

Universidade Federal de Juiz de Fora
Pós-Graduação em Comunicação Social
Mestrado em Estética, Redes e Tecnocultura

Felipe José de Xavier Pereira

**A PRODUÇÃO DE SENTIDO NAS REDES SOCIAIS
EFÊMERAS E ANÔNIMAS:
O 4CHAN E A SUA LÓGICA DE FUNCIONAMENTO.**

Juiz De Fora
2014

Felipe José de Xavier Pereira

**A produção de sentido nas redes sociais
efêmeras e anônimas:
o 4chan e a sua lógica de funcionamento.**

Dissertação Apresentada como requisito para
obtenção do título de Mestre em Comunicação,
na área de concentração em Comunicação e
Sociedade, na linha de pesquisa em Estética,
Redes e Tecnocultura.

Orientador: Prof. Dr. Francisco Paoliello Pimenta

Juiz de Fora
2014

Felipe José de Xavier Pereira

A Produção de Sentido nas Redes Sociais Efêmeras e Anônimas: O 4chan e sua Lógica de Funcionamento.

Trabalho de Dissertação apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social na Faculdade de Comunicação Social da UFJF.

Orientador: Prof. Dr. Francisco Paoliello Pimenta

Trabalho de Dissertação aprovado em
__ / __ / ____ pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Francisco Paoliello Pimenta

Prof. Dr. Potiguara Mendes da Silveira Jr.

Prof. Dra. Geane Carvalho Alzamora

Conceito obtido

Juiz de Fora
Março de 2014

*E quando agora levantar os olhos deste
livro,
nada será estranho, tudo grande.
Aí fora existe o que vivo dentro de mim
e aqui e mais além nada tem fronteiras;
apenas me entretenho mais ainda com ele
quando o meu olhar se adapta às coisas
e à grave simplicidade das multidões, —
então a terra cresce acima de si mesma.
E parece que abarca todo o céu:
a primeira estrela é como a última casa.*

*Trecho de "O Homem que Lê" de Rainer
Maria Rilke, em "O Livro das Imagens"*

Ao invisível

AGRADECIMENTOS

Agradeço a você, a minha teimosia, as minhas inseguranças e aflições.

Agradeço aos meus pais e a minha família por me enxergarem através deste mar de ruídos e serem a ponte que me conecta. Agradeço aos meus amigos, idos e vindos, que me inspiraram a perseverar minhas ideias, inclusive os amigos anônimos em tudo que eu vivenciei em fóruns e redes sociais nas pesquisas e trocas de conhecimentos. Acreditem, ficarão registrados em meio de tanta efemeridade.

Ao meu orientador Chico Pimenta pela gentileza e persistência ao me apresentar a obra de Peirce e pela sensibilidade ao incentivar meus ideais durante tormentas. Agradeço também ao professor Potiguara pela empatia e bom humor.

Ao Renato pela resiliência e pelo ombro, à Carol e ao Barreto pela âncora. Ao Francisco Maia pelo *coop*. Ao Tiago Sarmiento pela eloquência e motivação, à Stéphanie Lyanie pela simpatia, à Gabriela Marques pela amizade e carinho e à Mariana Amaral pelos conselhos. Ao Vinícius Alvim pelo companheirismo ímpar, ao Thomaz pela amizade e teimosia e à Sharon pela sintonia.

Agradeço também à Ana Cristina, pela seriedade e esmero com que tratou um outrora *outsider* das comunicações como eu e também pelo trabalho duro e grande empenho em articular tantas vozes diferentes.

Agradeço à transparência, e à amabilidade do meio acadêmico.

E por fim, à informação, que epidemicamente sempre encontra uma maneira de disseminação e de se comungar, obrigado por ter me contaminado nos caminhos onde não és percebida. Agradeço a contradição inerente a tudo que é humano e ao espaço de catarse chamado 4chan. Agradeço a mim mesmo pela persistência diante da loucura que enebria os espaços vazios, aos guias, santos, orixás, e ao éter.

RESUMO

Esta pesquisa pretende estudar a apropriação e o compartilhamento de sentido nas redes digitais sociais anônimas efêmeras. Tendo o *imageboard* 4chan como objeto, iremos nos aprofundar numa possível lógica de base que fundamente o fluxo e a produção de sentido nas redes por meio da diminuição do alcance das identidades persistentes e do controle de dados. O pragmatismo de Peirce servirá de norte enquanto buscamos estabelecer os limites e alcances do 4chan por ele mesmo através da percepção e das regras do lúdico de Huizinga (1938) que antecedem a cultura, em relação ao usuário através das contextualizações de Castells (2003) e dos estudos de caso, e em relação ao princípio da alteridade como terceiro e outro elemento presente na comunicação mediada por computador nas redes anônimas e efêmeras. Concluiremos nossa proposta não só por meio dos estudos de caso mas também com a ajuda de autores especializados neste tipo de cultura e ambiente virtual, como Gabriela Coleman (2012) e Cole Stryker (2011), e de trabalhos de coleta de dados como de Bernstein et al. (2012) e David Auerbach (2012). Esperamos que no fim deste percurso tenhamos esclarecido um pouco deste processo lógico e influente mas ainda pouco estudado dos ambientes digitais anônimos e efêmeros.

Palavras chave: 4chan, efêmero, anonimato, meme, redes

ABSTRACT

This research aims to study the appropriation and share of senses in ephemeral anonymous digital social networks . Having the imageboard 4chan as the object , we will delve into a possible base logic that justifies the flow and production of meaning on networks by decreasing the extent of persistent identities and control data. The Peirce's pragmatism serve as a north as we seek to establish the limits and scope of 4chan by himself through the perception of playfulness and ludic rules of Huizinga (1938) prior to culture, in relation to the user through the contextualization of Castells (2003) and real case studies, and finally to the principle of otherness as present in the third and another element in computer-mediated communication in anonymous and ephemeral networks. We will complete our proposal not only by means of case studies but also with the help of expert authors in this kind of virtual environment and culture like Gabriela Coleman (2012) and Cole Stryker (2011) , also with studies of data collection as Bernstein et al. (2012) and David Auerbach (2012). Hopefully at the end of this journey we will have clarified some of this logical process and influential yet little-studied of anonymous and ephemeral digital environments .

Key-words: 4chan, ephemeral, anonymous, meme, networking

SUMÁRIO

| | |
|---|------------|
| 1 Introdução..... | 10 |
| 2 Descrição do 4chan como objeto de pesquisa..... | 15 |
| 3 Metodologia..... | 25 |
| 4 O lúdico subvertido na cultura anônima..... | 34 |
| 4.1 A competição e a rivalidade em jogo na subversão de sentido pelo anonimato..... | 39 |
| 4.2 As regras, o puerilismo e o “código secreto” das redes sociais anônimas..... | 51 |
| 4.3 O humor como ferramenta de expressão lúdica no 4chan..... | 61 |
| 5 As reapropriações na formatação da interface de rede anônima | 70 |
| 5.1 A subversão no processo da informação..... | 71 |
| 5.2 A codificação de dados e a apropriação de sentido..... | 75 |
| 5.3 A rede como difusor ideológico..... | 83 |
| 5.4 A rede como um grafo..... | 88 |
| 5.5 O anonimato como expressão subversiva da identidade..... | 95 |
| 6 Compartilhamento, anonimato e efemeridade..... | 100 |
| 6.1 A efemeridade é eterna, e os memes passageiros..... | 101 |
| 6.2 A alteridade anônima | 104 |
| 6.3 O 4chan e o anonimato como base de dados..... | 108 |
| 7 Conclusão | 111 |
| 8 Referências bibliográficas..... | 117 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|------------|
| Ilustração 1: Modelo Básico do modelo de postagem do 4chan apresentada..... | 17 |
| Ilustração 2: Página inicial dentro do /b/ | 19 |
| Ilustração 3: Página de rosto com as categorias segundo o 4chan..... | 20 |
| Ilustração 4: Imagem de um tipo de discussão que ocorre no 4chan..... | 23 |
| Ilustração 5: Gráfico Google Trends comparando a busca por boxxxy/catie..... | 42 |
| Ilustração 6: Tela capturada do tópico do aniversário do Sr. Lashua..... | 47 |
| Ilustração 7: “Espero que os pais tenham mantido os recibos das compras de natal”..... | 47 |
| Ilustração 8: “<i>newfags can't triforce...</i>..... | 56 |
| Ilustração 9: Trecho do arquivo: “Quem é o Batman?”..... | 60 |
| Ilustração 10: Meme <i>The most interesting man</i> aludindo ao caso <i>Jessi Slaughter</i>..... | 66 |
| Ilustração 11- <i>Wordcloud</i> representando as palavras mais usadas no 4chan..... | 90 |
| Ilustração 12: “Parte da rede semântica apresentada por Douglas Hofstadter..... | 91 |
| Ilustração 13: intervenção coletiva dos usuários do 4chan enviando um mural de parabéns pelo aniversário..... | 92 |
| Ilustração 14: Etapas no compartilhamento da informação em cascata..... | 94 |
| Ilustração 15: <i>Giko Neko</i>..... | 97 |
| Ilustração 16: Produções meméticas nas famosas sandálias havaianas..... | 104 |
| Ilustração 17: Estrutura do 4chan feita de brincadeira por um anônimo..... | 110 |

ÍNDICE DE QUADROS

| | |
|---|------------|
| Quadro 1. Regras da Internet..... | 52 |
| Quadro 2: Tabela de tipologia de conteúdos pela sua frequência de aparição no /b/..... | 110 |

1 INTRODUÇÃO

Lidar com as dinâmicas do ambiente digital é estar sempre a mercê da velocidade com que as mudanças afrontam-nos. Diversos foram os ambientes tecnológicos que a comunicação mediada pelo computador (CMC) nos propiciou ao longo do século passado e no início deste.

O impacto na percepção e na lógica humana destas formas de comunicação tem sido tão grandioso que podemos arriscar, mesmo que estejamos ainda no meio do processo histórico em questão, em comparar estes processos com os demais avanços técnicos que definiram parâmetros das relações entre pessoas, entre civilizações e entre objetos técnicos, sejam a pólvora, a rede de saneamento ou outra invenção técnica de grande amplitude de rede.

Neste trabalho, orientados pelo espírito das categorias universais, buscamos forjar uma espada de 2 cortes, um que localize lógicas e princípios fundamentais de funcionamento cujo valor esteja em ultrapassar a curta vida dos ciborgues, *gadgets* e tendências modernas, enquanto o segundo corte permita circundar o que pode haver de processo de aquisição e apropriação do conhecimento no funcionamento de um objeto tão peculiar como o 4chan, ao especular e apontar para comportamentos e percepções contidas na civilização.

Em outras palavras, apostamos no papel perseverante da rede e do lúdico como forma de nos mantermo-nos ancorados nas mudanças efêmeras desse peculiar ambiente de redes em análise. Na liberdade reveladora do anonimato associado à “queima de arquivo” da

não indexação, o que acontece no 4chan costuma-se disseminar para outros ambientes digitais, mas as identidades por trás desses atos permanece protegida no 4chan. Isto nos permite explorar a formação do conhecimento lógico capaz de replicar e compartilhar processos de apropriação e produção de sentido nas redes digitais, sem sofrer nenhum tipo de encasulamento do processo de fixação da identidade individual persistente.

O leitor irá encontrar neste trabalho um percurso que irá lidar com a coletividade anônima, cuja essência lógica aí, contida, do compartilhamento e reapropriação de sentido viabilize a observação replicada dos fenômenos de disseminação do conhecimento nas redes de identidade persistente, como o facebook e o twitter, que complementam um quadro contrapondo-se à invisibilidade do 4chan.

A não indexação do 4chan (sua curta memória de trabalho) é um desafio que será enfrentado durante o percurso deste estudo, mas também é uma característica singular que teremos o privilégio de explorar na arena do nosso site objeto.

Enquanto buscamos essa lógica, lidamos com a matéria bruta deste e de muitos outros ambientes de rede digital: o conteúdo apropriado. Um percurso histórico pertinente sobre os diversos nomes que essa apropriação e o anonimato tiveram durante a produção de conhecimento na história seriam interessantíssimos e enriquecedores, mas extrapolariam os limites que estabelecemos para esta pesquisa.

Num primeiro momento, descreveremos de maneira mais objetiva possível, o modo de funcionamento de um site, ao mesmo tempo muito influente e pouco pesquisado; esmiuçaremos sua interface, evitando uma descrição puramente jornalística, introduzindo o tema de uma forma amigável, utilizando alguns dos infindáveis exemplos de apropriações e consequências ideológicas humorísticas das atitudes dos anônimos propiciadas pelo 4chan.

Guiados por um espectro pragmaticista, aguardamos que as nossas incursões a

respeito do objeto, com posicionamentos pinçados de Francisco Pimenta (2013) e Lúcia Santaella (2004), possam trazer o necessário para organizarmos nosso processo de conhecimento dentro de uma árvore lógica. Não trabalharemos com testes empíricos, pois, costumam lidar apenas com recortes de determinada situação recriada em experimento (isolando variáveis que não correspondem ao total do fenômeno estudado). Trabalharemos com processos abduativos, dedutivos e indutivos do pensamento e da produção do conhecimento, que permitem lidar com diversos níveis de organização lógica existentes no campo das redes digitais.

A organização e estruturação deste trabalho seguirá um percurso triádico: primeiro, a análise do objeto em si, seguindo pelo objeto reapropriado pelo interlocutor e, por fim, a perspectiva normatizadora: o outro presente nas mediações.

No primeiro capítulo, iremos lidar com as bases lúdicas do 4chan, levando em consideração, pois, a forma como o lúdico é introduzido na visão de Huizinga e Caillois, possibilitando trabalhar questões intrínsecas do 4chan a respeito dos processos de jogos, regras e a arena lúdica, estabelecidas a priori de qualquer lastro cultural, antecedendo qualquer tentativa de apropriação da própria cultura. O *play* e o *game*, de acordo com a nossa prerrogativa, são inerentes à lógica do 4chan, tal qual o humor e o *troll* (trote, tradução nossa). Vamos trabalhar os aspectos do 4chan em si, por ele mesmo, flertando um pouco com o senso de primeiridade e a relação una. As regras e os casos que ilustram essa etapa estão no aguardo da apreciação do leitor.

Num segundo momento, decidimos que a melhor aposta de agir seria a relação de objeto apropriado, de como se estabelece a relação que leva ao compartilhamento e a difusão do conteúdo pela percepção e aparato técnico dos usuários. Consideramos aqui o meme e a apropriação de sentido, sempre como dinâmicos, dependentes da ferramentação técnica e à

mercê da subjetividade e da percepção.

Por fim, trabalharemos com um terceiro elemento em jogo, o outro, a noção de alteridade auxiliada pelos trabalhos de Knuttila (2004) e Lacan (1966), que nos fornecem maneiras de incluirmos este suposto outro, invisível, que complementa a tríade das relações virtuais.

Acreditamos que um site que tem tanto a nos oferecer, não pela via do rastro mas pela reapropriação de sentido levada à rede como uma intervenção urbana e pelo protesto cômico e dramático, informa-nos bastante desta parcela de usuários da rede digital que, em algum momento, agem e optam pela invisibilidade como ferramenta colaborativa e, também, destrutiva. Semelhante a diversos experimentos de psicologia social, em que a identidade e os papéis são focos de pesquisa, podemos, neste estudo, explorar o amparo e o sentido oferecidos pelo anonimato estabelecido como via de regra da interface.

Autores contemporâneos como Castells (2003/2011) e Jenkins (2009), irão trabalhar como âncoras, não nos permitindo distanciar muito do contexto acadêmico, pois eles enquadram-se no contexto atual da informação e da apropriação de sentido pela internet. Da mesma maneira, aproximaremos-nos de autores que tratam especificamente do 4chan: Gabriela Coleman, Cole Stryker e Bernstein et al, que nos permitirão embasar melhor a respeito de um tema tão recente e peculiar como é o 4chan.

O 4chan posiciona-se na divisão entre a Internet de Superfície e a Internet Profunda (*Deep Web*)¹. Isto quer dizer que ele lida com informações vindas de áreas familiares da internet e com áreas mais obscuras, ilegais e não indexáveis, ou seja, a amplitude de temas levados para debate no 4chan é enorme; de trivialidades, até questões grotescas, passando por assuntos polêmicos e preconceituosos como racismo, zoofilia,

1 Termo criado por Mike Bergman (2001) e refere-se ao pedaço da internet não acessível por mecanismos de busca ou indexação.

sexismo, dentre outros.

Essa flexibilidade deve-se muito ao caráter anônimo da comunidade que permite, por meio da maximização das relações de rede, a “criação de laços fracos com desconhecidos, num modelo igualitário de interação, no qual as características sociais são menos influentes na estruturação” (CASTELLS, 2011, p. 445).

A ausência de uma identidade persistente proporciona uma tolerância à diferença (ou talvez uma alienação), deixando transparecer tanto comportamentos agressivos e destrutivos quanto mobilizações, demonstrações afetivas² e organizações de protestos e *trolls* no 4chan.

Esse ambiente cáustico, poder-se-ia dizer, seria desfavorável a debates envolvendo minorias e ideologias conflituosas, porém, não é isto que se observa no site. Em qualquer momento que o acessarmos, veremos o “anônimo” sendo ofendido, ao mesmo tempo que ofende e defendendo, ao mesmo tempo que ataca o diferente ou antagonista.

Castells (2011) afirma que a dinâmica da novidade, criada pelo ambiente virtual, favorece e equaliza as minorias, as divergências sociais e ideológicas: “é como se o mecanismo de poder embutido ainda não tivesse encontrado sua linguagem na nova CMC” (CASTELLS, 2011, p. 446). Temos então novamente as desinibições agindo na zona de conforto das redes digitais, com um reforço ainda maior e característico do 4chan, por meio do seu espaço de multiplicidade e de debates.

Para além da questão controle x vigilância, o que queremos aqui é apontar a sintomatização de um processo epidemiológico de ideias e conhecimentos, que por vias horizontais de acesso, consegue maximizar, sem nenhum confronto direto, a relação do usuário comum com as próprias mídias tradicionais.

² Exemplo clássico é o caso *Dusty the cat*, que envolveu os participantes do 4chan na denúncia e localização de um agressor de animais, outras informações em <http://www.kenny-glenn.net/>

O humor exerce um papel importantíssimo neste processo, sendo, na maioria das vezes, a força disseminadora de tendências e questionamentos. A proposta do 4chan e deste trabalho não é sugerir uma guinada em prol do anonimato diante do bilionário mercado informacional, mas sim considerarmos a sintomatologia expressa pelo anônimo como um dado importante que permite ao contrário do que as grandes corporações e sistemas arcaicos de jornalismo pensam, criar um espaço de forte produção criativa e disseminação de sentidos em si; sem um vínculo ou laço forte que se assemelhe a uma seita ideológica e com todas as contradições inerentes à revolução da juventude deste nosso tempo.

A rede é o esqueleto onde se penduram os diversos fantasmas que já habitaram as tendências tecnológicas de interação social; por isso, atemo-nos tanto na dinâmica imanente envolvida nesse fluxo chamado 4chan para trabalhar o anonimato, a meritocracia, a remixagem de conteúdo e a força do usuário produtor de conteúdo, levando sempre em consideração a velocidade com que as interfaces se movimentam e alteram o campo na rede digital.

Esperamos, por fim, dar maior publicização acadêmica e teórica a um movimento que, por pouco, não passa despercebido pelos entusiastas das redes.

2 DESCRIÇÃO DO 4CHAN COMO OBJETO DE PESQUISA

Por tratar-se de um ambiente complexo de redes, é de suma importância dispender aqui um espaço para melhor esclarecer o 4chan, definir suas principais características e as razões que nos levaram a elegê-lo como objeto de estudo.

As bases de funcionamento da interface do 4chan são: o anonimato, o compartilhamento e a efemeridade; bases pelas quais o humor e o politicamente incorreto encontram frestas para memetizarem-se ou engajarem-se politicamente nos limites da arena virtual do 4chan.

O site possui um *layout* extremamente datado, que remonta às páginas do *geocities* e dos tempos da AOL na década de 90, mas mantém-se sólido e com poucas mudanças na configuração ao longo do tempo. A página inicial do 4chan aponta para diversas subcategorias ou subcomunidades, onde cada uma possui o seu próprio código de etiqueta e perfil de usuário. Atualmente, as categorias são divididas em 6 temas: Cultura Japonesa, Interesses, Criatividade, Adulto (*NSFW*)³, Outro e Misc (*NSFW*).

Estas seções tratam, em conjunto, mais de 50 subitens variados, como pescaria, desenhos japoneses, música, culinária, viagens, sexo, *pokemon* etc. Apesar de cada uma dessas subcomunidades terem a sua forma de funcionamento adequada ao tema proposto, todas elas funcionam dentro do mesmo esquema de debates e imagens de todo o site, e cada uma possui uma sigla de identificação; por exemplo, a seção de videogames é chamada de /v/. Dentre essas categorias, a mais famosa e antiga de todas é a *random*, ou /b/; é nela que iremos concentrar nossa atenção e é, também nela, que encontraremos, como o nome indica, a maior variedade de assuntos tratados ao mesmo tempo, atravessando diversas esferas do social, político e da moral.

O 4chan é um *imageboard*, um fórum de imagens, criado por Christopher “*moot*” Poole, em 2003; um site cuja interface, por sinal bastante simples, foca-se no debate a partir de imagens postadas por seus usuários do mundo todo, com o inglês como linguagem padrão.

Todo tópico demanda que seja aberto com uma imagem qualquer do banco de dados do próprio usuário e com um espaço destinado ao texto, que pode ser um link ou um

3 *Not Safe For Work* – Termo utilizado para prevenir desavisados de clicarem em imagens e links inapropriados.

comentário. As regras dos tópicos são fixas, mas bastante flexíveis: no /b/ é proibido pedofilia e organizar crimes ou ataques publicamente.

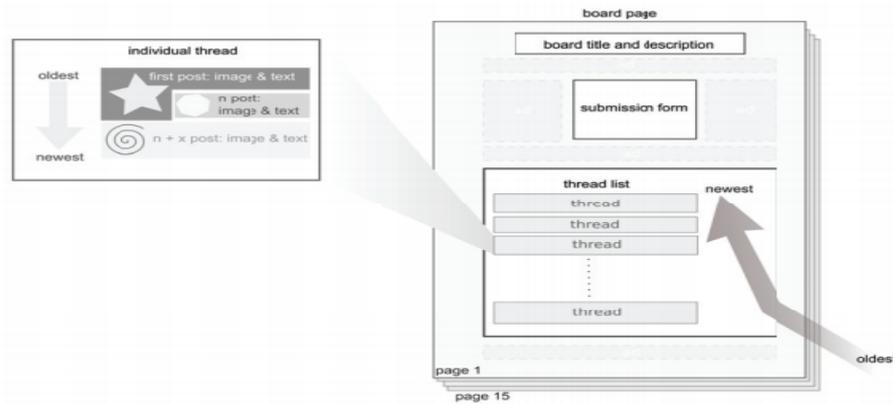


Ilustração 1: Modelo Básico da interface de postagem do 4chan apresentada por Bernstein et al (2011).

Ao entrarmos pela primeira vez no *www.4chan.org*, nos deparamos com uma situação semelhante àquela descrita por Latour (1994) em ‘Jamais fomos Modernos’ quando ele narra os acontecimentos da primeira página de um jornal e a hibridização de linguagens ali encontrada, com uma série de campos do conhecimento e metodologias, arrastando para si os temas expostos nas manchetes do dia. Na visão do especialista no 4chan, Cole Stryker:

Imagine o 4chan como um fluxo em movimento de crianças colocando seus barquinhos feitos de jornais (estas são as temáticas das discussões), se um barquinho é mais interessante ele é mantido no fluxo, enquanto os demais são levados pela correnteza (STRYKER, 2011, p.76).

Isto retrata a efemeridade do site, que modifica todo o seu conteúdo na medida que novos posts vão sendo feitos. Esta característica torna toda a dinâmica do site ainda mais fluente, segundo Bernstein et al. (2011), a vida mediana de um tópico no /b/ é de 399 minutos. Essa efemeridade do conteúdo, além de escapar do processo de indexação feito pelos mecanismos de busca, permite o surgimento de uma economia do meme, empresas de TI com orçamento milionário que existem apenas para catalogar as reapropriações e tendências do 4chan; são sites algumas vezes colaborativos ou apenas de registro como o knowyourmeme e

a *encyclopedyadramatica* e o can I haz Cheeseburger, inspirado nos *lolcats*⁴.

Ao clicar no “Random” ou em alguma outra categoria recomendada para maiores de idade, o usuário recebe os termos de concordância e, para postar algum conteúdo, ele precisa digitar um *captcha*, um código de segurança para evitar que máquinas e algoritmos automatizados postem *spams* pelo site; uma imagem deve sempre acompanhar o primeiro post e alguns campos podem ou não ser preenchidos.

Como nota-se na imagem a seguir, temos o campo do e-mail, onde códigos são inseridos para os usuários, já acostumados com o sistema do site, localizarem-se (tudo é explicado no campo de ajuda do site); termos como *noko* (faz com que o usuário retorne ao tópico em que postou) e *sage*, que acrescenta um novo conteúdo sem retornar a página para o topo da lista são alguns exemplos. Em seguida temos o comentário, o captcha de verificação, o arquivo a ser carregado e a senha, caso o usuário queira se identificar.

Importante levantarmos mais dois pontos: primeiramente o *4chan Pass*, uma anuidade que permite ao usuário não precisar mais digitar captchas e acessá-lo de países e Ips banidos pelo sistema e em segundo, lugar mencionamos a qualidade dos banners ou ads que circulam no 4chan, anunciando produtos e, na maioria das vezes, pornografia. Não é um site que atraia grandes empresas como o facebook e outros sites populares, graças a sua nocividade e capacidade de pregar peças que o 4chan possui, tornando-o economicamente pouco atrativo, mas com um enorme capital social e criativo.

4 Memes com imagens de gatinhos e frases ortograficamente erradas expressando a voz do gato na fotomontagem,



Ilustração 2: Página inicial dentro do /b/
Fonte: 4chan

O surgimento do 4chan advém de características da cultura de redes do Japão, onde os *chans* formam uma categoria particular de sites, sempre focados no anonimato, na velocidade do “esquecimento” efêmero e na liberdade de apropriação.

O primeiro deles foi o Ayashii World, seguido pelo Amezou e por fim o 2channel, que levaram a cultura dos chans ao mainstream japonês (Stryker, 2011) e o futaba ou 2chn, uma outra versão que diretamente influenciou o script da página e a interface do 4chan. Esses sites são massivamente populares no Japão e abordam muito mais temas e interesses, sempre com a mesma lógica de funcionamento baseada no anonimato e na criação coletiva, inspirando, inclusive, romances literários baseados em situações reais que aconteceram no site, como o filme e série *Densha Otoko* (2005), que narra o romance entre uma garota e um garoto que se encontram num metrô e tem toda a narrativa baseada nos conselhos dos anônimos do site.



What is 4chan? ✕

4chan is a simple image-based bulletin board where anyone can post comments and share images. There are boards dedicated to a variety of topics, from Japanese animation and culture to videogames, music, and photography. Users do not need to register an account before participating in the community. Feel free to click on a board that interests you and jump right in!

Be sure to familiarize yourself with the [rules](#) before posting, and read the [FAQ](#) if you wish to learn more.

Boards filter ▼

| <u>Japanese Culture</u> | <u>Interests</u> | <u>Creative</u> | <u>Adult (NSFW)</u> | <u>Other</u> |
|-------------------------|---------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|
| Anime & Manga | Video Games | Oekaki | Sexy Beautiful Women | Travel |
| Anime/Cute | Video Game Generals | Papercraft & Origami | Hardcore | Fitness |
| Anime/Wallpapers | Retro Games | Photography | Handsome Men | Paranormal |
| Mecha | Comics & Cartoons | Food & Cooking | Hentai | Literature |
| Cosplay & EGL | Technology | Artwork/Critique | Ecchi | Advice |
| Cute/Male | Television & Film | Wallpapers/General | Yuri | LGBT |
| Flash | Weapons | Music | Hentai/Alternative | Pony |
| Transportation | Auto | Fashion | Yaoi | <u>Misc. (NSFW)</u> |
| Otaku Culture | Animals & Nature | 3DCG | Torrents | Random |
| Pokémon | Traditional Games | Graphic Design | Rapidshares | Request |
| | Sports | Do-It-Yourself | High Resolution | ROBOT9001 |
| | Alternative Sports | Worksafe GIF | Adult GIF | Politically Incorrect |
| | Science & Math | | | Cams & Meetups |
| | International | | | Shit 4chan Says |
| | Outdoors | | | |

Ilustração 3: Página de rosto com as categorias segundo o 4chan.
Fonte: 4chan

O anonimato é o outro ponto importante: todo o conteúdo do 4chan é criado pelos debates entre seus usuários, que não precisam de nenhum tipo de registro ou identificação; são todos anônimos por princípio, ninguém sabe quem está postando a não ser que o usuário identifique-se com fotos datadas (*timestamps*) ou pelo *tripcode*, ferramenta que permite o usuário se identificar. Segundo uma coleta de dados, realizada em 2011 por Bernstein et al. no MIT, 90% dos usuários apresentam-se como anônimos. Esse anonimato ocorre no nível da interface, tornando-os virtualmente invisíveis, pois, apesar de se basearem-se no anonimato, os servidores do site possuem acesso aos IPs dos seus usuários (pelo menos daqueles que não tentam mascarar o próprio IP).

O 4chan, em julho de 2012, publicou que houve, no período de 30 dias, 22 milhões de visitantes únicos e cerca de 1,5 milhão em média de visitantes únicos por dia e

1.65 petabytes de dados num único mês. É um dos sites mais visitados do mundo e ao mesmo tempo não tão lucrativo, devido ao caráter do seu conteúdo que inclui sexo explícito, dentre outros tipos de conteúdo que não atraem muitos anunciantes.

Neste ponto, retornemos ao já citado /b/; esta aba do site é responsável pela maior parte dos acessos e também das controvérsias envolvendo os anônimos do 4chan. Como se sabe, o /b/, em particular, é tido como base de origem do movimento hackerativista Anonymous e origem, também, de boa parte dos memes divulgados pelas “redes sociais”, como os já citados lolcats, gatinhos em fotos engraçadas e legendadas com uma gramática pobre.

A razão disso é que, além do anonimato e da “liberdade de expressão”, os usuários do /b/ conversam principalmente através de frases relacionadas com imagens, assim sendo, boa parte do conteúdo divulgado no site é *user generated content*, ou conteúdos de criação do usuário. O acesso a ferramentas técnicas e conhecimentos diversos de cada anônimo, os permitem se reapropriar e modificar o sentido de cenas de filmes, pinturas ou de qualquer outra coisa captada pela internet e repliquem esse conteúdo; o usuário do 4chan pode publicar, divulgar ou apenas observar os acontecimentos enquanto eles durarem, e o aspecto global e cosmopolita do site faz com que o estilo do seu conteúdo mude de acordo com as zonas do tempo ao redor do mundo (MOOT, 2010).

Na mesma página, podemos ver uma reinserção de uma cena clássica de “E o vento levou” sendo respondida com uma imagem politicamente incorreta, sexista ou preconceituosa, que leva a uma discussão entre criacionistas e evolucionistas, passando pelo tema “europeus versus americanos”, permeada por gírias e expressões populares da internet como *epic thread* ou *do a barrel roll*, enquanto num outro tópico pode ocorrer um debate científico a respeito da partícula de Deus hibridizada com a política de saúde pública do

governo Obama, tendo o assunto encerrado puramente pela sobreposição de conteúdos que a interface do site possibilita com a passagem do tempo e não armazenamento; tudo isso com bastante clareza e propriedade, ou apenas pela diversão ou, como dizem, *just for the lols*⁵.

Para acompanhar todo o fluxo de conhecimento e criação do site, o usuário, apesar do acesso horizontal aos conteúdos, precisa compreender tanto as ofensas, os trolls e as referências inseridas nos memes e nas discussões, propiciando um ambiente insalubre que ele precisa ultrapassar para lidar com o cinismo que rege as percepções e os comportamentos da rede.

O termo meme, no contexto do 4chan, seu principal disseminador no ambiente digital, será aqui utilizado como forma de reapropriação de sentido. A “cultura” do meme é de modo algum um movimento que surgiu no 4chan e no /b/, no campo das redes digitais ele passa por diversas histórias de processos de reapropriação de sentido e compartilhamento que confluem no percurso histórico da ideia de meme, como o YTMND - *You're The Man Now, Dog* - o *Something awful* e até mesmo as correntes de e-mail muito comuns nos anos 90 em nossa realidade brasileira.

Apesar de ser uma expressão primeiramente cunhada por Richards Dawkins (1976) em o “Gene Egoísta”, que buscava dar um caráter genético – gene - à memória – meme - como um conteúdo inato pertinente à memória e que fosse transmitida tal qual os genes. A nomenclatura meme utilizada aqui é uma popularização que vai além do limite teórico proposto por Dawkins numa reapropriação “social” do seu sentido, rompendo no nível da realidade a noção de meme como uma ideia viralizada e transmissível. Atualmente temos visto o surgimento da memétrica como forma de estudo do alcance de uma ideia reapropriada por um meme.

5 Expressão comumente utilizada como filosofia no 4chan, fazer algo apenas pelo riso.

Como exemplo de meme, podemos citar o rickroll⁶, gerado a partir de uma canção pop dos anos 80 do cantor Rick Astley, que foi linkada num tópico do 4chan em 2007 e cantada num evento público em 2008, a situação inusitada reapropriou a canção para tornar-se o meme *rickroll*, momento em que uma pessoa engana a outra postando um vídeo da música, por exemplo, um usuário da internet acha um link com o final de um filme muito aguardado e, quando clica entra num link de um vídeo descobre que se trata da música de Astley, ou seja, a pessoa levou um rickroll. Um outro exemplo é o narrado no site de Jenkins⁷, onde as montagens e memes criados a partir do sorriso do coringa no filme “Batman, Cavaleiro das Trevas” com o presidente Obama, chamaram a atenção de todo o comitê político do presidente e preocuparam-se com a possibilidade de estar disseminando um caráter propagandístico de socialismo vinculado ao presidente Barack Obama.

File:1203037987.gif (46 KB, 563x700, Plato_1_lg.gif) 02/14/08(Thu)20:13:07 No.54163373



Alright faggots, listen up. I'm only gonna tell this to you once, so you better fucking listen, otherwise I'm gonna move to some other city-state and teach there. So, there's this cave, right? AM I FUCKING GETTING TO YOU ARISTOTLE? THAT'S RIGHT SIT THE FUCK DOWN AND LET ME FINISH MY METAPHOR. Right. So there's this cave inside which people are tied and made to sit down with their backs to the opening. Now, above these people is a platform with a fire on it. There we have some fucking puppeteers with some fucking puppets. CONVINCING FUCKING PUPPETS. Now, they put the shadows on the wall using the fire, and you poor fucking faggots have no idea, because you can't even turn around. Life has been pretty much like this since you came out of your mother's rancid snatch, so you're convinced that the shadows on the walls are real. Well, are they real? NO, FAGGOTS! THEY'RE NOT! THE FUCKING PUPPETS BEHIND YOU AREN'T EVEN REAL. That's right, so here you are jerking yourself off to fucking shadows of puppets, and you don't even have any idea that you're fucking squeezing one off to a shadow of something that isn't even real, made by a fire that isn't even real as well. If only you poor motherfuckers could see the sun, then you'd realize just how fucking real shit is about to get. Yeah, that's right, the truth is out there, the form of truth to be specific. AND ITS NOT EVEN CROSSING YOUR DIMWITTED FUCKING BRAINS THAT YOU DONT HAVE A SNOWBALL'S CHANCE IN FUCK TO REALIZE IT!

>> 02/14/08(Thu)20:14:00 No.54163489
File:1203038040.jpg (89 KB, 895x955, aristotle-homer.jpg)



Whoa daddio, lets just calm the fuck down for just a second. EVER THOUGHT ABOUT WHAT THE FORM OF ALL FORMS WAS? THATS RIGHT NIGGER, while you've been off cumming on the butt-cheeks of these Athenian dweebs, I've seen the real truth. SOBRIQUET SOCRATES? GIMME A FUCKING BREAK. THATS RIGHT FUCKTWT. EVER THOUGHT ABOUT WHAT THE FORM OF THE FORMS OF ALL FORMS WAS NIGLET PIECE OF SHIT PLATO? YOU PROBABLY EVEN KNOW YOU WERE WRONG, FAGGOT. I CALL THIS MY 'THIRD MAN ARGUMENT'. That's right faggot, you're speechless right now because I've just fucking RUINED YOUR SORRY HEMLOCK-DRINKING ASS. GET THE FUCK OUT.

>> 02/14/08(Thu)20:14:54 No.54163582
File:1203038094.jpg (24 KB, 201x244, descartes.jpg)



ALRIGHT FAGGOTS, YOU TWO BOTH DONT KNOW SHIT. HOW COME? BECAUSE YOU DONT EVEN KNOW YOU YOURSELF EXIST? HUH FAGGOTS? NEVER THOUGHT ABOUT THAT? WELL LET ME SIT YOU THE FUCK DOWN AND TELL YOU A LITTLE STORY ABOUT THE WINTER OF 1638. YOU FAGGOTS MAY BE DEAD BUT I KNOW YOU'RE LISTENING. YEAH SIT THE FUCK DOWN AND LET ME SPIN YOU SOME YARN. YOU DONT EVEN KNOW THAT YOU YOURSELF EXIST, HOW CAN YOU EVEN START THINKING ABOUT THE TRUTH, FAGGOT? NIGGER, I'M THE BEST, ALWAYS WILL BE. NO ONE HAS FUCKING SHIT ON MY MIND-BODY DUALISM. FUCK OFF. NIGGER.

>> 02/14/08(Thu)20:16:12 No.54163765
File:1203038172.jpg (34 KB, 500x606, david-hume.jpg)



Alright you French sack of shit. I was just fucking around with math for a while but your useless faggotry really fucking pissed me off. Ever thought about how you'd count other minds, huh faggot? And if your mind is prior to your body, and your body doesn't exist, how do you know you're even in your own body, frog? I was fucking your french whore of a mother with my huge uncircumcised English cock when I thought of this. How about that, you fucker? Oh and yeah? I knew all you greasy greek and french faggots loved your laws of causal necessity, so I'm just gonna go ahead a fucking toss that out the window too while I'm at it. FUCK YEAH MOTHER FUCKERS.

>> 02/14/08(Thu)20:17:22 No.54163909
File:1203038242.jpg (318 KB, 686x851, kant.jpg)



FAGGOT. GET THE FUCK OUT OF HERE WITH YOUR TABULA RASA EMPIRICIST BULLSHIT. I KNOW YOUR FUCKING SCORE. FUCKING BRITISH FUCKTARD. YOU MAY THINK YOU'RE ALL HOT WITH YOUR SKEPTICISM, BUT WHILE YOUR BACK WAS TURNED I FUCKING CAME UP WITH THE CONCEPT OF THE TRANSCENDENTAL SELF. WHY DONT YOU PUT THAT IN YOUR PIPE AND SMOKE IT YOU FUCKING LOSER? YEAH GET THE FUCK OUT OF HERE.

Ilustração 4: Imagem de um tipo de discussão que ocorre no 4chan.

Fonte: 4chan

6 Mais em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Rickrolling>

7 http://henryjenkins.org/2009/08/unmasking_the_joker.html

Foi através da apropriação memética da máscara do V de Vingança que os anônimos do 4chan mobilizaram-se, formaram o Anonymous e formataram um quadro de reivindicações de liberdade de informação que fixaram no tempo um rastro do caráter anônimo das redes, extrapolando o que acontecia no 4chan para o campo político e ativista “real”. No caso do Anonymous, temos uma materialização de vontades e dissensos, expostos socialmente através de uma entidade literalmente mascarada pelo anonimato, trazendo, para além da cibercultura, os fundamentos de um movimento focado em seus atos e não no que ele é, tornando a invisibilidade dos usuários, manifestados pelos atos do Anonymous, um problema para a segurança pública que tem dificuldades em rastrear o registro dos atos hackerativistas do grupo, escondido por cadeias de *proxies*⁸.

Não cometam o erro de acreditar que vocês podem cortar a cabeça de uma cobra decapitada. Se você corta uma cabeça da Hidra, dez outras cabeças irão crescer em seu lugar. Se você cortar um Anon, dez outros irão se juntar a nós por pura raiva de vocês atropelarem que se coloca contra vocês...Sua única chance de enfrentar o movimento que une todos nós é aceitá-lo. Esse não é mais o seu mundo. É nosso mundo – o mundo do povo⁹. (ANONYMOUS, 2011)

Apesar da participação do Anonymous em protestos ativistas offline, existe uma divergência em sua formação que difere os protestos do grupo dos demais ciberativistas, pois, enquanto situações, como a que ocorreu na Espanha com o *Stop Despejos*¹⁰, permitem um mapeamento tradicional através de *tweets* e de outras formas de comunicação utilizadas por estes grupos para se organizarem, o Anonymous mantém sua origem fora dos olhares públicos, estabelecendo-se como um grupo originalmente virtual que se reúne em canais de IRC e que permite a qualquer um que se aproprie do seu nome em prol de alguma causa, justamente pela sua “inexistência”.

8 Servidor intermediário que esconde a verdadeira localização do usuário de internet.

9 Tradução livre.

10 Mais informações em: http://www1.folha.uol.com.br/bbc/983422-na-espanha-ativistas-organizam-barreiras-contra-acoede-despejo.shtml?utm_source=twitterfeed&utm_medium=twitter

Enquanto o /b/ e toda sua rede de associações coloca-se de maneira ausente, observando e apropriando aquilo que é exposto pelo outro, as redes estabelecidas pelo facebook, por exemplo, colocam o ator para agir sobre um vínculo preexistente de sociabilidade real, ou seja, as pessoas posicionam-se no facebook primordialmente a partir não só da sua identidade persistente e registro mas, também, dos elos formados no mundo offline e restabelecidos pela rede social do site.

3 METODOLOGIA

Muitos autores vêm buscando estabelecer padrões de ocorrência que possam predizer o padrão futuro neste momento de instabilidade. Alguns buscam em teorias estritamente nominalistas e estruturalistas, formas de englobar todo o campo de alterações da vida contemporânea, porém, essas correntes de pensamento colocam-se a mercê dos ventos das mudanças por estarem, elas mesmas, sofrendo os efeitos de instabilidade epistemológica, fruto da tecnologia. Em outras palavras, queremos dizer que é delicado analisar mudanças na vida e nos processos culturais humanos com teorias que se baseiam naquilo que está sendo alterado nestes tempos instáveis, a língua e as formas de comunicação do homem.

Por isso, decidimos, aqui, tomar um outro caminho e tratar esses assuntos através de uma teoria secular que, a partir do realismo, busca encontrar os padrões universais de um objeto de estudo colocado em questão. Estamos-nos referindo ao pragmaticismo de Peirce, cuja máxima refere ao:

Modo de se reconhecer a realidade dos objetos das ideias gerais na sua generalidade. Ora, ideias gerais governam a ação; elas são verdadeiramente leis de crescimento, elas são causas finais reais, elas

são efetivamente normativas” (POTTER, apud SANTAELLA, p. 80, 2004).

O pragmatismo que Peirce buscou durante a sua vida, pode ser definido de várias maneiras, mas a busca de generalidades e padrões universais manteve-se pertinente nos diversos tons com os quais ele foi desenvolvendo a sua obra. E, desta forma, Peirce nos introduz ao seu método pragmático como maneira pela qual podemos buscar padrões e ocorrências futuras de eventos do Universo:

Existem algumas subdivisões, pelo menos dez classes de grande importância lógica. Um argumento é sempre entendido pelo seu interpretante para então pertencer a uma classe geral de argumentos análogos que, como uma classe, tendem a verdade. Isto pode acontecer de três maneiras, levantando uma tricotomia dos argumentos simples em deduções, induções e abduções (C.P. 19878, W3, 266, tradução nossa).

Possibilitando então um distanciamento seguro o bastante para analisar-se um fenômeno, o método pragmaticista vai ao encontro do que necessitamos para não cair numa falácia nominalista, pois o fenômeno se associa a ideais universais e não necessariamente da natureza humana. Além disso, o método possibilita-nos a busca de uma razoabilidade, através do autocontrole pela autocrítica e heterocrítica, permitindo que as mudanças infundáveis de determinado campo de conhecimento estejam sempre atreladas ao raciocínio contínuo da inteligência humana.

Através do pragmatismo, iremos focar nossa abordagem nos ambientes que favoreçam o anonimato como interface. Na contramão da identidade persistente, temos no anonimato e na ausência de registros, características de um determinado ambiente digital de redes que nos permitem aprofundar os aspectos primitivos da estruturação da rede e seu modo dinâmico de funcionamento.

O 4chan é um grande influenciador cultural da internet, propagando memes, estilos de comportamento, hacker ativismo, como o movimento Anonymous, além de ser um

famoso aplicador de “troles” (*pranks* ou *trolling*).

Enquanto muito do conteúdo do 4chan é pura brincadeira, existe algo de especial ocorrendo lá. 4Chan permite seus usuários a serem “babacas, mas mais importante, ele provê uma plataforma de rede social que se foca no que alguém está dizendo ao invés de quem está dizendo. Até onde você sabe, o sujeito que iniciou um tópico sobre partículas da física no /b/ é o Stephen Hawking. É meritocracia na sua forma mais pura. O mais esperto, mais engraçado, rápido, forte conteúdo vence, independente de quão popular, bonito ou renomado o autor do post é. O anonimato não aceita ou garante aplausos. (STRYKER, 2011 p.277, tradução nossa)

Sendo assim, ao relacionarmos o que afirma Peirce, a respeito de um hábito ser a coisa mais difícil de mudar (SANTAELLA, 2004, p. 247), com as mudanças de hábito, padrões e epistemes, que os avanços tecnológicos trazem, acreditamos que a partir de um prisma pragmático, um site (como subproduto da revolução tecnológica e da informação), ou objeto, possa reunir características que apontem possíveis mudanças de hábitos antigos e a possibilidade do estabelecimento de novos hábitos na busca por um universal.

Um site como o 4chan que, dentro de uma interface bastante peculiar de anonimato e banco de dados, influente na disseminação de signos híbridos, se apropria de sentidos e propaga ideologias num terreno multicódigos, se faz um excelente candidato para abduzir, deduzir e induzir inferências passíveis de serem universais neste momento de transformação em que vivemos.

A nova construção, no contexto da teoria dos signos e da lógica abdutiva, diz respeito às consequências que a aceitação de uma hipótese terá sobre a conduta ou o pensamento de um intérprete, quer dizer: em que medida ela o levará a uma mudança de hábito de pensamento e de ação, ou melhor, a um interpretante lógico último na direção da trilha imponderável mas sempre evolutiva do interpretante final?(SANTAELLA, 2004, p. 252)”

O pragmaticismo de Peirce considera o hábito como o único processo mental que “responderia ao requisito da ligação da mente com o mundo”, e que funcionaria como o princípio-guia que garante a continuidade das interpretações em outras ocasiões

(SANTAELLA, 1994, pp.145, 147).

Logo, se temos o hábito como processo mental que norteia as relações entre os signos, objetos e seus interpretantes, quando novos signos são apresentados temos a criação de novos hábitos e, conseqüentemente quando ocorre alguma mudança nas relações sgnicas, temos mudança de hábito, ou uma reorganização espacial do princípio guia.

Através dos nossos atos e hábitos e mudanças de hábito (SANTAELLA, p138, ano 1994), o hábito atravessa a relação triádica entre lógica, ética e estética na busca de uma razoabilidade concreta:

A razoabilidade concretiza-se na medida mesma em que nós adotamos o ideal da razoabilidade, somos guiados por ele, empenhamo-nos eticamente nele, enquanto a lógica nos fornece os meios de autocontrole crítico do pensamento para atingi-lo. Esse autocontrole é possível pelo cultivo de hábitos de pensamento, de ação e desentendimento, pela mudança desses hábitos tão logo necessários. Esse é simplifadamente o cerne do pragmatismo peirceano” (SANTAELLA, 1994, p.138).

Esta questão do hábito e da razoabilidade foi levantada para podermos relacioná-la com as possibilidades de universais que podemos encontrar no estudo de um site como 4chan que, apesar de ser apenas um site, nos permite analisar aspectos particulares da busca por um ideal ou uma razoabilidade, ou da ocorrência de eventos particulares que tendam para o universal.

O 4chan funciona inteiramente no ambiente online, com uma interface multicódigo, desprendido de identidades individuais em prol do anonimato e funcionando sem um banco de dados que registre tudo que acontece no site. Desta maneira, pela predominância do texto escrito e da necessidade de se postar imagens, ele lida com códigos visuais e verbais na maior parte do tempo.

Apesar da existência de um regulamento e de assuntos em sessões diversificadas, o 4chan no /b/, ou *random*, nossa categoria eleita de estudo, aparenta possuir um padrão de

comportamento muito semelhante nos seus milhares de usuários anônimos, e isto nos chama a atenção, pois não existe de fato um código de conduta¹¹ imposto.

Além deste padrão, que faz o /b/ ser uma comunidade poderosa não só por causa da dissidência ativista, o Anonymous mas também pela casual ocorrência de levantes e movimentos de “anônimos”. Eles já realizaram ações como rastrear pessoas, clonar cartões de créditos, roubar senhas de e-mails tal qual ocorreu com a candidata republicana Sarah Palin¹² em 2008, avisar a polícia sobre crimes¹³ e, por fim, possuem a capacidade de compartilhar e difundir imagens, frases, vídeos e textos, que muitas vezes acabam se tornando memes.

Dito isto, de acordo com as mudanças de nossa época, podemos ver através do 4chan um processo não exclusivo, mas bastante representativo, e que diz respeito à apropriação de sentido de outras produções midiáticas e canais de comunicação. O aspecto anônimo do 4chan possibilita tanto a expressão quanto a observação de símbolos e percepções que outrora se encontravam encobertas pelo manto da identidade e do controle.

Isto acontece dado o acesso a ferramentas técnicas de criação e produção, como programas de computador que a internet e sua rede de comunicação oferecem e, também, pela vocalização que a internet permite ao usuário, outrora apenas receptor de informações pelos canais de mídia. Desta maneira, o 4chan aparece-nos como um ambiente no espaço que permite aos usuários produzirem, com certo grau de liberdade criativa, apropriações de sentido, enquanto mantém antigos sentidos e incorporam novos, num processo de manutenção da razão e desenvolvimento da inteligência através do autocontrole humano.

Para Peirce, só na razoabilidade, ou razão criativa – aquela que incorpora a complexidade dos elementos da ação, surpresa, conflito,

11 Os usuários do 4chan, que num dado momento se intitularam membros do grupo hackerativista Anonymous, difundiram uma série de regras de etiqueta na internet com referências culturais e humor, para saber mais acesse: <http://knowyourmeme.com/memes/rules-of-the-internet>

12 Maiores informações em http://en.wikipedia.org/wiki/Sarah_Palin_email_hack

13 Maiores informações em <http://www.geekosystem.com/4chan-burger-king-food-safety/>

dúvida, insight, emoção e, até mesmo e principalmente, os sentimentos mais vagos e incertos pode ser encontrado o atributo próprio desse ideal (ideal estético) (SANTAELLA, 1994, p.138).

Sendo o hábito, a “única ponte que pode ligar o abismo entre o acaso do caos e o cosmos da ordem” (PEIRCE apud SANTAELLA, 2004, p.248), quando colocado em jogo numa análise do 4chan e sua característica de reapropriação de sentido, acabamos remetendo-nos a uma investigação a respeito da degenerescência sígnica e do hibridismo semiótico.

Portanto, para que a mudança de hábitos de sentimentos ocorra é necessária a existência de processos semióticos híbridos, nos quais os interpretantes últimos finais matem seu caráter de portadores da lei de geração de semioses, mas, ao mesmo tempo, se apoiam na formação de outros tipos de interpretantes, dinâmicos, energéticos e emocionais. Isto se dá pela entrada em jogo de signos degenerados, ou seja, índices e relações de fundo icônico. (PIMENTA, 2007, pp. 174,175)

Esta formação de processos semióticos híbridos é bem observada num ambiente dinâmico e com flexibilidade moral como o 4chan, onde podemos notar, através da criação e manutenção dos memes, a permanência de um ou mais pontos de referência enquanto novos pontos perceptivos são inseridos, o humor, uma obra referenciada ou algum outro signo costuma continuar existente quando somos introduzidos à duas situações diferentes com o mesmo meme.

Numa outra via, a da degenerescência, as qualidades compartilhadas entre a produção de um usuário da internet no 4chan e uma obra, signo, ou produção midiática, parece-nos estar num constante processo de refinamento que vai agregando o objeto ao signo de maneira crescente ao longo das experimentações dos usuários em se comunicar utilizando imagens, gírias e memes que vão caminhando rumo a um ideal estético.

O processo de hibridismo semiótico, nos parece facilitado pela ausência de determinadas categorias complexas como a da identidade e a da permanência no banco de dados. Retirando-se estes elementos, um ambiente virtual fica propício a progredir num certo

padrão invisível, de uma “força maior” (SANTAELLA, 2004), a um ideal estético, ao que consideramos aqui um *Summum Bonum*.

Estes processos que vão alterando as relações entre signos e interpretantes no modo de sociabilização do 4chan nos remetem ao mecanismo do *détournement*¹⁴, conceito que surgiu nos anos 50 e consiste em utilizar ferramentas da produção capitalista contra ele mesmo.

A principal diferença coloca-se pelo fato de o 4chan não ter uma ideologia anticapitalista em si, e também porque ele não é uma comunidade necessariamente ativista, mas que usa aquilo que lhe é dado, da mesma forma que ocorre no *détournement*, se apropriando de produções midiáticas para assumir uma posição crítica sem um fundamento ideológico principal. Isto o diferencia tanto do seu braço ativista Anonymous que se tornou um movimento à parte por trás do anonimato, quanto do capitalismo que era o alvo do situacionismo com o *détournement*.

Consequentemente, “ao ampliar a presença do objeto representado no signo, e daí, seu impacto sobre as mentes interpretadoras, estão dadas as condições para mudanças de hábitos de ação” (PIMENTA, 2007, p. 183).

A pergunta que nos fazemos agora é, de que maneira podemos falar na busca de um *Summum Bonum*, de um ideal estético (que agregue ações, razão e sentimentos) em um site que comporta uma enorme divergência de opiniões e ideologias em atrito sob a máscara do anonimato? Qual seria o ideal estético universal, os princípios básicos que se fazem valer das ferramentas e da interface do 4chan para transparecer as proximidades e semelhanças lógicas com os outros modelos persistentes e de controle social nas redes.

Para lidar com esta questão, o pragmatismo nos empresta suas ferramentas metodológicas para que possamos buscar um ideal geral, que seja capaz de responder por uma

14 Mais informações sobre o processo em <http://en.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9tournement>

universalidade de padrões naturais no ambiente em questão.

Nosso primeiro passo então acontece com a lógica abdutiva, que funciona a partir do princípio de que a mente para dar conta do novo, associa-o ao que já é conhecido, ou percebido, a uma classe preexistente. Sendo assim, seria um “sequestro” de um outro conhecimento ao objeto em questão.

Exemplificando no caso do 4chan, temos este site como um objeto novo a ser estudado pela perspectiva pragmática; desta maneira, para podermos laçar este objeto novo, nós o delimitamos a partir de outros conhecimentos já dados ou descobertos. A abdução seria a lógica da descoberta, quando o *insight* acontece na mente do ser que é acometido então por um pensamento novo, o contexto anterior deste novo saber.

A partir da abdução, a tentativa de explicar o fenômeno pelo que já é conhecido, leva a mente à produção de hipóteses a serem testadas ainda em processos mentais. A hipótese não deve ser algo já conhecido, mas sim desafiar os conhecimentos já dados para se verificar a real validade da hipótese no movimento abduativo.

Por exemplo, nossa hipótese aqui surge de certa curiosidade a respeito de os sites refletirem ou não a maneira pela qual a sociedade se organiza no mundo “real”; com esta ideia em mente, nos focamos em refiná-la, imaginando então o que o 4chan oferece como modelo de organização mental.

Feito isto, mentalmente colocamos em questionamento as consequências da questão formulada: se o 4chan é um modelo de organização social da contemporaneidade, suas principais características delimitadas (a saber, o anonimato, a reapropriação de sentido e a ausência de banco de dados) devem informar-nos pistas sobre o ponto levantado pela hipótese, nos levando ao processo dedutivo.

Logo, (1) se o 4chan é um modelo de organização social da contemporaneidade, o

anonimato ocasiona maior transparência das relações, resumidas então a um único avatar anônimo que deixa aparecer características reprimidas do social. (2) Se o 4chan é um modelo de organização social da contemporaneidade, as apropriações de sentido que ocorrem dentro do site devem dizer algo a respeito da apropriação de sentido que a sociedade realiza em tempos incertos e de grandes avanços como o nosso. (3) Se o 4chan é um modelo de organização social da contemporaneidade a impermanência dos dados e dos registros deve ocasionar maior efemeridade nas relações colocadas em jogo, criando um ambiente dinâmico e ao mesmo tempo agressivo.

O aspecto mais propriamente dedutivo dessas inferências decorre do fato de que os objetos singulares resultantes da experimentação mental serão, necessariamente, da mesma classe do objeto geral que gerou o processo de investigação, e, portanto, ao serem testados sob determinadas condições, deverão apresentar consequências práticas similares, ou seja, efeitos de mesma qualidade, numa certa frequência de casos. (PIMENTA, 2013, no prelo.)

Caso tenhamos conseguido localizar alguma questão específica com estas hipóteses menores, estaremos mais próximos de compreender a lógica do objeto. E junto com estas confirmações mentais, é aqui que verificamos nossa bagagem teórica, o estado da arte dos conhecimentos preexistentes e necessários para posicionar determinado objeto na engrenagem pragmaticista.

Da passagem do processo mental para a experimentação prática é interessante informar que Peirce nutria certo respeito pelo experimentalismo, mas não limitava seu pragmaticismo a uma experiência empírica de replicação puramente experimentalista e verificacional:

O conceito peirceano de experiência passa a ser um conceito vasto e generoso, dizendo respeito a qualquer coisa que se força sobre nós e que, na percepção, por exemplo, vai muito além daquilo que é relatado por nossos ouvidos, nariz, boca e pele (...) Também são vastos os conceitos de experimento e experimentação, pois que estes necessariamente envolvem tanto a primeiridade ou interferência imponderável do acaso, quanto a terceiridade genuína, ou seja, ação guiada por um propósito mental, não podendo ser confundidos com

uma redução às technicalidades daquilo que ficou conhecido como método experimental SANTAELLA, 2004, pp. 252 e 253)

Realizada estas etapas, abdução e dedução, partimos para a terceira e última etapa do método pragmaticista, a indução, que consiste em confirmar ou negar a partir de uma situação real, as hipóteses construídas até aqui.

A indução é a fase que mais se assemelha à experimentação de outras metodologias, podendo ser qualitativa ou quantitativa. A quantitativa, busca determinar o número de vezes ou a quantidade de vezes que determinado fenômeno estudado ocorre, é bastante precisa, porém limitada no seu espectro de ação, sendo costumeiramente mais apta para situações laboratoriais e pesquisas com alto nível de controle objetivo. Já a pesquisa qualitativa, resumidamente, conforme o nome sugere, analisa as qualidades de um determinado fenômeno, sendo menos precisa e bastante subjetiva em comparação com as pesquisas quantitativas.

Feitos estes procedimentos, partimos para a fase sentencial de julgamentos (PIMENTA, 2013) em que verificamos a universalidade ou não daquilo que foi sabatinado pelo método triádico do pragmaticismo.

No caso específico do nosso estudo sobre o 4chan, nos baseamos em estudos de caso ou de eventos relacionados ao 4chan e divulgados na internet, e também através de observações *in loco*. Agindo então numa perspectiva qualitativa na busca do ideal estético que apele a um universal real/virtual.

4 O LÚDICO SUBVERTIDO NA CULTURA ANÔNIMA: COMO OS PROCESSOS DO JOGO DELIMITAM A ARENA VIRTUAL DO 4CHAN.

A interação e os processos de socialização ocasionados por meio do desenvolvimento da comunicação mediada pelo computador (CMC) trazem a tona uma nova gama de interações ao mesmo tempo que reposicionam antigos padrões e modelos culturais e sociais.

Dentro deste leque de percepções e paradigmas, temos a extrapolação das relações de anonimato. O sigilo e a ocultação da identidade passam a exercer um novo papel nos processos de comunicação.

Nas interações anônimas, ou seja, nos processos virtuais de comunicação e troca de informações que permitam ao usuário manter certo grau de privacidade a respeito da sua identidade, temos a possibilidade de concentrar nossa atenção no intercâmbio que acontece entre os participantes da rede ao invés de prestar atenção nos próprios usuários. Desta maneira, permite-se que a mensagem em si mantenha a integridade de seu sentido, sofrendo o menor número possível de interferências alheias ao processo de comunicação.

Nesta mesma via, o usuário de uma rede que favoreça o anonimato, tal como qualquer usuário das redes digitais, possui uma acessibilidade técnica à informação que lhe permite se apropriar do sentido e da produção que chegam até ele.

Apesar desta aparente contradição entre transmissão de um sentido autêntico e a capacidade de se apropriar do mesmo que o usuário da CMC possui, temos no caráter da anonimidade uma via que facilita a ocorrência destes dois processos supostamente opostos.

Resguardado pela proteção a sua identidade e aos seus dados pessoais, na medida em que um usuário de uma rede que favoreça o anonimato tem acesso a um processo de comunicação mais livre das amarras sociais, a uma informação mais objetiva, também lhe é garantido maior autonomia sobre a informação produzida, permitindo que este mesmo usuário se aproprie, produza e compartilhe um novo sentido a partir daquilo que lhe fora transmitido.

Devemos manter em mente que apesar do tom de novidade e ineditismo que os atuais avanços tecnológicos causam nos processos de comunicação nas redes digitais, o que temos em mãos como sustentáculo de qualquer hipótese aqui lançada é a existência de um reposicionamento e a mudança de perspectiva a respeito de procedimentos que sempre estruturaram a lógica dos modos de funcionamento, a saber, a informação percebida. O universo desvelado pela chamada era da informação deve ser considerado como um novo prisma sobre a mesma realidade humana.

Não só a comunicação digital, mas toda a estrutura de funcionamento da rede é desenvolvida a partir de protocolos formalizados que direcionam os ditames do desenvolvimento da rede.

O modelo de protocolos (regras de funcionamento) utilizados atualmente no ambiente de redes são o TCP/IP, respectivamente *Transmission Control Protocol* e *Internet Protocol*. Utilizando estes protocolos como fundamento do “jogo” é que se torna viável a comunicação entre dois sistemas de redes.

Segundo FOROUZAN (2007), o protocolo TCP/IP é composto de 5 camadas: a camada física, de enlace de dados, de redes, transporte e de aplicação. Dentro deste modelo protocolos particulares a cada camada do processo de transmissão de dados é evocado a cada momento.

Estes modelos de protocolo são de grande utilidade para que os diversos meios de comunicação facilitados pela internet e os milhões de usuários tenham uma formatação básica (lógica) da estrutura da rede que possibilite a navegação e troca de dados.

Protocolos como TCP e IP providem as regras sintáticas e semânticas da comunicação. Eles contem os detalhes dos formatos das mensagens, descrevem como um computador responde quando uma mensagem chega, e especificam como um computador lida com erros e outras condições anormais. Mais importante, eles permitem discutirmos comunicação computacional independente de qualquer sistema particular de hardware de rede (COMER, 2005, p. 3, tradução nossa)

Dito isto, o endereço de IP, através do IPv4 (versão 4) e IPv6 (versão 6), atribui um código binário específico a cada máquina conectada à rede. Cada uma possui um número de identificação com o qual o servidor de internet pode localizar a requisição de dados e enviá-la a um usuário específico.

O endereço IP é dividido em duas partes. A primeira identifica a rede à qual o computador está conectado (necessário, pois numa rede TCP/IP podemos ter várias redes conectadas entre si, veja o caso da Internet) e a segunda identifica o computador (chamado de host) dentro da rede (MORIMOTO, 2007)

Ao contextualizar o *Internet Protocol*, começamos a entrar em contato com algumas questões pertinentes ao anonimato na rede e ao sistema de regras que definem sua interação. Conforme o modelo TCP/IP demonstra, as máquinas conectadas à rede são teoricamente rastreáveis e localizadas num ambiente de redes.

Como todo meio técnico passível de intervenção, existem maneiras através das quais o usuário de internet pode buscar ocultar sua localização. A principal via buscada para isto é por meio de um servidor anônimo (PALME e BERGLUND, 2012), onde a mensagem é recebida e reenviada sob outra identidade que pode ser um pseudônimo ou um anônimo, chamados de servidor *proxy*.

Ao analisar redes sociais que favoreçam a comunicação pelo anonimato, lidamos objetivamente com ambientes que se utilizam de interfaces anônimas ou de pseudônimos. Mas não são ambientes que mantenham o anonimato para o servidor do site, podendo muitas vezes o usuário ofuscar sua presença na rede da mesma forma como faria num ambiente que requisite a identificação, através dos servidores proxy.

Dentre os fatores que despertam nossa atenção na lógica da comunicação em rede,

acreditamos que tal qual ocorre com a cultura, o lúdico perpassa todo o processo da CMC, sendo visivelmente notado na lógica de funcionamento das redes digitais que favoreçam o anonimato.

O lúdico não se restringe aos processos culturais da civilização. Mas enquanto fator presente na lógica da natureza humana, associa-se ao desenvolvimento técnico modificando sua configuração da organização primitiva até os dias de hoje.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo (HUIZINGA, 2007, p.6)

A padronização, através dos sistemas de protocolo da rede abrange todo o sistema de comunicação pela internet, assegurando um dos pressupostos para um ambiente primordialmente lúdico: a utilização de um conjunto de regras comuns a todos os jogadores para a interação conforme afirma Huizinga.

Não sendo primordial para que o jogo ocorra (sendo o lúdico um conceito independente e pressuposto para o desenvolvimento humano de acordo com o Homo Ludens), o anonimato, como um baile de máscaras, permite uma reafirmação do jogo em si diante dos avanços culturais, uma forma de subversão da sacralização que vai levando o elemento lúdico para o segundo plano na evolução de uma cultura. “Sendo sempre possível que a qualquer momento, mesmo nas civilizações mais desenvolvidas, o 'instinto' lúdico se reafirme em sua plenitude, mergulhando o indivíduo e a massa na intoxicação de um jogo gigantesco.” (HUIZINGA, 2007, p.54)

De acordo com o avanço técnico em que vivemos dentro do âmbito das redes digitais, o anonimato contribui para a manutenção de fatores primitivos e uma fuga das

normatizações culturais e identitárias da contemporaneidade. Huizinga aponta isso muito bem quando escreve no começo do século passado:

Pensamos aqui no encanto especial da máscara, como objeto artístico, para o espírito moderno. Há hoje um esforço para sentir a essência da vida primitiva. Esta forma de exotismo é por vezes acompanhada de uma certa afetação, mas mesmo assim é muito mais profunda do que a moda dos turcos, dos indianos e dos chineses no século XVIII. O homem moderno tem uma aguda sensibilidade para tudo quanto é longínquo e estranho. Nada o ajuda melhor a compreender as sociedades primitivas do que seu gosto pelas máscaras e disfarces. A etnologia demonstrou a imensa importância social deste fato, e por seu lado todo indivíduo culto sente perante a máscara uma emoção estética imediata, composta de beleza, de temor e de mistério. (HUIZINGA, 2007, p.30)

Os jogos mantêm vivas tradições primitivas e ritualísticas que superam a existência de uma cultura. Todos os rastros que podemos encontrar de processos lúdicos são provenientes de características essenciais da humanidade através das quais ela se organizou em culturas e hábitos.

4.1 A COMPETIÇÃO E A RIVALIDADE EM JOGO NA SUBVERSÃO DE SENTIDO PELO ANONIMATO.

Ambientes virtuais como o 4chan, onde a comunicação é feita a partir de perfis anônimos ou não identificáveis possibilitam uma gama maior de exposição de valores e preferências sem que, para isso, o usuário precise se expor ou pertencer a algum grupo específico. Segundo Castells (2011, p.444) “as redes passam a oferecer apoio pessoal tanto material quanto afetivo”. Os interesses e a associação individual dos usuários aumentam a volatilidade e o fluxo de ideias destas agregações anônimas dos usuários do 4chan.

Na interface de uma rede anônima, a diluição da identidade física pelo virtual,

maximiza a exposição de gostos e valores individuais em contato direto uns com os outros. Desta forma, a organização coletiva e a associação de percepções permitem uma empatia com determinada ideia ou posicionamento apresentado naquele ambiente, formando grupos ideologicamente representados no meio anônimo.

Sem interferência da persistência ou da confiabilidade exigidas pelas redes baseadas na identidade e visibilidade como o facebook e o twitter, as redes anônimas objetivam um outro tipo de liberdade:

Para as pessoas que não querem ser conhecidas, que não querem ser reduzidas a grupos demográficos, e não querem uma hierarquia de prestígio, outros espaços persistem. Estes são espaços que foram os progenitores das redes sociais, grupos de notícias, salas de bate papo, fóruns online e canais do IRC. Eles oferecem uma ausência de responsabilidade como alguns dizem, uma maneira de esconder fatores sem apelo sobre si, e uma saída de escape caso as coisas se tornem desagradáveis. Eles oferecem anonimato (AUERBACH, 2012b, tradução nossa).

Estas possibilidades de posicionamento e de expressão de sentidos ocasionam a polarização dos usuários diante de temas propostos por eles mesmos sem que, para isso, precisem desfazer o véu do anonimato.

A respeito do jogo, Huizinga trata desta divisão na vida social primitiva como “a estrutura antagonística e antitética da própria comunidade [...]. o dualismo que diversifica as duas metades se estende a todo mundo conceptual e imaginativo da tribo” (2007, p.61) . Desta forma ele aborda o conceito de competição e rivalidade.

A competição, como um pressuposto do jogo, está presente de diversas maneiras e nas diversas modalidades lúdicas em que o ser humano se insere. Nos ambientes de CMC que favorecem o anonimato não seria diferente; de todo modo, é notável a maneira como os processos envolvidos na competição e rivalidade são facilmente observáveis num ambiente cuja seriedade é dissolvida pela expressão do anonimato, tornando mais explícitos os aspectos

lúdicos envolvidos nas interações sociais em redes anônimas.

Situações onde a competitividade e a proposição de jogos seriam pontos secundários, se tornam valorizadas e trazidas à tona pela interação anônima.

Um caso célebre a este respeito trata de uma personagem virtual difundida pelo 4chan chamada Boxy¹⁵. Criada pela jovem Catie Wayne em 2008, Boxy foi uma personagem caracterizada por Catie cuja popularidade causou um grande conflito no 4chan.

A partir de vídeos carregados no youtube, Boxy relatava atividades banais, através de expressões faciais com uma maquiagem carregada e, de alguma maneira, estes vídeos se tornaram populares caindo nas graças do 4chan, onde ela acabou sendo memetizada e idolatrada. O que levou de fato a popularização dos vídeos de Boxy é difícil de ser mensurado devido à falta de dois gumes forjada pelo anonimato e sua volatilidade.

A competição fica clara quando dois movimentos se polarizaram no 4chan e nos chats do IRC¹⁶ a partir da repercussão de Boxy: *Operation Valkyrie* e *Center for Boxy Control and Restriction*. As opiniões a respeito de uma personagem que se polarizou rapidamente se antagonizaram entre os que queriam o fim daquela personagem e os que a idolatravam.

O *Center for Boxy Control and Restriction* almejava derrubar as contas disponíveis e todo conteúdo relacionado à Boxy e também conseguir o maior número de informações verdadeiras que pudessem indicar a real identidade e demais dados dela, seu endereço, telefone, números de registro. Já o *Operation Valkyrie* plantava informações com pistas falsas e falsos perfis da Boxy para que ela não pudesse ser rastreada e também buscava popularizar ainda mais todo o conteúdo possível a respeito dela a partir de ações como colocar Boxy nas tendências do *twitter*.

15 Mais informações em <http://knowyourmeme.com/memes/boxxy>

16 *Internet Relay Channel*

A oposição foi se tornando tão grande e recorrente no 4chan, o campo de batalha destas frentes, que a pergunta “quem era Boxy” foi chamando a atenção da mídia e paralisando o tráfego do próprio 4chan. A presença do assunto era tão forte que os próprios usuários do 4chan lançaram um ataque ao site para derrubá-lo em 10 de janeiro de 2009¹⁷ como uma ameaça para que encerrassem-se as discussões.

Esta visibilidade fora de controle fez Boxy “sumir” até 2011 e neste período muito foi especulado até a sua reaparição e a revelação do nome da sua verdadeira identidade, Catie Wayne. A popularidade de Boxy ultrapassou as barreiras da ausência de registros do 4chan¹⁸ e ela possui mais de 700 mil resultados de pesquisa documentados pela internet atualmente.

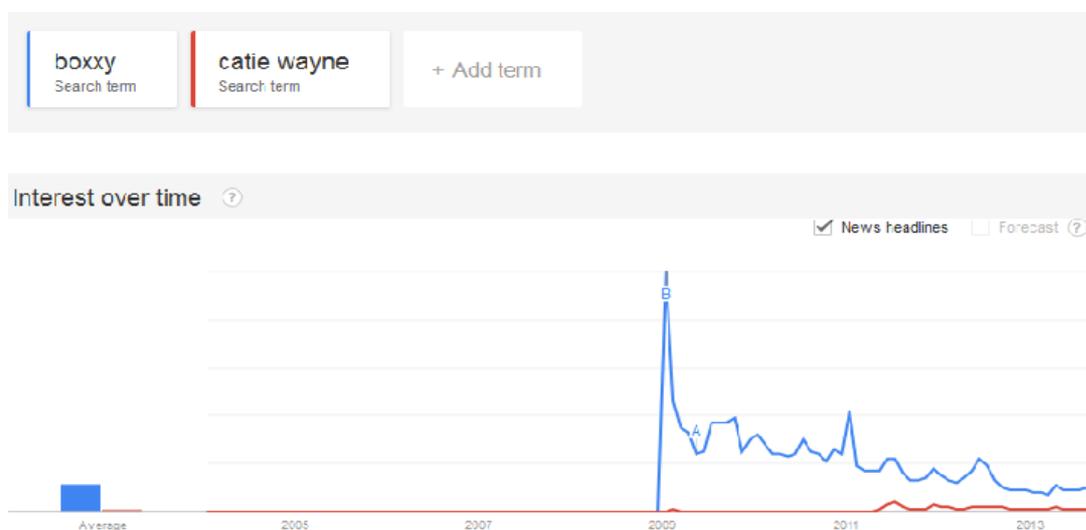


Ilustração 5: Gráfico comparando a busca por boxxy/catie¹⁹
Fonte: Google Trends

O aspecto competitivo aproxima o homem do seu espírito de luta das sociedades primitivas ainda hoje num ambiente de comunicação digital.

¹⁷ Segundo o site knowyourmeme

¹⁸ <http://www.google.com/trends/explore?hl=en-US#q=boxxy&cmpt=q>

¹⁹ Dados completos disponíveis em <http://www.google.com/trends/explore?hl=en-US#q=boxxy,catie+wayne>

O orgulho, desejo de glória, prestígio e todas as pompas de superioridade (HUIZINGA, 2007, p.103), estão presentes nas situações de competição e combate mesmo em situações cuja identidade dos “guerreiros” esteja por trás de avatares e máscaras. Grupos se reúnem por trás do anonimato, relacionando-se através de suas ideias e percepções, permitindo a exacerbação do espírito competitivo.

O processo de organização em redes adicionado à interface anônima, permite que uma organização coletiva dos indivíduos transmita-se numa só ideia, facilitando a observação desses combates virtuais de maneira muito parecida com o combate individual da civilização primitiva.

O caso Boxyx além de ilustrar o conflito entre as noções de identidade, controle, anonimato e apropriação de sentido, aponta também os modos de organização “tribal” das modernas sociedades em rede e o caráter de competição que exala da junção de conflitos e contradições balizadas pelas redes de interface anônima.

O dualismo que diversifica as duas metades se estende a todo o mundo conceptual e imaginativo da tribo. Todas as criaturas, todas as coisas têm seu lugar em um ou outro dos dois lados, de tal modo que todo o cosmos é abrangido por essa classificação (HUIZINGA, 2007, p.61)

Outros tipos de competições ocorrem regularmente no 4chan nas sequências de postagens dos tópicos em processos mais rápidos e menos elaborados como o que ocasionou o fenômeno Boxyx, não envolvendo grandes repercussões a respeito da rivalidade e do combate.

Adivinhações de imagens, debates discursivos e sorteios de acordo com o número do post feito pelo anônimo são frequentes, muitas vezes a competição envolve algum grau de enganação, conhecido como *troll*, em que um anônimo comete algum “trote” em outros

ambientes virtuais ou reais e compartilha no ambiente anônimo, ou então se comporta de maneira a enganar a percepção dos interlocutores, a revelação desta situação age como um troféu. O *troll* é um dos principais fatores presentes no 4chan e será retomado algumas vezes durante este trabalho.

Há também o uso da expressão *owned*, muito usada para congratular um vencedor de um debate ou de uma situação qualquer. E também o *lol* que expressa o riso no virtual. Todas estas gírias já ultrapassaram o limite do conhecimento privado do 4chan e se encontram disseminadas por toda a rede.

De uma maneira geral o espírito competitivo se encontra bastante visível na sombra anônima. Mas a liberdade de expressão e apropriação de sentido permitidas no anonimato acabam favorecendo o lado destrutivo da competição.

A competição acaba se expandindo e se tornando observável como na organização do 4chan contra a igreja da cientologia e que acabou levando ao surgimento do Anonymous²⁰. A horizontalização dos meios de informação eleva as organizações das redes a se rivalizarem com os próprios meios de comunicação, revistas, programas de TV e outros processos midiáticos são polarizados e atacados em ambientes como o 4chan como se fossem um usuário individual.

No caso Boxy, um dos membros do *Center for Boxy Control and Restriction*, identificado depois, revelou que achou algumas das medidas tomadas pelo grupo como muito ofensivas e severas²¹.

O ambiente virtual anônimo, nos coloca em contato direto com as premissas de um jogo elevadas pelas potencialidades do meio virtual. O ambiente feito a partir de linguagens técnicas e multicódigos ocasiona cenários que não são materiais e são

20 Já citado grupo ativista que utiliza a máscara do Guy Fawkes como símbolo

21 <http://knowyourmeme.com/videos/37697-boxxy>

fundamentados em regras e protocolos. nem sempre cômicos, nem sempre sérios, mas cada vez mais passível a respeito dessa liberdade de percorrer as oposições tradicionais da vida social e da cultura.

O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude. (HUIZINGA, 2007, p.9)

Encontramos mais um paralelo em Huizinga quando ele discorre a respeito do *potlatch* e dos torneios de destruição. Segundo ele, os fundamentos agonísticos da vida cultural da sociedade primitiva só foram esclarecidas com a descrição etnológica de costumes de tribos índias da Colômbia britânica, o *potlatch*: “uma grande festa solene, durante a qual um de dois grupos, com grande pompa e cerimônia, faz ofertas em grande escala ao outro grupo, com a finalidade expressa de demonstrar sua superioridade.” (HUIZINGA, 2007, p. 66).

O mais relevante para esta pesquisa é o aspecto destrutivo do *potlatch*, quando ocorre a destruição completa dos seus bens apenas para mostrar a superioridade.

Basta que nos imaginemos integrados numa sociedade inteiramente dominada por aqueles impulsos e incentivos primários que, em fases mais civilizadas, correspondem à mentalidade do adolescente. Uma tal sociedade será dominada sobretudo pela honra do grupo, a admiração pela riqueza e a liberalidade, a confiança e a amizade; dará grande importância aos desafios, apostas e "proezas" de todo gênero, competições, aventuras, e a perpétua glorificação do eu mediante a exibição de uma estudada indiferença pelos valores materiais. Em resumo, o espírito do *potlatch* é aparentado aos pensamentos e sentimentos da adolescência. (HUIZINGA, 2007, p.69)

O aspecto destrutivo que o *potlatch* apresenta no espírito da competitividade transparece no teor adolescente, misógino e ofensivo postado pelos “anons” no site. O *troll*, o *epic win* ou *epic fail* de situações depressivas e autodestrutivas colocadas em pauta como

temáticas competitivas demonstram a “zona cinza” da moral no jogo do 4chan.

Muitas vezes a competição se resume a subversão da própria destruição como ocorreu no caso do Dusty the cat²² onde um vídeo com dois usuários maltratando e matando um filhote de gato, mobilizou ações convergentes e de geolocalização que levaram a prisão de ambos. Outras vezes, contrariando o ideal do *fair play*, o 4chan possibilita que um jogo seja completamente subvertido pelas temáticas de personagens memetizados como o EFG (*epic fail guy*²³) ou o *pedobear*²⁴.

O anonimato favorece desejos e vontades ocultadas pela interface de identidades persistentes, e estes desejos vêm à tona no ambiente virtual das redes digitais de interface anônima. Desta forma enquanto semelhanças com *potlatch*, antagonismos, lutas por glória e fama, aproximam o lúdico das redes sociais anônimas, ao mesmo tempo somos alavancados para os mais sutis e elaborados processos de socialização da era da informação, uma justaposição de códigos de ética, de agonismo, de linguagens insultuosas e de percepções.

Mesmo para o adulto civilizado de hoje, a máscara conserva algo de seu poder misterioso, inclusive quando a ela não está ligada emoção religiosa alguma. A visão de uma figura mascarada, como pura experiência estética, nos transporta para além da vida cotidiana, para um mundo onde reina algo diferente da claridade do dia: o mundo do selvagem, da criança e do poeta, o mundo do jogo.” (HUIZINGA, 2007, p.30)

Dois exemplos nos ajudam a elucidar a posição contraditória e cínica de aceitação ética nos posts do 4chan, primeiro o aniversário de Willian Lashua²⁵, quando um anônimo postou no 4chan a foto de um panfleto anunciando a festa de 90 anos do Senhor Lashua. O tópico convidava os usuários a tornarem o veterano de guerra e aniversariante no “homem mais feliz do mundo” comparecendo à festa. A notícia logo se espalhou por outras

22 <http://www.kenny-glenn.net/>

23 <http://knowyourmeme.com/memes/epic-fail-guy>

24 <http://knowyourmeme.com/memes/pedobear>

25 <http://knowyourmeme.com/memes/william-lashuas-birthday>

redes como o Gawker, Reddit e Facebook e por fim um vídeo foi postado no Youtube²⁶ mostrando os cartões e mensagens que Willian Lashua recebeu em sua festa.



Ilustração 6: Tela capturada do tópico do aniversário do Sr. Lashua
Fonte: knowyourmeme

Na contramão deste exemplo temos o comportamento de repercussão no 4chan de notícias dramáticas envolvendo atentados, assassinos em série e massacres e tudo mais que possa ser tema de humor negro, como aconteceu com o tiroteio²⁷ na escola infantil em Connecticut, EUA. Imagens com piadas impróprias são frequentemente postadas mesmo no calor dos acontecimentos:



Ilustração 7: “Espero que os pais tenham mantido os recibos das compras de natal”. Imagem e frase postadas num tópico do 4chan a época dos acontecimentos.
Fonte: 4chan

26 <http://www.youtube.com/watch?v=UzqNkIkj3rE>

27 <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2012/12/tiroteio-em-escola-deixa-1-morto-e-1-ferido-nos-eua.html>

O ambiente digital do anonimato funciona como um local que desveste o usuário de toda a desigualdade, pudor e categorizações humanas, tornando-as objetos alienados pelo anônimo inserido na rede. Insultos racistas, ofensivos, grotescos se tornam parte de um jogo onde o interlocutor coloca o anonimato como uma barreira de amortecimento moral entre ele e o conteúdo produzido.

Ora, é precisamente esta preocupação com os valores éticos que devemos abandonar, se quisermos compreender a justiça primitiva. Se fizermos com que nosso olhar passe da administração da justiça nas civilizações altamente desenvolvidas para aquela que se encontra nas fases menos adiantadas da cultura, veremos que a ideia do bem e do mal, a concepção ético-jurídica, é ultrapassada pela ideia de ganhar ou perder, isto é, pela concepção puramente agonística. O que interessa ao espírito primitivo não é tanto o problema abstrato do bem e do mal, mas principalmente o problema extremamente concreto de ganhar ou perder.” (HUIZINGA, 2007, p.90)

Tal qual um espaço delimitado, o ambiente anônimo, funciona como uma corte, “um círculo mágico, um recinto de jogo no interior do qual as habituais diferenças de categorias entre os homens são temporariamente abolidas” (HUIZINGA, 2007, p.88)

Ao nos aproximarmos da concepção do lúdico no julgamento, temos a interlocução triádica entre dois antagonistas competidores e um júri, possibilitando esta transformação proprioceptiva de um ser em outro, de um usuário em outro: incluindo aí uma analogia sobre a peruca do juiz cuja função “tem um profundo parentesco com a das máscaras de dança dos povos primitivos. Transforma quem a usa em um outro *ser*” (HUIZINGA, p.89, 2007).

A interface anônima do 4chan, elevada pela temporalidade e única pela contingência, apresenta a virtualidade em sua forma mais completa. São encontros com grupos de estranhos, que podem aparecer e desaparecer sem deixar traço, uma audiência não detectada e nem conhecida e um discurso de imagens e texto que ultrapassam o usuário individual e fora do seu controle²⁸ (KNUTTILA, 2011)

As três formas lúdicas envolvidas na batalha jurídica segundo Huizinga: “jogo de

sorte, a competição, e a batalha verbal, presentes desde a sociedade primitiva;” são visíveis também no sofisticado ambiente primitivo das redes anônimas, favorecendo sempre uma clara observação destes processos primitivos.

O jogo de sorte como modelo de competição apropriada da batalha jurídica de Huizinga, apesar de ser um esquema de jogo muito pouco tratado pelo autor (CAILLOIS, 2001, p.4), aparece no 4chan geralmente associado ao número de identificação de cada post. Jogos *fap roulette*, em que o autor do tópico posta uma lista de fetiches de masturbação associados a números e cada anônimo que postar no tópico deve obedecer o seu número designado, e jogos como o “posts terminados em determinado número dão nome ao meu gato” são casos específicos de jogos de sorte no 4chan.

Um caso de jogo de sorte e também de competição ocorreu quando um assassino, até então anônimo, postou informações a respeito da localização do corpo assassinado em forma de pistas e charadas.²⁹

A batalha verbal, apesar de este ambiente de rede não se ater apenas ao verbal, tornando-a cibertextual e multicódigo, age nas relações lúdicas do 4chan e das redes anônimas, com o antagonista, sempre buscando uma vitória épica (*epic win*). O *owned*, ou o *troll*, uma imagem postada no contexto correto sempre geram glórias, quer sejam boas quer sejam más, bem ou mal intencionadas mas sempre diretas quanto aos objetivos, puro agonismo antitético de acordo com a lógica do *Homo Ludens*.

A aprovação pelo mascarado/anônimo juiz (um terceiro) suposto nas redes anônimas, sempre irá motivar a produção e a apropriação de sentido no espectro competitivo do 4chan. Porém, é importante ressaltar que a interface do 4chan e das redes anônimas dificultam a localização e a direta nomeação de um suposto vencedor. Tal qual um jogo de xadrez, a vitória “não implica em nada visível ou aproveitável” (HUIZINGA, 2007, p.58), o

29 <http://voices.yahoo.com/death-emily-sander-posted-online-official-2961220.html>

anonimato encobre a maioria dos autores e gênios envolvidos numa competição lúdica. Personagens como Boxy preenchem o imaginário anônimo como um objeto de produção, não como um competidor ou autor de sentido *per si*.

De igual importância é a noção de que encontrar a solução – identificando a charada, respondendo sua questão com inesperada esperteza ou criatividade, ou adotando uma aproximação não esperada que dobra as regras a ponto de quase quebra-las. No 4chan, a meta do jogador é ser o melhor charada, ser o mais enigmático, dobrar as regras o mais rápido possível, para complicar a experiência de engajamento sendo inesperadamente esperto, criativo e original. Mesmo que a credibilidade seja comprometida devido ao anonimato, os jogos permitem um senso de triunfo, especialmente se o post é arquivado and capturado pelos outros usuários como prova daquele momento histórico (Manivannan 2012, tradução nossa)

Um grande exemplo deste modelo de batalha verbal é o caso do *EFG shoots Pedobear*, um complexo emaranhado de referências internas e culturais que levaram os acontecimentos de dois tópicos a se esbarrarem criando um contexto híbrido de batalha.

Manivannan (2012) descreve este caso para ilustrar a intrincada rede de processos envolvidos no 4chan e no anonimato.

Em 11 de Agosto de 2007, um usuário anônimo no imageboard /b/ do 4chan fez o papel do coletivo meme, avatar, *Epic Fail Guy* (EFG), carregando imagens do boneco junto com caixas de diálogo. Como esta era dificilmente uma ocorrência de uma novela no /b/, 4channers saudaram EFG incitando que ele cometesse suicídio. Consequentemente, EFG fez uma tentativa de suicídio e logicamente falhou atirando no ar na segunda tentativa. Enquanto isso, em outro tópico, num post 10 segundos depois que EFG atirou no céu, o mascote coletivo Oedobear levou um tiro. Usuários do tópico do Pedobear ficaram eufóricos pela ocorrência inesperada sentiram o alívio eminente do tédio, mas também ficaram confusos quanto à natureza inexplicável do assassinato. Essa confusão foi atenuado apenas quando usuários do tópico do EFG anunciaram: "EFG MATOU PEDOBEAR", ligando de volta para o link do EFG como prova ("EFG mata Pedobear"). (MANIVANNAN, 2012, tradução nossa)

Dada a configuração do 4chan, não houve um vencedor declarado nesta interação anônima de produção de sentido, mas a organização simbólica dos acontecimentos posiciona os anônimos envolvidos nestes tópicos de maneira antitética. A sincronia necessária para que

este evento ocorra e a participação efêmera dos usuários só é possível num ambiente onde a identidade se torna algo secundário como no 4chan. Não há provas sobre a quem pertencem as postagens, mas a articulação agonística produzida enaltece os presentes envolvidos no jogo para além de qualquer outro ponto como o subjetivismo particular e o processo de autoria da produção.

4.2 AS REGRAS, O PUERILISMO E “CÓDIGO SECRETO” DAS REDES SOCIAIS ANÔNIMAS

As regras são partes essenciais de qualquer processo lúdico, permitindo o que é válido ou não dentro do mundo temporário circunscrito pelo jogo (HUIZINGA, 2007, p.14). Pela sua importância não há como pressupor o funcionamento lúdico e competitivo de uma rede como o 4chan sem se falar de sua relação com as regras.

Mesmo sendo um ambiente com grande elasticidade ética, capaz de tolerar diversos tipos de zombarias (*trolls*), o 4chan e as redes anônimas seguem um próprio escopo de regras que não é diretamente acessível aos usuários, sendo necessária a progressão da experiência no ambiente para que se possa compreendê-la.

Para que as próprias competições e reapropriações de sentido do site tenham lógica, o modelo de rede anônima do 4chan e sua efemeridade de registro, exigem que o usuário mesmo não identificado tenha um conhecimento previamente construído a respeito do funcionamento do site, “somente quando se conhece as regras do jogo é que é possível encontrar uma resposta [...] é preciso conhecer a linguagem secreta dos iniciados e saber o

significado dos símbolos” (HUIZINGA, p.124, 2007).

Um exemplo claro disso são as regras oficiais do site, as quais inicialmente comportam normas básicas de uso e etiqueta presente em qualquer ambiente virtual, mas que deram origem ao meme *The Rules of Internet*, as regras ditadas pelos anônimos como básicas para o comportamento na rede:

1. Do not talk about /b/
2. Do NOT talk about /b/
3. We are Anonymous.
4. Anonymous is legion.
5. Anonymous does not forgive, Anonymous does not forget.
6. Anonymous can be horrible, senseless, uncaring monster.
7. Anonymous is still able to deliver.
8. There are no real rules about posting.
9. There are no real rules about moderation either — enjoy your ban.
10. If you enjoy any rival sites — DON'T.
11. You must have pictures to prove your statement.
12. Lurk moar — it's never enough.
13. Nothing is Sacred.
14. Do not argue with a troll — it means that they win.
15. The more beautiful and pure a thing is, the more satisfying it is to corrupt it.
16. There are NO girls on the internet.
17. A cat is fine too.
18. One cat leads to another.
19. The more you hate it, the stronger it gets.
20. It is delicious cake. You must eat it.
21. It is delicious trap. You must hit it.
22. /b/ sucks today.
23. Cock goes in here.
24. You will never have sex.
25. ????
26. PROFIT!
27. It needs more Desu. No exceptions.
28. There will always be more fucked up shit than what you just saw.
29. You can not divide by zero (just because the calculator says so).
30. No real limits of any kind apply here — not even the sky
31. CAPSLOCK IS CRUISE CONTROL FOR COOL.
32. EVEN WITH CRUISE CONTROL YOU STILL HAVE TO STEER.
33. Desu isn't funny. Seriously guys. It's worse than Chuck Norris jokes.
34. There is porn of it. No exceptions.
35. If no porn is found of it, it will ...

Quadro 1. Regras da Internet
Fonte: knowyourmeme

Este conjunto de regras apesar de ser uma reapropriação em tom de humor das regras de etiqueta, consegue transmitir por meio da sua listagem o espírito de arena do anonimato do 4chan. Algumas regras demonstram a necessidade do conhecimento prévio para o real entendimento do seu sentido, como as 2 primeiras (que fazem alusão às regras do

filme *Fight Club*, e a Regra 34 (através da qual criaram um jogo de procurar elementos pornográficos em qualquer imagem).

David Auerbach (2012b) ao tratar do anonimato e do 4chan, trabalha com a terminologia da Cultura A (*A-Culture*), um perfil de ambiente virtual (dentro do espectro anônimo) que em oposição às mais populares redes sociais como o facebook e o twitter, buscam uma desconexão entre a vida real do usuário e sua persona, ou personas, tornando difícil para o mundo exterior se dirigir a este tipo de ambiente.

Apesar de ser um ambiente aberto e democrático, redes como o 4chan funcionam a partir do anonimato, da interação escrita (independente da via sígnica ou do meio técnico) e da velocidade com que as interações ocorrem e desaparecem (Auerbach, 2012b). Devido a estas características, os participantes do jogo precisam ganhar experiência e conhecimento a respeito do ambiente em questão para compreenderem o conjunto de regras exclusivistas e inóspitas ao meio exterior persistente.

O caráter especial e excepcional do jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve. Desde a mais tenra infância, o encanto do jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. Isto é, para nós, e não para os outros. O que os outros fazem, "lá fora", é coisa de momento não nos importa. Dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes. Esta supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos. (HUIZINGA, 2007, p.15)

Huizinga mais uma vez nos remete ao aspecto primitivo que expõe de maneira mais clara o jogo tal qual o enxergamos no 4chan, mas também se refere nesta citação acima sobre o aspecto infantil do jogo.

Manter o ar de mistério faz valer duas características que ajudam a definir as regras do anonimato presente no 4chan, o *noob* e o *troll*. *Noob* (*newbie*) ou *newfag*, é a forma ofensiva através da qual um usuário costuma referir ao outro anônimo, e diz da suspeição

neófito que recai sobre todos devido ao manto do anonimato. Todo usuário do 4chan é considerado um *noob* e deve buscar compreender os códigos secretos e terminologias em uso no momento, apesar disto não gerar nada além de um maior domínio pessoal sobre o ambiente, ele continuará sendo um noob não importa o que aconteça, realçando o tom de ironia e contradição do site.

Como a base de dados do 4chan é limitada, o registro dos acontecimentos depende da memória do anônimo, do registro particular (*screen cap*), de sites satélites que buscam catalogar as tendências como o *www.knowyourmeme.com* e também através do *sage*, palavra que quando digitada no corpo do texto envia um voto para que aquele tópico seja registrado pela sua “epicidade”, quanto mais votos maior a possibilidade de registro.

Já o *troll*, o zombeteiro, é uma parte tão expressiva e pertinente à lógica do 4chan que podemos dizer que funciona como uma das regras de comportamento. O *troll* se localizaria junto das regras primitivas de competição que não respeitam a moral, não sendo visto como uma trapaça que destruiria o jogo como poderia entender em Huizinga (2007, pp. 59/60)

O *troll* é a subversão ofensiva de uma percepção ou ideia com o intuito de enganar o interlocutor ou o meio exterior. Um caso de *trolling* foi fazer a apresentadora americana Oprah Winfrey acreditar que o 4chan era de fato um covil de pedófilos e maníacos e repetir a frase (referente a um meme³⁰) “9 mil pênis” na TV³¹.

Faz parte do troll a ofensa gratuita e o bullying, sem poder identificar o autor da mensagem toda a produção a respeito de uma falsa afirmação ou de uma afirmação ofensiva acabam pertencendo ao mesmo campo do anonimato.

Trolling no 4chan é uma consequência ontológica do anonimato, efemeridade e contingência nos critérios de avaliação para as práticas de arquivamento individual. A mínima governança do *Random* -

30 “*its over nine thousand*” é uma frase transformada em meme originária do desenho japonês Dragon Ball Z
31 Mais informações em https://encyclopediadramatica.es/Over_9000

/b/, combinada com o anonimato desindividualizante e a dessincronizada efemeridade facilita a traição e o distúrbio à identidade e cultura em forma de trolls (Manivannan 2012, tradução nossa).

Além de permitir a expurgação de percepções reprimidas socialmente, o *troll* acaba tendo um grande papel em intimidar o usuário a revelar sua identidade, casos como o já citado Boxyy, o caso Jessi Slaughter³² e ataques às celebridades são claras demonstrações da repercussão negativa da identidade persistente.

A recepção do *troll* qualifica o usuário a compreender o esquema de funcionamento do ambiente anônimo: “a maioria das regras codifica a observação do seu sentido literal, tornando impossível para *outsiders* distinguir entre o literal e o implícito sem uma consistente absorção e vigilância da memória institucional” Manivannan (2012, tradução nossa). E assim ocorre o afastamento daqueles que se sentem ofendidos pela linguagem grosseira e imaginativa do site que não poupa termos racistas, misóginos, sexistas e xenófobos.

Este impulso ofensivo, evidenciado pelo uso de *fag*, aparentemente misógino como “tits or GTFO³³”, escatologia, e pornografia perversa, é uma proibição desdobrada como uma barreira alternativa para entrar. Primeiro, ele identifica novos usuários como aqueles que se ofendem e os excluem por serem incapazes de captar a meta percepção e ironias inerentes no uso de termos como *fag* e *nigger*, intencionalmente escolhidos devido a extrema sensibilidade em torno deles. (Manivannan, 2012, tradução nossa).

Uma demonstração simples do que acaba de ser dito é o meme/jogo “*newfag cant triforce*”. Um usuário posta 3 triângulos formando um triângulo maior (chamado de *triforce* em referência ao jogo *The Legend of Zelda*) e desafia os outros a repetirem o feito, porém a simples cópia do original faz com que a resposta saia errada, o usuário precisa saber digitar de

32 Garota que ganhou fama no 4chan após ter um vídeo transformado em meme no qual ela e seu pai aparecem desabafando as perseguições sofridas pela garota, mais informações em <http://knowyourmeme.com/memes/events/jessi-slaughter>

33 “Peitos ou caia fora”, frase usada para perguntar por provas de que o usuário é realmente uma mulher, pedindo que ela mostre os seios com alguma estampa de tempo para comprovar a veracidade.

maneira correta a codificação da *triforce*. Ao errar ele não apenas demonstra ser um *noob* como também ter sido vítima de um *troll*.



Ilustração 8: “*newfags can't triforce*”³⁴
 Fonte: *knowyourmeme*

Citando este exemplo é importante reafirmar o foco no processo dinâmico do 4chan, o meme ao se popularizar perde boa parte do seu valor lúdico para a comunidade, se tornando estagnado. Para manter o conhecimento restrito aos usuários ocorre a reapropriação do meme, que busca variações mais sofisticadas para o seu uso levando ao entrincheiramento no próprio mistério onde os iniciados concordam em julgar e compreender as coisas de determinada maneira (HUIZINGA, 2007, p.225) que o autor se refere como o “esoterismo da arte”.

O perfil destrutivo e cínico possibilitado pelo anonimato no 4chan acentua a contradição entre o primitivo e a técnica moderna através do lúdico. A autodestruição e o cinismo do 4chan podem ser analisado pelo caráter pueril do *troll*, de mistura entre a barbárie e a adolescência, alimentados pelo anonimato virtual.

Apesar da óbvia relação feita por Huizinga entre o puerilismo com os governos ditatoriais do começo até a metade do século XX, o 4chan não opta pelo puerilismo de fato em oposição ao lúdico. Através de sua própria regra, de sua noção particular de honra, humor,

³⁴ http://www.funnyjunk.com/funny_pictures/421041/Newfags/

decência e jogo limpo, o 4chan possibilita uma proliferação de indivíduos ideologicamente distintos, agregados nas amarras da invisibilidade virtual do coletivo.

Quanto mais nos aproximamos de nossa época, mais difícil se torna determinar objetivamente o valor de nossos impulsos culturais. Surge um número crescente de dúvidas quanto ao caráter lúdico ou sério de nossas ocupações, e com essas dúvidas aparece uma incômoda sensação de hipocrisia, como se a única coisa de que pudéssemos ter certeza fosse o "faz de conta". Mas convém não esquecer que este equilíbrio instável entre a seriedade e o fingimento é parte integrante da cultura enquanto tal, e que o fator lúdico faz parte do núcleo central de todo ritual e de toda religião. Portanto, é inevitável que sempre voltemos a cair nesta ambiguidade fundamental, (HUIZINGA, 2007, p.212)

Ao contrário do que Huizinga acredita ser consequência negativa: “o abastardamento universal da cultura, com a participação de massas semi-educadas no movimento espiritual internacional, o relaxamento dos costumes e a hipertrofia da técnica” (HUIZINGA, 2007, p.228), estes processos que continuam até os dias de hoje a abastecer as relações não lúdicas e de controle gregarista, também garantem a insurgência de movimentos antagonistas da identidade persistente e controle intelectual ocasionados em grande parte por insurgências anônimas, ativistas e de contra cultura como ocorre no nosso objeto em questão.

O vale-tudo das regras existentes no 4chan permite não só uma liberdade de expressão e de compreensão lógica dos acontecimentos como também intimida o conservadorismo arcaico que não consegue capturar inteiramente o modelo de funcionamento das redes anônimas.

“O anonimato da “Cultura-A” tem inesperadamente provido condições para o reestabelecimento do que Huizinga pensou ter desaparecido com o século XIX, e sua crescente burguesia, profissionalizadas, e industrializadas culturas. Com estes elementos de identidade individual que podem ser divisivos e podem referenciar as posições e responsabilidades da “vida real” obscurecidos, liberdade é reestabelecida. O que parece com anarquia para o mundo externo raramente é anarquia de verdade, é um jogo, cuidadosamente regado e circunscrito (AUERBACH, 2012b, tradução nossa)”

David Auerbach (2012b) como um dos pesquisadores especializados em tratar das

redes anônimas, descreve as quatro principais características do ambiente da Cultura-A: a velocidade com que as informações transitam, a ironia derivada da sobrecarga de informações que os usuários tem a disposição, a auto-documentação que preserva a história e o conhecimento, e o elitismo que protege este mesmo conhecimento do mundo real. Estas 4 regras de funcionamento, se resumem por meio da chamada meta percepção, forma pela qual o 4chan e demais ambientes digitais onde o anonimato apresenta um papel maior dinamizam suas relações, sem uma noção de si possibilitada pela meta percepção, o modelo de funcionamento destas redes coletivas não se adaptaria ou se moveria diante das mudanças do tempo e do *zeitgeist*.

Ainda de acordo com Auerbach, a natureza do fluxo destes 4 pilares de funcionamento se daria por meio de 3 economias que ditariam o que é aceito ou não na arena do jogo: a economia da ofensa, explicitada pelo *troll*; economia da suspeição em resposta à impossibilidade de se autenticar quase nenhuma informação e ser vítima de um *troll*; e a economia da irrealidade, o faz de conta.

Todas estas características levantadas por Auerbach conjugam a maneira como a informação é gerada (pelas quatro características anteriormente citadas) e a maneira como ela é absorvida (através das economias). O flerte entre o que é verdade e o que é mentira na reapropriação de sentido do 4chan, deflagra diversas contradições estruturais que não rompem com a lógica da interface anônima. É possível então lidar ubiquamente com conceitos antagonísticos como certo e errado, bom e mal, legítimo e falso, conceitos complementares e antagonísticos num mesmo esquema estético de jogo.

O sociólogo francês, Caillois (2001) desenvolve o trabalho de Huizinga buscando aprofundar as classificações que definem os jogos diversos. A partir disto ele coloca o jogo como polarizando entre a plena liberdade e diversão imaginativa e faz de conta, o *paidia* e a

disciplina imperativa do *ludus*.

Transitando por estes dois polos opostos é que o jogo permite o estabelecimento de seu campo. Temos assim uma ferramenta em Caillois que possibilita compreendermos um pouco mais a lógica do 4chan e das redes anônimas. Enquanto de um lado do jogo temos a transgressão subversiva do sentido, do outro temos um conjunto de regras e conhecimentos prévios que lançam a pedagogia do ambiente anônimo. É neste fluxo antagonístico que o 4chan se enquadra, reapropria e compartilha produções de sentido.

Como a rede social de interface anônima não é um jogo em si, ela se estabelece como uma arena onde processos lúdicos ocorrem a partir das relações e regras estabelecidas pelo contingente de usuários. Por isto as mais diversas variações lúdicas podem ocorrer simultaneamente sem que uma forma anule a outra.

Quatro categorias orientam a formatação dos jogos segundo a teoria de Caillois (2001, p. 10). *Agôn*, que descreve o espírito competitivo amplamente trabalhando por Huizinga, busca a competição entre times ou antagonistas duelando em busca de algum tipo de vitória por mérito. *Alea*, o jogo de sorte em oposição ao agonismo, que iguala todos os concorrentes ao mesmo nível e favorece a vitória pelo sorteio ou acaso.

Ambas formas são observáveis no 4chan pela sua interface de publicação que coloca um post em resposta direta a outro estimulando a competição, enquanto o anonimato equivale os usuários a uma mesma situação passível ao acaso. “*Agon* e *Alea* implicam oposição e de alguma forma atitudes complementares, mas ambos obedecem as mesmas leis - a criação para os jogadores de condições de pura igualdade negadas pela vida real (CAILLOIS, 2001 p.19, tradução nossa)”.

Mimicry diz respeito ao faz de conta, transformando o jogador num personagem fictício numa situação imaginária, a capacidade do homem em se disfarçar. Esta categoria não

poderia ser mais recorrente no 4chan graças à interface anônima que possibilita o usuário atuar e se comportar como uma outra coisa ou ser, exercendo o mimetismo sobre si e sobre suas produções.

A regra do jogo é única: consiste no ator fascinando o espectador enquanto evita o erro que pode levar o espectador a quebrar o feitiço. O espectador precisa se levar para a ilusão sem desafiar a máscara ou o artifício com o qual por um certo período lhe é pedido a acreditar como se fosse mais real que a realidade (CAILLOIS, 2001, p.23).



Ilustração 9: Trecho do arquivo: “Quem é o Batman?”
Fonte: Arquivo pessoal

Por último, o *Ilinx*, que busca através do *vertigo* destruir a estabilidade da percepção e incitar o pânico numa mente outrora lúcida (CAILLOIS, 2001). Apesar de tratar objetivamente da percepção física, *Ilinx* é uma categoria que se enquadra muito bem na confusão mental objetivada pelo *troll*, a distorção da realidade informacional ininterruptamente colocada em pauta nas páginas do 4chan.

O jogo para Caillois (2001, p.7) é um espaço puro, onde as regras devem ser seguidas em concomitância ao senso de liberdade que acompanha o jogo. O trapaceiro segundo Caillois, não seria capaz de arruinar o jogo, assemelhando-se ao troll, ele reconhece as regras e as usa em sua própria causa (muitas vezes “*for the lols*”³⁵).

A dúvida e a incerteza dos resultados são mais outros aspectos do jogo que podemos levar em consideração, a gerência que o anônimo tem sobre sua postagem e o sentimento implicado nela independe da sua vontade. Uma vitória épica (*epic win*) ou uma falha épica (*epic fail*) são resultados incertos do jogo, o sucesso medido pela visibilidade e arquivamento individual do usuário só aparece depois e não é facilmente previsto, fator que explica a aleatoriedade sobre o que é compartilhado ou não.

Circundando todo o escopo de regras, da meta percepção aos processos de codificação notados numa rede anônima pelo prisma do jogo, temos o riso, o *laughing out louder* (LOL) da rede, o deboche que alivia a tensão e a desconfiança presente no *troll*.

Não sendo uma característica essencial do jogo, o riso, o cômico, o humor, a sátira e demais variações, se encontram na interseção entre lúdico, mito, arte, cultura e pensamento humano. Diferente do jogo, o riso é restrito ao homem, o *animal ridens* de Aristóteles. A piada e o riso presentes até nas mais ofensivas postagens do 4chan, expressam a reapropriação de sentido, a expressão subjetiva e o senso de alteridade que ajudam a delimitar o campo do jogo facilitado pelo anonimato.

4.3 O HUMOR COMO FERRAMENTA DE EXPRESSÃO LÚDICA NO 4CHAN.

35 Expressão traduzida como “pela diversão”, lol é uma abreviação de laughing out louder.

Uma das primeiras aparições no mundo real do 4chan foi durante os protestos contra a igreja da Cientologia³⁶, durante as passeatas que apressariam a organização do grupo ativista Anonymous, um dos participantes relatou a Gabriela Coleman: “Eu vim pelo *lulz* e fiquei pela indignação³⁷”.

Lulz é um termo análogo a *lol*, laughing out louder, e sua grafia diferenciada serve para ironizar o próprio termo. Segundo o site www.ohinternet.com, *lol* é o tijolo que constrói a internet presente em toda a rede e a razão da sua existência: rir às custas de alguém, utilizado por usuários da internet que já vivenciaram “desastres” demais. Sendo *lulz* “uma pluralização e bastardarização de *lol*. Ele denota o prazer do *trolling*, mas não é exclusivo disto. Também refere-se às piadas leves e divertidas, imagens e pegadinhas “ (COLEMAN, 2011)

Estas descrições indicam o que esperar quando abordamos o humor e suas variações no ambiente das redes. O politicamente incorreto e os níveis da piada aumentam em amplitude graças ao anonimato.

Não sendo processo exclusivo do anonimato ou mesmo dos ambientes virtuais dos tempos atuais mas do próprio homem, o humor e suas variantes tem seu papel destacado em situações como a batalha de tambores esquimós narrada por Huizinga, produções ideológicas como o Situacionismo e o movimento Provos (GUARNACCIA, 2003) que se serviu de humor cínico em Amsterdã para expor suas ideias, o dadaísmo, os Yippies, da mesma maneira que o *Up Against the Wall Motherfuckers* e o *Yes Men*, fundindo ativismo com pegadinhas (COLEMAN, 2011).

Todas as ideias, aqui vagamente reunidas num mesmo grupo - jogo, riso, loucura, piada, gracejo, cômico etc. - participou daquela mesma característica que nos vimos obrigados a atribuir ao jogo, isto é, a de

36 Projeto cientologia

37 <http://mediacommons.futureofthebook.org/tne/pieces/anonymous-lulz-collective-action>

resistir a qualquer tentativa de redução a outros termos. Sem dúvida, sua ratio e sua mútua dependência residem numa camada muito profunda de nosso ser espiritual. (HUIZINGA, 2007, p.9)

Aprofundando um pouco mais na questão do humor, a psicanálise considera que o aspecto trágico sempre teve uma valorização maior do que o cômico (BIRMAN, 2005), levando este último à categoria de um subtema, muitas vezes deixado de lado diante da tragédia do surgimento do sujeito moderno.

No livro publicado em 1905, “Os chistes e sua relação com o inconsciente”, que seria anos mais tarde retomado no seu texto sobre *O Humor*, de 1927, Freud procura estabelecer uma explicação, amparado pelo desenvolvimento da psicanálise, do riso, e do chiste. Sendo um grande admirador e colecionador de anedotas, teve, pela tradição judaica com o humor, os pressupostos necessários para desenvolver o tema, respaldado não pelos filósofos, mas pelos poetas, como Heine, também judeu.

O que caracteriza a quase totalidade dos chistes judaicos é a questão do anti-semitismo. Dessa maneira, os judeus transformaram o que existe de violento e mortífero no discurso anti-semita em franco e irônico objeto de chiste e de riso (BIRMAN, 2005, pp. 103,104)

O chiste é um termo pouco conhecido, sendo uma tradução equivocada da palavra alemã *witz*, que poderia ser reduzida para um mero trocadilho, mas a essência do termo original não cabe na tradução e se refere a um aspecto espirituoso de um sujeito lidando com a linguagem de forma brincalhona, através de diversos tipos de anedotas, trocadilhos, ironias, representações pelo oposto, cinismo, reduções e deslocamentos de sentido na linguagem, e que provocam o riso naquele que ouve o comentário; no inglês seria aproximadamente o mesmo que *joking* e *trait d'esprit*, em francês.

Jacques Lacan considerava o trabalho do chiste em Freud como a sua obra mais incontestável, por conferir à linguagem seu caráter ambíguo, “onde sua dominação sobre o

real se exprime no desafio do não sentido, onde o humor, na graça maldosa do espírito livre, simboliza uma verdade que não diz sua última palavra” (LACAN, 1966, p.134).

O que nos interpela neste trabalho é a busca estabelecida por Freud nas formas do chiste, sua caracterização e o porquê de ele produzir o riso. Para Freud, um chiste se refere a um jogo de palavras que driblam a atenção e a razão do ouvinte, o fazem rir; um chiste sempre tem algo de nonsense e de reapropriação das palavras, dando a elas uma ressignificação. O riso se daria numa sintonia afetiva entre o primeiro que fala o chiste, e o outro que o escuta, “partilhar o riso diante dos mesmos chistes evidencia uma abrangente conformidade psíquica ” (FREUD, 1905/1990, p.84).

O *lulz* denota os prazeres ocasionados pela criação e compartilhamento de piadas e memes como os *LOLcats* e o urso pedófilo de desenho animado *Pedobear*. Mas ele também demonstra o quão fácil e casual é para os *trolls* minarem violentamente o senso de segurança saboreado pelos descuidados cidadãos do 'mundo real' como por exemplo encomendando uma grande quantidade de pizzas não pagas para serem entregues num mesmo endereço, ou publicando o número de telefone, conversas particulares, cartões de crédito, conteúdos de discos rígidos e qualquer outro tipo de informação que possa ser considerada pessoal e 'segura' (COLEMAN, 2012, tradução nossa).

O teor de nonsense contido num chiste seria o seu fundamento, independente da vasta lista de exemplos fornecidas por Freud em seu livro; um chiste sempre teria um aspecto de irracional e provocaria o riso, o que não aconteceria se a frase chistosa fosse racionalmente explicada: “utilizando-se dos recursos da linguagem, o chiste provoca satisfação, suspende o recalque, dribla a censura, e torna risível o inaceitável”(MELLO, 2009).

Quando um chiste é repetido, a atenção retrocede à primeira ocasião em que o escutou, tal como esta procede de memória. Daí nos encaminhamos para a compreensão do impulso de contar a alguém mais, que ainda não o conheça, um chiste já ouvido. Provavelmente recobra-se da impressão que o chiste faz em um recém-vindo algo da possibilidade de prazer, perdida devido a sua falta de novidade. Pode ser que seja esse o mesmo motivo que leva o criador do chiste, em primeira instância, a contá-lo a mais alguém. (FREUD, 1905/1990, p.86)

Tal qual nos deparamos com os memes criados no 4chan “a concordância ou discordância entre os propósitos do chiste e o círculo de pensamentos dominantes no ouvinte, decidirá se a sua atenção permanecerá no processo chistoso ou lhe será retirada” (FREUD, 1905/1990 p.85). Sendo assim, o ambiente anônimo do site além de favorecer o *trolling*, qualifica também o grau de conhecimento prévio necessário para que o processo chistoso se agregue ao campo lúdico.

As regras e o hábito geral do site são sustentados por usuários que possuem e distribuem a memória institucional. Dada a arquitetura do site, o primeiro instante do surgimento do conhecimento de valor ou da autoria do usuário são imprevisíveis. O número de usuários que testemunham o tópico de valor também é imprevisível. Nem podemos prever quantos destes usuários irão guardar um tópico importante no seu arquivo pessoal, nem quantos estarão presentes em tópicos futuros quando a informação for de novo relevante, nem se estes usuários irão difundir a memória institucional pela difusão memética³⁸ (Manivannan, 2012, tradução nossa).

Freud estabelece também a relação que o cômico tem com o chiste tentando delinear a tênue linha que os separa, e difere o chiste do cômico, apesar de ambos poderem convergir numa determinada situação, o chiste seria produzido e o cômico constatado.

Trazendo a discussão para nosso objeto, enquanto o chiste poderia ser o conteúdo produzido pela inserção anônima, o *lulz*, o *jogo* a reapropriação de uma imagem ou elaboração de um jargão, o cômico seria aquilo que é divulgado, o riso resultante da experiência cotidiana, do relato de um caso familiar ou de alguma celebridade exposta pela identidade persistente.

Enquanto o chiste requer um processo mental de criação ou de compartilhamento, o cômico, a princípio, se dá através do cotidiano, de situações que despertem o riso tal qual uma pergunta inocente de uma criança, por exemplo.

38 Tradução livre

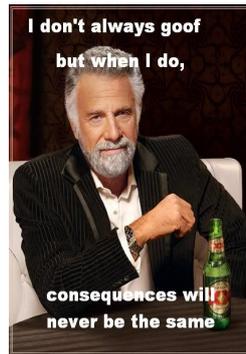


Ilustração 10: Meme *The most interesting man* aludindo ao caso *Jessi Slaguther*³⁹
 Fonte: knowyourmeme

Já no texto sobre o humor de 1927, Freud busca dar um passo além ao que foi dado nos chistes e, já embasado pelo *Além do Princípio do Prazer*⁴⁰ de 1920, ele estabelece no humor um aprofundamento a partir da postulada noção de narcisismo e das relações do Eu, Supereu e Isso⁴¹. É, então, uma expansão do que outrora englobou as relações do chiste e do cômico na economia psíquica. Freud estabelece o humor tanto quanto fazer graça sobre si mesmo ou sobre outra pessoa.

Como os chistes e o cômico, o humor tem algo de liberador a seu respeito, mas possui também qualquer coisa de grandeza e elevação, que faltam às outras duas maneiras de obter prazer da atividade intelectual. Essa grandeza reside claramente no triunfo do narcisismo, na afirmação vitoriosa da invulnerabilidade do ego. O ego se recusa a ser afligido pelas provocações da realidade, a permitir que seja compelido a sofrer. Insiste em que não pode ser afetado pelos traumas do mundo externo; demonstra, na verdade, que esses traumas para ele não passam de ocasiões para obter prazer. (FREUD, 1927/1990, p.86)

O humor seria uma forma que o sujeito, inserido na cultura do mal estar, encontraria através do seu supereu para lidar com as mediações e obrigações sociais impostas ao eu, numa permissão do superego, que responde pelo conformismo às regras civilizatórias, em conceder ao eu uma possibilidade de tripudiar da realidade trágica e insatisfatória.

39 Esta imagem retrata a tênue linha de aproximação entre o chiste e o cômico, a frase *consequences will never be the same* foi popularizada no caso Jessi Slaughter dita pelo pai da garota, motivo cômico de troll enquanto o trocadilho feito envolvendo o meme da imagem, *the most interesting man*, denota o lado chistoso da apropriação de sentido híbrida e multicódigo.

40 Texto onde Freud formaliza os conceitos de repetição e pulsão de morte, como maneiras do inconsciente se realizar catexicamente não só pelo prazer, mas também pelo desprazer.

41 Eu, Supereu e Isso são parte da segunda tópica da obra de Freud e uma reelaboração das relações psíquicas do inconsciente, pré-consciente e consciente.

O humor não depende do outro para se realizar, ao contrário do chiste e do cômico, mas pode também ser compartilhado e ocasionar uma piada. Enquanto o chiste tem uma parcela de agressividade do inconsciente a partir do seu nonsense e da relação com a linguagem e as palavras, o humor seria de uma maior elevação, ao se fazer graça sobre o trágico em si ou no próximo. Ele se coloca com um comportamento rebelde diante das imposições culturais; o humor também cria sentido na cultura humana.

O principal é a intenção que o humor transmite, esteja agindo em relação quer ao eu quer as outras pessoas. Significa: 'Olhem! Aqui está o mundo, que parece tão perigoso! Não passa de um jogo de crianças, digno apenas de que sobre ele se faça uma pilhéria!' (FREUD, 1927/1990, p.89)

O humor diz mais a respeito da experiência individual do anônimo e seu processo de catarse na demonstração permitida pela rede anônima, aquilo que o afeta, que o faz rir e o impulsiona a replicar ou produzir um novo sentido da informação.

O aspecto lúdico da rede anônima, expõe o riso numa zona limítrofe, estabelecendo sua relação entre o senso e o nonsense, entre a rebeldia e a agressividade, entre o cotidiano e o espetacular, características estas inerentes aos processos lúdicos do 4chan, conseqüentemente, inerentes no processo de produção ou reapropriação de sentido no site.

As redes anônimas do ambiente digital permitem a convergência dos temas do humor, do chiste e do cômico de uma maneira que ainda não havia sido elaborada nas produções artísticas ou humorísticas, mas que agora, por estarem ao alcance de todos, possibilitam que se ria, se choque e se produza o sentido. A lógica racional não possibilita a resolução das charadas e reconhecimento memético das produções sem um *insight* (Auerbach, 2012b), sem o descobrimento das regras do jogo que dominam o universo do 4chan e outras redes focadas no anonimato.

O meme como uma linguagem, híbrida e multicódigo, incide sobre o usuário no

posicionamento de cada um em relação ao objeto técnico ou arte, e contém uma parcela de experiência individual intransferível. Logo, o que causa a vontade de disseminar ou mesmo o riso do meme numa pessoa, pode ser completamente diferente numa outra. Joel Birman expõe um ponto que traduz o que estamos dizendo:

O mal-estar e a "infelicidade banal" estavam inscritas na nossa existência, impondo-se a nós como um imperativo incontrolável. Daí por que não poder existir um projeto genérico de felicidade, isto é, que seja amplo, geral e irrestrito, como acreditava o pensamento iluminista do século XVIII, pois aquela estaria na dependência estrita da singularidade de cada economia psíquica (BIRMAN, 2005, p.94).

É neste contexto que encaramos a subversão e expressividade da produção de sentido e seu compartilhamento, a partir da insatisfação com o “mundo real” de identidade persistente do sujeito socialmente inserido, ao passo que a felicidade e o prazer são inscritos na singularidade e na sua maneira de interagir com as regras do lúdico em contraste com o avanço civilizatório.

Para Mello (2009), Lacan adianta que o witz, como um significante novo, transcende o código do discurso habitual corrente, violenta o senso comum, e introduz uma marca pela qual surge no discurso um traço, um "rasgo" (*trait*) de verdade que se procura mascarar. Essas caracterizações são expressas no mundo conectado e carente de sentido dos dias de hoje. O aspecto de driblar a atenção atribuído ao chiste é favorecido pelo anonimato virtual e se apoia no nonsense de forma violenta e muitas vezes agressiva.

Em contraste com a verticalização da razão, temos nas regras do funcionamento das redes anônimas, a disseminação de sabotagens na esfera do irracional, do cinismo, da ironia e do politicamente incorreto, nas vozes e produções técnicas do coletivo mascarado.

A atual espetacularização da sociedade, produz o cômico quando num rasgo entre a identidade e o anonimato, alguma pessoa comum ou celebridade é exposta em situações

reapropriadas pelo *troll*, ou momentos de fato constrangedores da vida comum disseminados em redes, como ocorreu num dos eventos que fundou o movimento ativista *Anonymous*: um vídeo do ator Tom Cruise⁴² vazou na internet; referia-se a uma hipervalorização da Igreja da Cientologia e acabou sendo alvo de piadas e reapropriações lúdicas.

O papel do outro, daquele que recebe a mensagem, na rede anônima é um aspecto que ainda iremos abordar neste trabalho. Já sabemos que o riso e a piada contêm em si um ímpeto de compartilhamento e de competição, mas, em tempos de cibercultura e redes sociais, o caráter de invisibilidade do outro precisa ser melhor explorado, da mesma maneira que a autoria deixa de ser um fator relevante na produção e reapropriação de sentido.

A exclusão do jogo do domínio das grandes oposições entre categorias fortalece a independência do conceito de jogo, mais do que servir de categorização da reapropriação de sentido no 4chan, o lúdico utiliza-se da configuração do ambiente digital anônimo para transparecer as suas formas de expressão que comportam contradições e antagonismos.

As portas abertas pela proliferação técnica e comunicacional, permitiram não só a horizontalização dos meios num sentido político democrático, mas, em contrapartida, uma verticalização da razão, resultado do acesso generalizado à informação, ocasionando uma sobreposição incessante de verdades, uma consequência negativa do processo colaborativo da web 2.0.

Huizinga e demais autores que abordam teorias dos jogos e o 4chan, nos mostram que apesar de estarmos num ambiente novo buscando estabelecer as maneiras de lidar com as formatações de rede pela interface digital, anônima ou não, os pressupostos lúdicos independem do avanço tecnológico em si.

Vivemos uma repetição da lógica lúdica com variações do nível de seriedade de acordo com o progresso da chamada cultura. Mas temos no virtual e principalmente no

42 Vídeo em: http://www.youtube.com/watch?v=UFBZ_uAbxS0

anonimato, a constatação de que os processos lúdicos continuam exercendo poderosa influência mesmo secundarizados pela técnica ou pela organização social.

5 AS REAPROPRIAÇÕES NA FORMATAÇÃO DA INTERFACE DE REDE ANÔNIMA

Tendo estabelecido o processo lúdico, como fundador e constituinte do que viria ser a cultura e a sociabilidade humana, na estrutura primária do nosso objeto, como uma rede anônima e não documental, localizamos um conjunto de regras que implicam na destituição da identidade persistente e a não indexação de dados no ambiente de rede.

Como nota-se, esta destituição que ocorre no 4chan, nos retoma às bases do jogo primitivo, onde as regras culturais e sociais são suplantadas por regras que tendem a responder ao ludismo inerente, a um ideal estético que se realiza em si. Um conjunto de regras ainda não atrelado a nenhum objeto, não configurando uma cultura ou uma relação ideológica, indiciando a transparência primitiva das relações quando reduzidas pelo anonimato.

Esta estética lúdica possibilita um vislumbre de características fundamentais que antecedem qualquer tentativa de culturalização, de perspectiva, da humanidade pelo prisma digital. Quaisquer que sejam as regras envolvidas na interface, elas procedem de um campo além do nosso conhecimento e percepção, procedem de ditames universais e anteriores à cultura humana ou qualquer outra noção relativa que não se finde esteticamente em si mesma. colocando os processos lúdicos como fundamentadores da civilização.

É por meio da proposta lúdica que foi construído um acesso à configuração de base do 4chan, suas regras e interfaces como um ambiente que lida com as consequências de uma supervalorização do não documental e do anônimo relegando a segundo plano certos dados da organização social e cognitiva do homem inserido na rede. Analisar o lúdico em um site da rede como o 4chan nos permite lidar com as nuances da sua própria estética.

Destituídos de determinadas composições de tempo e espaço que mediam a relação entre a percepção mental e o fenômeno, nos propomos a lidar com um aspecto próximo da realidade universal, do paradoxo eminente entre aquilo que é percebido e o fenômeno (SANTAELLA, 1998).

E para prosseguirmos devemos nos posicionar na relação subversiva entre um sujeito e um objeto, o descompasso entre o objeto percebido e a percepção no tocante da reapropriação de sentido e compartilhamento de subversão através do anonimato e da tecnologia de rede. Apostando na relação possível entre a apropriação que ocorre na rede digital como modelo (sintoma) da nossa organização social.

5.1 A SUBVERSÃO NO PROCESSO DA INFORMAÇÃO

A subversão de sentido é uma noção sobrecarregada de redundância, visto que a noção de sentido de acordo com Santaella (1998) é tratada com um grau de instabilidade e de transição, que torna o sentido em nosso viés, sempre subversão, “o signo representa o objeto, por isso mesmo é signo; o signo só pode representar o objeto parcialmente e pode até mesmo representá-lo falsamente, isto é, produzir nele algum tipo de efeito” (SANTAELLA, 1998, p.

39) Ou seja, independente de como decorre a relação entre o signo e o objeto, sempre haverá a produção de algum efeito (sentido, mesmo que a princípio esta produção possa ou não ter de fato um sentido para um terceiro, um referente) e, por isso associamos aqui esta relação paradoxal a um processo de subversão.

Etimologicamente, o verbo subverter deriva do latim *sub* (debaixo) + *vertere* (inverter, dar voltas), tem entre suas traduções, o significado quebrar as regras e esta quebra de regras no campo da informação é possível devido ao habitual desencaixe entre signo e objeto, é uma quebra numa relação dialética mediada por um terceiro elemento. Não haveria subversão se não *existisse*, se não houvesse uma correlação de sentidos e coisas.

Desta forma aproximamos a subversão à dinâmica da percepção, “na junção entre o resultado perceptivo e aquilo que o provoca, há uma diferença, há um descompasso, ou melhor, algo se perde e algo se acrescenta” (SANTAELLA, 1998, p. 22). Entrando alguma coisa no lugar de outra, ocorre a percepção de um signo, e também a subversão entre o signo e o objeto.

Se há sempre uma disparidade entre signo e objeto, se há entre ambos uma diversidade irreduzível, se o signo é uma coisa e o objeto outra, isso significa que podemos ter vias de acesso ao objeto além do acesso que um determinado signo propicia. Às vias de acesso que não dependem daquele signo específico, Peirce chama de experiência colateral, o que, de resto, note-se bem, não quer dizer, de modo algum, acesso imediato, sem a mediação de algum tipo de signo, quer esse signo seja genuíno ou degenerado. Com a experiência colateral, Peirce quer dizer que há garantias de outros tipos de acesso ao objeto que não se reduzem àquele que é dado por um único signo” (SANTAELLA, 1998, p. 47)

No 4chan, por meio da interface anônima, evidencia-se a relação híbrida entre signo e objeto, facilitando a reapropriação de objetos ou de signos produzido e conectados por símbolos e mídias diversificadas, o conteúdo postado é reconfigurado pelas demais relações de código e interações dos usuários. Nestas interações a qualidade do signo é colocada em

jogo pela apropriação simbólica, que pode ir de um signo relativamente genuíno e se atrelar o máximo possível ao seu objeto original até um signo degenerado que se prende ao objeto por uma conexão delicada e bastante específica. Esta variação de conexões são qualificadas pelo conhecimento prévio que se tem do símbolo ou do conteúdo apropriado na subversão.

Além disso, devemos considerar o objeto dinâmico comentado por Peirce, o objeto que escapa ao signo, que existe fora da relação direta entre o signo e o objeto que o determina, no ambiente de redes digitais multicódigos a dinamicidade do objeto é constante. No 4chan a todo momento que um conteúdo é lançado, um objeto, cuja conexão com o signo é perdida, é absorvido como objeto dinâmico e a multiplicidade anônima lhe fornece novos sentidos. Cada ângulo, cada contexto, ironia, ofensa, mentira, se sobrepõe no objeto dinâmico até o momento em que ele é apagado pelos algoritmos de indexação ou anexado em arquivos pessoais.

Os processos de comunicação a partir da produção de informação, da representação que a área faz de si, sempre terão uma parcela de subversão, pois, nunca há uma conexão exata entre uma informação emitida, mediada e recebida. A quantidade de conexões possíveis no processo de comunicação sempre mutaciona em algum grau a informação/dados transmitidos. A observação do processo subversivo é visível na medida em que desconstruímos razoavelmente as múltiplas relações sógnicas na busca do princípio lógico possível e universal. Quanto mais nos desfazemos das conexões culturais e sociais que compõe o cenário perceptual, mais seremos capazes de capturarmos os meios que compõe as múltiplas relações entre signo e objeto. Eis o porque de um objeto técnico das redes digitais, o 4chan, que se posiciona na “periferia” das relações sociais e de significação, ser tão apropriado para o nosso trabalho, se propondo a lidar diretamente com as ideias e a transitoriedade inerente dos objetos e dos signos por meio do anonimato, da apropriação de

sentido e do não catalogamento direto de dados.

A relação do usuário da internet com o arquivamento e a memória também é subvertida no 4chan, pois, enquanto o site em si mesmo não mantém os dados produzidos por mais do que alguns dias⁴³, temos também um amplo catálogo de acontecimentos e “memórias” que moldam a subcultura chan, e que reverberam por todo o ambiente das mídias sociais através dos memes. Os anônimos podem ecoar, parcialmente, o conteúdo perdido na efemeridade, se utilizando de *screen caps* ou por meio dos serviços de sites satélites que reproduzem o conteúdo gerado no 4chan, formando um banco de dados de memes e situações consideradas marcantes ou engraçadas.

Em espaços tão transgressivos, questões normativas como identidade fixa, prestação de contas, sistemas de reputação, leituras convencionais ou processos de rememoração dificilmente se aplicam. A busca da informação é construída como um processo cibertextual independentemente da permanência. Na ausência de arquivos permanentes, a busca de conhecimento cibertextual deve ser complementada pela sensibilidade do usuário. O 4chan pode ser uma colmeia de mentes coletivas descentralizada faltando permanência de identidade e de memória, mas arquitetou a si mesmo em torno da centralizada troca de informação, que é predicada na habilidade dos 4channers de discernir verdade do trolls, um jogo pressupondo *paidia* e enfatizando baseia na capacidade dos 4channers para contar a verdade a partir de trolls, um *paidia* jogo e pressupondo enfatizando agilidade discursiva e conhecimento prático. Este jogo, conseqüentemente, gera material digno de memória, que é coletada por usuários valiosos e disseminada no local para promover e policiar a identidade. Neste esquecido espaço, memória digital tem então retornado para a oralidade, na qual os membros da comunidade confiam em sistemas de memória compartilhada para carregar o passado e inventar o futuro. (Manivannan, 2012, p. 7, tradução nossa)

O elitismo permitido pela maneira de lidar com a memória e o conhecimento adquirido, ocasiona no 4chan um duplo senso de pertencimento. Não sendo excludente enquanto a informação transmitida nunca é suficientemente confiável, mas também não autorizando nenhum anônimo a ser considerado detentor do poder da informação, tratando

43 De acordo com Bernstein et al. A duração média de um tópico no /b/ do 4chan pode ser de 3,9 minutos, a mais rápida expirou em 28 segundos e a mais longa durou 6 horas

todos como ignorantes quanto ao domínio de um suposto conhecimento real. O conceito de *newfag* e o saudosismo dos dias de glória do 4chan (sempre em decadência), de acordo com esta lógica, fortalecem esta barreira ao mundo exterior ao site.

Complementando esta perspectiva, no âmbito das relações de poder e ideologia, temos um outro significado da subversão atrelado ao ativismo e a contestação. Neste sentido, apesar de adequado, o termo subversão costuma ser utilizado sem muitas restrições, dizendo respeito de qualquer levante contra a ideologia dominante e, assim, deixando de fora o aspecto dinâmico e do movimento associado à subversão.

5.2 A CODIFICAÇÃO DE DADOS E A APROPRIAÇÃO DE SENTIDO.

Nas comunicações mediadas por computador e nos ambientes digitais, a rede, a identidade individual e o tempo histórico, demonstram o maior impacto subversivo da produção de sentido, por meio da apropriação feita pelos ambientes anônimos e híbridos como, o 4chan.

Embora aumentem a capacidade humana de organização e integração, ao mesmo tempo os sistemas de informação e a formação de redes subvertem o conceito ocidental tradicional de um sujeito separado, independente: “A mudança histórica das tecnologias mecânicas para as tecnologias da informação ajuda a subverter as noções de soberania e autossuficiência que serviam de âncora ideológica à identidade individual desde que os filósofos gregos elaboraram o conceito, há mais de dois milênios. Em resumo, a tecnologia está ajudando a desfazer a visão do mundo por ela promovida no passado” (BARGLOW apud Castells, 2011 p. 58)

Para tratar do processo de apropriação que o anonimato no 4chan se utiliza para compartilhar sentido, precisamos contextualizar alguns acontecimentos. Nosso ponto de

partida é o desenvolvimento das tecnologias digitais da informação, os mecanismos que surgiram tanto da promoção, quanto da sabotagem destes sistemas.

Com o surgimento da programação eletrônica de dados surgia também a reprogramação, os dados e informações poderiam ser emulados e modificados para executar tarefas distintas de forma mais eficiente. Os primeiros “hackers”, ou aqueles que tentaram subverter sistemas em busca de conhecimento ou benefícios foram os “*phone phreaks*”.

Após a Segunda Guerra, uma companhia de telefone americana mudou seu sistema de ligação longa distância para um conjunto de tons sonoros ativados quando um número fosse discado. Um garoto cego de cinco anos de idade, Joe Egressia, ao assoviar os tons no telefone, derrubou sua ligação. Joe foi o primeiro de uma geração de garotos, a majoritariamente cegos, que memorizavam os sons e barulhos do telefone para manipular a rede de comunicação. Segundo Stryker (2012, p.81), os garotos não faziam isto para conseguir ligações gratuitas, mas pela curiosidade em saber como o sistema funcionava, para se divertir e se livrar do tédio pueril.

A habilidade para controlar e manipular uma rede de comunicação global, quando muito da sua vida é determinado pelas decisões dos pais e outras figuras de autoridade, seria bastante atrativa para qualquer adolescente, era essa diversão ilícita que definiria a motivação de gerações de hackers que seguiriam [...] os *phreakers* foram os primeiros *hackers*, e com a ascensão dos computadores pessoais eles perceberam que as possibilidades de apropriação destas novas máquinas eram comparativamente ilimitadas” (STRYKER, 2012, pp. 81,82, tradução nossa)

Da mesma maneira que o computador, a internet como um sistema de rede e dados, inicialmente fora um sistema desenvolvido pelos militares propositalmente descentralizado para evitar uma possível destruição nuclear em tempos de guerra fria nos anos 50. Gradativamente ao ir se disseminar para os ambientes de pesquisa acadêmica, foi alcançando uma relativa popularização até os anos 80. A maior parte das façanhas e subversões hackers eram distribuídas em *zines*, revistas dedicadas ao assunto e, pelo boca a

boca, autores como Hakim Bey (1985) e Rheingold (1993) foram os primeiros a tratar da comunidade e da ideologia hacker. Obras como o Manifesto Hacker (1986) do *The Mentor*, pseudônimo de Loyd Blankenship, o universo ciberpunk de Willian Gibson (1984), e a revista *Hacker Quaterly* ajudaram a popularizar uma norma de conduta e comportamento entre os interessados pelo tema.

Neste ambiente disseminado pelas tecnologias da informação, um outro movimento relevante precisa ser sublinhado, a decodificação da criptografia estabelecida popularmente pelos *cypherpunks* também nos anos 80, cujo nome tem origem como um trocadilho derivado do *cyberpunk* de Willian Gibson em *Neurmancer* (1984). O termo cunhado por Jude Milhon se refere a um grupo de “ativistas antiautoritários” (STRYKER, 2012) que buscavam a libertação da dominação por meio da rede e de certa maneira anteviram as possibilidades que a web trazia consigo. No Manifesto Cypherpunk, Eric Hughes declara em favor da privacidade:

Desde que desejamos privacidade, nós temos de assegurar que cada partido de uma transação tem conhecimento apenas do que é diretamente necessário para essa transação. Já que qualquer informação pode ser dita, nós precisamos nos assegurar que nós revelamos o mínimo possível. Na maioria dos casos a identidade pessoal não é relevante. Quando eu compro uma revista em uma loja e entrego o dinheiro na mão do funcionário, não há necessidade de saber quem eu sou. Quando eu peço ao meu provedor de e-mail para enviar e receber mensagens, ele não precisa saber de quem estou falando ou o que estou dizendo ou o que os outros estão dizendo a mim, meu fornecedor só precisa saber como passar a mensagem lá e quanto eu lhe devo. Quando a minha identidade é revelada pelo mecanismo subjacente à operação, eu não tenho privacidade. Eu não posso me revelar seletivamente aqui, eu preciso sempre me revelar (HUGHES,1993 tradução nossa)

Com este perfil, os *cypherpunks* mantiveram um grupo de discussão via correio eletrônico a respeito das questões sobre privacidade, anonimato, codificação e criptografia, o

The List. Nestas discussões eles anteviram todo o debate sobre vigilância dos anos 90 em diante, sendo que atualmente o termo cypherpunk se refere a qualquer pessoa que se mobilize com a criptografia como solução para a privacidade, a segurança e a liberdade de informação. Muitos dos cypherpunks estavam (e ainda estão) interessados somente na diversão e não nos ideais políticos da intervenção ativista na rede, mas isto não é um impedimento para que pessoas como Julian Assange (STRYKER, 2012, p. 91), do wikileaks declare a sua relação com o movimento cypherpunk num dado momento de sua vida. Diante de situações como o vazamento de informações da NSA⁴⁴, o *boom* das moedas virtuais com o Bit Coin⁴⁵ e a maneira como o 4chan e outros sites lidam com a privacidade, condenando por meio do *troll* qualquer ato de atenção à identidade individual, vemos o reflexo da cultura cypherpunk se expandindo nos termos contemporâneos.

A respeito do surgimento dos phone phreaks, o que está em jogo na multiplicidade de questões que podem ser recortadas ao falarmos de apropriação e codificação de dados é o papel da propriedade destas informações reordenadas e compartilhadas. Lidamos sobretudo com a propriedade intelectual na rede ao discutirmos os limites de estrutura e ação, estamos esbarrando nas esferas do público e do privado, do direito autoral dos conteúdos reenviados à rede tanto pela criptografia, pirataria ou software livre, quanto pela assimilação dos códigos de outros canais de informação.

Um ambiente que lida estritamente com o anonimato, *for the lols*, e sem um registro estabelecido dos conteúdos, tende a favorecer intervenções diretas sobre o conteúdo produzido e indexado na web além de favorecer movimentos colaborativos como o Anonymous, “não importa de onde você vem, aonde você estudou ou com quem você se parece. É tudo sobre o que você sabe. Para os hackers, a tecnologia da computação elevou o

44 Representados tanto pelo wikileaks quanto pelo caso Snowden

45

campo de jogo e permitiu que eles atingissem um senso de igualdade social dentro do mundo virtual” (STRYKER, 2012, p. 87).

Os processos acolhidos pelo espectro do movimento hacker são um conjunto de normas que condensam características daquele ambiente no dado momento. O hacker e o ativismo são focos de um quadro mais abrangente onde localizamos também o usuário médio da rede, que não tem o arcabouço e a motivação pessoal para se mobilizar, mas nem por isso é mais ou menos alienados pela formatação técnica do meio e pelos processos de informação e apropriação. O que pode ser aferir quando analisamos um caso como o 4chan, são as produções apresentadas sem possuir um acesso imediato ao usuário anônimo que produziu o sentido, estabelecendo um padrão lógico mas difícil de ser nomeado de forma eficiente, que diferencie o usuário com o conhecimento daquele que apenas difunde o conteúdo, ou observa o site (*lurker*).

O processo de reapropriação é tão forte na internet, ou em outras palavras, a destituição da autoria é tão grande que torna tênue a diferença entre o original e a reprodução, o material produzido, seja ele original ou não é reduzido a um produto da subversão do sentido. O mesmo pode ser mais especificado no 4chan através do hábito do *trolling* e da desconfiança generalizada somadas ao anonimato que, de certa maneira são “provas vivas” do reposicionamento da identidade e da autoria no meio virtual.

As tecnologias digitais tem reestruturado não só o espaço da escrita, mas a própria produção de conhecimento. Embora tipicamente caracterizada como linear, estruturada e orientada por argumentos, a verdadeira produção do conhecimento 'sempre foi profundamente intuitiva, um processo afetivamente conduzido de recombinação e reorganização. Práticas como blogs fazem esta prática de DJ do 'remix' ainda mais evidentes"(Nicotra, 262). Esse processo intuitivo e suas tendências para o remix se manifestam em práticas arquivísticas em comunidades como 4chan, frustrando a busca focada de informações" (Manivannan, 2012, p. 7, tradução nossa)

A partir da perspectiva do afeto, na relação entre o objeto percebido e a percepção, retomamos a questão do humor que Coleman (2012) retrata como a tensão resultante do atrito entre o coletivismo e o individualismo no ambiente virtual, funcionando de ponte entre estes polos e, “aumentando o valor do conteúdo racional ao lembrar o usuário que por trás destes gêneros altamente sistematizados existe um indivíduo capaz de discriminar e de criar individualmente” (Coleman, 2012, p. 103).

O senso de humor preenche o espaço entre a informação apreendida e o observador com piadas e brincadeiras que servem tanto para facilitar a disseminação do conteúdo quanto delimitar o conhecimento interno exigido pelos participantes do jogo de subversão. “A brincadeira traz consigo elementos tão díspares de uma forma tal que um padrão aceito é desafiado pelo aparecimento de outro e isso pode ser definido como 'jogo antes da forma'” (Mary Douglas apud Coleman, p. 100, 2012).

O humor no contexto dos ambientes tecnológicos expõe questões relacionadas ao pensamento político, a autoria, individualidade, criação e propriedade intelectual de uma maneira que contrasta e critica o regime dominante (Coleman 2012), ele enquadra tanto o aspecto da modificação, do conteúdo, quanto da própria subversão de poder nos ambientes digitais. O humor age como grande ferramenta psicológica de atuação nos conflitos e reapropriações hacker, servindo como um barômetro do impacto do compartilhamento.

A tensão entre o individual e o coletivo é expressa no 4chan principalmente através do humor pela diferença entre a “internet de vitrine” e o lado marginalizado com a *Deep Web*. As reapropriações expostas na comunidade são endossadas pelo anonimato e estabelecem a dinâmica de funcionamento da rede. Além do humor, outros fatores agem como motivador ideológico, inclusive o tédio, movendo a vontade expressa nestes ambientes por

meio da liberdade anônima. Os sintomas destes processos perceptivos sempre tem algo a nos revelar do funcionamento da rede, pois com a “efemeridade e deleição, criam uma poderosa máquina de seleção ao requisitar o conteúdo que a comunidade quer ver repetidamente postada e potencialmente reapropriado” (BERNSTEIN et al. 2011)

A apropriação de sentido e o compartilhamento demonstrados claramente por meio do anonimato, relegam a identidade persistente e a autoria diante da dinâmica de produção intelectual na rede de informações; como também ocorre com o software livre e os códigos abertos, favorecendo o conteúdo ao invés do proprietário. A hostilidade com que o 4chan trata a individualidade no ambiente virtual só corrobora este posicionamento, fixando suas raízes no espaço de conflito na apropriação entre o coletivo e o individual.

O hacker é relevante em nosso trabalho como caso da apropriação de sentido do objeto e a percepção aí envolvida. As ideologias que permeiam o ambiente hacker inevitavelmente vão criando outras proporções na medida em que a cultura da informação se expande. As questões subversivas que definem o hacker, ao dtrarem da codificação, do anonimato e do humor, se associam ao que é observado no 4chan que se reapropria das produções midiáticas e as traduzem por meio do código (multi), do anonimato e do humor, as compartilhando pelo coletividade. A dinâmica da contradição constrói o 4chan, seja na batalha entre *noobs* e os detentores de conhecimento, entre uma minoria e a maioria, entre o indivíduo e o grupo ou entre antagonistas.

A codificação e reapropriação de sentido do movimento hacker adquirem o propósito neste trabalho de demonstrar o processo de apropriação de sentido, não em imagens sons e textos nos campos da mídia como funciona no 4chan, mas com a própria essência da codificação, a programação de software. De acordo com Gabriela Coleman (2012), durante os anos 70, começaram a se popularizar softwares de computador vendidos separados do

hardware. Por meio da falta de legislação sobre o conteúdo produzido na rede (o software), vários laboratórios de informática nas universidades trabalhavam com programas modificados em relação ao código fonte original. Nesta época a programação de software era tida como um *hobby*, um divertimento, até que no final dos anos 70 começou a surgir as primeiras leis a respeito da propriedade intelectual através da *Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works* (Coleman, 2012, p.67). As patentes ainda eram um tema a parte, o autor não era dono do código, considerado um cálculo matemático. Nos anos 80, as corporações começam a cercear o acesso das universidades aos códigos fontes dos programas vendidos e isso impactou no cenário da programação, conforme é demonstrado por Stallman em “*The GNU Manifesto*”:

Eu considero que a regra de ouro exige que se eu gosto de um programa eu preciso compartilhá-lo com outras pessoas que também gostam. Vendedores de software querem dividir a base de usuários para conquistá-la, fazendo cada um concordar em não dividir os programas com outros (STALLMAN apud Coleman, 2012, p. 68)

A importância do compartilhamento de informação era clara para os maiores entusiastas das primeiras eras da computação, na década seguinte duas vertentes se estabeleceram: as empresas que legalmente se alavancaram pela propriedade intelectual dos códigos e dos programas como exemplo a Microsoft, curiosamente uma empresa que começou no time oposto da situação, e a vertente dos desenvolvedores de código livre que ao serem assimilados pelas grandes corporações inevitavelmente puderam mostrar que as empresas também já estavam usando programas de F/OSS (*free and open source software*) como o Linux, e a rede estava estabelecida. Claro que entre estas vertentes surgem políticas ideológicas de moralização, como a questão da pirataria, mas o nosso foco aqui é o processo de difusão do conhecimento apropriado pelos engenheiros e *geeks* desenvolvedores de códigos. A evolução do escopo de conhecimentos legais adquiridos ao longo do tempo pelos

hackers ajudaram a florescer o cenário mais amplo que o anterior.

5.3 A REDE COMO DIFUSOR IDEOLÓGICO

O software atrelado pelas detentoras do conhecimento: as corporações e universidades começaram a achar seu próprio caminho de apropriação pela rede; enquanto o meio universitário e corporativo mantém seus dados em segredo e publicam para um pequeno grupo restrito, os hackers compartilham seus atos, e soluções livremente impulsionando o software livre e uma metodologia de colaboração e abertura. Castells faz um bom trabalho ao posicionar este tipo de ambiente (de redes) diante das ideologias presentes. Ele considera por exemplo:

O nacionalismo cultural, o fundamentalismo religioso e as comunas territoriais reações defensivas diante da cultura de redes atual, considerando as três ameaças fundamentais, detectadas em todas as sociedades, pela maior parte da humanidade neste fim de milênio: a globalização, que dissolve a autonomia das instituições, organizações e sistemas de comunicação nos locais onde vivem as pessoas; a formação de redes e a flexibilidade, que tornam praticamente indistintas as fronteiras de participação e de envolvimento, individualizaram as relações sociais de produção e provocam a instabilidade estrutural do trabalho, do tempo e do espaço; a crise. CASTELLS, 2003, p. 80)

Tanto os movimentos culturais de luta pelo direito político de minorias ou grupos de resistência não escapam à subversão das redes como um todo, muito menos em ambientes “sem regras” como o 4chan. Temos na história alguns casos também elucidados por Castells sobre situações onde as redes de comunicação foram utilizadas em movimentos terroristas no início deste boom das mídias sociais. Os três casos apresentados por ele são os Zapatistas do subcomandante Marcos, A Verdade Suprema japonesa e as milícias norte americanas. Os três

movimentos bastante distintos, contraditoriamente, apesar de se posicionarem contra a globalização do indivíduo, que levaria a perda da etnia, do corpo e da liberdade respectivamente, são casos que utilizaram da própria mídia para difundir a ideologia. O subcomandante Marcos por exemplo era uma figura ilustre do zapatismo que sempre aparecia nos vídeos com uma máscara escondendo seu rosto e um charuto, aproximando-se das questões do anonimato. Todos foram movimentos que apesar das críticas aos modelos políticos dominantes, recorreram ao poder da mídia e da internet para se difundirem.

Enquanto o ativismo Anonymous mantém uma agenda diversificada, errática e *for the lols*, a apropriação que a internet de maneira geral faz sobre conflitos e crises políticas pelo mundo é merecedora de críticas, como aponta o ativista Sharma sobre a Primavera Árabe, a respeito do cerceamento que o governo egípcio pratica como uma polícia moral da internet. Sharma disse que a quantidade massiva de usuários enviando mensagens pelo facebook estavam fazendo uma revolução no social media e não no Egito, mas nas telas dos celulares e laptops do ocidente (Sharma apud Stryker, 2012, p.124) .

Para alguns a metrificação do impacto ativista nas mídias dos acontecimentos ainda está para ser validado. Movimentos de guerrilha no mundo real e que se utilizam de táticas da virtualidade são sempre importantes de serem observados pelo seu valor e genialidade, nem que sejam observados apenas como um processo catártico do usuário da rede enquanto pessoas reais sofrem e enfrentam dificuldade para se livrar do controle do Estado sobre a internet.

Enquanto as comunidades de resistência, sejam de direita ou de esquerda ou uma minoria, reivindicam a memória histórica e ou defendem a permanência dos seus valores contra a dissolução da história no tempo atemporal e a celebração do efêmero pela cultura da virtualidade real. Utilizam a tecnologia da informação para permitir a comunicação horizontal entre as pessoas e as devoções da comunidade, ao mesmo tempo em que refutam a nova idolatria da tecnologia e preservam os valores transcendentais contra a lógica desconstrutiva de autorregulação das redes informáticas.” (CASTELLS, 2003, p.438)

De acordo com a lógica do 4chan, dentro do ambiente anônimo e no tema da reapropriação técnica, vemos que ele lida diametralmente antagonizando os ideais das comunidades de resistência, uma postura bastante cínica mas verossímil. Discursos de resistência são igualmente apoiados quanto execrados no vale tudo que é o site. O que torna a postura conservadora ou clássica igualmente submetida ao mínimo escopo de regras do jogo de reapropriação do 4chan. Mesmo o braço ativista, o Anonymous não possui uma agenda estratificada servindo apenas como um estandarte ideológico livre para o uso de qualquer usuário, o conteúdo restrito aos hackers se democratizou da mesma forma como se tornou mais simples o acesso a ferramentas de edição e recodificação de conteúdos multicódigos na rede.

Castells faz um interessante trabalho em sua trilogia sobre a era da informação (2003), ao apontar que a instabilidade do ambiente de informações que estrutura as redes proporciona em diversos campos inclusive outrora bem estabelecidos, a crise e a subversão dos estados nações, da identidade e inclusive das oposições e minorias políticas tidas como subversivas. Não só as grandes corporações, mas demais grupos e movimentos urbanos de identidade sofrem o impacto de uma rede de informações digitais que assimila e compartilha o conteúdo produzido, colocando em choque a identidade local ao confrontá-la com as conexões globais, possibilitando o “paradoxo das forças políticas com bases cada vez mais locais num mundo estruturado por processos cada vez mais globais” (CASTELLS, 2003, p 74).

A teia global se funde com as identidades individuais, levando os usuários a produzirem conteúdo exposto em escala global a partir das suas experiências locais, gerando tensão e moldando um perfil específico da cultura de redes que mantém essa dinâmica de agir

sobre os produtos da informação. As comunidades locais enfrentam:

A lógica estrutural desprovida de lugar espaço de fluxos que caracteriza a dominação social na Era da Informação. Reivindicam sua memória histórica e/ou defendem a permanência dos seus valores contra a dissolução da história no tempo atemporal e a celebração do efêmero [...] utilizam a tecnologia da informação para permitir a comunicação horizontal entre as pessoas e as devoções da comunidade, ao mesmo tempo que refutam a nova idolatria da tecnologia”

E tem assim a sua identidade individual construída pela comunidade local colocada em risco como se fossem marcas de produtos subvertidas pelos processos de apropriação. Independente de concordarmos com a perspectiva da dominação informacional ou não e lidarmos apenas com as redes de conhecimento e de percepção, iremos notar mais uma vez o escopo que embasa uma comunidade como o 4chan.

No 4chan existe apenas o intuito de lidar com o conteúdo disponível na rede, seja ele fruto de um dado coletado no ambiente externo ou subjetivo como uma notícia de um acontecimento divulgado na web como também para lidar com as próprias produções que são construídas diretamente na rede. Esta posição é percebida pela forma como o 4chan reapropria, ofende e se faz cínico diante de qualquer movimento ideológico exposto na rede. A “inexistência” de um usuário definido por uma identidade persistente desassocia qualquer conteúdo ou signo da sua relação com o produtor, sendo assim, um militante ideológico será apenas mais um “*noob*” independentemente da sua noção de pertencimento individual e local.

Esta relação interiorizada na rede pode soar redundante mas é o que diferencia os aspectos que formam o 4chan como o anonimato, o compartilhamento, a efemeridade e o humor dos demais movimentos subversivos e ativistas da rede. Um grupo como os 99% e o “*occupywallstreet*” funcionam como uma identidade de resistência que se utiliza da rede e não

como um processo nascido e morrido na rede que não se comprometa com a seriedade, um monstro mitológico e poderoso sem cabeça para ser cortada como é o 4chan. O mais perto da realização do 4chan fora durante o surgimento do Anonymous ao se apresentar nas ruas de todo o mundo se apropriando da máscara do *Vendetta* criada por Allan Moore (1983/1984) criara uma identidade própria que havia começado então a se dissociar do 4chan, iniciado sua codificação pelos perceptos da realidade fora do virtual.

Afinamos com Enzensberger quando ele diz que “o potencial mobilizante das mídias é ainda mais evidente quando usado de forma conscientemente subversiva. A sua presença potencializa o caráter demonstrativo de toda ação política” (ENZENSBERGER, pp. 2003, p. 70/71), mas nos damos a liberdade de adicionar o termo redes quando ele se refere às mídias pois acreditamos que no caso em questão seria uma reapropriação adequada mais pertinente com as problemáticas de quando este livro fora escrito nos anos 70. E a respeito do envolvimento das mídias e das redes de forma direta, os três casos mencionados por Castells são importantes para associarmos as características das redes que formam o 4chan. O Zapatismo do Subcomandante Marcos que através do anonimato de quem ele era na verdade (publicamente ele sempre se apresentava com um cachimbo e uma máscara) e fazia transmissões em vídeo e por computadores para difundir o máximo possível a luta do movimento:

Cada vez mais, as forças revolucionárias do futuro podem ser constituídas e desprovidas de uma identidade nacional particular, que aleguem ter como origem a sociedade civil e incluam grupos e indivíduos agressivos, ardentes defensores do uso de tecnologia avançada para a comunicação, bem como a guerrilha” (RONDFELDT apud Castells, 2003, p. 99).

A milícia Movimento Patriótico americano, que apresentava uma diversidade ideológica enorme, conectada na rede da internet através do que cada subgrupo considerava ser patriótico, desde atentados a bombas, discursos de ódio e religiosos, com limites difusos

mas que comportam múltiplos ideais que expressavam a insatisfação de uma boa parcela do povo americano. E finalmente a Verdade Suprema, seita religiosa japonesa que afirmava preparar o cidadão japonês para o fim apocalíptico da civilização por meio de atentados terroristas, e que surpreendeu a opinião pública com a quantidade de membros da seita que eram pessoas da vida acadêmica e cultural do Japão, pregavam a anulação da individualidade, e através da rede da internet e dadas as infinitas possibilidades de hoje podemos vislumbrar um pouco do fascínio que a seita deve ter causado no período instável da economia japonesa.

5.4 A REDE COMO UM GRAFO

É interessante notar que a rede como um conceito teórico diz respeito de diversas caracterizações diferentes. A primeira caracterização que nos vem a mente é a diferença entre a rede-*network*, *rede de trabalho*, da rede *world wide web*, ou a internet propriamente dita. A internet ainda abre um leque de outras categorias de rede que iremos abordar, mas não devemos esquecer que a internet é um modelo de *network*.

A definição da rede propriamente dita que preferimos considerar aqui é a que aproxima a rede do conceito matemático de grafo, uma maneira de se “especificar as relações entre uma coleção de itens. Um grafo consiste num conjunto de objetos chamados de nós (*nodes*) e um conjunto de elos chamados de linhas (*edge*)” (Easley & Kleinberg, 2009 p.31). Sendo uma conceituação teórica, tanto a teoria de grafos quanto a de redes são hipotéticas e imateriais, independentemente da conexão física entre os objetos notados. Os grafos são tratados por outros pensadores utilizados aqui como Peirce e Lacan, mas a teoria dos grafos aqui

explanada se refere ao conhecimento técnico da Tecnologia da Informação como campo de conhecimento

A compreensão do que leva um usuário da internet a difundir ou se interessar por um determinado conteúdo pode ser então expressa na virtualidade das conexões entre os usuários A, B ou C. Os efeitos destas conexões são formados de camadas sobrepostas de diferentes tipos de rede de acordo com o campo que demanda a formatação de um grafo (Easley & Kleinberg, 2009) como: as redes de comunicação, em que os nós são computadores e outros aparelhos que podem transmitir mensagens e as linhas são caminhos diretos por onde essas mensagens são transmitidas; as redes sociais onde os nós são pessoas ou grupos de pessoas; as redes de informação onde os nós são fontes de informações como hiperlinks ou citações e as redes de contato que pedem a formulação lógica das conexões entre objetos diretamente conectados. Quando falamos da rede digital estamos geralmente sobrepondo diferentes definições de rede apesar da possível leitura da predominância do aspecto informacional das relações.

Categorizar o 4chan de acordo com um grafo demanda um tremendo esforço dada a natureza do site onde a localização dos nodos e conexões desaparece graças a sua interface. Algum tipo de correlação pode ser captada de acordo com as categorias preestabelecidas, mas não encontramos nenhuma que englobe as nuances trabalhadas aqui, a mais adequada aproximação seria por meio do conteúdo apropriado que circula pela web e elimina da questão qualquer traço de anonimato e da efemeridade. Pela via do conteúdo é possível realizar um apanhado da *big data* gerada pelo site por meio das instruções de um API⁴⁶ (de acordo com o 4chan⁴⁷, 50 milhões de pedidos são processados diariamente) conforme fizeram Bernstein et all (2011). Com estes dados reunidos, Monroy-Hernandez (2011) criou esta

46 Interface de programação de aplicativos,

47 <http://www.4chan.org/news>

oferecer à pessoa ou ao objeto A exposição a uma probabilidade que seria muito menor se pudesse contar apenas com seus laços sociais fortes.

Se “os grupos mais próximos e fortes que você pertence são formados por pessoas dispostas a ajudar mas também que provavelmente sabem as mesmas coisas que você” (Easley & Kleinberg, 2009, p. 61), então quando recortamos um ambiente virtual onde o laço social local não faz parte das relações diretas entre membros como o 4chan, estamos lidando com laços que não só se apresentam desconhecidos pelo anonimato dominante mas que também podem aproximar o usuário de conteúdos dos quais ele não teria acesso pelos laços fortes da identidade persistente.

Em se tratando da internet, as relações de afinidade ou de semelhança/diferença que podemos deduzir entre objetos percebidos é incalculável, mas a associação feita entre os signos apropriados no 4chan podem ser apresentados na forma de uma rede de associações. Um conteúdo modificado de seu contexto original ao ser reposicionado na rede ou no 4chan segue o mesmo princípio de um hiperlink e se conecta através da aproximação entre diferentes fatores associativos permitidos pela capacidade criativa e de comunicação do anônimo em questão, propiciando uma situação semelhante a esta:

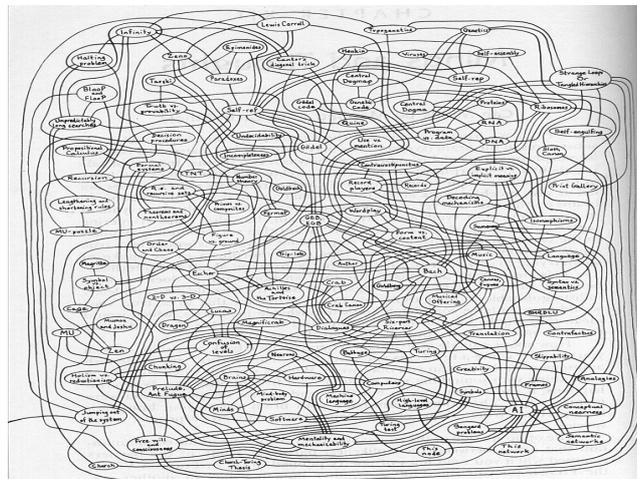


Ilustração 12 – “Parte da rede semântica apresentada por Douglas Hofstadter mostrando as relações entre os conceitos no seu livro 'Godel, Escher, Bach'” (apud Easley & Kleinberg, 2009 p.391)

No 4chan, as relações entre as associações de conteúdo são também de uma grande complexidade, envolvendo códigos híbridos, associações mentais não necessariamente deduzíveis nos posts e, que muitas vezes exigem um conhecimento prévio ou específico daquele acontecimento ou fato sendo elaborado, um exemplo simples disto é esta imagem a seguir que serve como uma pequena demonstração do poder associativo do 4chan ao reunir em um painel uma quantidade grande de postagens apenas para dar parabéns ao desenvolvedor de jogos Gabe Newell:



Ilustração 13: intervenção coletiva dos usuários do 4chan enviando um mural de parabéns pelo aniversário Fonte: Arquivo pessoal

Um meme ou uma apropriação de sentido não é limitado pelo seu formato original, pode ser reduzido e modificado a uma raiz comum que estrutura a rede de associações. Podemos ter um mesmo conteúdo imagético (*template*), onde são inseridas legendas que lhe dão uma nova significação, como podemos ter as mesmas frases ou detalhes que são inseridos em diversas imagens completamente diferentes, mas que carregam em si a mesma referência ao texto ou à imagem. Uma cena clássica do filme *A Queda*⁴⁸ por exemplo, nos permite achar diversas montagens do diálogo original sobre a cena, na qual Hitler descobre que está perdendo a guerra.

Hoje a maioria dos consumidores tem a habilidade de ser produtores, e

48 Mais em: <http://knowyourmeme.com/memes/downfall-hitler-reacts>

os canais de comunicação não mais movem a informação em uma só direção, de poucos para muitos, mas movem a informação pra trás, pra frente e pra trás de novo. Pedacos do conteúdo esfregados contra outros em potes de fusão como Youtube, deviantArt, Tumblr e Reddit. Usuários reeditam seus filmes favoritos, fazem vídeos caseiros de músicas para suas canções pop, e desenvolvem ficção de fã baseados na literatura favoritada. A experiência de consumo do entretenimento agora é só uma parte da diversão. Hoje, nós podemos fazer a diversão nós mesmos e isto não acontece em nenhum lugar de maneira tão dinâmica como é no 4chan.” (STRYKER, 2011, p.89, tradução nossa)

O usuário anônimo, no que diz respeito ao 4chan, cria o seu próprio acervo de links, vídeos, sons e sobretudo imagens salvas no registro do seu arquivo pessoal e pode, associá-los à ideias estabelecidas reutilizando a imagem em diferentes contextos ou debates a partir do conhecimento adquirido pela percepção. Ou reconfigurar o conteúdo e usá-lo de uma forma majoritariamente diferente da anterior para disseminar e propagar um conteúdo subvertido.

Através disso tudo, nós vemos que as redes sociais não simplesmente permitem a interação e o fluxo da informação, mas que estes processos em turno permitem indivíduos a basearem suas decisões no que os outros sabem, e em como eles esperam outros que os outros se comportem em reação (Easley & Kleinberg, 2009, p. 597, tradução nossa).

Este percurso do sentido reapropriado remete à *information cascade* (Easley & Kleinberg, 2009, p. 492), um tipo de grafo que valida a influencia de um ser na tomada de decisão de outro a partir da imitação social do comportamento exibido. Dentro deste processo, temos a Regra de Bayern, que estipula a probabilidade de um acontecimento X acontecer em detrimento da influência do acontecimento Y de acordo com o limite de informações disponíveis sobre o evento onde estas probabilidades podem acontecer (Easley & Kleinberg, 2009, p. 498).

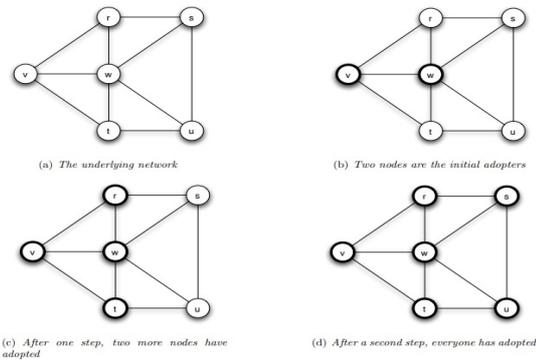


Ilustração 14: mostrando as etapas no compartilhamento da informação em cascata
 Fonte: (Easley & Kleinberg, 2009, p. 492).

A regra de Bayern é importante no contexto do 4chan porque num dos aspectos que podemos recortar, o do anonimato, a influência de um usuário sobre outro não pode ser aferida, então a probabilidade de que o conteúdo associado pela reapropriação seja pouco influenciado ou muito influenciado por outro conteúdo são aproximadas devido a limitada quantidade de referentes que o usuário tem no processo decisório.

Ainda na expectativa a respeito do comportamento do outro - assunto que será elaborado separadamente no capítulo seguinte - inserido na rede, podemos considerar como fator relevante a ignorância pluralística que, de acordo com Easley & Kleinberg, as pessoas tomam suas decisões a partir da preconceção errônea da ação dos outros nós da rede, da mesma forma que ocorre na formação da rede em cascata, o usuário A é influenciado pelo comportamento do outro usuário, B, conectado a ele. Mas esta influência agora é baseada no julgamento mental que ocorre quando o usuário A não tem acesso a muitas informações relevantes sobre o seu interlocutor ou correlato B. Esta situação é muito clara de ser visualizada no 4chan também devido à limitada relação que um anônimo estabelece com outro para além da informação subvertida.

A aplicação breve da teoria dos grafos expande o campo de possibilidades e impossibilidades de análise das redes anônimas efêmeras que se enquadrem facilmente em

teorias das redes, contudo, a longo prazo podemos chegar um dia a estabelecermos um grafo da repetição indutiva e lógica dos eventos observados no ambiente em questão e comparáveis com os grafos e índices que são criados a partir de ambientes naturais e dados históricos passíveis de controle e observação imanente.

5.5 O ANONIMATO COMO EXPRESSÃO SUBVERSIVA DA IDENTIDADES

A relação que existe entre o posicionamento de uma identidade, e o anonimato fazem parte de um conflito histórico na formação da humanidade como a consideramos hoje, a liberdade de expressão, o protesto, a individualidade e a moral são vetores que propiciavam ou delimitavam a demonstração pervasiva de um desejo, uma vontade ou uma ideologia.

O anonimato como também o pseudonimato podem ser considerados diferentes graus de manter a relação de propriedade entre uma mensagem e o seu autor (PALME e BERGLUND, 2012). Antes da imprensa, a história oral não mantinha nenhum *copyright*, as histórias eram passadas na maioria das vezes sem nenhuma preocupação com a autoria (STRYKER, 2012, p.19). Autores de obras célebres inicialmente utilizaram algum grau de anonimato ou do pseudônimo, seja por timidez ou “modéstia” como fora com Lewis Carroll, apelido de Charles Lutwidge Dogdson, autor de Alice no País das Maravilhas; ou para burlar discriminações da época como era muito comum com obras produzidas por mulheres (Stryker, 2012).

Enquanto isso processos legais iam construindo proibições diante de qualquer

forma de anonimato, segundo Cole Stryker, em 1539 na Inglaterra surgiu a primeira lei que obrigava todos os livros a serem aprovados por uma nomeação real, em 1546 as cópias impressas deveriam conter o nome do autor e a data de impressão de cada livro. Em 1663, John Twyn foi esquartejado por imprimir em sua fábrica de impressão um panfleto chamado *A Treatise of the Execution of Justice* onde era escrito que os monarcas deveriam ser responsáveis pelos seus próprios atos. Durante toda a história as variações do anonimato sempre estiveram envolvidas em questões regimentais da sociedade em questão, direitos de minorias e protestos onde o foco na identidade era por demais perigoso para o sujeito civil ou tirava o foco do conteúdo produzido.

Muitas vezes a identidade era preservada em favor do trote, da arruaça e da sátira como era com “As Viagens de Gulliver” e com a obra de Alexander Pope, *Um Ensaio Sobre o Homem*, publicado anonimamente e bastante elogiada por um rival de Pope, Leonard Welsted. (Stryker, 2012, p.24).

Em diversas culturas existe as chamadas Sociedades Anônimas e o segredo de confissão como formas de preservar e não violar a privacidade e o direito individual, por outro lado, em muitos países é vedado o anonimato conforme comentamos em outro momento. Na internet o anonimato “é fixado nos protocolos que servem de base para a rede. Informação viaja em pacotes e quando ela chega do outro lado, não necessariamente diz de onde veio” (Stryker, 2012, p.27).

A segurança do direito ao anonimato nunca é plena no ambiente virtual, o número de protocolo (IP) pode ser rastreado a um local num determinado momento ou requisitado pelo servidor que hospeda os dados.

O pseudônimo na rede virtual apresenta-se como um híbrido entre a identidade e o anonimato completo. O pseudônimo pode ser “mais valioso para se proteger”(Stryker, 2012,

p.169), pois enquanto a rede possui controle a seus dados reais, ela não te associa a um pseudônimo e, a partir do momento em que o segredo do apelido for revelado é possível desenrolar uma teia de anos de dados e opiniões postadas por trás de um determinado apelido.

No 4chan 90% dos dados são postados anonimamente (BERNSTEIN et al, 2011), o restante são feitos a partir de procedimentos como tripcodes e timestamps, enquanto isto a maioria das redes sociais no ambiente digital hoje, como o facebook, twitter e google+, forçam a noção de identidade persistente sobre o usuário, tornando o espaço entre a identidade real e a chance de alguma “panfletagem” virtual mais delimitada e polarizada.

O servidor anônimo mais antigo criado foi o Anon.penet.fri criado por Johan Helsingius em 1992 na Finlândia (PALME e BERGLUND, 2012) e no seu auge teve 500 mil usuários e 10 mil mensagens trocadas por dia, muitos alegavam que era um meio de comunicação entre pedófilos e uma ferramenta para vaziar arquivos secretos da infame Igreja da Cientologia. Helsingius manteve o servidor funcionando até 1996 com o intuito de demonstrar que “sempre há uma solução tecnológica para suplantar a censura” (Stryker, 2012, p. 28,), ou de acordo com Stewart Brand: a Informação não quer apenas ser livre, ela pertence a liberdade” (apud Stryker, 2012, p. 77).

O 4chan foi fundado tal qual como todos os outros sites “chan” criados primeiramente no Japão, baseado no anonimato e no compartilhamento de informações e imagens, o primeiro “meme” de *imageboard*, foi criado no Ayashii World, o Giko-neko, um gato postado em linguagem ASCII com um balão dizendo “vai se 'fuder'”:

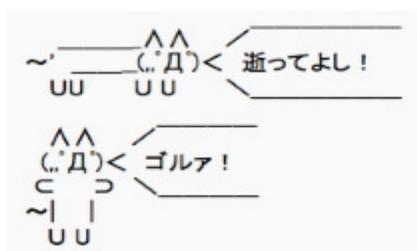


Ilustração 15: Giko Neko
Fonte: arquivo pessoal

Apesar do fundamento anônimo, o 4chan se comporta anonimamente apenas na interface, na interação do usuário com o site, os dados de IP ficam no banco de dados do servidor antes de serem apagados como todo conteúdo que lá é postado. Desta forma o usuário ainda pode ser localizado se for feito o pedido para o provedor do 4chan, ou se pistas locativas forem fornecidas (ex: os dados geolocativos contidos em arquivos de determinadas câmeras fotográficas digitais). O anonimato no 4chan funciona quando estamos falando sobre apropriação de sentido e “de se falar o que se pensa sem consequências, fora isso ele é passível de controle técnico, esta dificuldade de lidar com o anonimato torna difícil compreender estes ambientes:

No entanto, para as pessoas que não querem ser reconhecidas, que não querem ser encurraladas em grupos demográficos, e não querem a hierarquia do prestígio, outros espaços persistem. Estes são os tipos de espaços que foram os progenitores de redes sociais: grupos de discussão, salas de chat, fóruns on-line e canais de Internet Relay Chat. Eles oferecem uma falta de responsabilidade por aquilo que se diz, uma maneira de esconder fatos desagradáveis sobre si mesmo, e uma escotilha de escape imediato se as coisas se tornem muito desagradáveis. Eles oferecem anonimato. (Auerbach, 2012b, tradução nossa)

Na *A-Culture*, descrita por David Auerbach, ele faz oposição ao conceito de Estigma de Erwing Goffman, afirmando que ao contrário da noção de Stigma, o anonimato da *A-Culture* (da qual pertence o 4chan), só pode ser associado através do meio ao usuário num certo nível, depois disso não existe maneira de diferenciar o conteúdo postado, criando um estigma coletivo.

A anonimato favorece três economias no 4chan segundo Auerbach, a economia da ofensa, da suspeição e da irrealidade, estes três fatores caracterizariam o comportamento coletivo do anônimo no 4chan em detrimento da minimização do indivíduo (Auerbach apud Manivannan p.4). Tudo pode ser reapropriado ofensivamente, tornando o conhecimento sobre as normas e percepções do funcionamento do site necessário para não ser vítima da ofensa

infligida; todo conteúdo deve ser percebido com um elevado grau de desconfiança pois a reapropriação de sentido pode ter criado um conteúdo falso ou mentiroso para enganar o leitor; e por fim o faz de conta, a realidade paralela de fantasia e *fan fiction* que impera nos significados do site.

Semelhantes ao 4chan, a internet ainda propicia a formatação de outros perfis de culturações anônimas, como o TOR, *the onion route*, um software conectado ao conceito de *Deep Web*, a internet que tal qual o 4chan leva o conceito de não documentação da rede a um outro grau. Sendo o 4chan considerado o portão da internet do senso comum e da *deep web*.

Podemos observar nele traços característicos de comportamentos anônimos e indexados na chamada deep web através do TOR (The Onion Route), onde transações ilícitas podem ser feitas, distribuição de material proibido e tudo que seja costumeiramente ilegal é acessível a quem tenha o conhecimento técnico e acesso à rede do TOR. Além dele temos o pastebin “A ferramenta nº1 de arquivamento desde 2002” onde qualquer um pode “upar” um conteúdo qualquer que seja e disponibilizá-lo anonimamente a quem quer que queira baixá-lo, lidando com muitas barreiras e questões acerca da pirataria através do braço anônimo. E por fim temos as moedas de transação virtual, como o *BitCoin*, que cria uma espécie de dinheiro virtual e permite que negociações sejam feitas pela rede sem o mínimo de contato identitário e individual pela rede, tudo através de cálculos e algoritmos resultantes de trabalhos como os dos já citados cypherpunks.

6 COMPARTILHAMENTO, ANONIMATO E EFEMERIDADE

Neste capítulo iremos trabalhar com a relação de alteridade inerente nos processos anônimos e efêmeros de compartilhamento no 4chan, o terceiro ponto ou a perspectiva de um suposto outro que interfere na dinâmica do conteúdo exposto na rede do 4chan. E como esse comportamento efêmero aumenta a dinâmica das relações virtuais e refletem as organizações sociais da multidão muitas vezes agressiva e a dinâmica sintomática do indivíduo.

“Focando não na pessoa mas no ato, se torna a única maneira de articular a comunidade: não o troll, mas o ato de trollar, não o palhaço mas a piada. Ao transformar o substantivo em verbo, há um melhor senso da experiência do usuário. Nós encontramos as ações dos outros: outros postando imagens, outros digitando e outros espionando. Esta articulação é essencial pois reforça a alteridade enraizada na experiência da contingência. Mais do que construindo um senso de alteridade em um ser, nós temos ações tanto compartilhadas como únicas; nós temos alteridades num senso plural que é exterior e irreduzível ao *self*. As ações de incontáveis anônimos continuamente empurram adiante os simples binários de você e eu, *self* e o outro, troll e a vítima, do palhaço e da audiência” Knuttila (2011, tradução nossa).

Enquanto a tendência geral da rede e do conteúdo criado atualmente é bastante influenciado pelas redes de contato, os amigos e conhecidos identificados através das redes sociais como o Facebook, Twitter, e LinkedIn.

O 4chan permanece paradoxal prevalecendo as relações anônimas e invisíveis. Apesar do foco no conteúdo e não no autor, o material reapropriado e produzido no 4chan e difundido através da “fábrica de memes⁴⁹”, que o site se caracteriza e é constituído de algum intuito.

49 Numa palestra realizada por Moot em Paraflows Symposium in Vienna ele atribui o 4chan como uma fábrica de memes, e deve isso ao anonimato e a ausência de retenção de dados no site.

Existe uma intencionalidade de recepção que revela a intenção do destinatário do anônimo que publicou o material. Esta intenção pode ser complexa como uma resposta ideológica ou apenas um debate direto sobre um assunto recorrente com um outro anônimo naquele instante.

Não sendo de maneira alguma um processo exclusivo do 4chan, existindo também nas citadas redes e inerente ao próprio psiquismo humano, este senso de alteridade é valioso no 4chan pelo grau de pureza com que ele ocorre, livre do escopo social habitual que é apresentado junto de uma ideia.

Ou seja, no 4chan o conteúdo endereçado “a”, é apenas um conteúdo, sem as cores da identidade individual, do pensamento subjetivo do indivíduo ou da ideologia política do ser. Ao mesmo tempo uma parte do receptáculo destas produções é exposto pela visibilidade do controle (a outra parte cabendo somente à intenção de alteridade do produtor), seja o ataque às celebridades ou aos perfis virtuais que buscam seus quinze minutos de fama e são duramente atacados pelos *trolls* e *haters* no site. Enquanto um alvo como a Igreja da Cientologia recebe todo o furor da manifestação anônima, o interlocutor continua escondido por trás da ausência de uma identidade declarada.

6.1 A EFEMERIDADE É ETERNA E OS MEMES PASSAGEIROS

Os modos de existência online são um dos temas do trabalho de Knuttila (2011) ao comparar o modo de ser que existe nas redes sociais que consideram a responsabilidade sobre o conteúdo e o rastreamento dos dados a um indivíduo quando contrapostos com a

permissividade do 4chan, “você não é apenas responsável pelo momento atual no Facebook, mas através dos arquivos suas comunicações persistem pelo tempo, o que se traduz numa responsabilidade de longo prazo” Knuttila (2011, tradução nossa).

A velocidade com que os dados são postados no 4chan e especificamente no /b/ é muito alta, segundo o estudo pioneiro de Bernstein et al, 2011, a mediana da duração de um tópico é de cerca de 3.9 minutos e 43% dos tópicos não tinham nenhuma postagem. Para Knuttila, esta rapidez e a interface do site fazem com que a informação subvertida e circulante coloque os usuários sempre diante de um novo conteúdo, o material exposto na página pode mudar completamente apenas com uma atualização (F5), possibilitando “um encontro ontológico⁵⁰ com o anonimato que engendra a contingência [...]o anonimato possibilita uma enorme gama de possíveis “ser” num sentido [heideggeriano]” Knuttila (2011) ou seja, enquanto o conteúdo produzido nas redes de identidade individual e persistente lida com um escopo já limitado de opções e determinações temporais o conteúdo no 4chan está aberto a qualquer contingência, não há certo ou errado, nem necessário e nem impossível.

O meme seria a personificação da contingência no processo de subversão do sentido, agindo contra a própria lógica temporal do site e garantindo um registro possível dos acontecimentos e contextos de maneira minimamente inteligível, “unindo um grupo de pessoas outrora dispersos e desconectados, uma recoleta do golfo criado pelo anonimato e pela temporalidade, agindo como um pilar de familiaridade e se sustentando contra o fluxo de postagens, paradoxalmente na lógica do 4chan, agindo como um ato contra o desconhecido Knuttila (2011). A temporalidade e o efêmero denotariam no microcosmo do 4chan, uma outra lógica que persiste por trás das estruturas sociais da rede e da reapropriação, um processo perceptível graças às características únicas do 4chan no ambiente tecnológico de

50 Ontológico no sentido heideggeriano de o ser e o tempo, onde basicamente todas as possibilidades estão em jogo para o “ser”, o momento em que qualquer possibilidade é possível de ser escolhida

sociabilidade.

Se as enciclopédias organizaram o conhecimento humano por ordem alfabética, a mídia eletrônica fornece acesso à informação, expressão e percepção de acordo com os impulsos do consumidor ou decisões do produtor. Com isso, toda a ordenação dos eventos significativos perde seu ritmo cronológico interno e fica organizada em sequências temporais condicionadas ao contexto social de sua utilização. Portanto é simultaneamente uma cultura do eterno e do efêmero (CASTELLS, 2011, p. 554)

Hakim Bey vislumbra a proposta temporal do 4chan, apesar do viés anarquista, quando cunha a terminologia do TAZ (Zona Autônoma Temporária) que se aproxima bastante da mecânica observável no site, um espaço do “faz de conta” como na A-Culture de Auerbach, mas enviesado pela política na visão de Bey que define a TAZ “como uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, de imaginação) e se dissolve para se refazer em outro lugar e outro momento” (Bey, 1985, p.6). E aspirava por um ambiente hoje possibilitado pelos avanços tecnológicos:

Onde e quando existe o mundo da criatividade não-mediada? Se ele pode existir, ele existe, mas talvez apenas como algum tipo de realidade paralela que até agora não pudemos perceber. Onde poderíamos encontrar as sementes/ervas daninhas brotando entre as rachaduras das nossas calçadas desse outro mundo para nosso mundo?” (BEY, 1985, p.69)

A temporalidade do 4chan propicia no não arquivamento, a necessidade de uma nova abordagem para assimilar os dados gerados e apagados, como mais um paradoxo, o meme enquanto conservador da memória institucional tem o seu capital de uso zerado na medida em que se populariza, devido ao elitismo do conhecimento que também ocorre no 4chan. Então quanto mais popular for um meme, mais material de *noobs* ele se torna, quanto mais exclusiva for a referência de um meme, a ponto de exigir que somente aqueles que presenciaram o acontecimento de um determinado fato possam compreender o seu significado, maior será o seu valor dentro da comunidade.

Conseqüentemente à medida que um meme vai se disseminando ele vai alcançando as outras mídias sociais e sendo arquivado nos seus bancos de dados e capitalizados por outras diversas maneiras de apropriação.



Ilustração 16: capitalização sobre as produções meméticas nas famosas sandálias havaianas.
Fonte: arquivo pessoal

6.2 A ALTERIDADE ANÔNIMA

O outro é um conceito que permeia diversos campos e discussões filosóficas e quando nos referimos aqui ao conceito de alteridade, não nos diferenciamos muito da questão básica da rede como a conexão entre dois nodos, a alteridade seria a ideia da existência deste segundo (ou um terceiro) nodo.

É através dessa relação com o outro que se estabelece também o campo das ciências sociais e, ao tratarmos aqui da comunidade do 4chan esbarramos novamente na contradição através da alteridade invisível que o anonimato permite pelo seu caráter subversivo somado ao aspecto de multicamadas do hibridismo virtual.

Nunca há um completo conhecimento das pessoas nestas circunstâncias, mas a expressão única do outro desconhecido revela a si mesmo em algum momento. Alteridade existe, mas ela é difusa: é impossível para eles serem outros que não eles mesmos. A interface anônima do 4chan, elevada pela temporalidade e única pela contingência, apresenta a virtualidade em sua forma total. É um encontro com grupos de estranhos, que podem aparecer e desaparecer sem deixar rastros, uma audiência que não é nem detectada e nem conhecida e um discurso de imagens e textos além do usuário individual e além do controle do usuário individual.(Knuttila 2011, tradução nossa).

Numa outra incursão pela psicanálise neste trabalho, no texto: “O Seminário sobre A carta roubada”, Lacan investiga o conto de Poe “A Carta Roubada” para embasar o seu fundamento teórico estruturalista da obra de Freud. Na obra de Lacan em questão, porém somos apresentados aos contratempos e a investigação do roubo de uma carta de máxima importância por uma pessoa de poder cujo conteúdo supostamente lhe outorgaria mais poderes caso fossem revelados.

Nestes trâmites do conto na investigação do psicanalista e no que concerne ao nosso trabalho sobre o 4chan, a carta roubada é usada para exemplificar a relação do sujeito com o conteúdo simbolizado, com o sentido das coisas, admitindo que a carta tinha um sentido diferente para cada pessoa envolvida no crime, e que todos envolvidos no circuito simbólico da “carta” passam a se apropriar dela em algum grau.

Lacan também aponta para a indiferença do destinatário da carta, exaltando o ponto de que não importa onde a carta foi parar, ela cumpriu seu papel de comunicação, e diante disso ele valoriza a noção do outro, e do “outro do outro, (há de se ressaltar que outro e Outro são conceitos amplamente esmiuçados na psicanálise lacaniana e não cabe aqui nos aprofundarmos nisto). Demonstrando a lógica de um garotinho descrito no conto, exímio jogador de par ou ímpar e que através da sua lógica:

Quando perguntei ao menino de que modo efetuava essa perfeita identificação, na qual residia o teu êxito, recebi a seguinte resposta: "Quando quero saber até que ponto alguém é inteligente, estúpido, bom ou mau, ou quais são os seus pensamentos no

momento, modelo a expressão de meu rosto, tão exatamente quanto possível, de acordo com a expressão da referida pessoa e, depois, espero para ver quais os sentimentos ou pensamentos que surgem em meu cérebro ou em meu coração, para combinar ou corresponder à expressão” (Poe, 2005)

Lacan aproximou-se da noção de Peirce dos grafos e tentou estipular uma fórmula matemática para a repetição do inconsciente, das possíveis maneiras de se calcular as possibilidades futuras de acordo com as pulsões e a lógica do inconsciente. Ao fazer isto, Lacan trabalha com o processo de apropriação de sentido pela simbolização inerente à carta, e com a tentativa de capturar as aleatoriedades pela ação do outro num jogo. É desta maneira que podemos abordar a lógica do outro em consideração no 4chan, seja pela falibilidade do troll que expõe as fraquezas do alvo, ou pelo conteúdo “roubado” e endereçado a um destinatário anônimo apenas na interface como o próprio 4chan.

Então, a carta/letra sobre a qual quem a enviou ainda conserva direitos não pertenceria plenamente àquele a quem se dirige? Ou será que este último nunca foi seu verdadeiro destinatário? [...] Por conseguinte, seja qual for o paradeiro que a Rainha tenha optado por dar à carta/letra, essa carta não deixa de ser o símbolo de um pacto e que, mesmo que sua destinatária não assuma esse pacto, a existência da carta a situa numa cadeia simbólica distinta da que constitui seu juramento. A prova de que é incompatível com este é dada pelo fato de que a posse da carta/letra é impossível de validar publicamente como legítima, e de que, para fazê-la respeitar, a Rainha só poderia invocar o direito a sua privacidade, um direito cujo privilégio fundamenta-se na honra que essa posse derroga, [...] Dizemos “quem a detém”, e não “quem a possui”. Pois fica claro, a partir daí, que a posse da carta/letra não é menos contestável para sua destinatária do que para qualquer um em cujas mãos possa cair, uma vez que nada, quanto à existência da carta, pode voltar à normalidade sem que aquele contra cujas prerrogativas ela atenta tenha lido que se pronunciar a esse respeito. (LACAN, 1966, pp.30/31/32)

É através desta lógica do acaso que Lacan busca estabelecer uma lei de regência sobre a repetição a qual podemos nos utilizar aqui para falar a respeito da noção de outro no 4chan. A cultura da ofensa. “No /b/, efemeridade e deleição criam um poderoso mecanismo de seleção ao exigir que conteúdo a comunidade quer ver repetidamente repostado, e

potencialmente remixado. (BERNSTEIN et al.2011)

A noção de autopercepção, de metacognição é o que define a alteridade dos participantes da chamada “A-Culture” de Auerbach (2012), onde se pressupõe que o criador do conteúdo, ou *poster* possui pleno conhecimento sobre o que ele fala, pois “a memória particular é minimizada em prol da memória coletiva, permitindo e encorajando assim a metacognição daquela memória coletiva e possibilitando a cultura da ofensa, da desconfiança, do elitismo e do faz de conta Auerbach (2012).

O elitismo inerente ao 4chan, assim como as demais culturas definidas por Auerbach, também existe de alguma maneira em outros ambientes de rede, como é o caso do “Setembro eterno” (Stryker, 2011). A internet até os anos 90 era um ambiente extremamente elitizado pela acessibilidade do meio acadêmico, todo ano, no início do ano letivo, os servidores de BBS eram inundados de calouros, *noobs*, sem a menor educação ou etiqueta virtual. Em setembro de 1993, a AOL, American Online começou a oferecer acesso a Usenet garantindo o surgimento dos primeiros milhões de usuários da rede, tornando aquele setembro o setembro eterno que sujou para sempre a boa conduta do ambiente virtual.

Parece claro que a web continua a tornar-se cada vez mais e mais pessoal, auto-enraizadas e estreita. Ao invés de utilizar elementos virtuais básicos da Internet, nós estamos num looping que replica nossas vidas em redes, aberta ao capital e fechada para experimentação. Na verdade, em vez de criar um espelho da realidade, podemos usar esses elementos para facilitar uma cultura da criatividade, da modificação, da dissidência e do discurso livre. Embora existam tentativas no 4chan para superar sua interface, a cultura do anonimato permanece dominante. Através desta interface predominante anônima decorre um sentido profundamente único de contingência e alteridade, que salienta um mundo comum (ações sem crédito, piscina de memes, estados afetivos compartilhados) e, simultaneamente, uma alteridade radical. Ao pensar através não apenas o que é dito, mas de como é dito, nós ganhamos a introspecção de diferentes modos de ser dentro das redes. Podemos não achar o 4chan atraente, mas anonimato e contingência geram rápidas ramificações políticas e éticas. (Knuttila, 2011, tradução nossa)

A noção de alteridade funciona como ignição e relação primeira que estrutura as relações das mídias sociais persistentes, em maior ou menor escala e de acordo com a interface particular de cada site, temos um tipo de comportamento atrelado. No 4chan, graças ao anonimato e a efemeridade, temos a força do humor e da apropriação de sentido, como o próprio criador do site diz, 4chan não gera lucro algum pelo conteúdo, mas o capital de conhecimento difundido a partir de sua interface é valioso e percebido em toda a rede.

6.3 O 4CHAN E O ANONIMATO COMO BASE DE DADOS

O ambiente complexo do 4chan torna dificultoso a captura de sua essência empírica, a velocidade e a dinâmica do site é tão grande que um quadro diagramado pode ser completamente diferente de outro na mesma linha temporal. Entretanto vivemos num ambiente onde a urgência da identidade persistente e do controle se fazem valer pelo capital investido, uma rede virtualmente multibilionária como o Facebook não só oferece recursos financeiros como também influencia interfaces e relações de identidade. Mark Zuckerberg afirmou certa vez que ter “dois perfis virtuais era uma falta de integridade⁵¹”, sua irmã disse que “o anonimato tem que ir embora da rede⁵²”.

Em 1995, Mikael Berglund (apud Palme) gravou todo o conteúdo da Usenet de Setembro em 1995 e randomicamente selecionou mensagens de pseudônimos e as colocou passando pelo anon.penet.fi, os dados mostraram que 30% eram discussões sobre variados assuntos, 23 % eram propagandas, 16% eram perguntas, 13% textos, 9% eram de teste, 3,7% eram imagens na maioria pornográficas, 0,\$ eram sobre software e 4% eram inclassificáveis.

Ambientes paradoxais e influentes como o 4chan não só servem para compreendermos aspectos das relações e comportamentos humanos no ambiente virtual a

51 <http://www.michaelzimmer.org/2010/05/14/facebooks-zuckerberg-having-two-identities-for-yourself-is-an-example-of-a-lack-of-integrity/>

52 http://www.huffingtonpost.com/2011/07/27/randi-zuckerberg-anonymity-online_n_910892.html

partir de uma lógica em comum mas também servem de bandeira ideológica de contracultura. Analisar este tipo de dado produzido no duelo entre o visível e o invisível pode ser sempre prolífero. Neste sentido, é importante relatarmos o pioneiro trabalho de Bernstein et al, no MIT, que em 2011, coletaram mais de 5 milhões de posts durante duas semanas de arquivamento pessoal de tudo que era gerado no 4chan.

Amparados também pelas definições de efemeridade e anonimato, eles definiram categorias para uma coleta de informações da big data gerada pelos algoritmos de análise.

| Tipo | Porcentagem | Descrição | Exemplo |
|--------------------------------------|-------------|--|---|
| Temático | 28% | Definindo um tema, geralmente com uma imagem de exemplo | ITT (<i>In This Thread</i>) – neste tópico, só postamos coisas que nos fizeram chorar de rir |
| Conteúdo compartilhado | 19% | Oferecendo conteúdo para a comunidade apreciar ou criticar | Este cara é um herói: link |
| Perguntas, conselhos e recomendações | 10% | Perguntando por sugestões, ou por conselhos geralmente íntimos | Olá / b / recentemente eu estive saindo com uma menina, nós dois estamos na faculdade. Eu passo a noite na casa dela o tempo todo e nós nos beijamos e etc. O problema é que ela acabou de terminar com seu ex [...] e eu sei que ela ainda gosta dele. Eu realmente gosto dela, mas eu não sei o que fazer, então o que fazer / b /? |
| Compartilhando informações pessoais | 9% | Compartilhando ou pedindo informações pessoais | “Este sou eu vestido formalmente e parecendo brilhante e estes são os <i>fags</i> sentados e me observando” |
| Discussão | 8% | Chamando pessoas para debates e discussões | Olá anônimos, estou |

| | | | |
|------------------|----|---|--|
| | | | jogando <i>League of Legends</i> , alguém aqui também joga? |
| Pedindo um item | 8% | Pedindo informações sobre algo debatido ou senhas para sites pagos | Alguém tem uma imagem daquele tanque do Star Wars com a suástica photoshopada? |
| Pedindo uma ação | 7% | Com a intenção de conseguir alguma atitude na vida real ou ameaçar algum outro site | Faça um grupo chamado “[nome] é legal no facebook”. Façam isso <i>faggots!</i> |
| Meta | 5% | Discutindo o /b/ ele mesmo | Eu sou novato e queria saber se eu preciso de uma carta de recomendação dos veteranos? |
| Outros | 6% | Impossível de ser categorizado | |

Quadro 2: Tabela de tipologia de conteúdos pela sua frequência de aparição no /b/
 Fonte: BERNSTEIN et al

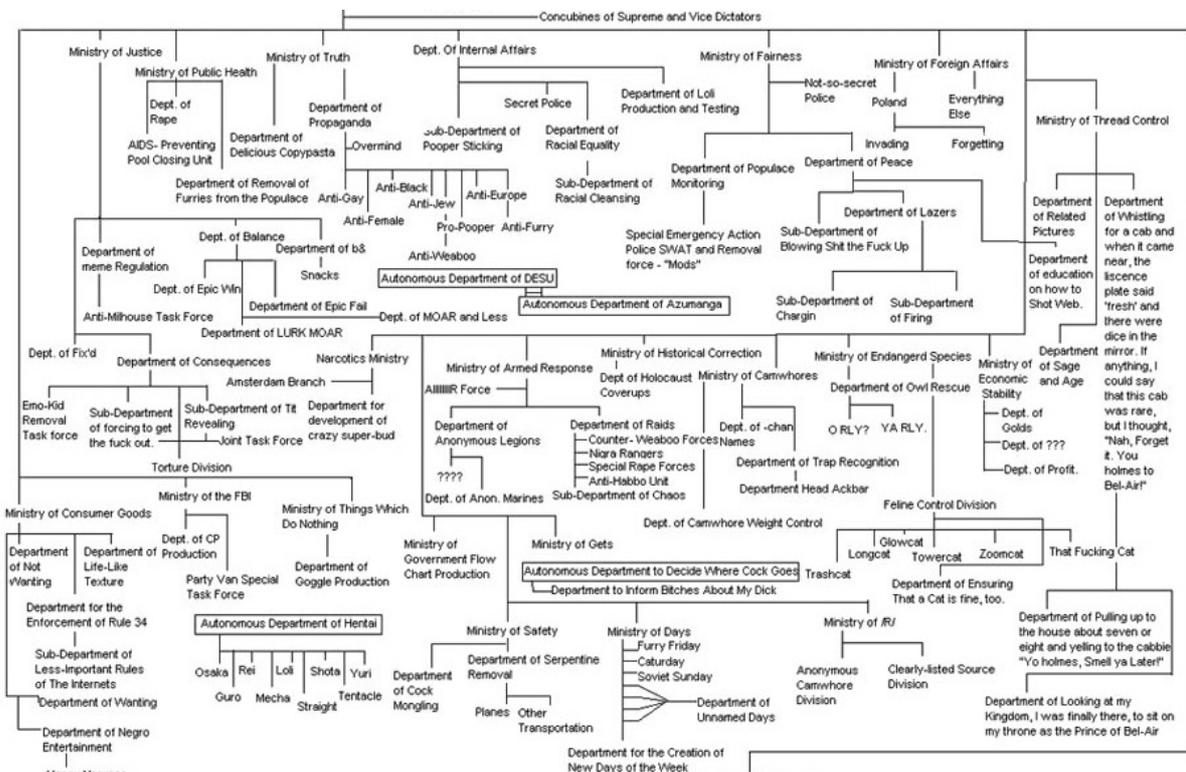


Ilustração 17: Estrutura do 4chan feita de brincadeira por um anônimo.
 Fonte: Canopycanopycanopy

A utilização dos dados produzidos e captados por algoritmos de pesquisa no 4chan exigem um trabalho de desvendamento da interface do site, como podemos notar nestes 2 casos apresentados acima, o extenso trabalho de Bernstein et al no MIT buscou congelar um frame de tempo na atemporalidade do 4chan, enquanto que a tabela feita apenas por diversão por algum usuário anônimo buscou de forma jocosa apontar toda a estrutura jocosa do site. O importante neste tipo de pesquisa é que não devemos considerar informações menos oficiais como irrelevantes, pois estamos lidando com um ambiente que se apropria e cujo aspecto da desconfiança e da brincadeira se mesclam à seriedade efêmera das informações que inundam o /b/ e o 4chan.

Considerarmos a perspectiva de um terceiro olhar não inserido objetivamente na interseção de anônimos permite que divaguemos a respeito das infinitas possibilidades de compreensão e percepção das ocorrências dentro da arena do 4chan, e isto é uma oportunidade única, buscar em meio a contradição cínica e invisível a produção do conhecimento camuflado no anonimato e na efemeridade passageira.

7 CONCLUSÃO

Iniciamos nossa conclusão com uma entrevista feita com Nishimura, criador do *2channel*, em 2003 pela *Japan Media Review* (apud Stryker 134, 2011, tradução nossa):

Q: Por que você decidiu usar o total anonimato, nem mesmo exigindo um nome de usuário?

R: Porque entregar informações sem correr nenhum risco é muito importante para nós. Existe muita informação confidencial ou secreta espalhada pelo Channel 2. Poucas pessoas postariam este tipo de informação correndo riscos. Além disso, pessoas só podem realmente discutir algo quando elas não se conhecem.

Se existe uma ID anexada a um usuário, a discussão tende a se tornar

um jogo de críticas. Por outro lado, sob o sistema do anonimato, mesmo que sua opinião/informação seja criticada, você não sabe com quem se irritar. Além disso, com a ID de um usuário, aqueles que participam num site por muito tempo tendem a ganhar mais respeito e autoridade, e isso torna difícil para um usuário concordar ou discordar deles. Sobre um perfeito sistema anônimo, você pode dizer, “isto é chato”, se aquilo realmente é entediante. Toda informação é tratada por igual, somente um argumento bem feito irá funcionar.

Essa entrevista demonstra com clareza o que dissemos a respeito das redes sociais anônimas a partir do caso do 4chan. Na medida em que a informação vai se horizontalizando, o discernimento entre emissores e receptores perde o valor de capital, o processo de distinguir o verdadeiro do falso também modifica-se diante do fluxo de informações na rede.

Ao invés de tentar convencer a comunidade acadêmica da necessidade dos espaços anônimos e de publicização multilateral da informação, estamos apenas indicando que esse processo não é uma necessidade e, sim, uma inevitabilidade.

O cenário dos ambientes de sociabilidade virtual, os fóruns, comunidades, chats, IRC, ambientes colaborativos ou pela *onion route* (TOR) variam significativamente, mas o valor da informação neles contidos é agregado à plasticidade desses processos de adaptação e remodelamento dinâmico das redes virtuais.

O valor agregado ao anonimato, à efemeridade e à apropriação de sentido deixam transparecer a humanidade inserida nos algoritmos e APIS de controle da rede. O humor, o troll, a criação coletiva têm mostrado seu valor ideológico, sintomático e de capital criativo, mobilizando pessoas ou expondo características da sociedade em rede ou se preferirem, tendências culturais, que indicam um direcionamento a processos de catarse na subversão, apropriação e compartilhamento de sentido.

A rede social, enquanto possibilita a manipulação individual da técnica, abre espaço para a voz de indivíduos invisíveis na multidão, criando um espetacular confessionário moderno de sublimação.

A perspectiva lúdica inerente ao nosso trabalho fomentou a estrutura desses processos de base que regularizam o funcionamento do jogo, antecipando todo o desenvolvimento da chamada cultura e estabeleceu as regras algorítmicas e de interface: através das regras, ocasionamos os jogadores.

O pragmatismo, um método dos métodos, que não abarca qualquer tentativa de incorporação, permitiu-nos uma segurança maior em utilizá-lo lado a lado de teorias mais recentes e autores cujo pensamento fosse mais objetivo do que teórico demais para o ambiente da academia. À luz do pragmatismo de Peirce, encontramos um fundamento metodológico tremendo que nos possibilitou captar flashes do fenômeno percebido sem que a recorrente celebração agnóstica da tecnologia arrastasse-nos corredeira abaixo.

O foco metodológico do pragmatismo organiza o pensamento do pesquisador e conserva-o ancorado mesmo quando longe de outros pontos da obra de Peirce, possibilitando-nos ampararmos de ferramentas teóricas que nos mantenham atentos para não cairmos no velho problema da indução, o risco generalístico do teste.

Nos diversos níveis de identidade, anonimato e pseudonimato coexistentes na rede, ao lidarmos tão de perto pelo 4chan, vemos a matéria bruta de uma tendência de organização, um grafo suposto, como os níveis identitários comportam-se em sua sofisticação. A reapropriação de sentido e a efemeridade colocam todo o conteúdo incalculável das redes nas mãos dos anônimos, livres e sem senso de propriedade autoral para produzirem o “que quer que”.

A suposição de um público receptor/propagador, sujeito da alteridade de tudo aquilo que é postado, seja pelas fatídicas “indiretas” e os factoides trolls tão comuns em redes persistentes, cria uma ponte de associação quanto ao comportamento em diferentes tipos de socialização e aquisição de conhecimento pelas redes, revelando a possibilidade do que viria a

ser o espectro do desvelamento do anônimo. O usuário do facebook e das redes identitárias é importante para o ponto de vista anônimo por indicar um perfil antagonizado de comportamento quanto ao anonimato.

Como processos indicativos da nossa subjetividade, a distância entre o real e o 4chan torna-se menos relevante, a mistura híbrida de reapropriações permite-nos focar apenas no fluxo dinâmico. Dessa forma, afirmo que, se a técnica cria a civilização ou se a civilização cria a técnica, o que nos interessa são os resultados dessas duas possibilidades que se autorrealizam e aqui chamados, dentro da percepção humana de sintomas. Mas, universalmente dentro de um padrão complexo do qual, ainda, estamos arranhando a superfície e talvez seja este o nosso limite.

Constituímos, assim, nosso percursopelos três estágios nomeados no princípio desse projeto, a saber, o lúdico como categoria das arestas e do surgimento primevo da indeterminação de um percepto. Entre o objeto percebido e o sentido, pudemos constatar por meio do anonimato e da efemeridade, os processos subversivos da reapropriação de sentido através das relações entre objetos dinâmicos. Já a intenção e normatização da alteridade permitiram a implicação de um terceiro elemento na relação entre o signo e o objeto, um terceiro elemento suposto e capaz de ditar o fluxo do compartilhamento e sintomatização expressa na rede digital, de ditar a economia criativa e subversiva corrente.

O ideal estético de que nos apropriamos como o *Summum Bonum*, resgatado na lógica da rede anônima, efêmera e traduzida pelo humor, é o da contradição, do rasgo; um ideal sem ideal que não se limita mais ao belo ou ao deleite do que é bom ou justo, ultrapassando a noção humana do admirável ao desnudar semelhanças trágicas e cômicas da cruel subversão dinâmica na rede, com acontecimentos separados pela tênue e antiquada linha entre o real e o virtual. O ideal estético que encontramos no 4chan, agrega tanto ações, razões

e sentimentos, como os seus antagonísticos. A divergência, a subversão são ranhuras que possibilitam induzirmos uma lógica do conhecimento universal ao usuário, ao sujeito dividido e estilhaçado pela ubíqua rede digital, primordialmente quando esta manifesta características anônimas em si, de compartilhamento entre si, efêmeras na in/finitude do tempo.

No Japão, berço da cultura chan, existem duas expressões: *honne* (本音) e *tatamae* (建前), que indicam os verdadeiro sentimentos e vontade interiorizados na pessoa (*honne*), e o comportamento esperado pela sociedade (*tatamae*). Ambos os termos não costumam caminhar lado a lado e raros são os casos em que coincidem a vontade individual e a da sociedade. Curiosamente, ao contrário da associação com falsidade e enganação vistas por meio deste comportamento pelo ocidente, no Japão essas expressões são tidas como uma forma honesta de lidar com as adversidades. Sendo assim, não é de se estranhar que um ambiente tão divisor entre o que se deseja daquilo que se é esperado socialmente, floresceu determinados ditames dos ambientes virtuais anônimos dos *chans*. Onde o comportamento apresentado anonimamente permite uma conjunção do *honne* e *tatamae* num ambiente híbrido e contraditório de reapropriação de sentido como a internet e as redes anônimas.

A proposição triádica dos capítulos (4, 5 e 6), direcionou-nos a um cercamento ideal para os nossos objetivos; cobrimos os pontos considerados relevantes ainda no começo do projeto e esperamos que se encontre aqui um material coeso, com toques de contradição, capaz de representar um movimento lógico replicável nas estruturas das redes digitais e suas interfaces. As regras, sejam de ambientes virtuais passíveis de algum grau de controle por meio do rastreo de perfis de usuários, *ads e cookies*, validam tanto o anonimato, quanto o compartilhamento e a apropriação de sentido. Elas possuem robustez em sua validade, não servindo apenas aos parâmetros de regulação onde a interface de uma determinada rede é construída, mas antecipando as diversas relações algorítmicas possíveis no escopo da rede

digital.

Acreditamos, também que não negligenciamos a percepção e a produção de conhecimento diante de subjetivismos particulares; a democratização da informação como é exposta em meio a todo o elitismo cínico do 4chan, impossibilita o uso de casos que destoem como únicos e não representativos da comunidade.

A “memeocracia” remete-nos a um termo bastante debatido e delicado em nossas terras, a “meritocracia” que pode, claramente, ser vista nesses ambientes de interface anônima. Em contrapartida, o mesmo não ocorre no twitter, por exemplo, onde a rede, amplamente fundada pela confiabilidade no “nome e sobrenome” do usuário, o ilustre “você sabe com quem está falando?” não passa de um troll ou uma futura vítima de troll em ambientes anônimos.

Que esses processos encontrem sempre uma via sublime de realização nas redes e que o valor do dado não objetivamente rastreável, do não visto e do não dito, sejam incorporados na lógica do pensamento comunicacional.

Em fevereiro de 2003, conforme relata-nos Slavoj Zizek (2011), Collin Powell fora fazer uma conferência na ONU a respeito do anúncio da invasão ao Iraque. A delegação americana exigiu que a enorme reprodução da Guernica de Picasso, localizada atrás do pódio de palestras, fosse coberta. O medo de gerar os tipos errados de associações causou, num dialeto lacaniano, o “retorno do objeto suprimido” ou o popular *Streisand Effect*⁵³. Nesse nosso trabalho a respeito do 4chan, pudemos explorar um pouco a exposição e o poder do não dito, da informação velada, do factóide e do seu peso de ferro numa sociedade que tende ao informacional.

53 É um fenômeno da Internet onde uma tentativa de censurar ou remover algum tipo de informação se volta contra o censor, resultando na vasta replicação da informação. Exemplos de tais tentativas incluem censurar uma fotografia, um número, um vídeo, um arquivo ou um site. Ao invés de serem suprimidas, as informações rapidamente recebem uma extensiva publicidade, sendo largamente publicadas em diversas outras fontes e sites de relacionamentos, intensamente procurada em buscadores (como o Google) ou distribuídas em sites de partilha de arquivos. (wikipédia)

E nesse sentido, as comunicações sociais deveriam desalienar-se no campo das Artes e da Tecnologia da Informação e buscar um processo de curadoria que permita observar, investigar e difundir esses novos processos do trato da informação, sendo capaz de administrar o conteúdo, não mais restrito à elite jornalística. Buscando maneiras pertinentes para lidar com processos primários, anônimos, influentes e maliciosos como o 4chan e, conseqüentemente com a insurgência de “noticiadores” individuais, produtores usuários, frutos não mais da academia mas da acessibilidade e conhecimento técnico.

A chance de explorar o 4chan, não como usuário mas como pesquisador dele, faz-nos ver o site e sua contracultura com um outro prisma, um verdadeiro processo de mineração que acreditamos ser capaz de nos oferecer pistas de alguns dos vazios teóricos presentes na fluidez técnica da atualidade e, ainda, permite-nos a coleta de comportamentos e organizações colaborativas espontâneas que, numa certa ingenuidade, constroem uma vitrine imagética de tendências e opiniões tão obscuras e íntimas que, dificilmente, conseguiríamos acessá-las pelas vias tradicionais de comunicação. Um estudo de *branding* ou de mapeamento epidemiológico deveriam levar mais em consideração os ambientes efêmeros e anônimos como o 4chan que, de tão peculiar, revelam-nos possibilidades contidas naquela parcela invisível de usuários apropriando-se do que se pensa e de como se deve agir no mundo contemporâneo.

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUERBACH. David. (2012a) Anonymity as culture case studies. Disponível em: <http://canopycanopycanopy.com/15/anonymity_as_culture__case_studies>. Acessado em setembro de 2012.

_____. David. (2012b) Anonymity as culture: treatise Disponível em:

<http://canopycanopycanopy.com/issues/15/contents/anonymity_as_culture__treatise>
Acessado em setembro de 2012.

BERNSTEIN, Michel S. et al. 4chan and /b/: An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community. Disponível em: <<http://projects.csail.mit.edu/chanthropology/4chan.pdf>>. Acesso em 14 de agosto de 2012.

BERGMAN, M. **White Paper: The Deep Web: Surfacing Hidden Value**. Disponível em <<http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=jep;view=text;rgn=main;idno=3336451.0007.104>>. Acesso em 4 de janeiro de 2013.

BEY, Hakim. TAZ: Zona Autônoma Temporária. Digitalização Coletivo Sabotagem: Contra-Cultura. Publicação original 1985.

BIRMAN, Joel. Frente e verso: o trágico e o cômico na desconstrução do poder. In. Seria trágico... se não fosse cômico humor e psicanálise. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2005.

CAILLOIS, Roger. Man, Play and Games. Chicago: University of Illinois Press, 2001.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

_____, Manuel. O Poder da Identidade. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

_____, Manuel. Networks of Outrage and Hope. United Kingdom, 2013.

COLEMAN, Gabriela. *Anonymous: From the Lulz to Collective Action* In Mediacommons. Disponível em: <<http://mediacommons.futureofthebook.org/tne/pieces/anonymous-lulz-collectiveaction>> Acesso em: 23 de abril de 2012.

_____, Gabriela. Coding Freedom. New Jersey. Princenton University Press, 2013.

COMER, Douglas. Internetworking with TCP/IP: Principles, Protocols and Architectures. New Jersey. Prentice Hall, 2005

DAWKINS, Richard. O Gene Egoísta. São Paulo. Cia das Letras, 2007.

DENSHA OTOKO. Direção Shôsuke Murakami. Tokyo, Fuji Television Network, 2005. Formato AVI (101 min).

DIBBEL, Julian. Mutilated Furies, Flying Phalluses. In. Revista Wired. Disponível em: www.wired.com/gaming/virtualworlds/magazine/16-02/mf_goons. Acesso em 25 de novembro de 2012.

DONATH, Judith. Identity and Deception. Disponível em <http://smg.media.mit.edu/people/Judith/Identity/IdentityDeception.html>. Acesso em 5 de janeiro de 2013

DOUGLAS, Nick. What The Hell Are 4chan, ED, Something Awful, And “b”? In: Revista Gawker. Disponível em: www.gawker.com/346385/what-the-hell-are-4chan-ed-something-awful-and-b. Acessado em 25 de novembro de 2012.

EASLEY, David & KLEIBERG, Jon. Networks, Crowds, and Markets: Reasoning about a Highly Connected World. Cambridge. 2010.

ENZENSBERGER, Hans Magnus. Elementos para uma teoria dos meios de comunicação. São Paulo. Conrad Editora, 2003.

FOROUZAN, Berhouz A. Data Communications and Networking. Higher Education, New York, 2007.

FREUD, Sigmund. (1905). Os chistes e sua relação com o inconsciente. Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. VIII Rio de Janeiro: Imago, 1990.

_____, Sigmund. (1927). O Humor. Edição Standart Brasileira das Obras Psicológicas Completas, v. XXI. Rio de Janeiro: Imago, 1990.

GUARNACCIA. Matteo. Coletivo Baderna: Provos. São Paulo: Conrad Editora, 2002.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. Multidão: Guerra e Democracia na era do Império. São Paulo: Record, 2005.

HUGHES, Eric. Manifesto Cypherpunk. Disponível em: <http://www.activism.net/cypherpunk/manifesto.html>. Acessado em 14 de outubro de 2013

HUIZINGA, Johan. (1938) Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph 2009.

_____, Henry. *"Why So Socialist?": Unmasking the Joker*. In henryjenkins.org Disponível em http://henryjenkins.org/2009/08/unmasking_the_joker.html Acesso em 10 de abril de 2012. Publicado em 2009.

JOHNSON, Steven. Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

KNUTTILA, Lee. "User unknown: 4chan, anonymity and contingency" Revista: First Monday. Volume 16 n.10 de 3 de Outubro de 2011. In http://yorku.academia.edu/LeeKnuttila/Papers/1017980/User_Unknown_4chan_anonymity_and_contingency. Acessado em 28 de junho de 2012.

LACAN. Jacques. O Seminário sobre a Carta Roubada. In: Escritos. Rio de Janeiro. Zahar Editora. 1966

_____. Jacques. Função e campo da fala e da linguagem. In. Escritos. São Paulo: 1966.

LATOURE, Bruno. Reassembling the Social. In. <http://dss-edit.com/plu/Latour_Reassembling.pdf>. Acesso em: 14 julho 2012.

_____, Bruno. (2006) Como terminar uma tese de sociologia: pequeno diálogo entre um aluno e seu professor (um tanto socrático). In. Cadernos de campo, São Paulo, n. 14/15. Disponível em <<http://www.bruno-latour.fr/sites/default/files/downloads/90-DIALOGUE-POR.pdf>>. Acesso em: 10 julho 2012.

_____, Bruno. Jamais fomos modernos. Rio de Janeiro. RJ. Novas Fronteiras, 1994. In<http://www.miriamgrossi.cfh.prof.ufsc.br/pdf/latour_jamais.pdf>. Acesso em: 14 julho 2012.

LUDLOW, Peter. WikiLeaks and Hacktivist Culture. In thenation.com Disponível em: <<http://www.thenation.com/article/154780/wikileaks-and-hacktivist-culture>> Acessado em 20 de abril de 2012. Publicado em outubro de 2012.

MANIVANNAN, Vyshali. Attaining the Ninth Square: Cybertextuality, Gamification, and Institutional Memory on 4chan. Disponível em: <<http://www.enculturation.net/attaining-the-ninth-square>>. Acessado em 15 de setembro de 2013

MCLUHAN, Marshall. [1964] Os meios de comunicação como extensões do homem. Rio de Janeiro: Cultrix, 2006.

MELLO, Roberto. Chistes em Lacan. Disponível em <http://www.cepiapsicanalise.com.br/artigos_detalhe.php?art_id=14>. Acessado em 20 de julho de 2012.

MORIMOTO, Carlos E. (2007) Redes para Iniciantes. Disponível em: <<http://www.hardware.com.br/tutoriais/redes-iniciantes/>>. Acessado em 23 de julho de 2013.

PALME, Jakob; BERGLUND, Mikael. (2012) Anonymity on Internet. Disponível em: <<http://people.dsv.su.se/~jpalme/society/anonymity.html>> Acessado em 14 de agosto de 2013

PEIRCE, Charles Sanders (1931 – 1958). Collected Papers. 8 Vols. Cambridge. Harvard University Press.

PERUZZO, C. M. K. Observação Participante e pesquisa-ação. In: BARROS, Antonio e DUARTE, Jorge (Org.). Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação. São Paulo: Atlas, 2010. p. 125-145.

PIMENTA, F. Comunicação multicódigos e pensamento mutante. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2013, no prelo.

PIMENTA, F. Pragmatismo: referência epistemológica para ciberativistas?
In FERREIRA, Jairo. Cenários, Teorias e Epistemologias da Comunicação. Rio: E-Papers, 2007

POE, Edgar Allan. A Carta Roubada. Porto Alegre. L&PM Pocket. 2005

POOLE, Christopher. In. TedTalks 2010. Disponível em:
<http://www.ted.com/talks/christopher_m00t_poole_the_case_for_anonymity_online.html>.
Acesso em 29 de abril de 2012

RHEINGOLD, Howard. *The Virtual Community*. In. rheingold.com Disponível em
<<http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>> Acessado em 30 de abril de 2012. Publicação original de 1993.

SANTAELLA, Lúcia. Estética: de Platão a Peirce. São Paulo: Experimento, 1994.

_____, Lúcia. A Percepção. São Paulo Experimento, 1998.

_____, Lúcia. O Método Anticartesiano de C. S. Peirce. São Paulo: UNESP, 2004.

SORGATZ, Rex. Macroanonymous Is The New Microfamous. Disponível em:
www.fimoculous.com/archive/post-5738.cfm. Acessado em 25 de novembro de 2012

STRIKER, Cole. Epic Win for Anonymous: How 4chan?s Army Conquered the Web. Nova York: Editora Overlook Press. 2011.

_____, Cole. Hacking the Future: Privacy, Identity, and Anonymity on the Web
Nova York: Editora Overlook Press. 2012.

ZIZEK, Slavoj. Primeiro como Tragédia, depois como Farsa. São Paulo: Boitempo, 2011.