim a melhor maneira de lidar com eles é não alimentá-los. Em um fórum em que nenhum assunto é tabu, os *trolls* perdem impacto nocivo e até tornam-se divertidos.

Em ocasiões especiais, que raramente são planejadas com antecedência, a comunidade do canal /b/ se organiza em atos de *trollagem* coletiva, em que os *anons* usam a estratégia de *swarming* (RHEINGOLD, 2002, 174-181) para executar trotes em escala. O exemplo mais comum é buscar visibilidade através da distorção de votações online organizadas por grandes veículos de comunicação. Também são frequentes a difusão de boatos sobre a morte de celebridades, trotes telefônicos em massa para grandes redes de varejo e a tentativa de fazer com que grandes veículos de comunicação divulguem informações equivocadas ou ridículas¹⁶. Quando bem sucedidos, esses trotes inspiram memes que mantêm viva a memória de sucessos da comunidade.

No contraste com comunidades virtuais fundamentadas em identidades persistentes, os *chans* enfatizam aquilo que efetivamente constitui uma comunidade: o sentimento compartilhado e a cooperação entre seus membros, tão essencial para a definição de comunidade virtual na visão seminal de Howard Rheingold (1996, p. 18). Eles inscrevem-se na lógica de que só o anonimato garante a exploração plena formas radicais de liberdade e cooperação surgidas com as tecnologias digitais (CLARKE, 1999). A falta de identidades persistentes não impede que os *anons* ofereçam inúmeros

¹⁶ No início de julho de 2010, os usuários do 4chan conseguiram que uma enquete direcionada aos fãs do cantor adolescente canadense Justin Bieber, atualmente alvo favorito para a ridicularização da comunidade, recomendasse que sua próxima turnê acontecesse na Coreia do Norte (EMERY, 2010)



exemplos de engajamento criativo – e até ações de marcado caráter político, como foi o caso do *Project Chanology* e o que ficou conhecido como o movimento *Anonymous*.

Nós somos Anônimo

Anonymous is not a single person, but rather, represents the collective whole of 4chan. He is a god amongst men. *Anonymous* invented the moon, assassinated former President David Palmer, and is also harder than the hardest metal known to man: diamond. His power level is rumored to be over nine thousand. He currently resides with his auntie and uncle in a town called Bel-Air (however, he is West Philadelphia born and raised). He does not forgive¹⁷ (4CHAN, [20-?]).

Michel Maffesoli (2002, p. 15) defende que a comunidade se constitui no desejo de um sentir comum, induzido pela multiplicidade do self. Para o sociólogo francês, só é possível que as pessoas encontrem a si mesmas nas suas relações com os outros. O apelo da comunidade está na ênfase naquilo que une os seus membros (aquilo que é compartilhado) do que aquilo que os separa (o que é individual). Maffesoli acredita que forma de negociação da expressão coletiva são os mitos dos quais participam os membros de uma comunidades, “tipos-ideais” com os quais cada membro pode se identificar (ibidem, p. 16).

Anonymous, usado como substantivo próprio, é a incorporação dessa identidade social nas comunidades dos *chans*. *Anonymous* tem uma voz e uma narrativa própria, uma memória em que os feitos da comunidade ganham um ator. Ele pode ser generoso e justo ou imaturo e cruel, refletindo as contradições e vicissitudes do agregado social que representa. Longe de ser uma identidade fechada, é uma referência flexível o suficiente para permitir que os diversos membros da comunidade reconheçam a si mesmos no que têm em comum.

A maior demonstração de organização e motivação política do movimento *Anonymous* foi a série de ações em protesto contra as práticas da Igreja da Cientologia, articuladas através do canal /b/ do 4chan e que se espalharam por vários países (ANONYMOUS, 2008). Em resposta a esforços legais dos cientologistas para censurar denúncias contra a Igreja publicadas na Internet, os *anons* organizados majoritariamente através do 4chan iniciaram uma mobilização que mesclava a defesa da liberdade de

¹⁷ Tradução: *Anonymous* não é uma única pessoa, mas ao invés disso representa o coletivo de todo o 4chan. Hele é um deus entre os homens. *Anonymous* inventou a lua, assassinou o ex-presidente David Palmer, e é mais duro do que o metal mais duro conhecido pelo homem: diamante. Há rumores de que seus poderes ultrapassam o nível nove mil. Ele atualmente reside com seus tios em uma cidade chamada Bel-Air (embora ele tenha nascido e crescido no oeste da Philadelphia. Ele nunca perdoa.



expressão na rede com o desejo de dar umas boas risadas, denominada *Project Chanology*¹⁸.



Figura 3: Protesto de Anonymous em Londres, ocorrido em 10 de fevereiro de 2010. Fonte: Wikipedia (PROJECT CHANOLOGY)

Um vídeo-manifesto direcionado à Igreja da Cientologia resume o objetivo de *Anonymous*: “para o bem da humanidade e para nosso próprio deleite, expulsaremos vocês da Internet e sistematicamente desmontaremos a Igreja da Cientologia em sua forma atual”¹⁹. Usando a estratégia do *swarming* (RHEINGOLD, 2002, 174-181), os *anons* hackearam websites oficiais, ocuparam os telefones das sedes da Igreja com trotes e faxes enviados em massa, e espalharam memes que ironizavam de forma virulenta celebridades conhecidas por serem cientologistas, entre inúmeras outras ações. Mas o ponto alto da guerra de *Anonymous* contra a Cientologia foram os protestos realizados em frente às igrejas, em que *flash mobs* compareceram usando a máscara do sabotador inglês Guy Faukes, popularizada pela série em quadrinhos *V for Vendetta*²⁰. Houve pouca margem para que a Igreja da Cientologia pudesse reagir, já que não haviam líderes identificáveis e as ações ocorriam de forma imprevisível.

O *Project Chanology* ofereceu aos *channers* uma importante reflexão sobre seu próprio significado político e cultural. Essa visibilidade também atraiu mais pessoas para os *chans*, muitas das quais trouxeram seu próprio entendimento do papel do

¹⁸ Fusão irônica entre as palavras *Scientology* e *Chan*.

¹⁹ Vídeo disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=JCbKv9yiLiQ>. Acesso em: 02 jul 2010.

²⁰ No Brasil, *V de Vingança*. A novela ficcional, escrita por Allan Moore e ilustrada por David Lloyd, narra a história de um anti-herói de inspiração anarquista em Reino Unido distópico, dominado por um governo totalitário. O personagem utiliza a máscara para manter-se anônimo e, à medida que suas ações subversivas mobilizam a população contra o governo, faz com que o rosto de Faukes torne-se o símbolo de uma revolução de anônimos.



anonimato. Com isso, o conflito entre usuários veteranos e novatos - chamados *newfags* e *oldfags*²¹ - tem se intensificado nos últimos anos. Os *newfags* são considerados pelos *oldfags* como “o câncer que está matando o /b/”, pois estariam corrompendo o sentido original do anonimato nos *chans*. Um exemplo de comportamento *newfag* é o exibicionismo: jovens de ambos os sexos postando imagens de suas partes íntimas para que sejam “avaliados” pela comunidade, também chamados de *camwhores*²². Na perspectiva de muitos *anons*, o exibicionismo destrói um dos principais princípios do anonimato nos *chans*, que é evitar a egolatria e a guerra de vaidades vistos em outros fóruns na Internet. Outra acusação frequente é que os *newfags* não estariam capturando o sentido irônico da incorreção política.

À medida em que novos usuários passam a frequentar a comunidade, fica cada vez mais difícil manter a mínima coerência necessária para que a identidade social seja efetiva. Ultimamente novos *chans* tem sido fundados por *channers* descontentes, aplicando regras mais rígidas e intensificando o trabalho da moderação para conter o “câncer”. Por exemplo, brasileiro *55chan* impõe uma política exigente de correção ortográfica, endossada por grande parte da comunidade - na tentativa de barrar comportamentos que associam aos usuários de redes sociais populares, como o Orkut.

O conflito fluido entre *newfags* e *oldfags* manifesta presença de uma forma adaptada de capital subcultural, conforme a proposta original de Sarah Thornton (2005). No entanto, na inexistência de identidades persistentes, inviabiliza-se o acúmulo individual desse capital - que é então distribuído através da comunidade através da identidade de *Anonymous* e apropriado circunstancialmente na dinâmica das discussões.

“Não se preocupe, eu sou da Internet”

É através de *Anonymous* que o anonimato deixa de ser apenas uma forma de simples de ocultamento e proteção individual e torna-se uma arma da comunidade, potencializando a formação de uma organização sem líder, como bem assinala Henrique Antoun:

²¹ A palavra **fag** é usada no *4chan* e em outros image boards para que os usuários identifiquem-se uns aos outros como partes de subgrupos. Muitos *channers* declaram-se voluntariamente como membros de algum grupo social transformando *fag* em um sufixo. Assim, um fã de futebol torna-se um *soccerfag*, os adeptos do uso de drogas *tripfags*, um advogado é um *lawfag*. Da mesma forma, americanos são chamados *amerifags*, brasileiros são os *brazilianfags*.

²² Em uma tradução livre, “prostitutas de câmera”, termo usado para identificar garotas que buscam chamar atenção da comunidade despiando-se em frente às webcams, ao vivo, muitas vezes atendendo a pedidos dos *anons*.



Com seu livre jogo no fórum anônimo do 4chan, eles fazem renascer o *hackivismo* (o uso de ferramentas ilegais ou legalmente ambíguas em prol de objetivos políticos) nas teias ameaçadas da Internet (2010, p. 12).

O próprio Antoun aponta como os *trolls* foram co-responsáveis pelo colapso de comunidades virtuais que articulavam movimentos sociais na primeira década da Internet (2008, p. 4). Mas no momento em que a Web 2.0 se desdobra no esforço das indústrias do entretenimento e da publicidade para colonizar todos os cantos da rede, *Anonymous* faz com que as mesmas práticas dos *trolls* sirvam para subverter a nova ordem institucionalizada e resgatar o espírito do *underground high-tech* (LEMOS, 2007, p. 199-236).

Andrew Feenberg observou como a hegemonia capitalista é reproduzida nas sociedades contemporâneas através da adoção da autonomia operacional, permitindo que a produção seja organizada estrategicamente na forma de um poder discricionário, que orienta a atividade produtiva através da configuração da base tecnológica (2002, p. 75-76). Dessa forma, as decisões sobre o *design* da tecnologia orientam como ela será aplicada na vida cotidiana, a partir da limitação da margem para a agência dos grupos subalternos, imbutida na engenharia dos artefatos tecnológicos, e na distribuição desigual do conhecimento necessário para utilizá-los através sociedade. A preocupação de Feenberg é com sistemática alienação da vasta maioria da população de questões técnicas que têm implicações políticas abrangentes (ibidem, p. 3).

Mas a emergência da comunicação mediada por computadores representou um momento em que a tecnologia fugiu a esse enquadramento. Feenberg assinala como os usuários mudaram o sentido de redes como a Internet e a Teletel francesa - originalmente concebidas pela tecnocracia estatal e militar para a distribuição de dados - através de aplicações frívolas, originalmente não concebidas pelos engenheiros que as projetaram (ibidem, p. 191). A cibercultura assim se desenvolveu na articulação de inovações tecnológicas empresariais e sua apropriação social (LEMOS, 2007, p. 106).

Em uma perspectiva que se aproxima da apresentada por Feenberg, Jonathan Zittrain argumenta que diferentes artefatos tecnológicos possuem um potencial distinto para sua apropriação, que ele denomina generatividade, definida como “a capacidade de um sistema de produzir mudanças que não foram antecipadas através da contribuição não-filtrada de audiências amplas e heterogêneas” (2008, p. 70).



Para Zittrain, a concepção generativa dos computadores pessoais foi determinante para a apropriação livre da microinformática pelas pessoas comuns. O autor americano compara o desenvolvimento histórico da Internet com o de redes comerciais privadas, que no início dos anos 90 pareciam indicar o caminho que seria predominante para a constituição de redes globais de computadores. O objetivo dessas empresas era obter lucro a partir da venda de pacotes fechados de conexão e do controle da distribuição de conteúdo. Já a ARPAnet, embrião do que seria mais tarde a Internet, era uma rede então usada majoritariamente por acadêmicos e subsidiada pelo governo americano, e tinha sua proposta era bem mais modesta: o objetivo era apenas conectar todos os nós da rede entre si; era atribuição das pessoas conectadas saber o porquê eles queriam se comunicar (ibidem, p. 27). Zittrain defende que a adoção de sistemas abertos para as apropriações livres dos usuários incentivaram o aparecimento de soluções originais e práticas para a utilização da rede, que acabaram por expandir não só suas possibilidades técnicas, mas também seu significado cultural. Por outro lado, embora tendessem a ser mais seguras e fáceis de usar, as redes privadas em geral mantiveram uma que restringiu a emergência de conteúdos gerados pelos usuários e interações limitadas apenas aos aplicativos distribuídos no pacote original do serviço. A história mostrou que, ao contrário do que se pensava na época, a Internet acabou mostrando apelo maior do que as redes privadas, que eventualmente foram incorporadas, praticamente desaparecendo como modelo de negócio.

No entanto, Zittrain observa atualmente o risco crescente de redução dessa generatividade, fruto do avanço de produtos cujo apelo comercial está na facilidade de uso, estabilidade operacional e na segurança contra ameaças como vírus ou hackers (2008, p. 54-61). Com isso, entra em curso uma naturalização ideológica de políticas de restrição comercial das possibilidades de uso de aparelhos, redução da privacidade e vigilância institucionalizada do uso dos computadores, nos ambientes de trabalho e nos computadores domésticos. Faz parte desse processo o apagamento da história social e cultural da Internet. É sintomático o deslocamento do debate das comunidades virtuais como apropriação da tecnologia para o recente interesse na nova economia das redes sociais (ANTOUN, 2008), em geral organizadas de cima para baixo por grandes empresas de capital aberto, sustentadas por publicidade, pela formação de databases para uso comercial e pela venda de espaços privilegiados, controladas através de termos



de conduta restritivos e concentrando as formas de interação em aplicativos previamente autorizados.

Inspirado no trabalho de Michel de Certeau (1994), Feenberg reconhece uma forma de resistência contra-hegemônica no que ele chama “micropolíticas técnicas” (1999, p. 120-121): as apropriações táticas dos artefatos tecnológicos fora das aplicações originalmente previstas pela tecnocracia. Embora não seja uma forma institucionalizada de resistência, seu potencial está justamente em subverter a própria base da autonomia operacional, aproximando a tecnologia das demandas cotidianas dos agentes:

We have come to recognize politics in smaller interventions in social life. Sometimes called “micropolitics”, a situational politics based on local knowledge and action. Micropolitics has no general strategy and offers no global challenge to the society. It involves many diverse but converging activities with long-term subversive impacts. This approach is particularly relevant in the technical sphere where it is difficult to conceive totalizing strategies of change²³ (FEENBERG, 1999, p. 104).

Quando a Internet ainda estava começando a se disseminar para fora dos círculos científicos e tecnológicos originais, Howard Rheingold alertou para o risco de sua apropriação por parte de interesses econômicos e políticos, com o consequente aumento do controle e censura, e a redução da liberdade de acesso às comunidades virtuais (1996, p. 17). A subcultura dos *chans* vai contra essa tendência, mantendo a energia e o espírito original da cibercultura, usando da generatividade para se apropriar da rede e espalhar o dissenso em meio ao senso comum. Em meio à toda a frivolidade, imaturidade e incorreção política que emerge dos *imageboards*, eles ainda assim constituem uma forma de resistência contra-hegemônica ao processo de enquadramento da Internet em modelos de eficiência de trabalho e consumo, e ironizam abertamente aqueles que apenas a enxergam através do filtro do *marketing*. E em sua versão mais ácida - e problemática - os *anons* incorporam uma resistência à própria forma como está ocorrendo a popularização do uso da Internet. O aumento do número de pessoas conectadas é uma democratização apenas parcial, enquanto não são igualmente distribuídos o conhecimento e a capacidade para que os usuários possam realmente

²³ Tradução: “Devemos reconhecer a política em pequenas intervenções na vida social. Algumas vezes chamadas de “micropolíticas”, uma política situacional baseada no conhecimento e na ação locais. Micropolíticas não têm uma estratégia geral e não constituem uma desafio global à sociedade. Elas compreendem muitas atividades diversas mas convergentes, com impactos subversivos a longo prazo. Essa abordagem é particularmente relevante na esfera técnica, onde é difícil conceber estratégias totalizantes de mudança.”



interferir amplamente nas ferramentas e seus usos, de forma a subordiná-las à própria subjetividade.

É interessante observar como os *chans* resgatam o legado das redes de BBS organizadas em torno da FidoNet (RHEINGOLD, 1996, p. 171-173; ZITTRAIN, 2008, p. 25-26). De fato, Tom Jennings, criador do programa Fido, conhecido por sua ativa militância punk e homossexual, sempre deixou claro como sua aversão à hierarquia e ao controle influenciaram diretamente a concepção programa de BBS Fido e no espírito geral formado pela rede. Se a liberdade existente na FidoNet fez surgir uma rede alternativa de comunicações para grupos subversivos e movimentos com agendas políticas radicais, nela também abundavam a escatologia e o compartilhamento de imagens pornográficas - o que não deixa de ter um significado político, que Rheingold (1996, p. 173) capta bem ao citar o *Neuromancer* de William Gibson: “as ruas adaptam a tecnologia às suas necessidades”.

REFERÊNCIAS

4CHAN. FAQ: Frequently Asked Questions. [20-?]. Disponível em: <http://www.4chan.org/faq>. Disponível em: 02 jul. 2010.

ANONYMOUS. Hi, The following post is [about] *anonymous*. In: JENKINS, Henri. **Confessions of an Aca/Fan**. 2008. Disponível em: <http://henryjenkins.org/2008/04/anon.html>. Acesso em: 03 jul. 2010.

ANTOUN, Henrique. A Web 2.0 e o Futuro da Sociedade Ciber-cultural. Trabalho apresentado no NP de Tecnologias da Informação e Comunicação do XXXI Congresso da INTERCOM, Nata, 2008. In: **Anais do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Natal, INTERCOM/UFRN, 2008.

_____. O 4chan e a liberdade na rede. **Jornal do Brasil**. Rio de Janeiro, 24 jan. 2010. Caderno B. Disponível em: <http://jb.ideavalley.com.br/flip/?idEdicao=ec8af82fac54c966a1185d8c6e482e54&idCaderno=05f7c053552ecde41b08fc29d5e949b8&page2go=0>. Acesso em: 28 jun. 2010.

ASTLEY, Rick. The 2009 Time 100: moot. **Time.com**. Abril de 2009. Disponível em: www.time.com/time/specials/packages/article/0,28804,1894410_1893837_1894180,00.html. Acesso em: 28 jun. 2010.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer**. 12ª edição. Petrópolis: Vozes, 1994.

DONATH, Judith. Identity and Deception in the Virtual Community. In: KOLLOCH, P. e SMITH, M. **Communities in Cyberspace**. Londres, Reino Unido: Routledge, 1998. Disponível em: <http://smg.media.mit.edu/papers/Donath/IdentityDeception/IdentityDeception.pdf>. Acesso em: 23 jun. 2010.



EMERY, Daniel. Prank leaves Justin Bieber facing tour of North Korea. **BBC News**. Londres, Reino Unido, julho de 2010. Disponível em: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/10506482.stm>. Acesso em : 07 jul. 2010.

FEENBERG, Andrew. **Questioning Technology**. Londres, Reino Unido: Routledge, 1999.

_____. **Transforming Technology: A Critical Theory Revisited**. Nova York, Estados Unidos, Oxford University Press, 2002.

FONTANELLA, Fernando. O que é um meme na Internet? Proposta para uma problemática da memesfera. Trabalho apresentado no III Simpósio Nacional da ABCiber, nov. 2009.. In: **Anais do III Simpósio Nacional da ABCiber**. São Paulo: ABCiber, 2009.

LE MOS, André. **Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 3a. ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

PROJECT CHANOLOGY. In: **Wikipédia: a enciclopedia livre**. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Project_Chanology. [2--?]. Acesso em: 02 jul. 2010.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RHEINGOLD, Howard. **A Comunidade Virtual**. Lisboa, Portugal: Gradiva, 1996.

_____. **Smart Mobs: The Next Social Revolution**. Cambridge, Estados Unidos: Perseus, 2002.

SAUTHOFF, Taryn. 4chan: The Rude, Raunchy Underbelly of the Internet. In: **Fox News: Science and Technology**. Nova York, Estados Unidos: Abril de 2009. Disponível em: <http://www.foxnews.com/story/0,2933,512957,00.html>. Acesso em: 04 jul 2010.

SCHONFELD, Erick. Time Magazine Throws Up Its Hands As It Gets Pwned By 4chan. In: **TechCrunch**. 2009. Disponível em: <http://techcrunch.com/2009/04/27/time-magazine-throws-up-its-hands-as-it-gets-pwned-by-4chan/>. Acesso em: 25 jun. 2010.

SUTTER, John. 4chan founder: Anonymous speech is 'endangered'. In: **CNN: SciTechBlog**. 12 Fev. 2010. Disponível em: <http://scitech.blogs.cnn.com/2010/02/12/4chan-founder-anonymous-speech-is-endangered/>. Acesso em: 26 jun. 2010.

THORNTON, Sarah. The Social Logic of Subcultural Capital. In: GELDER, Ken (ed.). **The Subcultures Reader**. 2a. ed. Londres, Reino Unido: Routledge, 2005. Cap. 17, p. 184-192.

TURKLE, Sherry. **Life on The Screen: Identity in the Age of the Internet**. Nova York, Estados Unidos: Simon & Schuster Paperbacks, 1995.

ZITTRAIN, Jonathan. **The Future of the Internet and How to Stop It**. New Haven, Estados Unidos: Yale University Press, 2008.