



Bem-vindo à *Internets* ¹: os subterrâneos da Internet e a cibercultura vernacular

Fernando Israel Fontanella²
Universidade Católica de Pernambuco, PE

RESUMO

Meu objetivo neste artigo é apontar uma dinâmica subcultural que trabalha contradições que emergiram do processo de popularização das tecnologias digitais de comunicação. Minha intenção é problematizar como práticas de exploração lúdica do software pelos os primeiros usuários das redes digitais - e que marcaram fortemente os primeiros relatos sobre a cibercultura - resistem no contexto de consolidação de uma hegemonia corporativa na Internet. Para isso, abordo o imaginário da Internet e de seus usos representado por memes criados e difundidos pelos frequentadores dos *image boards*, fóruns de trocas de imagem em que resiste uma subcultura que reafirma uma identidade *nerd* através de uma interpretação específica da rede: a INTERNETS.

PALAVRAS-CHAVE: Internet; meme; cibercultura; cultura digital trash;

Introdução

Em um artigo publicado em 1995, Nancy Baym expressa uma inquietação com o cenário dos estudos sobre a comunicação mediada por computador de então: as redes digitais eram vistas como ferramentas para distribuir informação, aumentar a eficiência organizacional de empresas, promover a democracia ou desafiar hierarquias tradicionais; no entanto, raramente eram vistas como um meio para fazer as pessoas rirem.

É curioso, mais de quinze anos mais tarde, ler o artigo de Baym (1995), que explora as possibilidades de humor na Usenet³, e perceber como a possibilidade do uso da Internet para rir precisasse ser argumentado. De fato, na primeira metade dos anos 90, ainda eram majoritários os discursos que especulavam sobre o impacto da

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

² Professor do curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Católica de Pernambuco; doutorando pela Universidade Federal de Pernambuco.

³ Sistema de discussão na Internet que foi estabelecido nos anos 80 que constituiu um dos primeiros fóruns *online*, tornando-se popular entre a primeira geração de usuários da rede.



tecnologia na vida contemporânea, tanto por parte dos agentes interessados em promover o uso da rede pela população, como na academia. Nesse período, ainda reverbera fortemente a metáfora da “supervia da informação”, adotada pelo governo americano e marcado por um espírito desenvolvimentista (FLICHY, 2007, p. 18-20). O imaginário então predominante fazia convergirem as expectativas de acadêmicos, de corporações, de educadores, em torno de um projeto que prometia, de forma ambiciosa, mudar definitivamente as condições de vida da população, não só nos Estados Unidos mas em todo o mundo. Essa utopia nada tinha de frívola.

Hoje certamente não é difícil concordar com Baym: a Internet também serve para rir. Mais do que isso, podemos ousar dizer que para uma parte significativa dos usuários da rede, esse tornou-se um dos seus usos mais cotidianos. Não só um conjunto de práticas humorísticas pré-existentes penetrou na Internet, mas é possível dizer que diversas formas de humor surgiram da apropriação criativa da tecnologia: o *lol⁴* que já marca uma risada específica.

No entanto, o resgate da observação de Baym permite uma perspectiva interessante: a de que essa prática humorística surge de um desvio tático de uma tecnologia que, pelo menos oficialmente, tinha outros fins. O humor que emergiu entre os primeiros usuários das redes digitais se aproxima da cultura vernacular que ganha vida nas brechas da cultura “séria” dos ambientes de trabalho e estudo: a piada suja compartilhada entre colegas nos intervalos, a fofoca, as inscrições obscenas nas paredes dos banheiros.

Nosso objetivo neste artigo é explorar essa vernacularidade da Internet, apontando uma dinâmica cultural que lida com contradições do processo de sua *domesticação* pelos usuários comuns. Para isso, abordo as representações da Internet e de seus usos que é representada em memes⁵ criados e difundidos pelos frequentadores dos

⁴ Da abreviação do inglês *laughing out loud*, ou “rindo alto”, usado para expressar uma reação de riso. Seu uso pode ser traçado aos fóruns online que se popularizaram nos anos 80, como nas redes de BBS e a Usenet.

⁵ Um meme da Internet é uma idéia que se espalha de forma viral, caracterizada pela combinação de permanência de um elemento replicador original e pela mutação, fruto da apropriação feita por diferentes usuários para a criação de novas versões de memes. Um dos memes mais famosos é o *lolcat*, que constitui na aplicação de uma legenda (*caption*), redigida de forma a ferir a gramática correta, em uma imagem inusitada de um gato, com fim de produzir um efeito humorístico. Exemplos de *lolcats* podem ser vistos em <http://knowyourmeme.com/memes/lolcats>



imageboards (FONTANELLA, 2010), fóruns de trocas de imagem. A intenção é apontar como um imaginário associado a práticas contraculturais comuns entre os primeiros usuários das redes digitais - e que foram gradativamente marginalizadas com a emergência da web 2.0 - hoje resistem em comunidades que sobrevivem nos subterrâneos ciber culturais, sustentando uma interpretação alternativa da Internet.

A primeira era da Internet

Durante décadas, a idéia de redes de computadores acessíveis ao público foi desenvolvida em diferentes projetos desenvolveram-se paralelamente em diferentes partes do mundo. A rede que hoje conhecemos por Internet foi uma dessas alternativas - por muitos anos a menos badalada - mas que por uma conjunção de fatores acabou superando todas as outras (CASTELLS, 2004, p. 27-28; ZITTRAIN, 2008, p. 7).

Inicialmente as redes digitais eram majoritariamente frequentadas por um público bastante restrito, formado por pesquisadores acadêmicos ou ligados às corporações da área de tecnologia da informação. A eles, somaram-se os aficionados em tecnologia, *hackers* e ativistas que acreditavam que a microinformática impulsionaria uma verdadeira revolução de empoderamento do cidadão comum. É importante observar que não há uma divisão clara entre esses grupos. Muitos *hackers* eram de fato ligados a instituições acadêmicas, ou mesmo envolvidos em empreendimentos privados inspirados em ideais da cultura hacker (como é o caso notório dos fundadores da Apple). Alguns dos entusiastas que desenvolveram projetos impressionantes de redes digitais mantidas por usuários comuns - como os *Bulletin Board Systems* (BBS) - eram ex-alunos de cursos de informática (RHEINGOLD, 1996, p. 171-173).

Nesse período, as redes digitais exerceram uma fascinação entre aqueles que foram nelas “iniciados”. Ela era excitante porque era nova e especial (HAYTHORNTHWAITE e WELLMAN, 2002, l. 314-19), abrindo um mundo de possibilidades para uma vanguarda privilegiada. Essa elite não tardou a desenvolver uma forma cultural - composta por práticas e estéticas próprias - que caracterizaram uma subcultura. Entre as principais influências dessa cultura está a “ética hacker”,



caracterizada pela experiência lúdica com a codificação de software, o apreço à liberdade de expressão (HIMANEN, 2001).

A cultura *hacker* têm um papel central na formação da cibercultura (LE MOS, 2007). Isso ocorre não só porque grande parte dos primeiros usuários das redes digitais tinham uma origem acadêmica e técnica em informática, mas também porque o uso de computadores no período demanda uma disposição para a exploração do software - tanto no desenvolvimento de novas ferramentas como em novas formas de apropriação das já existentes. Para muitos, essa exploração assume caráter lúdico - programar torna-se um passatempo aberto e barato (SCHÄFER, 2011, p. 66).

Essa experimentação prazerosa se estende para o desenvolvimento de formas criativas de expressividade que manipulem as possibilidades oferecidas por interfaces computacionais. Isso se aplica tanto a um vocabulário das comunidades virtuais, como os emoticons, abreviações e gírias, (KEATS, 2010), ou ao uso de *scripts* ou mesmo a formas mais elaboradas de ciberarte que se desenvolvem entre os pioneiros usuários de computadores. Um exemplo claro disso pode ser encontrado nas ilustrações realizadas com o esquema de codificação de caracteres ASCII⁶. Em ambos os casos, os usuários explorar as aberturas e contingências materiais da comunicação.

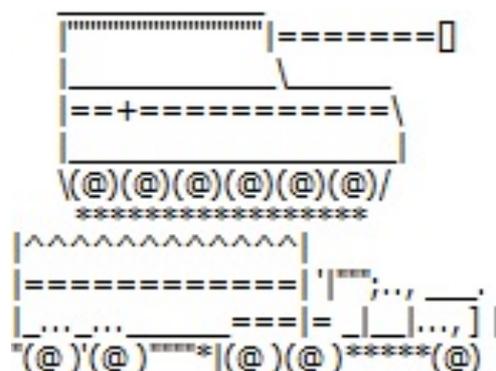


Imagem 1: Imagem de tanque e caminhão, realizada com o uso de ASCII. Fonte: en.wikipedia.org/wiki/ASCII_art

⁶ American Standard Code for Information Exchange, um esquema de codificação de caracteres que permitia representar textos em computadores, incluindo espaços, o que permitiu que usuários criassem ilustrações planejando a distribuição de diferentes letras e espaços em branco na tela.



Nas primeiras redes digitais, a cibercultura era praticamente uma subcultura, no sentido que se fundava em um conjunto de práticas e representações que distinguiam seus membros do resto da população. Mas à medida em que a Internet tornou-se acessível para a população em geral, o seu uso para demarcar um espaço subcultural foi enfraquecido, e as comunidades que já frequentavam a rede tiveram que lidar com um crescente influxo de novos usuários. Isso ocasionou a primeira grande tensão entre os iniciados na tecnologia e os novatos. Allucquère Rosanne Stone (1991, p. 89-91) fornece um relato desse processo ao narrar o colapso de uma rede de BBSs de San Francisco, a *Comunitree*, criada por ativistas que acreditavam no uso das tecnologias de comunicação para mudar radicalmente a sociedade. Com a distribuição de computadores *Macintosh* com modems para escolas secundárias americanas, muitos jovens puderam conectar à ao BBS da *Comunitree*. Mas poucos deles compartilhavam os ideais dos frequentadores originais; pelo contrário, esses novos usuários trataram de impor sua própria forma de usar a rede:

The students, at first mostly boys and with the linguistic proclivities of pubescent males, discovered the Tree's phone number and wasted no time in logging onto the conferences. They appeared uninspired by the relatively intellectual and spiritual air of the ongoing debates, and proceeded to express their dissatisfaction in ways appropriate to their age, sex, and language abilities. Within a short time the Tree was jammed with obscene and scatological messages (ibidem, p. 91).⁷

Nas palavras de um usuário da *ComuniTree* citado por Stone, a BBS se afogou nas “consequências da liberdade de expressão”. No caso, aquilo que era um valor para os membros originais - e para a idéia de cibercultura de forma geral - tornou-se um problema inadiministrável.

O encontro da cibercultura com a cultura vernacular muitas vezes provou-se conflituosa, e precisou ser mediada, como evidenciam os inúmeros tratados sobre a “netiqueta”, um termo popular a partir de 1992 (FLICHY, 2007, p. 96-97). Por trás da

⁷ Tradução: Os estudantes, a maioria deles garotos e com propensão linguística de machos adolescentes, descobriram o telefone da *ComuniTree* e imediatamente começaram a conectar-se nas conferências. Eles mostraram não estarem inspirados pelo clima relativamente intelectual e espiritualizado dos debates em andamento, e passaram a expressar sua insatisfação através de formas apropriadas para sua idade, sexo, e habilidades de linguagem. Dentro de pouco tempo a *ComuniTree* foi congestionada por mensagens escatológicas e obscenas.



formulação de modelos de bom comportamento que pudessem ser codificados e facilmente apreendidos estava a dificuldade que muitos novos usuários tinham em integrar-se a uma subcultura que pré-existente. Na netiqueta, pode se observado um indício temporão da diluição dos valores originais identificados com a cibercultura, e a ascensão de uma nova cultura popular na rede, que negocia aspectos da cultura vernacular dos computadores com a cultura vernacular das ruas.

Internet, negócio sério!

A difusão do uso da Internet entre uma parcela maior da população provocou uma transição dentro da cibercultura. Inicialmente, houve um crescimento da importância econômica da Internet, que atraiu investimentos que buscavam explorar um potencial ainda não compreendido. Muitos desses empreendedores se basearam-se em modelos de negócio já consolidados em outras mídias, focados na produção e distribuição informação, e que largamente ignoravam o potencial para o aproveitamento das dinâmicas sociais e culturais desenvolvidas pelos próprios usuários em rede. Mas após o fracasso do primeiro esforço de colonização pelo capital, evidenciado pelo “estouro da bolha” das ações de empresas de tecnologia em 2001, uma nova fase de exploração comercial da Internet iniciou, identificada por um termo de forte apelo propagandístico: a “Web 2.0”.

Mais do que uma “segunda Internet”, a Web 2.0 marca um novo impulso promocional para popularizar a rede e gerar negócios sustentáveis. Dessa vez o esforço se volta para explorar oportunidades oferecidas por um cenário que favorece a participação ativa dos usuários na produção, circulação e organização de conteúdos - aproveitando as dinâmicas sociais entre usuários e a agregação em torno de interesses em comum. Grandes corporações - notoriamente empresas como Google, Apple e Facebook - crescem rapidamente ao oferecer ferramentas que habilitam consumidores comuns a conectarem-se entre si e compartilharem diversas formas de conteúdo, gerando uma amadorização em massa publicação (SHIRKY, 2006, p. 60).

No entanto, esse cenário também gera a pressão para o aumento do controle da Internet pelas corporações, especialmente através da dependência cada vez maior que os usuários têm para o uso de sistemas restritos e o uso de aplicativos, que de forma geral



reduzem o potencial generativo das redes digitais (ZITTRAIN, 2008). Nesse contexto, os ideais que pautaram o desenvolvimento da cibercultura em suas primeiras décadas, assim como os valores originais da cultura hacker de liberdade de informação e exploração criativa do software, tornam-se ameaças para a estabilidade da nova hegemonia digital e tendem à marginalização.

Não é por acaso que, paralelo ao crescimento das redes sociais e dos sistemas de aplicativos, surgem movimentos - civis e governamentais - que pressionam para um maior controle estatal da Internet, sob a justificativa de lidar com ameaças de segurança - “cibercrimes” tão diversos como ataques de *crackers* e redes de pedofilia, pirataria e *bullying*. Embora o objetivo de combater esses problemas seja legítimo, oculta-se nesse movimento um esforço focado para proteger os interesses do capital investido nos negócios digitais. Enquanto isso, a concentração da prestação de serviços de conexão à estrutura da rede em um número pequeno de empresas coloca em risco a neutralidade da Internet, considerada uma garantia fundamental para a liberdade de expressão e de acesso à informação. Para a maioria dos usuários, esse processo passa despercebido.

Os fóruns de discussão, MUDs, *chats* e *boards* anárquicos deram lugar às mídias sociais no imaginário predominante da Internet. Práticas culturais fortemente associadas a uma primeira fase da cibercultura são restritas por rígidos termos de conduta, aos quais todos os usuários devem se comprometer ao aderir ao serviço. Nelas, o anonimato e os jogos de identidade que caracterizaram os primeiros anos da Internet (DONATH, 1998) cederam às identidades persistentes - acompanhadas pela preocupação em construir e sustentar uma reputação (como explicita a nova importância do “capital social” nos estudos acadêmicos e mercadológicos sobre essas redes).

Internet é para *p0rn*

Através do conceito de dupla articulação da tecnologia, Roger Silverstone (1994, p. 81) procurou demonstrar que os artefatos tecnológicos são apropriados pelos usuários tanto como objetos materiais como simbólicos - ou seja, textos culturais submetidos a uma decodificação que ocorre tanto na experiência do uso como na elaboração reflexiva de representações sobre a tecnologia e o seu uso. Essa perspectiva é crucial, pois oferece uma base para o argumento de que o significado cultural da tecnologia - no



caso, a Internet - compreenda uma variedade de interpretações possíveis por parte dos usuários. Essas diferentes interpretações podem se articular entre si, atingindo um certo nível de coerência, ou pelo contrário, serem absolutamente contrárias. O significado cultural das tecnologias é essencial para sua integração na vida cotidiana dos usuários, pois sua ausência pode tornar o artefato tecnológico inoperante tanto quanto uma ausência de funcionalidade (SCHÄFER, 2011, p. 19).

Michel de Certeau (1994) apontou como a cultura popular se constrói em grande parte através da apropriação produtos fornecidos pelo sistema dominante. Isso ocorre porque em uma sociedade industrial, esses são os únicos recursos disponíveis. No entanto, a grande força da análise do pensador francês está em identificar a possibilidade de engajamento tático com os materiais que os desviam segundo seus próprios seus próprios sentidos de relevância.

Considerando a Internet como um artefato cultural, o esforço sistemático para um maior controle da rede por parte da hegemonia de mercado - materializado na forma de constrangimentos técnicos inscritos em hardware e software mais restritos à para a exploração criativa livre dos usuários - pode assim ser confrontado com a possibilidade de apropriações táticas que desenvolvem uma interpretação alternativa sobre os significados culturais da rede.

Como foi visto, no período anterior à sua popularização a Internet foi apropriada por um grupo restrito, cuja experiência cibercultural foi articulada por expectativas e ideais diversos, mas relativamente coerentes, sobre o papel tecnologia na mudança da sociedade e na vida de cada indivíduo em particular. No entanto, com a chegada de um número cada vez maior de novos usuários, novos sentidos são introduzidos. O imaginário pré-existente não desapareceu, mas precisou ser adaptados a uma nova hegemonia cultural.

Em alguns casos, ocorre uma negociação - a ética hacker e o movimento do software geraram novas formas, mas abertas e acessíveis ao usuário comum, de ação política tática, como demonstram os projetos de aplicativos livres da Mozilla⁸ ou a Wikipedia.

⁸ Para conhecer os projetos da Mozilla: www.mozilla.org



Mas em outros casos ocorre um processo de marginalização, em que práticas culturais ocultam-se da população de usuários comuns em subterrâneos da Internet. É o caso da cultura dos *imageboards*, fóruns temáticos fundamentados em interfaces simples e em que os usuários compartilham imagens, e em que geralmente todos os usuários são anônimos, sem a possibilidade de uso de identidades persistentes. O mais famoso *imageboard* em atividade, o *4chan*⁹, tem uma média de 7 milhões de usuários mensais, e cerca de 700.000 postagens diárias¹⁰. Recentemente o *imageboard* ganhou evidência por ser uma das origens conhecidas do movimento ativista *anonymous*, que articulou uma série de ações de *hackivismo* em defesa da liberdade de informação na Internet. A cultura dos *imageboards* tem como base valores do *underground hacker* descrito por Coleman e Golub (2008, p. 263-264). Visualizando os ideais de liberdade de informação e privacidade como apenas ideais - que não podem ser efetivamente realizados - os participantes dessa subcultura adotam práticas transgressivas que buscam mostrar aos “detentores do poder” (instituições políticas e governamentais, corporações empresariais) e à população que existem indivíduos que resistem ao *establishment*, e que estão dispostos a atacá-lo taticamente desde as margens. Os autores destacam como esse tipo de hacker frequentemente se vê motivado pelo prazer de transgredir, e de ridicularizar aqueles que levam a Internet a sério demais.



Imagem 2: Remix de imagem que sintetiza a Internet

⁹ Endereço eletrônico: www.4chan.org

¹⁰ Conforme declarado pelo próprio proprietário o 4chan, Christopher Poole (conhecido como *moot*) em uma palestra para a conferência TED. Um vídeo registrando a palestra de moot está disponível em no link: <http://www.ted.com/talks/view/id/874> Acesso em: 02 jul. 2010.



Nos canais de *image boards* como o *4chan* - especialmente no canal */b/*, onde qualquer tópico é válido - é fomentada uma cultura vernacular da Internet, que articula uma apropriação criativa da cultura popular com a resistência aos constrangimentos presentes nas grandes redes sociais. Nos canais */b/* a liberdade de expressão é extrema, e nenhum assunto é abjeto demais e - o que pode ser frequentemente chocante - qualquer assunto pode virar piada: tudo de justifica *for the lulz*¹¹.

Em uma pesquisa etnográfica sobre a subcultura dos *image boards*, realizada durante nosso doutorado, foi possível identificar uma representação recorrente da maneira como os membros dessa subcultura vêem a Internet. A iconoclastia agressiva dos *boards* produz um imaginário que circula na forma de *memes*, *mashups* e *remixes*. Esse imaginário converge no que pode ser definido pelo termo adotado ironicamente por essas comunidades: a INTERNETS¹².

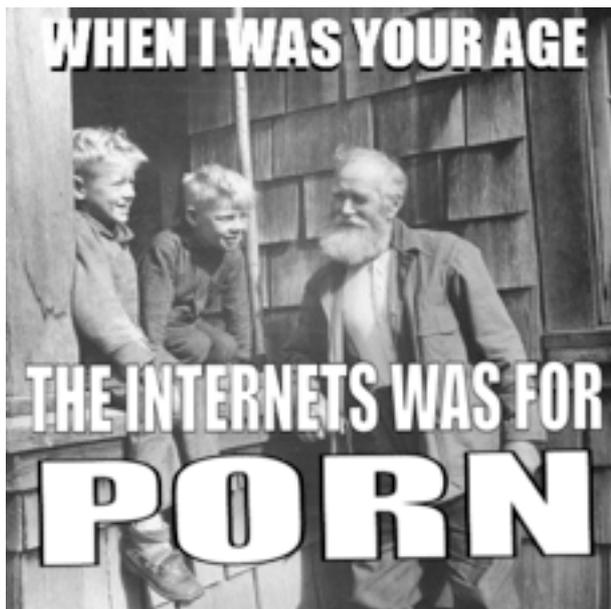


Imagem 2: versão de meme que celebra uso frívolo da Internet (no caso, o consumo de pornografia)

¹¹ *Lulz* é uma corruptela de lol.

¹² O termo INTERNETS é usado ironicamente, e tem origem na forma como alguns usuários americanos pouco familiarizados com a Internet se referem à rede - no plural. O termo se popularizou principalmente a partir de seu uso por Gorge W. Bush em um debate durante a campanha eleitoral americana em 2000.



A INTERNETS marca uma contraposição entre duas perspectivas da rede: a dos usuários comuns, que se contentam com os usos “socialmente aceitáveis” da rede, e a de um grupo de iniciados, que vão além dos espaços seguros e ousam de aventurar pelos lado baixo da Internet - o que fazem prazerosamente. São os usuários que aprenderam a lidar a frequência conteúdos estranhos que circulam na rede - mais que isso, desenvolveram forma de apreciá-los prazerosamente.

Como um flâneur, os *channers* dedicam-se a explorar as práticas ciberculturais do outro - das culturas de outros países, ou de subculturas obscuras que encontraram na Internet um refúgio. Sua aventura está na busca da experiência do estranhamento, e de testar os limites da liberdade de expressão - por mais controversos que eles sejam - e de circular impassivelmente pelos conteúdos mais repulsivos. A INTERNETS representa um lado insano da Internet, mas que se aproxima mais das experiências de liberdade e descoberta que as redes digitais produziram nos seus primeiros usuários - e que, mesmo após décadas, ainda são capazes de produzir.



Imagem 4: Foto com texto adicionado, realizando uma brincadeira comum no 4chan, que representa a comunidade em relação a redes sociais populares da Internet. No caso, a imagem marca um posicionamento subcultural.



INTERNETS também traduz um saudosismo em relação a uma época em que a Internet era um ambiente exclusivo para os *nerds* - e a ferramenta que potencializou práticas culturais tipicamente *nerds*, e antes vistas como perversões de consumo (JENKINS, 1992, p. 17-19) como o *fandom* e os jogos de RPG, por exemplo. Esse aspecto é especialmente importante para entender a ideia da INTERNETS, pois a popularização da Internet não só marcou a invasão de um território antes exclusivo, mas fez parte de um processo mais geral de diluição da subcultura *nerd*, antes estigmatizada e hoje tornada *cool*. À maneira em que muitas subculturas se debatem sobre o conceito de autenticidade (HEBDIDGE 2002, l. 943-945), muitos *nerds* ainda se ressentem e buscam estabelecer uma distinção em relação aos “nerds de boutique”, buscando formas de reafirmar uma identidade de párias sociais. Nesse sentido, o uso de conteúdos abjetos permite demarcar novos territórios subculturais e repelir forasteiros indesejados.



Imagem 5: Meme que trata ironicamente os *nerds* como “heróis da Internet”

Por fim, uma Internet mais disciplinada e segura também significa uma Internet com menos oportunidades para a sensação lúdica do estranhamento. Nesse contexto, a INTERNETS deixa de ser apenas a condensação de uma perspectiva alternativa, e passa



a ser uma forma de resistência ao processo de domesticação corporativa da rede. Não é por acaso o movimento *anonymous*, em seus trotes e em suas ações transgressivas em defesa da liberdade na Internet, faça frequente referência à INTERNETS: para eles, trata-se não apenas de uma ação política, mas uma demarcação de trincheiras subculturais¹³. Celebrar o lado menos sério da rede é contradizer aqueles que a levam a sério demais. A INTERNETS não serve para ganhar dinheiro: ela só serve para o *lulz*.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet. Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

COLEMAN, Gabriella e GOLUB, Alex. Hacker practice: Moral genres and the cultural articulation of liberalism. In: **Anthropological Theory**. V. 8. Londres, Reino Unido: SAGE Publications, 2008. P. 255-277.

CERTEAU, Michel de. *A invenção do cotidiano: 1. Artes de fazer*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

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

FEENBERG, Andrew. *Transforming technology: a critical theory revisited*. 2a ed. Oxford: The Oxford University Press, 2002.

FLICHY, Patrice. **The Internet Imaginaire**. Cambridge, Estados Unidos: The MIT Press, 2007.

FONTANELLA, Fernando. **Nós Somos Anonymous: Anonimato, Trolls e a Subcultura dos Imageboards**. In: INTERCOM 2010 - XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2010, Caxias do Sul. Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Caxias do Sul : INTERCOM/ Universidade de Caxias do Sul, 2010.

HEBDIGE, Dick. **Subculture: the meaning of style**. Edição do Kindle. Londres, Reino Unido: Routledge, 2002.

HIMANEN, Pekka. **The Hacker Ethic: A Radical Approach to the Philosophy of Business**. Kindle Edition. Nova York, Estados Unidos: Random House , 2001.

HAYTHORNTHWAITE, Caroline e WELLMAN, Barry (orgs.). **The Internet In Everyday Life**. Kindle Edition. Malden. Estados Unidos: Blackwell Publishing, 2002.

JENKINS, Henry. *Textual Poachers: Television fans and participatory culture*. Nova York: Routledge, 1992.

¹³ Isso pode ser observado nas diversas referências que os ataques de *anonymous* fazem aos memes das Internet. Frequentemente, *anonymous* referem-se ironicamente a si mesmos como “super-heróis da Internet” (*internet supreheroes*).



Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da
Comunicação

XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Recife, PE – 2 a 6 de setembro
de 2011

LEMOS, André. *Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. 3a ed. Porto Alegre: Sulina, 2007.

LIVINGSTONE, Sonia. *New Media, New Audiences?* **New Media & Society**, Londres, n. 1, p. 59-66, 1999.

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

SCHÄFER, Mirko Tobias. **Bastard Culture: How user participation transforms cultural production**. Amsterdam: Amsterdam universiti Press, 2011. Disponível em: http://www.mtschaefer.net/media/uploads/docs/Schaefer_Bastard-Culture_2011.pdf. Acesso em: 15 fev. 2011.

SHIRKY, Clay. **Here Comes Everybody: The power of organizing without organizations**. Nova York, Estados Unidos: Penguin Books, 2009.

SILVERSTONE, Roger. **Television and everyday life**. Abingdon, Reino Unido: Routledge, 1994.

STONE, Rosanne Allucquère. Will the Real Body Please Stand Up? In: BENEDIKT, Michael. **Cyberspace: First Steps**. Cambridge: The MIT Press, 1991. P. 81-118.

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