

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
LINHA DE PESQUISA 1 – MÍDIA E PROCESSOS AUDIOVISUAIS
NÍVEL DOUTORADO

RAFAEL TOURINHO RAYMUNDO

IMAGENS DO ANONIMATO EM PLATAFORMAS DIGITAIS

SÃO LEOPOLDO

2021

Rafael Tourinho Raymundo

IMAGENS DO ANONIMATO EM PLATAFORMAS DIGITAIS

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos — UNISINOS.

Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer

São Leopoldo

2021

R273i Raymundo, Rafael Tourinho.
Imagens do anonimato em plataformas digitais / por
Rafael Tourinho Raymundo. – 2021.
136 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) — Universidade do Vale do Rio dos
Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da
Comunicação, São Leopoldo, RS, 2021.

“Orientador: Dr. Gustavo Daudt Fischer”.

1. Anonimato. 2. Redes digitais. 3. Heterotopia.
4. Aplicativos móveis. 5. Tecnocultura. I. Título.

CDU: 659.3:316.77

RAFAEL TOURINHO RAYMUNDO

IMAGENS DO ANONIMATO EM PLATAFORMAS DIGITAIS

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS.

APROVADO EM 6 DE JULHO DE 2021.

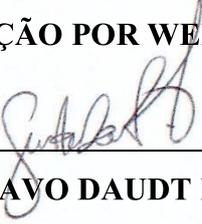
BANCA EXAMINADORA

**PROF. DR. ENEUS TRINDADE BARRETO FILHO – USP
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. SANDRA PORTELLA MONTARDO – FEEVALE
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. RAFAEL DO NASCIMENTO GROHMANN – UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. SONIA ESTELA MONTAÑO LA CRUZ – UNISINOS
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**


PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – UNISINOS

A Janu, cujas mãos sempre aquecem as minhas.

A Álvaro Vicente (*in memoriam*), que me ajudou a encontrar minha voz.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Gustavo Daudt Fischer, meu estimado orientador, pela clareza e pela objetividade nos apontamentos, ajudando-me a recobrar o foco nos momentos nebulosos.

Ao professor Fabrício Lopes da Silveira, que me acompanhou no início do processo, por acolher minhas ideias e sugerir caminhos instigantes para a investigação.

Aos professores Eneus Trindade Barreto Filho, Sandra Portella Montardo, Rafael do Nascimento Grohmann e Sonia Estela Montaña La Cruz, pela leitura criteriosa na banca de defesa. Estendo esse agradecimento ao professor Tiago Ricciardi Correa Lopes, que esteve ao lado do professor Rafael em minha banca de qualificação.

Aos professores do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, sempre desafiadores em suas colocações, por contribuírem para o avanço do projeto. Sou afortunado de ter passado por duas linhas de pesquisa, o que trouxe perspectivas enriquecedoras para o trabalho final.

Aos colegas Tássia Becker Alexandre, Julherme Pires, Cristine Marquette, Eloy Vieira e Felipe Estivalet, pela parceria dentro e fora dos ambientes acadêmicos.

A Januário Marques de Souza, meu amor, por ser o companheiro mais tranquilo e bem-humorado que alguém poderia ter na feitura de uma tese.

A Frédéric Chopin, pelos Noturnos que tanto colaboraram para minha concentração durante as sessões de leitura, e a Brigitte Engerer, pela sensível execução dessas peças.

Heteros, topos
Un autre lieu, un lieu autre
Dans lequel bat mon coeur
Je m'évade
Message d'absence automatique
Présence utopique
(Oliver)

RESUMO

Esta tese tem o objetivo geral de compreender características do anonimato, enquanto fenômeno tecnocultural, nas plataformas digitais. Para tanto, são consideradas no recorte as plataformas de interface anônima. Esses serviços se diferem de redes populares, como Facebook e Twitter, porque permitem a interação entre os sujeitos sem a necessidade de se utilizar uma foto de perfil, um nome ou um avatar que identifique a pessoa. Os movimentos exploratórios incluíram aplicação de questionário com usuários do Sarahah, navegação em primeira pessoa a partir da caixinha de perguntas do Instagram e, finalmente, a escavação de outros apps, numa abordagem arqueológica da mídia. Isso permitiu a coleta de material para dissecação, de forma a entender como as imagens do anonimato se atualizam num contexto tecnocultural de sociedade softwarizada, em que passado e presente coalescem e os aparatos técnicos funcionam como mediadores do mundo imaginado. O aporte teórico contou, entre outros autores, com Auerbach (2012), Bergson (2006), Chun (2008), Fernández Porta (2018), Fischer (2013; 2015), Flusser (1985; 2008), Foucault (2001; 2013), Frois (2010), Kluitenberg (2014), Manovich (2013; 2014) e Sibilía (2016). Conforme a investigação progredia, percebeu-se que as plataformas digitais de interface anônima atuam como heterotopias, no sentido de que são espaços com regras próprias e que permitem formas bastante particulares de interação. Foram identificados traços como a confissão de segredos, a troca de afetos, o amortecimento moral, a zombaria e a ofensa, todos possibilitados pela organização de elementos interativos e visuais do território digital.

Palavras-chave: Anonimato. Redes digitais. Heterotopia. Aplicativos móveis. Tecnocultura.

ABSTRACT

This thesis aims, overall, to understand characteristics of anonymity, as a technocultural phenomenon, in digital platforms. To achieve this goal, we considered specifically anonymous interface platforms. These services differ from popular networks, such as Facebook and Twitter, because they allow interaction between people without the need to use a profile picture, a name, or an avatar identifying the person. Exploratory moves included applying a questionnaire with Sarahah users, first-person browsing starting from the Instagram question box, and finally the excavation of other apps, in a media archeology approach. This allowed us to collect material for dissection, in order to understand how images of anonymity (re)appear in a technocultural context of a softwarized society, in which past and present coalesce and technical apparatuses function as mediators of the imagined world. Theoretical contribution included, among other authors, Auerbach (2012), Bergson (2006), Chun (2008), Fernández Porta (2018), Fischer (2013; 2015), Flusser (1985; 2008), Foucault (2001; 2013), Frois (2010), Kluitenberg (2014), Manovich (2013; 2014) and Sibilia (2016). As the investigation progressed, we noticed that anonymous interface digital platforms act as heterotopias, meaning these are spaces with their own rules, and which allow very particular forms of interaction. We identified characteristics such as confession of secrets, mutual affection, moral elasticity, mockery, and offense. These were all made possible due to the arrangement of interactive and visual elements on the digital territory.

Keywords: Anonymity. Digital networks. Heterotopia. Mobile apps. Technoculture.

LISTA DE FIGURAS

Figura 01 – Mensagens recebidas no Sarahah.....	47
Figura 02 – Primeiro <i>story</i> no experimento do Instagram.....	49
Figura 03 – Exemplos de interações no Instagram.....	50
Figura 04 – Mensagens anônimas do Yik Yak.....	90
Figura 05 – Recursos de votação e localização no Yik Yak	91
Figura 06 – Telas do Wut	92
Figura 07 – Exemplo de post no Whisper	94
Figura 08 – Tela inicial do Whisper com divisões das categorias	95
Figura 09 – Posts do Candid.....	97
Figura 10 – Chat com envio de foto no Popcorn Messaging	101
Figura 11 – Chat com piada no Popcorn Messaging.....	101
Figura 12 – Exemplo de post no Whisper	104
Figura 13 – Exemplo de estética “desmotivacional”.....	105
Figura 14 – Comparativo entre Yik Yak, Popcorn Messaging, Sarahah e Wut.....	106
Figura 15 – <i>Nicks</i> e ícones de animais no Candid e no Google Docs	108
Figura 16 – <i>Nickname</i> Tennisplaya937 no Popcorn Messaging.....	109
Figura 17 – Assuntos populares no Yik Yak e no Whisper	110
Figura 18 – Post popular no Whisper.....	111
Figura 19 – Maneiras de responder no Whisper.....	115
Figura 20 – Avaliação do chat no Whisper	117
Figura 21 – Marcadores de geolocalização no Yik Yak e no Whisper	119
Figura 22 – Comandos de controle no Instagram e no Wut.....	121
Figura 23 – Elementos imagéticos que se repetem nas plataformas	123

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 TRAJETÓRIA PESSOAL DO AUTOR	11
1.2 CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA	14
1.2.1 Objetivo geral.....	19
1.2.2 Objetivos específicos.....	19
1.3 POSTURA EPISTEMOLÓGICA: A VISADA TECNOCULTURAL NAS CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO	19
1.4 ORGANIZAÇÃO DA TESE	22
2 ANONIMATO NAS PLATAFORMAS DIGITAIS	24
2.1 AS DIFERENTES FACETAS DO ANONIMATO	24
2.2 EM BUSCA DE UMA TECNOCULTURA DO ANONIMATO	29
3 PRIMEIRAS TENTATIVAS DE ACERCAMENTO AO CORPUS	38
3.1 EXERCÍCIO DE ACERCAMENTO EMPÍRICO AO SARAHAH	38
3.2 EXERCÍCIO DE ACERCAMENTO EMPÍRICO AO INSTAGRAM	47
4 A NATUREZA DAS PLATAFORMAS DIGITAIS	60
4.1 O MUNDO IMAGINADO DO SOFTWARE	60
4.2 TRÊS PONTOS PARA COMPREENDER OS APLICATIVOS MÓVEIS.....	67
4.2.1 Apps são metáforas.....	67
4.2.2 Apps são sistemas de controle	70
4.2.3 Apps suscitam desejos inatingíveis.....	72
4.3 PLATAFORMAS DE INTERFACE ANÔNIMA COMO HETEROTOPIAS	76
4.3.1 Algumas interpretações sobre o conceito de heterotopia.....	80
5 PERSPECTIVA METODOLÓGICA	84
5.1 PERSPECTIVA ARQUEOLÓGICA DA MÍDIA E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	84
5.2 MAPEAMENTO DO CORPUS.....	88
5.2.1 Yik Yak.....	89
5.2.2 Wut.....	91
5.2.3 Whisper	93
5.2.4 Candid	96
5.2.5 Popcorn Messaging.....	99
6 IMAGENS DO ANONIMATO	103

6.1 ASPECTOS DE VISUALIDADES	103
6.1.1 Imagem da expressão visual	103
6.1.2 Imagem da simplicidade estética.....	105
6.2 ASPECTOS DE FUNCIONALIDADES	107
6.2.1 Imagem dos <i>nicknames</i>.....	107
6.2.2 Imagem dos assuntos quentes.....	109
6.2.3 Imagem da adivinhação	112
6.2.4 Imagem dos níveis de intimidade	113
6.2.5 Imagem da validação pessoal	115
6.3 ASPECTOS DE HETEROTOPIAS <i>SOFTWARE</i>	117
6.3.1 Imagem do anonimato geolocalizado	118
6.3.2 Imagem do controle do software	120
6.3.3 Imagem da repetição	122
6.3.4 Imagem da heterotopia	124
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	126
Referências	132

1 INTRODUÇÃO

A ciência, como a vida, é feita de incertezas. Embora tracemos um plano de ações para atingir um objetivo, por vezes há surpresas no caminho, obrigando-nos a reorientar a rota. E, ainda que o destino da viagem pareça satisfatório, ou que as conclusões às quais chegemos respondam às nossas inquietações iniciais, sempre resta a dúvida de como a jornada teria sido caso o percurso escolhido fosse outro. Considero importante abrir o texto com essa ressalva para enfatizar que a presente tese não tem a pretensão de esgotar o tema do qual trata – sendo esse, em linhas gerais, o anonimato na web. O relatório é fruto de uma investigação situada num espaço-tempo específico, que obedeceu aos recursos disponíveis e possibilitou reflexões adequadas para aquele contexto. Desse modo, a ordenação aparentemente lógica e bem-acabada dos elementos – apresentação do problema, fundamentação teórica, análise do corpus etc. – não deve ludibriar você, que lê estas páginas. Houve turbulência, bem como idas e vindas.

Continuando o paralelo entre ciência e vida, cabe destacar como o pesquisador também é um ser humano. Se, por um lado, ele enfrenta os desafios próprios do processo investigativo, como a insuficiência de referências bibliográficas sobre um assunto recente ou as dificuldades metodológicas de se aproximar do fenômeno observado, na outra ponta ele tem uma rotina pessoal que pode ser tão ou mais atribulada. Por isso, julgo necessário explicar de onde parti, enquanto autor desta investigação, para depois prosseguir com as questões epistemológicas, teóricas e metodológicas típicas de um trabalho acadêmico desta natureza. Minha trajetória será brevemente descrita na seção 1.1 desta Introdução. Caso você não se interesse pelos “bastidores” da tese e prefira ir direto à construção do objeto de pesquisa, pode pular para a seção 1.2, sem comprometimento na compreensão do conteúdo.

1.1 TRAJETÓRIA PESSOAL DO AUTOR

Ingressei na faculdade de Jornalismo com o sonho de ser escritor. Eu pretendia ter uma profissão que me permitisse lapidar o uso das palavras e desenvolver a habilidade de contar histórias. Porém, a vontade de criar tramas fictícias ficou em segundo plano. Ao longo da graduação, apaixonei-me pela possibilidade de compreender situações reais do mundo e traduzi-las ao público. Logo percebi que a escrita estava mais para uma ferramenta de trabalho que, propriamente, para uma vocação artística.

Em paralelo às disciplinas do curso, consegui bolsa de iniciação científica. As leituras mais densas, o convívio com pós-graduandos e as reuniões com o grupo de pesquisa abriram-

me nova possibilidade: a carreira acadêmica, até então desconhecida por mim. Eu me sentia muito confortável estudando sobre teorias da Comunicação e metodologias investigativas, a ponto de acreditar que esse seria o caminho natural a seguir. Então, às vésperas de defender meu Trabalho de Conclusão de Curso, apresentei um projeto de mestrado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Unisinos, tendo sido aprovado com bolsa integral do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq).

Construir conhecimento com dedicação exclusiva e ser remunerado por isso era uma grande conquista para um rapaz recém-formado. Só que a intensidade dessa vivência cobrou seu preço. Nos dois anos seguintes, eu continuei desenvolvendo o tema apresentado no TCC – infográficos webjornalísticos. Em 2011, aos 23 anos, com a dissertação finalizada e o diploma de Mestre em Ciências da Comunicação nas mãos, aquele universo já me parecia saturado e desinteressante. Entendi que seria o momento de me afastar um pouco dos periódicos acadêmicos e dos seminários, até porque era importante experimentar “o outro lado”.

Havia somente um estágio em TV no meu currículo. Se um dia eu quisesse ser professor universitário, pensei, deveria percorrer um pouco de chão no mercado para ter o que contar aos meus alunos. Portanto, parti para os desafios da produção de conteúdo, on-line e off-line, que se mostraram engrandecedores e satisfatórios por algum tempo.

Contudo, a curiosidade de pesquisador permanecia em mim. Eu percebia que certos assuntos não se esgotavam num post de blog nem numa matéria de revista – e foram muitas as que redigi naquela época. Eu tinha a necessidade de aprofundar-me, novamente, num tema que me instigasse. E o lampejo para o que viria a ser meu projeto de doutorado veio em 2014, quando eu atuava como repórter de publicações corporativas num escritório em Porto Alegre.

Apesar dessa nova ideia despontando, eu estava acostumado – para não dizer preso – às rotinas, aos prazos e ao *modus operandi* do fazer jornalístico. Ainda passariam dois anos entre o embrião da tese e o processo seletivo para o doutorado na universidade. Encarei muitos afazeres jornalísticos nesse ínterim, dessa vez como editor de um site de bem-estar numa agência digital. Tive de guardar os rascunhos, pois o novo emprego tomava não só meus horários, como minha criatividade.

Sim, a atividade profissional requeria um ritmo desconcertante de produção: editar 15 *posts* por dia, planejar pautas e chefiar uma equipe de redatores. Demoraram poucos meses para eu perceber que aquele não poderia ser meu lugar. Carecia a reflexão ponderada, isto é, as pausas para analisar e entender a realidade em seu fluxo. Tal rotina durou até junho de 2016, coincidindo com as inscrições para o PPGCC da Unisinos – uma seleção atípica, para discentes que, ao contrário dos anteriores, começariam as aulas no segundo semestre do ano.

O fim de meu contrato com a agência foi uma fortuita janela de oportunidade. Antes de distribuir currículos e retornar à roda-viva do jornalismo on-line, preferi resgatar meus apontamentos de 2014 e submeter um projeto para avaliação. Resultado: entrei para a turma de doutorado 2016/2, reavivando minhas indagações de investigador e readaptando-me ao andamento cauteloso e reflexivo das discussões acadêmicas.

Era preciso desacelerar para compreender o que havia mudado naquele ambiente nos últimos cinco anos. Em acréscimo, eu deveria encontrar um meio de subsistência que não conflitasse demais com as demandas do doutoramento. Sem abertura de bolsa dessa vez, tampouco haveria a estabilidade da dedicação exclusiva. Restava-me equilibrar os estudos com um trabalho flexível o bastante para eu frequentar aulas diurnas e viajar a eventuais congressos. Felizmente, minha experiência acumulada em empresas jornalísticas permitiu-me atuar como *freelancer*, realizando produção de conteúdo para mídias digitais, revisão textual, tradução de artigos e outras tarefas que pudessem ser feitas de casa. Ou seja: minha atenção estava dividida entre as elucubrações desapressadas da tese e os *deadlines* exíguos dos clientes. Temporalidades distintas competiam pelo mesmo espaço.

Com a pauta atribulada, não obstante manejável, a vida aconteceu. Cinco anos são um período demasiado longo para não haver eventos imprevisíveis. Um caso de doença na família levou-me a adaptações no cotidiano, tendo de assumir incumbências domésticas e burocráticas que até então não eram minha responsabilidade. Os projetos remunerados começavam e terminavam, por vezes sem tanta regularidade, a ponto de eu superlotar a agenda nas ocasiões oportunas para não beirar a inadimplência com a Unisinos. No meio do processo, por contingência institucional, troquei de orientador, fato que culminou com meu deslocamento de linha de pesquisa e me levou de volta à sala de aula, num estágio avançado da investigação, para cumprimento de novos créditos obrigatórios e reestruturação do projeto de pesquisa. Por fim, o ano de 2020, até então derradeiro para a conclusão deste relatório, trouxe a pandemia de Covid-19, com o distanciamento social e seus impactos na saúde e na economia. Precisei adiar a entrega do texto para me reorganizar.

Seria difícil sobreviver incólume à carga emocional de um doutorado, ainda mais num cenário tão instável. Cansaço, ansiedade e falta de foco foram alguns dos sentimentos recorrentes quando o mundo além dos muros acadêmicos impunha suas urgências. Exponho esses aspectos para mostrar como a tese não foi concebida sob condições ideais, num idílico gabinete silencioso e rodeado de livros. Estes dizeres de agora foram escritos nos intervalos entre posts de blogs corporativos, *e-books* e outros serviços com os quais pago as contas. Parte de mim conduzia uma empreitada de longo prazo, com leituras e explorações de campo que

resultariam numa tese lá adiante, ao passo que outra parte estava mais preocupada com o futuro imediato, entregando *jobs* para receber pagamentos e quitar os boletos do próximo mês.

Tenho plena consciência de que não sou o único nessa situação. Muitos dos meus colegas de PPG também tiveram de conciliar estudos, trabalho, casa e família. Por esse motivo, o relato aqui registrado não deve ser lido como um mea-culpa para perdoar possíveis insuficiências da pesquisa. Trata-se de evidenciar que a ciência tem, mesmo, suas interrupções e seus descaminhos. Minha tese resulta do que pôde ser feito no tempo disponível, com os recursos aos quais tive acesso e com a dedicação que as circunstâncias permitiam.

De qualquer maneira, há uma pessoa em carne e osso por trás deste conjunto de palavras. Uma pessoa que ainda conta histórias e ainda busca refletir sobre os fenômenos da realidade, a partir das limitações e das potencialidades intelectuais inerentes a qualquer ser humano.

1.2 CONSTRUÇÃO DO OBJETO DE PESQUISA

Se eu tiver que citar o lampejo inicial para esta pesquisa, provavelmente tenha sido uma reportagem que li ainda em 2014. A cena foi mais ou menos como segue. Era fim de expediente, se não me falha a memória, e eu, tendo cumprido as tarefas rotineiras de agendar entrevistas e trocar e-mails (ou qualquer das incumbências do dia), lia aleatoriedades à procura de sugestões de pauta. Foi então que cheguei a um link para a seção Bits, no site do New York Times. O texto antevia uma era de serviços de mensagens privadas e (semi)anônimas¹. Mencionavam-se aplicativos que permitiam publicar conteúdo e interagir com outros usuários sem que fosse necessário revelar a própria identidade. Ora, que peculiar: apostar no anonimato quando as grandes plataformas sociais, como o Facebook, baseavam-se justamente no contrário, ou seja, na interação entre sujeitos “reais”, com nome de verdade e foto no perfil. Encontrei aí o ponto de partida para o que viria a ser o projeto que apresentei ao ingressar no curso de doutorado.

Eu nunca havia acessado uma plataforma do gênero, mas interessava-me entender as particularidades desses espaços. Queria saber como funcionavam os aplicativos e sites que permitiam interação anônima. Questionava-me o que motivaria um indivíduo a participar desses lugares, em detrimento de (ou concomitantemente a) serviços mais populares, como Facebook, Instagram e Twitter. Com tantas indagações na cabeça, comecei a coletar informações para esboçar uma possível proposta investigativa.

¹ BILTON, Nick. Entering the era of private and semi-anonymous apps. *In*: BITS, Nova Iorque, 07 fev. 2014. Disponível em: <http://bits.blogs.nytimes.com/2014/02/07/entering-the-era-of-private-and-semi-anonymous-apps>. Acesso em: 23 abr. 2017.

Entrei para a turma de doutorado dois anos depois, com a intenção de pesquisar plataformas digitais de interface anônima. À época, eu ainda não dava esse nome ao futuro corpus. Falava, isto sim, em apps e/ou sites de redes sociais de caráter anônimo. A evolução da nomenclatura é consequência natural da maturação das ideias.

Plataformas digitais englobam tanto os aplicativos de mensagens instantâneas quanto as redes sociais on-line, incluindo todos os elementos que possam ser comuns a tais territórios (grupos de bate-papo, listas de amigos etc.). Já a interface anônima diz respeito à superfície desses espaços digitais². Estou falando de serviços que permitem a interação desvinculada de uma identidade civil.

Explico. Em redes populares – como Facebook, Twitter e Instagram –, é preciso fazer login com um perfil atrelado a um nome. Mesmo as contas *fake* necessitam pelo menos de um apelido. As páginas pessoais também devem ser preenchidas com uma foto, de preferência do rosto da pessoa (ou da personagem). Nas plataformas de interface anônima, porém, o indivíduo consegue ler e enviar conteúdo sem revelar quem é.

Outro ponto importante está relacionado à forma de contato entre os interagentes. Na noção clássica de site de rede social, cunhada por danah boyd³ e Nicole Ellison (2007), entende-se que os espaços digitais tornam visível a trama de conexões interpessoais. As listas de fãs, amigos ou seguidores de determinada página permitiriam rastrear os elos de ligação entre um sujeito e outro.

Tal possibilidade desaparece sob o véu do anonimato. Assim como não se sabe necessariamente quem está do outro lado da tela, tampouco é possível vislumbrar a rede de conexões sociais do indivíduo.

Essa característica, por si só, seria o bastante para apontar a limitação da noção de site de rede social. Ela não dá conta do fenômeno a ser pesquisado. Junto a isso, soma-se o fato de que a comunicação mediada por dispositivos digitais não fica mais restrita à estrutura de sites na web. Existem aplicativos móveis, como o WhatsApp, nos quais há grupos de discussão, compartilhamento de informações e toda uma variação de interações possíveis. E existem, ainda, aplicativos móveis de interface anônima.

O conceito de plataforma digital me parece mais adequado para abarcar essas diversas ambiências comunicacionais da atualidade. A pesquisadora Raquel Recuero (2019) defende tal posicionamento, fazendo eco a outros autores da área da Comunicação. Segundo ela, os estudos

² Reconheço que o termo *interface* não deva ser encarado como mero sinônimo de uma composição gráfico-visual da tela.

³ A autora grafa o nome propositalmente com letras minúsculas.

sobre plataformas digitais podem compreender aspectos da materialidade dos softwares, como a arquitetura da interface gráfica, ou mesmo adentrar nas dimensões políticas e de sentido desses lugares. É por tal limiar que a presente tese pretende seguir.

O autor Carlos Frederico de Brito d'Andréa (2018) também contribui para a discussão. Ao sintetizar referências sobre os Estudos de Plataforma (*Platform Studies*), ele destaca a importância de se compreender as mediações sociotécnicas: a infraestrutura computacional, a arquitetura da interface, os aspectos políticos e, claro, as questões subjetivas que são suscitadas nos meios on-line. O pesquisador ainda menciona o modelo de *plataformização* da web, pelo qual as empresas conseguem extrair valor (monetário, principalmente) dos dados dos usuários. Esse contexto para a emergência do fenômeno aqui estudado não pode ser desmerecido.

Enfim, de volta ao segundo semestre de 2016. Ao início de minhas aulas, as plataformas de interface anônima já haviam passado por transformações. Essa possibilidade tinha sido apontada pelo jornalista Nick Bilton naquele post para o New York Times em 2014. Ele indagava se aplicativos do gênero seriam um modismo passageiro ou algo que as pessoas realmente gostariam de utilizar.

Transcorrido algum tempo, percebi que muitos dos serviços foram, um a um, minguando. Peguemos como exemplo o Yik Yak, que permitia criar tópicos de discussão para um grupo de anônimos comentar o assunto: a plataforma chegou a ser relacionada a casos de boataria e assédio entre estudantes universitários, de tal forma que perdeu muito valor de mercado até ser vendida⁴. Foi descontinuada, assim como o Wut⁵, um app que possibilitava o disparo de recados apócrifos para uma lista de amigos. Já um comentário na página de download no iTunes sugeria por que o Popcorn Messaging, um chat entre desconhecidos baseado em geolocalização, tampouco vingou: “ninguém mais usa esse app”⁶. Isso não explica completamente o fenômeno, mas joga um pouco de luz sobre o tema. Há um crescente desinteresse no uso de certas plataformas digitais de interface anônima.

As reflexões foram amadurecendo conforme eu avançava nas disciplinas do curso. Fiz uma pesquisa da pesquisa, em bases de dados acadêmicas, que me revelou muitos artigos de áreas como Educação, Psicologia e Direito abordando apps como os acima mencionados.

⁴ STATT, Nick. Yik Yak, once valued at \$400 million, shuts down and sells off engineers for \$1 million. **The Verge**, Nova Iorque, 28 abr. 2017. Disponível em: <https://www.theverge.com/2017/4/28/15480052/yik-yak-shut-down-anonymous-messaging-app-square>. Acesso em: 24 jun. 2017.

⁵ CRUNCHBASE. **Wut**. [S. l.], [2017?]. <https://www.crunchbase.com/organization/wut#/entity>. Acesso em: 24 jun. 2017.

⁶ ITUNES. **Popcorn Messaging**. [S. l.], [2017?]. Disponível em: <https://itunes.apple.com/us/app/popcorn-messaging/id718416705?mt=8>. Acesso em: 24 jun. 2017.

Discutia-se o *cyberbullying* favorecido pelo anonimato. Aludia-se a ataques de ódio coletivos, ou então a golpes e fraudes, todos facilitados por esses territórios de incognoscibilidade, como gosto de chamá-los. De qualquer modo, notei que faltava um adensamento dessas problemáticas a partir de uma visada comunicacional.

Os movimentos de acercamento a esses ambientes digitais instigaram-me a meditar sobre uma questão mais ampla: o próprio anonimato na web. Cada site social ou aplicativo de mensagens observado parecia manter regras particulares, suscitando comportamentos distintos. Os motivos para frequentar um lugar desses também poderiam variar. Percebi uma diversidade de temáticas relacionadas, como o deboche, o jogo de adivinhação, o ativismo político e a busca por afeto. Todos esses são traços possíveis de um local em rede que permita esconder a identidade dos usuários. É o que este trabalho demonstrará nas próximas seções.

À vista disso, cheguei a certa altura de minha caminhada com a seguinte pergunta norteadora: *como se configuram as diversas manifestações do anonimato na web?* Era uma tentativa de sintetizar o problema de conhecimento que eu vinha desenvolvendo. Admito a insuficiência, ainda assim. A meu ver, o questionamento não deixava claras todas as indagações que permeavam a investigação até aquele estágio: o que leva alguém a utilizar esses apps? O que sente um indivíduo que use algum desses aplicativos – seja produtor, seja apenas consumidor de conteúdo? Quais são as características que diferem um serviço do outro? Por que muitos desses serviços “morrem” em poucos meses?

Cabe destacar que um bocado do foco recaía sobre o sujeito por trás da interface anônima. Em parte, isso vinha de minha inserção na *Linha de Pesquisa Cultura, Cidadania e Tecnologias da Comunicação*, cujas investigações mantêm, não raro, alguma inspiração etnográfica. Desenvolvi tentativas de aproximar-me dos indivíduos, incluindo aplicação de questionário a participantes do Sarahah e exploração, em primeira pessoa, da ferramenta de perguntas do Instagram. Esses procedimentos serão descritos no Capítulo 3.

Contudo, tal abordagem mostrou-se insuficiente. Toda nova estratégia de aproximação aos sujeitos rompia o anonimato, mesmo que fosse apenas entre pesquisador e interlocutor. Eu entendia que deveria saber quem estava do outro lado da tela, o que a meu ver ia de encontro à proposta das plataformas de interface anônima. Caso seguisse pelo outro extremo, valendo-me apenas dos relatos de figuras misteriosas, teria à mão um material que, a rigor, poderia ter sido feito por *qualquer* pessoa, com *qualquer* intenção. Eu mesmo poderia ser o alvo dos deboches e das piadas tão comuns nesses territórios. A credibilidade científica dos dados ficaria comprometida, ou pelo menos assim parecia-me.

A despeito dos entraves metodológicos, houve, também, um processo de transição. A troca de professor orientador levou-me à *Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais*. Por questões formais, como o cumprimento de créditos obrigatórios, tive que cursar uma nova disciplina (Pesquisa em Audiovisual). A proximidade com autores diferentes dos habituais (até então) e os exercícios de desconstrução do problema tiveram efeitos significativos em minha investigação, a começar pela redefinição da pergunta norteadora: ***como o anonimato se atualiza em plataformas digitais?***

O novo questionamento leva em conta o método intuitivo do filósofo Henri Bergson, aqui também articulado por Gilles Deleuze (1999). Sob esse prisma, consideram-se problemas verdadeiros aqueles que enxergam o objeto como um misto de duas tendências: virtual (tempo) e atual (espaço). Para Bergson (2006), o tempo é duração. Passado e presente imbricam-se um no outro, sendo perceptíveis nos objetos. As coisas do mundo de agora estão carregadas de passado, pois nelas dura a memória desse período. Em outras palavras, elas são atualizações, ou melhor, materializações de algo. Logo, para compreender a natureza verdadeira dos objetos, deve-se avaliar o que dura neles e como essa duração (virtual) se manifesta no espaço (atual).

No âmbito de minha pesquisa, entendo que o virtual seja o próprio anonimato. Essa seria a potência, ou aquilo que dura ao longo do tempo, tendo estado presente na história desde muito antes do surgimento da internet. Já os atuais são as plataformas digitais de interface anônima, uma vez que elas dão novas “roupagens” ou significações ao anonimato.

É importante perceber que cada um dos serviços – Wut, Yik Yak, Sarahah, entre outros – possui características próprias, fazendo com que as “caras” do anonimato sejam distintas conforme o ambiente digital considerado. Por exemplo, algumas plataformas mostram a localização geográfica de onde partiu a mensagem apócrifa, tornando o sigilo do remetente não tão secreto assim. Dito de outra maneira, o virtual aqui considerado nunca se atualiza totalmente. É, sim, uma potencialidade que sempre se manifesta, mas segundo as circunstâncias. Por essa razão, proponho a noção de **imagens do anonimato** – um anonimato pensado e perceptível, embora mutante e, quiçá, inatingível. Ele contém determinados repertórios visuais, estéticos e interacionais que são compartilhados e que podem mostrar-se como imagens/imaginários de temporalidades distintas, reencontrando-se nas interfaces contemporâneas das plataformas sociais.

Ao tomar como objeto empírico uma variedade de apps e sites, muitos deles abandonados pelo público ou descontinuados pelos desenvolvedores, torno-os os protagonistas da investigação. Há um esforço para escavá-los, dissecá-los e construir constelações entre eles (FISCHER, 2015; KILPP, 2010; MOLDER, 2010), em consonância com procedimentos

metodológicos caros a este tipo de abordagem – e que serão detalhados adiante – de pensar as plataformas de interface anônima como ocorrências de uma tecnocultura audiovisual.

A meu ver, a mudança de paradigma (dar menos ênfase ao sujeito por trás da máquina e observar, prioritariamente, as plataformas em si) foi necessária para compreender as atualizações do anonimato a partir de uma visada tecnocultural. Ainda me inquieta saber o que leva alguém a utilizar uma plataforma digital de interface anônima, mas essa interrogação se mostrou menos relevante aos propósitos investigativos estabelecidos.

O que permaneceu em mim – ou durou, para usarmos um termo mais bergsoniano – foi a vontade de buscar as pistas, os fragmentos ou os vestígios de anonimato na web. Essa motivação esteve comigo desde 2014, tendo sobrevivido a todas as etapas de vida que enfrentei até aqui. Sintetizo-a abaixo, nos objetivos da pesquisa.

1.2.1 Objetivo geral

Compreender características do anonimato, enquanto fenômeno tecnocultural, nas plataformas digitais.

1.2.2 Objetivos específicos

- (a) Contextualizar as imagens do anonimato em sua ambiência tecnocultural;
- (b) Mapear atualizações do anonimato em plataformas digitais – especificamente, plataformas de interface anônima;
- (c) Compreender especificidades tecnoculturais das plataformas identificadas para sintetizar possibilidades de atualização do anonimato.

1.3 POSTURA EPISTEMOLÓGICA: A VISADA TECNOCULTURAL NAS CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

A migração de linha de pesquisa acarretou mudanças significativas para minha trajetória, a começar pela mirada do objeto a partir da perspectiva da tecnocultura audiovisual. Mesmo assim, confesso, há legado da Linha anterior em mim. Na intersecção entre esses dois modos de pensar as Ciências da Comunicação, acabei tendo contato com autores diversos,

muitos dos quais aparecem em diálogo aqui. À vista disso, o que você vai ler nas próximas páginas é um trabalho permeado por teorias e abordagens metodológicas oriundas de duas correntes de investigação – que, por óbvio, articulam-se mais “acima” sob o prisma dos Processos Midiáticos, área de concentração do PPGCC da Unisinos. Por conseguinte, julgo importante abrir um parêntese e assinalar, agora, minha postura epistemológica. No item 1.4, encerro a Introdução trazendo a apresentação dos demais capítulos que compõem esta tese.

Bem, abre parêntese. O filósofo e sociólogo Edgar Morin (2008) afirma que o que nos diferencia dos chimpanzés é o número de neurônios. A organização de nosso cérebro permitiu que emergissem a linguagem, o pensamento e a consciência. Isso nos levou à reflexividade, à cogitação e, ainda, à noção de “espírito”. Ou seja, a evolução cultural da espécie humana está atrelada à evolução biológica. Um aspecto depende do outro.

Essa relação é sintetizada em aforismos: “o movimento que cria o mundo do pensamento é o mesmo que abre o pensamento ao mundo” (MORIN, 2008, p. 77), ou, então, “o espírito está no mundo que está no espírito” (idem, p. 233). Desse modo, as funções fisiológicas de cada pessoa permitem a criação de *um* espírito, de *um* julgamento, de *uma* vontade: os seus próprios, que possibilitam ao sujeito interpretar e relacionar-se com os saberes acumulados pelos indivíduos ao redor. A consciência e o ser são interdependentes (CASSIRER, 1993).

Assim também o são as inteligibilidades. Os processos de *compreensão* são de caráter analógico e mimético, ao passo que os processos de *explicação* são analíticos e lógicos (MORIN, 2008). Há quem pense que o fazer científico demanda apenas análise e lógica, mas, na prática, a racionalidade necessita de seu duplo: o mito. A imaginação alimenta o pensamento, fomenta a intenção de compreender o mundo; mas, quando se chega a um estágio acentuado de confusão, a racionalidade retoma o prumo das elucubrações.

Morin postula que essa dualidade, esse vínculo do tipo yin/yang, permite a criatividade e a invenção de novas hipóteses. O obstáculo é que, mesmo na comunidade científica, os saberes são condicionados pelo que ele chama de *imprinting cultural*. São os dogmas, os preconceitos e os paradigmas de uma época. Romper com isso, muitas vezes, é afrontar diretamente o *status quo*. Assim como Thomas Kuhn (1998) cita a astronomia geocêntrica em oposição ao heliocentrismo, Edgar Morin (2008) refere-se a Albert Einstein como um desajustado entre os demais, por ter vivido à frente de seu tempo.

Nota-se, entre os autores, a precaução recorrente de situar-se num contexto histórico, social e cultural, bem como de admitir as limitações do pensamento. Para Ernst Cassirer (1993), o conhecimento oferecido pelas ciências é sempre relativo, devido a essas condições. No entanto, tal característica não é percebida como uma barreira na busca pela verdade. É apenas

a maneira como o saber se constrói. De modo semelhante, Morin (2008) propõe uma postura relativista, no sentido de conceber um “realismo relacional”, com base no que se conhece do mundo. Ao admitir suas incertezas e seu conhecimento limitado, o cientista pode valer-se da imaginação para estipular hipóteses sobre o que os sentidos não conseguem assimilar. Mito a serviço da razão. Yin/yang.

No mais, é preciso fazer dialogar entre si o conhecimento reflexivo (filosófico), o empírico (científico) e o do valor do conhecimento (epistemológico). “A complexidade não é somente problema de objeto de conhecimento, mas também questão de método de conhecimento apropriado ao objeto” (MORIN, 2008, p. 256). Em outros termos, não basta saber algo, mas questionar-se *como* se sabe e *em que circunstâncias* o saber foi obtido.

Reiterando, o conhecimento científico também se forma com base nas circunstâncias sociais e até mesmo na linguagem. A cultura cria condições para os saberes, inclusive sobre ela mesma. Essa noção é essencial para abrir espaço à alteridade. Do contrário, mesmo a postura questionadora do investigador pode não surtir muito resultado.

Isso posto, convém trabalhar a noção de tecnocultura articulada aos objetos comunicacionais. Gustavo Fischer (2013) relaciona diferentes autores para apresentar uma síntese e, mais adiante, propor uma *visada tecnocultural* às audiovisualidades. Segundo o pesquisador, essa ideia vai além de discutir uma mera cultura digital. Trata-se de compreender culturalmente as tecnologias de uma época e de “entender as propriedades tecnológicas em ação na cultura” (p. 52). Esse movimento permite perceber, por exemplo, como as mídias contemporâneas incorporam e atualizam estéticas do passado, sejam um *game* que remete à linguagem do cinema, sejam um antigo programa televisivo disponibilizado na interface mais recente do YouTube.

A proposta de uma visada tecnocultural torna-se importante na medida em que os fenômenos pesquisados nas Ciências da Comunicação precisam ser pensados dentro de um contexto. Por esse cenário, perpassam ambiências sociais, econômicas, políticas – e, como este texto vem afirmando, tecnológicas e culturais, também. Partindo-se do pressuposto de que alguns elementos da realidade investigada podem ser “ciclicamente recorrentes” (HUHTAMO apud FISCHER, 2013, p. 53), interessa desnaturalizar o olhar do pesquisador, com vistas a apreender o quadro em sua amplitude e sua complexidade.

Um dos paradigmas mais pertinentes à Comunicação como um todo, desde que os estudos na área começaram a se desenvolver, foi não tratar o progresso tecnológico como um fenômeno em si mesmo, descolado da realidade social. “Se há um avanço importante na ‘virada epistemológica’ de hoje, trata-se do desenvolvimento de um pensamento em que **social e**

técnico não são mais mundos fechados e separados” (MATTELART e MATTELART, 2004, p. 85. Grifos meus.). Existe a consciência de que as pessoas utilizam, apropriam-se, reagem, interagem e descobrem novas possibilidades para os artefatos. Tecnologia e cultura também podem ser entendidas como dois lados de uma mesma moeda, ou como yin/yang, imbricando-se e alterando-se mutuamente.

Visando a aprender e apreender diferentes correntes teóricas, numa confluência de saberes, minha postura epistemológica parte de uma perspectiva transmetodológica (MALDONADO, 2008). Sob essa ótica, o conhecimento disciplinar abre condições epistêmicas para atravessamentos e intercâmbios. A atuação dos vários campos é imprescindível para que cada investigador, no seu trabalho individual, permita-se chegar a um posicionamento *multilético*. Aos olhos de quem lê, essa abordagem provavelmente seja mais perceptível pelo uso de referências bibliográficas diversificadas. Estão aí discussões advindas da Filosofia e da Computação, entre outros campos. Também procurarei destacar os entraves metodológicos da investigação, sempre consciente de que a caminhada, por mais plural e aprofundada que seja, não passará de um recorte dentro de um período delimitado, configurado por um contexto *sociotecnocultural* mais complexo. Fecha parêntese.

1.4 ORGANIZAÇÃO DA TESE

Vamos, enfim, à apresentação dos próximos capítulos que compõem esta tese. O Capítulo 2 é intitulado *Anonimato nas Plataformas Digitais*. Como o nome indica, trago aí a noção de anonimato adotada por mim – o anonimato de interface, que está visível na superfície das telas dos dispositivos eletrônicos – e explico como ele pode aparecer em sites ou aplicativos. Busco conceitualizar uma possível tecnocultura do anonimato, tendo em vista que aspectos tecnológicos e socioculturais coalescem, por vezes indissociavelmente.

No Capítulo 3, *Primeiras Tentativas de Acercamento ao Corpus*, apresento dois exercícios da etapa de pesquisa exploratória. Nessa fase da investigação, eu procurava compreender os fenômenos em seu fluxo, ou seja, enquanto ainda estivessem acontecendo. Misturo teoria e empiria, tensionando falas de autores com a descrição das experiências.

Na sequência, vem *A Natureza das Plataformas Digitais*. O Capítulo 4 trata das condições para o surgimento do fenômeno aqui pesquisado. Aciono autores para discutir sobre o mundo imaginado dos softwares, as questões tecnológicas e econômicas que perpassam os aplicativos móveis e, finalmente, o conceito de heterotopia. Esse é um ponto que foi ganhando cada vez mais corpo ao longo de meu processo investigativo.

O Capítulo 5, *Perspectiva Metodológica*, revela os caminhos que adotei para compreender o fenômeno aqui investigado. Descrevo os procedimentos metodológicos de escavação e dissecação, além de trazer o mapeamento de plataformas digitais que compõem o corpus da pesquisa. Esse material é analisado no Capítulo 6, *Imagens do Anonimato*, com tensionamento das teorias trabalhadas ao longo das seções anteriores.

Para encerrar, os resultados da pesquisa e os últimos apontamentos vêm, naturalmente, nas *Considerações Finais*. Nesse capítulo pondero até que ponto os objetivos foram alcançados e quais são as perspectivas futuras. Desejo a você que a leitura seja proveitosa.

2 ANONIMATO NAS PLATAFORMAS DIGITAIS

O presente capítulo mostra como o anonimato pode se manifestar. Primeiro, trago informações sobre grupos sociais que encontram, na invisibilidade dos traços identitários, uma forma de exprimir ideias ou sentimentos. Em seguida, restrinjo a discussão à web, mais especificamente às plataformas digitais, para vislumbrar uma possível tecnocultura do anonimato. Não há, aqui, a intenção de traçar uma linha do tempo ou um panorama histórico de como a anônimia evoluiu no mundo. Interessa-me puramente a noção de anonimato, dado que esse pode ser flexibilizado conforme o contexto.

2.1 AS DIFERENTES FACETAS DO ANONIMATO

Pergunte a qualquer pessoa o que significa o anonimato e ela provavelmente terá uma noção do conceito. Um bilhete sem assinatura se transforma numa carta anônima. Uma pintura de um artista desconhecido entra para a História como uma obra anônima. Já uma denúncia anônima ocorre quando alguém testemunha um ato ilícito e decide revelar o que sabe às autoridades, com a condição de ter sua identidade preservada. É fácil de entender.

Porém, quando nos debruçamos sobre as facetas do anonimato, o assunto se torna um pouco mais complexo. Existem inúmeras razões para um indivíduo ou grupo de indivíduos lançar mão desse recurso. E a própria ideia de anonimato pode ser questionada ou relativizada, a depender do contexto em que se esteja.

Vamos a um exemplo ilustrativo. No dia 02 de março de 2021, a imprensa nacional divulgou uma campanha que começara nas ruas, mas também ganhava visibilidade na internet. Dias antes, a Avenida Paulista e outras vias públicas da cidade de São Paulo foram tomadas por cartazes do tipo lambe-lambe. O material imitava as placas de anúncio de ofertas dos supermercados: tinha nomes de produtos da cesta básica em letras maiúsculas e, ao lado, os valores assinalados em vermelho.

Só que um olhar mais atento mostrava não se tratar de promoção de arroz. Era, ao contrário, uma denúncia à situação econômica do país. Lia-se que a carne bovina estava custando 70 reais o quilo. O litro da gasolina, 5 reais e 50 centavos. As peças ainda carregavam uma espécie de slogan ou frase de efeito, *Esta conta não é nossa*, dando a entender que as decisões políticas do governo federal acarretavam a disparada nos preços. Todos esses elementos foram sintetizados num título bastante sagaz para o movimento: *Bolsocaro*, trocadilho que aludia ao sobrenome do presidente da república.

Imagens das artes gráficas da campanha logo circularam em plataformas como o Twitter. Houve até vídeo⁷ compartilhado por celebridades do entretenimento e por políticos de oposição. Nesse material específico, um locutor adotava a empolgação típica de quem anuncia uma queima de estoque, embora o conteúdo apontasse para o oposto: alta inflação entre 2018 e 2021. De quebra, citava escândalos financeiros envolvendo a primeira-dama e um senador, filho do presidente, sobre os quais pairavam indícios de corrupção.

O jornal Folha de São Paulo⁸ e o portal de notícias UOL⁹ alegaram ter conseguido contato com criadores dessa iniciativa. Os ativistas responsáveis pela campanha Bolsocaro seriam um grupo de designers. Nas entrevistas, eles solicitavam que seus nomes não fossem divulgados. O anonimato funcionaria como estratégia para **manter a segurança do coletivo**, cujos membros já teriam sofrido ataques de apoiadores do governo tanto on-line quanto off-line. Essa também seria uma forma de preservar o caráter independente das ações.

Trata-se de um caso em que o anonimato tem potencial para insuflar manifestações políticas. Sem autoria, o movimento pode ser abraçado por qualquer sujeito que se identifique com aquela causa, independentemente de filiações partidárias ou estrato social. Ao mesmo tempo, evitam-se represálias contra os criadores, algo a se considerar nesta época tão polarizada e agressiva que vivemos. Inclusive, percebo como as reportagens se valerem de um princípio básico para o livre exercício da imprensa, sendo esse o inciso XIV do artigo 5º da Constituição Federal: “é assegurado a todos o acesso à informação e resguardado o **sigilo da fonte**, quando necessário ao exercício profissional.” (BRASIL, 1988. Grifos meus.).

Sigilo e discrição, aliás, são a base de um segundo exemplo que trago aqui: os grupos de apoio como o Narcóticos Anônimos (N.A.) e o Alcoólicos Anônimos (A.A.), nos quais pessoas com histórico de dependência de substâncias se reúnem para compartilhar experiências e buscar auxílio mútuo. Nesses espaços, a preocupação recai sobre o estigma social que vem associado à drogadição.

⁷ VEJA a origem do vídeo 'Bolsocaro', que viralizou nas redes sociais. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 06 mar. 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2021/03/veja-a-origem-do-video-bolsocaro-que-viralizou-nas-redes-sociais.shtml>. Acesso em: 07 mar. 2021.

⁸ LEMOS, AMANDA. Designers lançam campanha 'Bolsocaro' para criticar aumento de preços. **Folha de São Paulo**, São Paulo, 02 mar. 2021. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2021/03/designers-lancam-campanha-bolsocaro-para-criticar-aumento-de-precos.shtml>. Acesso em: 04 mar. 2021.

⁹ ALVES, Chico. Ativistas da campanha Bolsocaro mantêm anonimato e esperam adesão nas ruas. **UOL**, São Paulo, 02 mar. 2021. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/colunas/chico-alves/2021/03/02/ativistas-da-campanha-bolsocaro-mantem-anonimato-e-esperam-adesao-nas-ruas.htm>. Acesso em: 02 mar. 2021.

A página institucional do A.A. na internet (2011) expõe o peso que o anonimato tem para esse tipo de irmandade. Conta-se que os novatos consideram sua condição de alcoólico tão dolorosa que se sentem confortáveis para admiti-la apenas num ambiente seguro. A atmosfera de confiança das reuniões, segundo a instituição, decorre justamente da ausência de cobranças. O indivíduo se apresenta pelo prenome, mas não precisa dizer de onde vem, o que faz da vida ou quem são seus parentes.

É sugerido, ainda, que os membros não se exponham na mídia como frequentadores do A.A. Contudo, nem sempre foi assim. No passado, uma figura pública concedeu entrevista abordando sua luta particular contra o abuso de álcool. Esse homem, descrito no texto simplesmente como *um jogador famoso*, acreditava que poderia ajudar o Alcoólicos Anônimos se admitisse sua participação. Até mesmo os fundadores do movimento apoiaram a ideia. No entanto, a revelação fez com que mais gente seguisse pelo mesmo caminho – e alguns aproveitavam seu epíteto de dependente em recuperação para fazer publicidade de seguros ou outros empreendimentos (UNDERSTANDING..., 2011).

Demorou pouco para se perceber que não poderia haver exceções. “Para garantir a unidade, a eficácia e o bem-estar do A.A., o anonimato tinha de ser universal. Ele era o guardião de tudo aquilo que o A.A. representava.”¹⁰ (UNDERSTANDING..., 2011). Para os membros dessa associação, os princípios devem vir antes da personalidade, sem glorificação pessoal, e é preciso respeitar a decisão do outro de manter seu anonimato no nível que assim desejar. (idem).

A antropóloga Catarina Frois (2010) examina esses tais níveis de anonimato. Em pesquisa etnográfica realizada em Portugal, ela acompanhou encontros dos grupos N.A., A.A. e Famílias Anônimas (F.A.), destinado a indivíduos que tenham sido afetados pelo comportamento de parentes que usam psicoativos. Essas irmandades também são conhecidas como programas de 12 passos, pois se baseiam numa cartilha com doze preceitos para uma vida mais tranquila, então assim as chamarei daqui em diante.

A autora destaca que os participantes dos encontros não têm uma filiação obrigatória. Eles não precisam de cadastro para frequentar os grupos de apoio. Basta reconhecerem-se como doentes. Cada um é igualmente livre para mencionar o que quiser sobre si mesmo, algo que demonstra a relevância do anonimato. “Consta que os membros sentiam necessidade de **separar os dois papéis** que desempenhavam e que **circunscreviam também a dois espaços:**

¹⁰ Tradução minha. No original: “To assure the unity, effectiveness, and welfare of A.A., anonymity had to be universal. It was the guardian of all that A.A. stood for.”

o de ‘doente’ e o de ‘normal’, a que correspondia o espaço físico ‘dentro’ e ‘fora’ das reuniões.” (FROIS, 2010, p. 170. Grifos meus.).

Nota-se que, nos grupos de 12 passos, há um sentimento de igualdade. Diferenças econômicas, sociais e familiares são apagadas, visto que todas as pessoas estão juntas por compartilharem de um mesmo problema. Naquele contexto elas são anônimas porque sua identidade civil e seu papel na sociedade não interessam. Por outro lado, fora das reuniões, os indivíduos “omitem a informação que ali revelam, expondo o que ali omitem, isto é, o seu nome, a sua morada, a sua profissão, como disse, a sua identificação legal e burocrática, aquilo que os identifica.” (FROIS, 2010, p. 170). Basicamente, na *vida normal*, é a condição de dependência que permanece oculta (ou anônima) sempre que possível.

Frois reconhece a improbabilidade de essas pessoas interagirem numa outra situação, dadas suas diversas trajetórias. O que as une é a doença. Dentro das reuniões, o anonimato nivela os diferentes graus de instrução e de posição social. Porém, tão logo o encontro acaba, todos voltam a ser pais, empregados de escritório, habitantes desta ou daquela região. Da porta para fora, o anonimato oculta o estigma (FROIS, 2010).

Contudo, há situações que fogem à regra. Nas suas vidas cotidianas, em raros casos, os membros revelam que participam de um programa de 12 passos, mas fazem isso apenas a pessoas com quem tenham maior intimidade. Afinal, o julgamento e os comentários pejorativos persistem. Da mesma forma, integrantes do A.A. ou do N.A. podem quebrar o anonimato dentro do círculo de reuniões, uma vez que estabeleçam relações de amizade.

Quebrar o anonimato é mais do que revelar um segredo: para outros membros, revela-se a casa, o nome de família. Para não-membros, revelam o seu estigma, a sua doença. O que estão a revelar, quebrando o anonimato, é a sua intimidade, eliminando, de certa forma, as fronteiras que delimitaram para si próprios na interação¹¹ com outros. (FROIS, 2010, p. 171-172).

Cabe ressaltar que, nessas fronteiras entre o que mostram e o que escondem, os participantes de um grupo de apoio mantêm o acordo tácito de fingir que não se conhecem. Se por acaso encontram-se num local público, onde terceiros estejam presentes, há a tendência de se preservar a confidencialidade das informações. Ou seja: dois sujeitos que poderiam ser considerados amigos, tamanha a intimidade dos relatos que trocam nas reuniões, acabam agindo como estranhos. E tal comportamento é aceitável, consoante à regra geral de respeitar o anonimato do outro. (FROIS, 2010).

¹¹ Aqui mantive a grafia do português europeu, como consta no original.

Para a pesquisadora (FROIS, 2010), é o caráter anônimo dos programas de 12 passos que permite o livre trânsito entre a identidade “doente” e a identidade “normal” das pessoas. A propósito, mesmo que soe irônico falar de anonimato quando existe interação presencial, é essa invisibilidade que os membros procuram garantir dentro e fora das reuniões. Não deixa de ser uma **alternativa ao controle moral** que grupos marginalizados enfrentam na sociedade. Ao mesmo tempo que asseguram sua existência, dentro dos limites de um ambiente criado para isso, também garantem a não divulgação dessa própria existência. “É uma estratégia de quase *sobrevivência* da intimidade e da privacidade pessoal e, em alguns contextos, é mesmo a pedra-de-toque fundamental para gerir as relações sociais.” (FROIS, 2010, p. 176. Grifo da autora.).

Até aqui já conseguimos entender como o anonimato é relativo. Um indivíduo pode ocultar algumas de suas facetas, ao passo que escancara outras. Ainda é possível ir além: partilhar o segredo da doença com alguém do convívio normal, ou mesmo trazer para o convívio normal alguém que participe das reuniões de doentes¹², contanto que se esteja confortável com qualquer uma dessas situações. Nesses casos, tem-se uma espécie de anonímia coletiva, ou pelo menos um pacto de confiança entre as partes.

A noção de **anonimato relativo** já foi abordada por Gilberto Velho e Luiz Antônio Machado da Silva (1977), ambos da área das Ciências Sociais. Ao descreverem o espaço urbano, eles enxergam uma peculiaridade das grandes metrópoles: a possibilidade de um mesmo sujeito desempenhar papéis distintos, em meios sociais também diferentes.

Sobre o anonimato relativo, os autores dissertam:

Não seria absoluto, exatamente porque a própria mobilidade que, de um lado, favorece o deslocamento do indivíduo entre diferentes meios sociais, dificulta a existência de áreas exclusivas. O estudo do chamado comportamento desviante mostra essa ambigüidade¹³ de identidade que faz com que a pessoa na grande metrópole assuma papéis que podem ser alvo de violenta discriminação em certos domínios, mas que encontrem situações e lugares onde possam ser desempenhados com relativa segurança. (VELHO; MACHADO DA SILVA, 1977, p. 80).

Velho e Machado da Silva (1977) citam como o exemplo os bares e clubes de homossexuais do Rio de Janeiro. Lembremo-nos do contexto: anos 1970, militares no poder, censura na imprensa e nas artes, forte discriminação a comportamentos que fugissem ao padrão. Não é de se admirar que os homens gays buscassem guetos, ou esconderijos, onde pudessem

¹² Os termos *normal* e *doente* não devem ser encarados como pejorativos. De acordo com Catarina Frois (2010), os próprios participantes dos programas de 12 passos fazem essa distinção.

¹³ Mantive o trema do texto original, embora esse sinal gráfico não seja mais empregado no português.

exercer livremente sua sexualidade – uma sexualidade que, fora dali, permanecia invisibilizada, anonimizada. Nada muito diferente dos círculos de reuniões do A.A. (ainda que, felizmente, esse comportamento sexual “desviante” já não seja mais considerado patologia).

O exercício de diferentes papéis conforme o círculo social é uma questão que aparecerá nesta tese novamente, no Capítulo 3, que articula teoria com meus movimentos exploratórios iniciais. Por ora, deixo essa explanação de lado para me ater à definição de anonimato. Isso porque, se quisermos nos aprofundar no tema, precisamos estabelecer as bases da discussão.

É evidente que há gradações. A característica anônima de uma interação interpessoal pode ser relativizada conforme os interagentes vão revelando traços de si mesmos. Por sua vez, os motivos para a escolha pelo anonimato também variam – liberdade para criticar o governo sem reprimendas, conforto para expressar sentimentos inconfessáveis, apagamento de marcadores identitários pessoais para igualar indivíduos completamente diferentes, entre tantas outras razões. Os exemplos aqui expostos refletem apenas uma parte, e, até o momento, consideram ações que surgem em territórios off-line.

À vista do que já foi dito, mas considerando que o recorte desta pesquisa envolve plataformas digitais, passo a falar do **anonimato na interface**. Trata-se do anonimato na superfície visível nas telas dos dispositivos eletrônicos. Há que se diferenciá-lo da noção de privacidade, mais relacionada a discussões sobre vigilância e panopticismo. É desse ponto que parte a próxima seção, na qual ainda vislumbro uma possível tecnocultura do anonimato.

2.2 EM BUSCA DE UMA TECNOCULTURA DO ANONIMATO

Tanto num aplicativo de chat anônimo quanto num fórum on-line como o 4chan, não é necessário revelar a própria identidade civil. David Auerbach (2012) cita três níveis comuns de anonimato nessas instâncias, a saber:

- (1) Anonimato de pseudônimo persistente (*Persistent pseudonym anonymity*): quando o indivíduo se cadastra no website utilizando um *nickname* e esse apelido aparece atrelado a todas as suas interações – posts, comentários etc.
- (2) Anonimato por sessão (*Per-session anonymity*): Quando o usuário utiliza um único *nickname* em todas as interações da *thread*, a sequência de mensagens sobre o mesmo assunto. O pseudônimo pode variar em outras sessões ou *threads* do ambiente on-line.
- (3) Anonimato por mensagem (*Per-message anonymity*): Quando não há maneira de verificar quem é o usuário, mesmo se ele publicar várias vezes na mesma *thread*. É o nível mais radical de ocultação da identidade.

Não me parece produtivo definir esses níveis de anonimato como categorias estanques, até porque pode haver variações, dadas as naturezas múltiplas das diferentes plataformas. A questão é que, qualquer que seja a forma como o sujeito se esconde – por trás de um pseudônimo ou nem mesmo assim –, os percursos podem ser rastreados por meio de protocolos como o IP. Logo, tem-se aí um anonimato apenas na superfície, sem garantia de privacidade dos dados.

O sociólogo Sérgio Amadeu da Silveira (2009) traça essa diferenciação. Para ele, o **anonimato** é entendido como “condição ou qualidade da comunicação não identificada, ou seja, da interação entre vários interagentes que não possuem identidade explícita ou que a ocultam” (p. 115). Já a **privacidade** seria a capacidade de controlar o acesso a dados pessoais e de evitar a identificação do sujeito a partir de seus registros de navegação.

O autor usa a conta do Gmail como ilustração. Ao se cadastrar, a pessoa tem acesso aos serviços da Google, com a contrapartida de entregar seus dados pessoais à corporação. Seus rastros são coletados pela empresa. Desse modo, mesmo que “proteja” as informações com uma senha, o usuário não consegue resguardar completamente sua privacidade. O sistema “anula o anonimato, confirma o biopoder” (SILVEIRA, 2009, p. 132), expandindo as dinâmicas da sociedade de controle.

Temos aí uma importante diferenciação. Reconheço a pertinência da discussão sobre a privacidade. O próprio Governo Federal Brasileiro promulgou a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais, que entrou em vigor em 2020, para que os cidadãos tenham maior controle em relação ao armazenamento, ao tratamento e à eventual distribuição de suas informações particulares (BRASIL, 2019). No entanto, o que busco observar, no âmbito desta pesquisa, é a dita comunicação não identificada, aquela na qual a invisibilidade do rosto e do nome civil instiga novos comportamentos entre os usuários de uma plataforma digital. Falo, então, do anonimato na interface, sem enveredar por debates sobre a proteção de dados.

E o anonimato pode ter muitas (inter)faces, por mais contraditória que a afirmação pareça. A internet acaba sendo um meio para suscitar, dar vazio e propagar essas diversas manifestações. Para dar início a uma explanação mais detalhada, trago novamente David Auerbach, engenheiro de software com trajetória de pesquisa na área de tecnologia.

Em artigo veiculado na revista digital Triple Canopy (2012), o escritor relembra que os espaços anônimos eram o principal meio de interação entre sujeitos no início da internet comercial. Só que a ascensão de plataformas como o Facebook e o Twitter aplicou uma nova lógica à rede. Cobrava-se dos usuários o emprego do nome civil e de uma foto pessoal como recursos para comprovar sua identidade.

Auerbach (2012) aponta movimentos que, frente a essa cultura *mainstream*, vão na direção contrária. A sobrevivência de salas de chat, fóruns on-line e outras aplicações do tipo oferece uma separação proposital entre a vida real de um indivíduo e sua persona digital (ou personas, por que não?). Têm-se aí as características basilares do que ele denomina *A-culture*.

Segundo o autor, a A-cultura¹⁴ possui antecedentes nos círculos *geek* e *hacker* dos anos 1980 e 1990, tendo emergido com mais força após a disseminação da World Wide Web. Em geral, seus representantes estão à margem do que é massivamente popular. Os grupos são formados de acordo com os interesses em comum das pessoas, como ficção científica ou desenhos animados japoneses, os *animes*.

Para dar conta da multiplicidade, Auerbach (2012) alerta que o “A” dessa cultura pode significar diversas acepções: acelerado, adolescente, anarquia, arbitrário, audácia, codinome (*alias*) ou mesmo o palavrão *asshole*. Dentre tantas ênfases, é o “A” de “anonimato” que ganha uma exposição mais minuciosa, justamente porque, “ainda que a A-cultura inclua muitas pessoas que se conhecem off-line, os fenômenos dominantes e mais característicos são consequência da desconexão entre personas on-line e seus equivalentes da vida real” (AUERBACH, 2012)¹⁵. Em outras palavras, a incognoscibilidade autoriza os participantes a exporem lados ocultos que, porventura, não seriam possíveis em certos círculos sociais.

Como forma de entender esses meandros, precisei compreender o estado da arte dos estudos sobre anonimato em plataformas. Meu primeiro movimento de pesquisa da pesquisa ocorreu no repositório EBSCOhost. Esse serviço compila diversas bases de dados acadêmicas, nas mais variadas áreas de estudos. De início, realizei buscas por palavras-chave em inglês, como forma de encontrar referências internacionais – lembremos que até mesmo as publicações latinas costumam disponibilizar o *abstract* nesse idioma. Utilizei termos como *anonymous social media*, *anonymous online networks*, *anonymous online communities*, *anonymous digital networks*, *anonymous digital communities* e *anonymous apps*.

Perscrutei, um a um, os resultados gerados pela ferramenta. Houve uma variedade de trabalhos sugeridos não só em periódicos científicos, como também em notícias e publicações

¹⁴ Chamarei assim deste ponto em diante, preservando o aparente trocadilho do idioma original. A tradução óbvia – Cultura A – não mantém a sutileza do prefixo *a*, que denotaria negação: *acultura*, ou falta de cultura. Mesmo que o autor não tenha imaginado essa interpretação depreciativa, julgo pertinente ressaltá-la.

¹⁵ Tradução minha. No original: “While A-culture includes plenty of people who know one another offline, the dominant and more distinctive phenomena are consequences of the disconnect between online personae and their real-life equivalents.”

comerciais. As temáticas eram igualmente plurais, indo de bases de dados como *Religion and Philosophy Collection* até *Regional Business News*.

Pensei que um material tão sortido seria um ótimo ponto de partida para compreender o fenômeno que eu me dispunha a investigar. À medida que eu vasculhava o conteúdo, no entanto, percebi que seria necessário um escrutínio minucioso. Houve trabalhos que fugiam bastante à proposta. Versavam, por exemplo, sobre confidencialidade de informações e ética na pesquisa, ou sobre autenticação de dados de sistemas computacionais.

Dentre os estudos que se aproximavam de meu interesse – aqueles que lidavam com anonimato e sociabilidade –, notei uma falta de referências das Ciências da Comunicação. Encontrei entrevistas e discussões sobre os perigos de sites de redes sociais de interface anônima, mas voltadas ao âmbito da Educação e do Direito. Nesses casos, a ênfase era em questões como o *cyberbullying*, o assédio sexual e a violação de leis sobre discriminação. Também despontaram questões políticas, como o uso de plataformas sociais para protestos. No que tangia à saúde, via-se os posts anônimos como um recurso para pacientes, que falariam de sua doença e encontrariam apoio numa comunidade on-line.

Ainda que eu não tenha chegado a pesquisas específicas do campo comunicacional nesse primeiro momento, a experiência foi relevante para tomar conhecimento de assuntos recorrentes. O anonimato estava vinculado a manifestações de: agressão on-line; assédio e violência sexual; *cyberbullying*; agressividade coletiva (*online firestorms*, em que muitos usuários se voltam a um alvo específico); protestos de cunho político e religioso; golpes e fraudes; relacionamentos on-line (incluindo o *peer support*, a procura pelo apoio de semelhantes para enfrentar um problema em comum, como uma condição de saúde); expressão, sem censura, das próprias opiniões; etc.

Em acréscimo, os artigos revelaram uma gama de aplicativos de interface anônima que eu poderia incluir no corpus. O mais citado era o Yik Yak, mas houve menções a outros serviços – Whisper, Secret, Ask.km, Candid, Rooms e Tiger Text. Aqui, cabe reiterar uma informação: muitos desses serviços foram descontinuados por seus desenvolvedores. Secret e Yik Yak, provavelmente os de maior destaque na mídia e na academia, seguiram esse destino fatídico.

A reincidência da efemeridade surgia, ao mesmo tempo, como uma potência e uma limitação. Por um lado, seria interessante averiguar *por que* os aplicativos de interface anônima deixavam de existir. Em contrapartida, havia o entrave metodológico de não conseguir observar esses territórios digitais *em seu fluxo*. Por muito tempo durante o andar do doutorado, minha intenção era mergulhar no fenômeno enquanto ele estivesse acontecendo, o que se mostrou cada

vez mais difícil. Esses movimentos serão descritos em detalhes a partir do próximo capítulo. Antes disso, aproveito para finalizar o relato sobre o estado da arte.

Depois de garimpar referências no EBSCOhost, parti para outras instâncias. Recorri ao Google Acadêmico, ao Catálogo de Teses & Dissertações da Capes e aos anais de eventos da área, como os encontros da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós) e os congressos da Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom). Por se tratar de ações razoavelmente semelhantes, seria enfadonho esmiuçá-las nestas páginas. Prefiro afirmar, sucintamente, que o material coletado trouxe embasamento para o arcabouço teórico da tese.

Destaco as contribuições de Auerbach (2012), Pereira (2014) e Felinto e Costa (2013), encadeadas a seguir. Todos tomam como objeto empírico de referência o 4chan, fórum de discussão on-line para assuntos aleatórios. Ainda que eu tenha preferido enveredar por outros territórios digitais, sem incluir esse website no corpus da tese, a experiência dos autores me foi válida para perceber uma possível **tecnocultura do anonimato**.

Começemos por Auerbach. A partir da observação do meio, ele elenca quatro aspectos relevantes do 4chan: **velocidade, autodocumentação, ironia e elitismo** (AUERBACH, 2012. Grifos meus.). No site, as *threads* podem expirar em poucos minutos, sendo posteriormente deletadas. Em razão disso, a melhor maneira de documentar a memória desse território digital é participando das conversas – o que também garante ao usuário um conhecimento mais amplo dos *memes* e dos modismos da vez. Em acréscimo, qualquer conteúdo pode ser ironizado, ridicularizado ou parodiado. A soma desses três fatores leva ao elitismo: uma vez que os habitués do 4chan não estão unidos por faixa etária, escolaridade ou outro estrato “da vida real”, o pertencimento ao fórum é, muitas vezes, a única característica perceptível que eles têm em comum. Logo, é necessário estabelecer uma diferença entre participantes assíduos – a classe superior – e não participantes – pejorativamente chamados de *noobs*, pois desconhecem as regras tácitas e as dinâmicas comuns aos membros da comunidade. Acontece que a constante ridicularização do outro, potencializada pela efemeridade das *threads*, subverte um pouco esses princípios. Qualquer sujeito poderá ser taxado de *noob* em alguma ocasião, caso não compreenda uma piada interna ou se torne alvo das ironias do interlocutor. Apesar das picuinhas:

O que ocorre na A-cultura é uma minimização de memórias particulares ao indivíduo ou subgrupo e uma maximização da memória coletiva maior, possibilitando e incentivando a metacôsciência dessa memória coletiva. Essa

metaconsciência alimenta as três principais economias da A-cultura. (AUERBACH, 2012).¹⁶

Parafraseando o autor, as economias acima mencionadas consistem em:

- (1) Economia da ofensa (*Economy of offense*): todo indivíduo que ingressar numa plataforma da A-cultura lidará com hostilidade, abusos e falas obscenas. Essa seria uma estratégia para manter longe quem não partilhe dos mesmos valores.
- (2) Economia da desconfiança (*Economy of suspicion*): como há raras informações pessoais reveladas pelos usuários, pode-se sempre suspeitar que a postagem seja uma gozação, ou *trollagem*, para usar o linguajar típico.
- (3) Economia da irrealidade (*Economy of unreality*): o desprendimento da identidade real, imbuído do sarcasmo comum ao ambiente, denota que sempre haverá nas interações algum aspecto ficcional, de faz de conta ou de brincadeira.

No fim, a diferença entre realidade e fantasia pouco importa. Trata-se de jogo, simplesmente. “O que parece anarquia visto de fora raramente é, de fato, anárquico; é brincadeira, cuidadosamente regimentada e circunscrita” (AUERBACH, 2012)¹⁷.

Essa dinâmica lúdica do 4chan também já foi analisada pelo pesquisador Felipe José de Xavier Pereira (2014), em dissertação apresentada ao Mestrado em Estética, Redes e Tecnocultura da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Ao longo do trabalho, percebe-se como o anonimato estimula comportamentos jocosos entre os usuários do fórum on-line. “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” (PEREIRA, 2014, p. 48. Grifos meus.). Ainda seguindo o pensamento do autor, essa *elasticidade ética* eleva uma certa tolerância à zombaria, muito embora as redes de interface anônima sigam “um próprio escopo de regras que não é diretamente acessível aos usuários” (PEREIRA, 2014, p. 51). É preciso “a progressão da experiência no ambiente para que se possa compreendê-la” (idem).

Há tentativas (irônicas, obviamente) de se estabelecer os parâmetros da brincadeira. Pereira (2014) menciona o meme conhecido como *The Rules of Internet*, publicado na seção

¹⁶ Tradução minha. No original: “What occurs in A-culture is a minimization of memories particular to the individual or subgroup and a maximization of the larger collective memory, thus enabling and encouraging the meta-awareness of that collective memory. This meta-awareness fuels the three main economies of A-culture.”

¹⁷ Tradução minha. No original: “What looks like anarchy from the outside is rarely actually anarchic; it is play, carefully regimented and circumscribed.”

/b/, dedicada aos tópicos mais diversos e absurdos do 4chan. Numa paródia às normas de etiqueta, lista-se um código de conduta pouco ortodoxo. Os preceitos transitam por *Nada é Sagrado* (13. *Nothing is Sacret.*), *Um gato leva a outro* (18. *One cat leads to another*, provavelmente devido às constantes imagens de felinos que circulam na rede.) e *Não discuta com um troll – significa que ele ganhou* (14. *Do not argue with a troll – that means they win.*). É evidente que esse rol de comandos não deve ser levado ao pé da letra, mas, em certa medida, traduz o espírito chistoso daquele território digital. Fora isso, demonstra como o humor está atrelado ao conhecimento prévio que se tem da plataforma ou de outras referências culturais. Por exemplo, as regras 1 e 2 enfatizam que não se deve falar de /b/ (1. *Do not talk about /b/*; 2. *Do NOT talk about /b/*). São uma alusão ao *Clube da Luta*, livro de Chuck Palahniuk que ganhou uma adaptação para o cinema em 1999.

Ao fixar-me mais atentamente às *Regras da Internet*, noto, ainda, uma expressiva preocupação com o anonimato. Esse componente está em cinco dos 35 mandamentos¹⁸, determinando que os participantes do 4chan são Anônimos – assim, com inicial maiúscula. Anônimos são uma legião que não perdoa nem esquece, mesmo estando numa plataforma fadada à efemeridade. Como consequência, podem tornar-se um monstro horrível e impiedoso que, ainda assim, é capaz de libertar¹⁹. Humor, sim, mas com um quê de sinceridade que extrapola os limites territoriais da web.

Aqui, julgo pertinente incluir mais uma faceta do anonimato suscitada pelo 4chan. Falo do **ativismo digital**, mais ou menos como visto na campanha Bolsocaró, mencionada no início deste capítulo. Os pesquisadores Erick Felinto e Ramon Bezerra Costa (2013) discorrem sobre um grupo político aptamente denominado *Anonymous*. Na análise dos autores, percebe-se que o comportamento em espaços on-line como o 4chan modificou-se com o tempo. De início, um sujeito anunciava que faria determinada ação e outros o acompanhavam. Na maioria das vezes, buscava-se a *trollagem*, a mera troça em cima de algo ou alguém; a ideia era bagunçar um site ou organizar um ataque virtual a determinada pessoa. Porém, essas movimentações foram adquirindo fins mais sérios, o que associou o *Anonymous* ao ativismo.

Houve envolvimento de participantes nos protestos da chamada Primavera Árabe, apenas para mencionar uma situação. Quando o governo egípcio derrubou o sinal de internet daquele país, membros do grupo “coordenaram e fizeram funcionar centenas de linhas discadas.

¹⁸ 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*.

¹⁹ O verbo *to deliver* pode ter muitas traduções. Possivelmente, “entregar” ou “transmitir” sejam as mais comuns. No entanto, o sentido de salvação ou libertação, muitas vezes associado a textos religiosos, parece-me condizente com o contexto.

Também pesquisaram tratamento contra a ação de gás lacrimogêneo e outros usados pela polícia, elaboraram uma espécie de cartilha e conseguiram pessoas que traduzissem para o árabe.” (FELINTO; COSTA, 2013, p. 25-26).

Essas experiências foram possíveis, principalmente, devido ao anonimato assegurado pela plataforma. Para Felinto e Costa (2013), a *trollagem* e a intervenção política são movidas não tanto pela racionalidade, mas pelos afetos. As conexões que se estabelecem na rede despertam desejos, que levam a ações coletivas espontâneas, sem uma figura de liderança que coordene ou organize os movimentos. “Sendo assim, as pessoas parecem se vincular às ações mais por identificação com a causa ou por envolvimento na atmosfera afetiva (seja de *trollagem* ou solidariedade), sem ideia de quem seja o outro com o qual estão cooperando.” (FELINTO; COSTA, 2013, p. 28). Tal confiança se estabelece, também, numa “ética do anonimato”, pois esconder as identidades dos participantes resulta em maior liberdade. É como se o grupo atuasse como um sujeito coletivo, ainda que composto por indivíduos com motivações pessoais variadas. “O anonimato não suprime as singularidades, os diferentes interesses e leituras sociais [...], mas elas colaboram e compõem um comum, que se manifesta na defesa da liberdade de expressão [...], ou na defesa dos direitos humanos.” (FELINTO; COSTA, 2013, p. 31).

A afirmação faz eco à supramencionada maximização da memória coletiva na A-cultura (AUERBACH, 2012). Quando a mensagem assume o protagonismo, em detrimento da figura do(s) autor(es), é como se uma entidade maior produzisse esse conteúdo. Pouco interessa quem deu origem ao fenômeno. Fato é que ele existe e se retroalimenta.

No caso específico do coletivo *Anonymous*, chega-se ao ponto em que há certa indissociabilidade entre os elementos de brincadeira e de ativismo político. Essas lógicas também são atravessadas por afetos (momentâneos ou não) que podem ser potencializados conforme o senso de pertencimento dos indivíduos. Quanto mais eles se enxergam inseridos no ambiente zombeteiro, tão mais podem avivá-lo. Chega a ser irônico pensar que uma plataforma calcada no deboche, no cinismo e na falta de compromisso com a realidade possa fazer emergirem forças tão opostas, como o combate à tirania de um regime governamental. Entretanto, fazem parte das redes anônimas as **contradições**, os **antagonismos** e as **sobreposições de verdades** (PEREIRA, 2014. Grifos meus.).

De pronto, percebo a coalescência do humor com a seriedade, do mundano com o fantástico, do *nonsense* com aquilo que pode fazer muito sentido. E outras plataformas sociais de interface anônima abrem margem para ainda mais manifestações. No Capítulo 3, em que descrevo movimentos exploratórios do corpus, revelo outras pistas nesse sentido, tais como a confissão de segredos.

Agora, tanto quanto encontrar essas possíveis “caras” do anonimato, penso ser relevante compreender em que medida a própria mediação digital, que tem na interface a materialização desses processos, contribui para o comportamento dos usuários. Trata-se da visada tecnocultural citada algumas páginas atrás.

Tomando emprestado mais uma fala de Pereira (2014), “se a técnica cria a civilização ou se a civilização cria a técnica, o que nos interessa são os resultados dessas duas possibilidades.” (p. 114). O autor entende que o caráter anônimo de plataformas como o 4chan permite a expressão de símbolos e percepções que, outrora, estariam cobertos “pelo manto da identidade e do controle” (p. 29). Isso acontece em função do acesso a “ferramentas técnicas de criação e produção, como programas de computador”, bem como “pela vocalização que a internet permite ao usuário” (idem). Dito de outra forma, a relação da pessoa com a máquina determina o que pode ser feito, isto é, como a mensagem anônima despontará.

Se pensarmos numa **tecnocultura do anonimato**, facilmente chegaremos aos primórdios da web comercial, na primeira metade dos anos 1990. As salas de bate-papo do Internet Relay Chat (IRC) são um caso emblemático. Com a possibilidade de mudar de *nickname* a cada sessão, os usuários conseguiam resguardar sua identidade. É possível que a convivência com outros participantes criasse elos, de modo que um reconhecesse o outro a partir de piadas em comum, por exemplo. Ainda assim, a incerteza sobre quem estava do outro lado da tela permanecia, tal como ocorre no 4chan até os dias de hoje. Nota-se, por certo, que elementos do passado duram no presente, incitados pela configuração/layout do meio digital.

Extrapolando as instâncias da web, lembro-me do correio elegante das festas juninas. Os galanteios de um admirador secreto instigavam a curiosidade do destinatário muito antes que plataformas de interface anônima se tornassem populares. O papel e o lápis talvez ainda resistam, mas aplicativos como Sarahah e Wut também assumem essa função, conforme explicarei nos próximos capítulos. Novamente, percebo como imaginários da cultura podem ressurgir, sob novas roupagens, em função dos aparatos tecnológicos.

Um pouco dessa visão vai a se descortinar melhor no próximo capítulo. Trago duas experiências de exploração do corpus, articuladas com discussões teóricas. Esse material trará novas pistas para que possamos compreender as diversas imagens do anonimato na web.

3 PRIMEIRAS TENTATIVAS DE ACERCAMENTO AO CORPUS

Este capítulo sintetiza a etapa exploratória da investigação, na qual realizei movimentos mais contundentes de acercamento a possíveis objetos empíricos. Eles tiveram início ainda durante minha inserção na *Linha de Pesquisa Cultura, Cidadania e Tecnologia da Comunicação*. Trazem, por conseguinte, marcas desse período, tanto nas articulações teóricas quanto nos procedimentos metodológicos.

Até esse momento, eu não havia direcionado meu olhar à noção de tecnocultura do anonimato. Ainda assim, o esforço realizado nos primeiros semestres tornou-se parte importante da evolução do processo investigativo. Afinal, ciência é isso mesmo: processo. Mais que resultados categóricos, uma pesquisa busca a compreensão de um fenômeno. E, nessa trajetória, o percurso é tão relevante quanto o ponto de chegada.

Muitas vezes há caminhos desviantes, becos sem saída e encruzilhadas que não eram previstas no roteiro. Veja bem, estamos falando de um território inexplorado, então é de se esperar que o pesquisador assuma o protagonismo da ação, construindo ativamente o objeto de pesquisa e buscando soluções inventivas para abarcar o que ainda carece de estudos mais aprofundados. É um esforço de artesanía intelectual (BONIN, 2006) que dialoga com a postura epistemológica descrita na introdução desta tese, de confluir diferentes saberes para entender a realidade em sua complexidade.

Faz parte do processo desorientar-se, como explica Massimo Canevacci (1997). Para abrir-se ao novo, o investigador deve “tornar familiar o que é estrangeiro e, ao contrário, estranho o que é familiar.” (p. 105). O autor se baseia num olhar benjaminiano, bastante caro inclusive aos procedimentos metodológicos que adotei posteriormente. Sendo assim, é natural que eu dedique um capítulo às tentativas iniciais de exploração do corpus.

As próximas seções descrevem dois exercícios. Primeiro, houve a aproximação ao Sarahah, plataforma que permite o recebimento de mensagens apócrifas. Mais adiante, falo de minha experiência com a caixinha de perguntas do Instagram, que também possibilita certo grau de anonimato nas interações.

3.1 EXERCÍCIO DE ACERCAMENTO EMPÍRICO AO SARAHAH

O primeiro exercício partiu de uma disciplina cursada em 2017/2. No seminário Subjetividades e Identidades em Sites de Redes Sociais, ministrado pela professora convidada Beatriz Polivanov, cada estudante teve a incumbência de entregar um *paper* que relacionasse

as discussões vistas em aula com sua própria pesquisa. Resolvi observar aquela que, à época, era a plataforma digital de interface anônima mais em evidência. Julguei ser uma ocasião oportuna para definir um caso e realizar explorações tentativas, introdutórias, aproveitando a emergência do fenômeno.

O arcabouço teórico apresentado em aula me parecia bastante pertinente naquele estágio da investigação, tendo influenciado indagações e conduzido meu caminho até o Seminário de Tese. Como minhas considerações acerca do exercício estavam permeadas por esses autores, reproduzo um breve recorte dos conceitos junto à descrição do experimento.

Começamos, então. O sociólogo Anthony Giddens (2002) explica que a noção de indivíduo não existia nas culturas tradicionais. Pensava-se em massas, em grupos sociais, mas não em pessoas com personalidade e vontades próprias. Foi somente com o desenvolvimento da modernidade que o tema passou a ganhar destaque.

O autor traça pontos característicos dessa distinção, dos quais pincelo três fatores. Primeiro, na contemporaneidade – ou alta modernidade, para usar o termo empregado por ele –, há uma tendência à **autorreflexão**. Isso significa ir além de uma definição de si mesmo com base apenas nos laços familiares ou no cargo que o sujeito ocupa. “Somos não o que somos, mas o que fazemos de nós mesmos” (GIDDENS, 2002, p. 74). Cada um busca construir um sentido de identidade, desenvolvendo uma narrativa particular. Tenta-se atingir a realização pessoal, não necessariamente atendo-se a convenções sociais. Busca-se a **autenticidade**.

Tal procura acontece numa época em que as possibilidades de escolha são maiores. Esse é o segundo fator aqui explorado. Cada indivíduo abraça seu próprio estilo de vida, “não só porque essas práticas preenchem necessidades utilitárias, mas porque dão forma material a uma narrativa particular de autoidentidade” (GIDDENS, 2002, p. 79). Não se está mais preso às tradições nem aos papéis outrora desempenhados, ainda que muitos desses elementos continuem presentes. Mídias e tecnologias de comunicação borram fronteiras geográficas, reconfiguram limites temporais e fornecem acesso a um alto volume de informações. As práticas de consumo são diferentes das de cem anos atrás. Para resumir uma realidade sócio-histórica complexa, basta dizer que, hoje, há **comportamentos mais plurais** que no passado.

Por fim, tem-se uma transformação na ideia de intimidade. Essa também é uma consequência do mundo globalizado, emancipado de amarras sociais anteriores. As pessoas tendem a escolher mais seus laços de convívio. É a chamada “relação pura” (GIDDENS, 2002, p. 87) – definida não pelo parentesco, mas pelas recompensas que essa associação entre sujeitos oferece. As amizades e os parceiros sexuais são estabelecidos assim: com base nos **interesses em comum** e na busca por satisfação. Para essa seleta gama de escolhidos, revelam-se segredos

e confidências de ordem privada, algo que só acontece “entre indivíduos seguros de sua própria autoidentidade” (GIDDENS, 2002, p. 92).

Ou seja, estar com o outro é uma maneira de reforçar os traços de si mesmo. A confiança em outrem é uma forma de reconhecer-se nessa pessoa, o que reitera traços identitários e estilos de vida. As escolhas de cada um ajudam a construir seu sentido de “eu” – um ser único interagindo com outros seres únicos; uma criatura única, mas que faz parte de um contexto social maior, construído a partir de afinidades.

Não que essas relações sejam completamente transparentes. Giddens (2002) admite que todo mundo costuma adaptar sua aparência ou sua postura, a depender do local em que está. Cada espaço, público ou não, demanda um comportamento apropriado. Essa tendência humana já fora explorada em outros estudos, como os de Erving Goffman (1959). Segundo o sociólogo, hábitos considerados inadequados para o status de alguém acontecem, mesmo que sejam escondidos por vergonha ou constrangimento. Uma situação é a da madame que lê romance de banca de jornal e, se um visitante encontra o exemplar na mesa de centro da sala, a mulher responde que sua empregada deve tê-lo esquecido ali. Acontece uma edição, ou uma “correção de erro”, na hora da performance.

Mesmo quando a intimidade é um pouco maior, pode haver essa preocupação em esconder ou revelar apenas o que seja interessante para aquele momento. Só que, quanto menos se conhece o interlocutor, mais impera uma atitude cuidadosa. Conforme Goffman (1959), apenas a convivência frequente faz com que a manutenção da postura afrouxe, de modo que as interações não causem mais surpresas.

Cabe lembrar que tais postulados foram concebidos antes da internet. Não havia plataformas sociais nem comunicadores instantâneos. Nesses ambientes digitais, as relações interpessoais ganham novos matizes, como mostra a pesquisadora Nancy Baym (2010). Ela comenta que, em contextos on-line, o usuário seleciona sua melhor foto, e não um registro de sua aparência do dia a dia. Na falta de sinais não verbais, recorre a emoticons, letras maiúsculas e outros recursos gráficos para enfatizar a fala/escrita. Há outras possibilidades de expressar a própria identidade.

Baym (2010) cita Goffman (1959) para enfatizar a ideia de múltiplos *eus*. Ela afirma que, entre seus perfis digitais pessoais, cada um representa distintos traços de sua personalidade – todos eles genuínos. No Last.fm, ela assume um *nickname* e ares de *fangirl*. No Twitter, a aparência é mais anódina. Tem, ainda, a persona acadêmica no site da universidade e uma versão mais voltada à cultura pop, no blog pessoal. Nada diferente de outros meros mortais.

A professora reconhece: seria ingênuo acreditar que ninguém engana os outros. On-line ou off-line, pequenas mentiras fazem parte do trato social. Ocorre que se poderia pensar nos meios digitais como espaços que favorecessem essa prática. Sem a conversa face a face, ficaria mais fácil inventar um personagem e manter a farsa. Contudo, Baym (2010) reúne pesquisas que apontam o contrário. Embora haja menos pistas gestuais ou auditivas para captar a falsidade – como hesitações e balbucios –, a web também remove pressões sociais que levam à mentira. As plataformas criam um **senso de segurança**, principalmente para os tímidos e os ansiosos. É mais fácil expressar-se por trás de um avatar, sem medo de censura ou represálias. Como exemplo, são mencionados os jovens gays que frequentam fóruns on-line sobre homossexualidade e, assim, sentem-se mais confortáveis consigo mesmos. Impossível não pensar num paralelo com Velho e Machado da Silva (1977), citados no capítulo anterior, que falavam dos clubes para homossexuais no Rio de Janeiro. Muda-se o contexto histórico, substitui-se o local físico por um território digital, mas certas questões permanecem.

Percebi uma promissora potencialidade aí. “Assim como as pessoas compartilham seus segredos com um estranho sentado ao lado, num avião, o anonimato das interações on-line torna algumas delas mais propensas a revelar, e nutre novas formas de relacionamento”²⁰ (BAYM, 2010, p. 102.). Põem-se em xeque, então, os diversos níveis de intimidade. Se é possível confiar informações privadas a um viajante que provavelmente nunca mais veremos na vida, talvez a lógica funcionasse de modo similar no Sarahah. Sob o véu da incognoscibilidade, mesmo o mais íntimo dos amigos poderia agir como um desconhecido.

Por outro lado, um elo mais fraco pode apontar traços extremamente pessoais de alguém. Ainda que o contato entre os dois seja eventual, com poucas trocas de *likes* no Facebook, as impressões podem causar impacto. Afinal, retomando Goffman (1959), quanto menos informações temos, mais elas são decisivas para formar uma opinião. Logo, a maneira como nos comportamos nas plataformas digitais ajuda não só a formatar o que pretendemos exibir ao mundo, mas também o que o mundo pensa sobre nós.

Sarahah, palavra árabe para *honestidade*, batiza um serviço de mensagens anônimas. Por meio do app ou do site, qualquer pessoa pode criar um perfil público. Outros usuários, ao

²⁰ Tradução minha. No original: “Just as people spill their secrets to strangers seated beside them on airplanes, the anonymity of online interactions makes some people more willing to disclose and fosters new relationship formation.”

acessarem a página, enviam ao destinatário recados sem remetente. Ele não tem como responder diretamente aos informantes, pois a ferramenta não dá essa possibilidade.

O objetivo da dinâmica, conforme descrito no site oficial, seria receber críticas construtivas de amigos e colegas de trabalho. Assim, haveria a possibilidade de reconhecer pontos fortes e descobrir habilidades a melhorar, tanto no âmbito profissional quanto no pessoal²¹. Segundo reportagem da BBC News, já se registravam 300 milhões de cadastrados, em meados de agosto de 2017, e um número equivalente de mensagens enviadas. A média de um recado para cada sujeito dava a entender que essa rede fosse formada por muitos perfis inativos. Ainda assim, a viralização sagrou o aplicativo como campeão de downloads na App Store em 30 países²². O dado poderia, claro, significar um fenômeno fugaz.

Não obstante a brevidade, cabia compreender de que jeito as pessoas vinham se apropriando da brincadeira. Não era possível definir, *a priori*, quem estava do outro lado da tela, e essa característica poderia criar dinâmicas distintas das de uma plataforma social mais popular, como o Facebook.

Na minha perspectiva, as críticas sem remetente do Sarahah, construtivas ou não, teriam o potencial de incitar a autorreflexão dos sujeitos. A premissa pareceu-me razoável, mas carecia de investigação. Portanto, decidi olhar para alguns usuários desse serviço de mensagens, na tentativa de perceber como as interações se desenvolviam.

Enviar um questionário por e-mail foi uma solução encontrada para começar a analisar a relação dos sujeitos com o app anônimo da vez. Entrei em contato, via mensagem *inbox* do Facebook, com pessoas que eu já conhecia anteriormente, e que faziam parte de distintos círculos de convivência. A intenção era variar ao máximo a profissão, as referências e o contexto sociocultural de cada um dos entrevistados. Em paralelo, solicitei ajuda a uma colega doutoranda para obter respostas de gente ainda mais distante de mim mesmo. Ela conseguiu retorno de sujeitos que não conheço pessoalmente e de quem só fiquei sabendo o nome.

Reconheço a falibilidade desses critérios e dessa abordagem. Todavia, mesmo com as limitações do método, o material coletado pareceu-me válido para um exercício de acercamento ao Sarahah. É pertinente reforçar, ainda, que todo sujeito interagindo por meio desse aplicativo é um ser pensante, que realiza escolhas para adotar um estilo de vida, que performatiza suas

²¹ SARAHAAH. [S. l.], 2017. Disponível em: <http://www.sarahah.com>. Acesso em: 10 ago. 2017.

²² MADI, Mohamed. Sarahah, o polêmico app saudita de mensagens anônimas que já tem 300 milhões de usuários e só 3 funcionários. **BBC**, Londres, 08 ago. 2017. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/salasocial-40856799>. Acesso em: 10 ago. 2017.

atitudes e que é dotado de autorreflexão. Por isso, as mensagens recebidas, mesmo que sejam fragmentadas e aparentemente caóticas, ajudam a vislumbrar realidades.

Reuni dados de sete respondentes, com idades entre 28 e 41 anos. Cinco deles dispuseram-se a compartilhar comigo capturas de tela das mensagens, sob a óbvia condição do sigilo. As falas que aparecerão entre aspas nos próximos parágrafos foram extraídas dos e-mails que recebi após o contato inicial e o envio das perguntas. As respostas chegaram entre 31 de agosto e 04 de setembro de 2017. O questionário completo incluía as seguintes interrogativas: *Como você ficou sabendo do Sarahah?; Por que você decidiu criar um perfil no Sarahah?; Quando você criou o perfil? Chegou a divulgá-lo em suas outras redes sociais?; Com que frequência você utiliza o serviço? É a mesma desde que começou a usá-lo?; O que você tem achado do Sarahah até agora? O conteúdo das mensagens surpreendeu você de alguma maneira? Por quê?; Você já chegou a publicar mensagens do Sarahah em outras redes sociais? Quais e por quê?; Pelo conteúdo das mensagens, é possível adivinhar quem as escreveu?; Você pretende continuar usando o Sarahah?*

No geral, os entrevistados disseram ter descoberto o aplicativo ao verem menções nos sites de redes sociais, ou por indicação dos amigos. Houve manifestações de curiosidade para saber como a plataforma funcionava, além de um interesse generalizado em obter “críticas construtivas”, “revelações bombásticas” ou outras informações. Por isso, os indivíduos divulgaram o endereço de seus perfis nas suas respectivas páginas do Facebook e/ou do Instagram, passando a receber os primeiros recados.

As dificuldades técnicas foram salientadas por S., servidor público de 31 anos. “O app é horrível: é extremamente difícil encontrar outras pessoas (e ser encontrado), então só recebi mensagens e entrei para verificá-las nas ocasiões em que divulguei [o perfil] nas redes sociais”, disse. Já a executiva de vendas B., de 29 anos, lamentou não conseguir dar retorno ao remetente: “eu não entendi muito bem o funcionamento”, acrescentou.

Afora essas questões tecnológicas, as dinâmicas do Sarahah não pareceram tão complicadas aos participantes do questionário. O que houve foi, isto sim, um crescente desinteresse pela ferramenta. Transcorrido cerca de um mês desde o início da febre mundial, todos os sujeitos aqui reunidos afirmaram não utilizar mais o serviço. Alguns, inclusive, apagaram o app de seus celulares – fosse porque ocupava espaço na memória do aparelho, fosse porque simplesmente não havia mais vontade de acumular mensagens.

O conteúdo dos recados em si foi o que mais tomou ares de expectativa frustrada. O ator L., de 41 anos, classificou o aplicativo como “de gurizada” e imaginou que a experiência seria mais engraçada do que realmente foi. Recebeu poucos recados de amigos íntimos, mas não

explicou do que eles tratavam. A já citada B. assustou-se com o conteúdo agressivo e as “coisas muito obscuras” que leu, preferindo sair da rede: “Sou a favor do ‘mais amor, por favor’ e o Sarahah me trouxe mensagens bastante desagradáveis. Não quero ficar absorvendo energia negativa dos outros :)”.

De maneira similar, os demais entrevistados compararam a plataforma aos depoimentos do Orkut, ou então aos bilhetes anônimos que eram escondidos no material dos colegas de escola. Muitas vezes, o tom utilizado pelos usuários incógnitos era jocoso, o que justifica essas alusões. Faziam-se provocações do tipo *duvido você adivinhar quem escreveu*, embora quem tratasse de assuntos mais íntimos acabasse por revelar sua identidade. (Involuntariamente? Impossível confirmar.)

Outra temática recorrente era a sexual. O ambiente favoreceu a publicação tanto de declarações românticas quanto de outras, mais picantes. Por vezes, misturava-se malícia e deboche. Havia, também, as confissões que logo eram atenuadas. S., rapaz comprometido, recebeu um galanteio seguido de “isto é só para inflar seu ego, pois sei que você está num relacionamento sério”. O servidor público confessou-se positivamente surpreendido com os *elogios* – e essa palavra pode ser encarada como eufemismo, dado o teor explícito de alguns comentários. Por sua vez, a analista de mídias sociais T., de 28 anos, preferiu encarar perguntas do tipo com humor, ainda que tenha ficado desconcertada com parte delas. Das mais brandas, ela chegou a divulgar *prints* no Twitter com as respectivas respostas, para o caso de os perguntadores estarem por ali.

Aliás, a prática de levar capturas de tela do Sarahah para outros sites foi pouco desenvolvida pelas pessoas consideradas no exercício. A arquiteta A., de 40 anos, recebeu uma única mensagem – que ela desconfia ter sido resposta a algo que ela mesma enviou a outra usuária. Por considerar o texto íntimo demais, resolveu guardá-lo para si. Por outro lado, G., profissional da área de Tecnologia da Informação, 29 anos, assumiu ter divulgado *prints* algumas vezes: “É bom saber que somos apreciados, e as redes sociais são parte dessa necessidade meio narcísica e fantasiosa de mostrarmos as coisas boas a respeito de nós mesmos”.

A jovem teceu uma análise bastante completa sobre as potencialidades da ferramenta. Ela esperava ouvir verdades inconvenientes, uma vez que o anonimato poderia, porventura, dar voz a quem enxergasse seus defeitos. O que obteve foram gracinhas, elogios e algumas “cantadas sem noção”. Ainda nas palavras de G., “o Sarahah tem um potencial muito nocivo que dá vazão ao *cyberbullying*. Quem cria uma conta precisa ter muita estrutura emocional pra lidar com o que pode ler”. A entrevistada finaliza seu comentário declarando que o serviço

mascara certa necessidade de aprovação social, algo que faria mais sentido na adolescência que na vida adulta.

Apesar da aparente desilusão coletiva com o Sarahah, houve momentos de seriedade. Segue uma ilustração: um garoto que fizera um comentário machista no passado teria levado uma repreensão da informante T., naquela época. Em relato anônimo remetido ao site, ele mencionou o episódio e disse que isso o fez repensar atitudes, motivando-o a mudar pensamentos. A analista de mídias sociais recebeu a confissão com grata surpresa.

É evidente que não se podem extrair afirmações definitivas a partir do relato de poucos informantes. Faltou, por exemplo, investigar como adolescentes se comportam no Sarahah. Inclusive, dos adultos aqui analisados, alguns perderam interesse no serviço justamente porque o perceberam como algo voltado a um público mais jovem. As impressões colhidas devem ser tratadas como pontos de vista.

O que se pode perceber é que, em certa medida, o Sarahah colabora para a autorreflexão dos sujeitos. Ao receberem elogios ou agradecimentos pelo bem que fizeram a terceiros, eles podem observar melhor certas atitudes, nem que seja para reforçá-las ainda mais. Entra aí a história do comentário machista repreendido pela informante T.

Outra possibilidade do app é intensificar hábitos narcisistas, como reconhece a usuária G. – que chegou a divulgar comentários elogiosos feitos, por anônimos, a ela mesma. Num futuro desdobramento da investigação, caso a pesquisa continuasse nessa trajetória, valeria identificar quais posts são esses e compará-los às mensagens que não foram divulgadas para o grande público. Se bem que isso geraria um entrave metodológico: a opção por fornecer ao pesquisador a totalidade dos recados é do sujeito. Essa pessoa pode, muito bem, esconder o conteúdo que não queira expor. A autoedição do eu pode acontecer mesmo quando há a segurança do sigilo.

Seria arriscado determinar que o Sarahah auxilia a repensar práticas identitárias. Pelo visto até aqui, há muita galhofa entre círculos restritos de amigos. Se, quanto mais íntimos, menos os sujeitos tendem a se surpreender com revelações uns dos outros, seria necessário que os elos fracos da rede pessoal se dispusessem a dar seu parecer.

A questão é que os laços humanos se estreitam na troca. O indivíduo investe seu tempo e sua conversa na expectativa de receber o mesmo do interlocutor. Mensagens anônimas impedem essa via de mão dupla. Sem a recompensa da contrapartida, pode-se perder o elã de participar da brincadeira. Ao que parece, apenas gente com mais proximidade tende a mandar seu recadinho à pessoa querida, salvo um ou outro *bully* que surja no meio.

Para finalizar esta análise, reitero elementos trazidos anteriormente: a possível positividade do anonimato, as relações puras e os múltiplos *eus* de uma pessoa (BAYM, 2010; GIDDENS, 2002; GOFFMAN, 1959). Eles aparecem nas dinâmicas do Sarahah. Estão aí a confissão, a intimidade e os comentários que não seriam feitos em outros contextos.

A reportagem da BBC News citada no trecho anterior antevia um problema do Sarahah. Temia-se que a novidade fosse utilizada para *cyberbullying*, tal como já havia acontecido em plataformas similares, a exemplo do extinto Secret.

Esse seria, por assim dizer, o outro lado da moeda numa plataforma recheada de elogios e anedotas sem grande impacto. O embate entre a aprovação social e o recebimento de comentários impróprios chegou a ser uma preocupação assinalada nos depoimentos dos entrevistados. Mais que isso, é uma discussão que ganhou certo destaque na imprensa mundial, em função de episódios envolvendo adolescentes.

A polêmica foi alimentada por alguns tabloides. Reportagem do britânico Mirror descreveu situações em que jovens receberam mensagens um tanto cruéis. Num dos episódios, um menino de 12 anos, após enfrentar o tratamento de um câncer, era chamado de “careca” e “feio” por usuários incógnitos. Noutro, ocorrido com uma australiana de 13 anos, havia recados sugerindo que ela se matasse. O conteúdo agressivo fez com que a mãe da garota iniciasse uma petição para fechar tanto o Sarahah quanto serviços similares. De acordo com a matéria, o temor seria que a menina tivesse o mesmo destino de Amy Jayne Everett, modelo que cometeu suicídio aos 14 anos, depois de enfrentar *bullying on-line*²³.

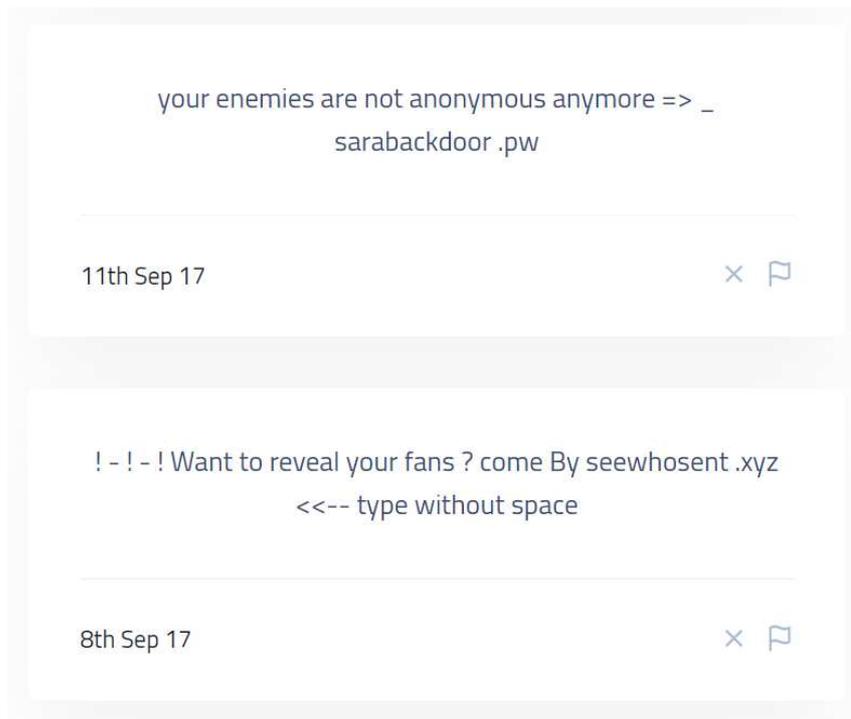
O texto jornalístico ainda incluía trechos de *reviews* do Sarahah publicados na App Store. De novo, aparecia o receio de que o mensageiro anônimo pudesse ser um gatilho para a depressão ou para hábitos autodestrutivos. Tanta comoção parece ter surtido efeito: pouco tempo depois, o download do aplicativo se encontrava indisponível na loja da Apple. A remoção do conteúdo teria sido decisão do próprio desenvolvedor. No entanto, ainda era possível baixá-lo na Google Play Store ou acessá-lo na versão web²⁴.

²³ MORRIS, Lydia. Everything parents need to know about Sarahah - the 'honesty' app linked to cyberbullying claims. **Mirror**. [S. l.]: 17 jan. 2018. Disponível em: <https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/everything-parents-need-know-sarahah-11865567>. Acesso em: 25 jan. 2018.

²⁴ MARQUES, Ana. Sarahah, polêmico mensageiro anônimo, é retirado da App Store do iPhone. **Techtudo**. [S. l.]: 18 jan. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/01/sarahah-polemico-mensageiro-anonimo-e-retirado-da-app-store-do-iphone.ghtml>. Acesso em: 25 jan. 2018.

A propósito: eu mesmo cheguei a abrir uma conta no Sarahah, que jaz abandonada desde 2017. Por curiosidade, acessei-a no início de junho de 2021, pouco antes de finalizar o texto desta tese. Havia lá meia dúzia de mensagens escritas em inglês, provavelmente disparadas por robôs, com links duvidosos para sites que prometiam revelar a identidade dos remetentes (Figura 01). Era golpe, certamente. O último spam foi enviado em 17 de março de 2018.

Figura 01 – Mensagens recebidas no Sarahah



Fonte: elaborada pelo autor.

3.2 EXERCÍCIO DE ACERCAMENTO EMPÍRICO AO INSTAGRAM

O exercício que acabo de detalhar reforçou aquele aspecto curioso revelado na composição do estado da arte da tese: serviços de mensagem calcados no anonimato costumam ser modismos efêmeros. Muitos projetos, inclusive, são descontinuados após alguns meses. Dessa forma, uma dificuldade metodológica que enfrentei nos primeiros semestres foi a de observar o fenômeno no fluxo, isto é, quando ainda estivesse acontecendo. Antes da transição para a linha de pesquisa atual, eu não considerava com veemência trabalhar os procedimentos de escavação e dissecação – que levam a encarar o descartado, o obsoleto ou o descontinuado não como um problema **na** pesquisa, mas como parte do problema **de** pesquisa. (Falarei mais sobre isso no Capítulo 5.)

Diante desse impasse, voltei-me a um produto que não parecia ter um prazo de validade tão curto. Era o *sticker* do Instagram popularmente chamado de caixinha de perguntas. Esse recurso está disponível no Stories, a área de vídeos e fotos que somem 24 horas depois de sua publicação. Trata-se de um mecanismo que não apenas estimula à reciprocidade, como cria situações de relativo anonimato. Explico: o dono do perfil abre uma lacuna para que seus seguidores façam toda sorte de questionamentos. As interrogações chegam como mensagens diretas ao destinatário – ou seja, conteúdo privado. Então, a pessoa tem a possibilidade de divulgar a pergunta feita, junto à respectiva resposta, para que todo mundo possa ver. Ocorre que não é necessário mencionar quem foi o autor da mensagem recebida. Apenas o administrador da página conhece a identidade do remetente, ao passo que os demais leitores permanecem às escuras. Isso cria um grau de segredo que poderia suscitar inúmeros desdobramentos entre as partes, das piadas internas aos pactos tácitos de confiança.

É dessa elaboração de subjetividades que trato nas páginas subsequentes. O relato parte de um exercício que realizei em minha conta pessoal de Instagram. Foi uma tentativa de compreender lógicas possíveis dentro desse ambiente, no intuito de acercar-me de outro objeto empírico em potencial. Muito embora a experiência tenha sido perpassada pelas idiossincrasias de um universo bastante particular de indivíduos, o que poderia pôr em xeque a validade metodológica para fins científicos, considereei a prática válida. Consistiu num movimento importante para aquele estágio da investigação.

Mais uma vez, aciono autores para auxiliar na reflexão. As citações serão distribuídas ao longo das próximas páginas, nos instantes oportunos, num tensionamento entre teoria e empiria. Ao relato, então.

Acionei o *sticker* do Instagram na noite de 09 de abril de 2019. Confesso que, de início, foi apenas um reflexo para preencher o tédio após uma segunda-feira de trabalho. Logo nos primeiros minutos da brincadeira, percebi que havia algo a mais naquele evento. Eram dados que poderiam ser relevantes para minha caminhada de pesquisador. Sob essa perspectiva, empenhei-me para apreender aquela vivência em todas as suas minúcias.

Por padrão, a ferramenta disponibiliza o seguinte texto: *Faça uma pergunta*. Considerei esse enunciado um tanto genérico e autocentrado, preferindo editá-lo para estabelecer uma abordagem mais incisiva. Cheguei aos dizeres: ***Dúvidas existenciais, perguntas sem resposta e angústias inconfessáveis?***, torcendo para que a linha em branco abaixo da interrogativa servisse de convite à minha rede de seguidores para participar do jogo (Figura 02).

Em tempo, reconheço que o caráter quase filosófico da questão tenha sido um direcionamento claro para os eventuais participantes. Havia uma intenção provocadora na frase.

Contudo, atos comunicativos sempre podem extrapolar as regras inicialmente impostas. Tomando a noção de usos e apropriações trabalhada por Michel de Certeau (1994), cabe destacar que os sujeitos reelaboram o que consomem. Por vezes, propõem novas táticas e subvertem a estratégia instituída. Em outras palavras, um questionamento aparentemente sério pode despertar reações afins, mas também reações inusitadas – como, de fato, aconteceu.

Figura 02 – Primeiro *story* no experimento do Instagram



Fonte: elaborada pelo autor.

Um fator que abriu margem para interpretações múltiplas foi o ponto de interrogação ao fim do enunciado, detalhe propositalmente deixado ali. Para algumas pessoas, isso significaria responder que, sim, elas têm dúvidas existenciais e angústias inconfessáveis. A outras, seria a deixa para me enviarem algumas das incertezas que tiram seu sono.

Antes de apresentar o material coletado, convém explicar como estabeleci a dinâmica. Assim que uma resposta chegava na forma de *direct message*, eu a publicava no *feed* do Stories. Minha réplica vinha abaixo, no formato de um comentário breve (Figura 03). Priorizei a concisão por um motivo majoritariamente estético, até porque o layout do Instagram impediria a publicação de textos mais longos. Independentemente das limitações do design, as frases

curtas também atribuíram mais fluidez ao processo. Um possível leitor poderia passar rapidamente à tela seguinte, sem interromper o trânsito contínuo de postagens que chegassem a seu dispositivo.

Figura 03 – Exemplos de interações no Instagram



Fonte: elaborada pelo autor.

Decidi divulgar todas as mensagens que respondiam ao questionamento inicial. Haveria a alternativa de eu estabelecer um diálogo apenas com o interlocutor, no confinamento da caixa de mensagens, sem que os demais seguidores soubessem o que se passasse. Entretanto, minha maior intenção era refletir sobre a característica anônima das interações. Isso somente seria possível seguindo o gesto sugerido pelo aplicativo: publicar o conteúdo para a rede, não citando nominalmente o autor da mensagem. Claro que, entre emissor e destinatário, sabia-se quem era o sujeito. Ainda assim, os demais envolvidos não teriam essa informação.

Enfim, chega a hora de descrever e analisar as reações à minha pequena provocação. Não pretendo compartimentar o material em categorias. Os posts coletados serão listados conforme a semelhança entre eles, numa sequência que me pareceu coerente. Eles não seguem a ordem cronológica.

De pronto, destaco os seguidores que trataram a pergunta, bem, como uma pergunta. *Dúvidas existenciais, perguntas sem resposta e angústias inconfessáveis?*, eu dizia, ao que alguém respondeu: *O tempo todo*. Julguei de bom tom acrescentar um comentário para que se estabelecesse algo minimamente próximo a um diálogo. Optei por uma réplica igualmente

sucinta: *Sinal de vida*, seguida de um emoji de piscadela. Nessas horas, as ilustrações com expressões faciais parecem um bom substituto, na falta da entonação da fala ou de gestos que demonstrem sutilezas.

Outro indivíduo respondeu desta maneira: *Temos! É o “incômodo” que faz a vida interessante. De que valeria ter todas as respostas?*, mais emoji de carinha feliz. Acrescentei: *O que nos move são as perguntas*, mais emoji de piscadela, de certo modo mantendo o espírito científico na conversa. Em nenhum momento pretendi elaborar aforismos ou dar lições de moral, mas, conforme via-me envolvido na trama que eu mesmo criei, percebi que deveria imprimir minha personalidade nas respostas. Era o tipo de reciprocidade que se esperava numa plataforma digital dessa natureza.

Essa particularidade fica mais evidente na próxima segmentação ora agrupada. Houve relatos bastante confessionais. *Insegurança total com minha autoestima. Todo dia é uma luta em aceitar e seguir em frente!*, revelou um indivíduo. Considerei que tal desabafo escondia, nas entrelinhas, um pedido de conforto. Busquei palavras que oferecessem esse sentimento: *Não confie nos sorrisos exagerados do Instagram. Todo mundo tem inseguranças*. Há um ditado sobre vender conselhos que fossem bons, assim como há profissionais da saúde gabaritados para lidar com os conflitos internos de seus pacientes. Longe de mim querer ter a voz da razão ou fazer as vezes de psicólogo. Foi tão somente a reação que tive à declaração do interlocutor.

Outro seguiu a mesma linha, demandando-me impulso semelhante. *Já fiz de tudo para não ser ansioso e não pensar coisas ruins, que alteram o meu humor e personalidade*. Dessa vez, utilizei um pouco de minha própria experiência e respondi assim: *Eu faço uma lista de tarefas para pensar em um problema por vez*. Observando em retrospecto, percebo que a revelação do outro fez-me revelar um pouco sobre mim, também, por mais que a informação tenha me parecido corriqueira.

Aqui cabe uma ressalva. Fosse eu mero espectador do experimento, não saberia dizer quem estava do outro lado da tela. Todos os comentários apareceriam para mim por meio da interface anônima. Nesse caso, eu poderia apenas imaginar quais seriam as relações interpessoais entre emissor e destinatário das mensagens. A vantagem de ter sido o proponente da dinâmica é conhecer a identidade – ou, pelo menos, o nome de usuário – dos envolvidos. Desse modo, posso afirmar que ambas as confissões partiram de sujeitos com quem não mantenho relações de amizade íntimas ou frequentes.

O ensaísta Eloy Fernández Porta (2018) salienta que, às vezes, é mais fácil revelar-se para um completo estranho. Ele relata cenas triviais de seu cotidiano, nas quais houve circunstâncias favoráveis para tanto. Certa vez, na saída de uma lanchonete, um homem

desconhecido começou a detalhar-lhe os problemas de saúde da esposa. Em outro episódio, num voo internacional, a passageira sentada a seu lado puxou conversa para explicar o funcionamento do bordel que ela gerenciava, incluindo os procedimentos migratórios das empregadas e as negociações com a polícia. Assim, sem pudores.

Quem o considera um bom ouvinte, quem deposita sua confiança em você, também está convencido de que você é uma espécie de idiota social, ou, no melhor dos casos, um bom selvagem. Alguém que se pressupõe que não fará circular informações delicadas, um corpo poroso e intransitivo, uma caixa de latão. *Um cofre*. (FERNÁNDEZ PORTA, 2018, p. 65. Grifos meus.)²⁵

Sob esse prisma, o outro é enxergado como um fiel depositário do segredo. A distância tende a ser um fator determinante para que o interlocutor se sinta seguro. Quando a confiança adquire uma tônica mais sensível, o jeito é exportá-la. Fernández Porta cita o exemplo das linhas de tele sexo: buscando prazer em diálogos íntimos, um espanhol telefona para serviços situados na Malásia, na Venezuela, em Honduras ou em qualquer outro lugar que não seja o país de origem (FERNÁNDEZ PORTA, 2018).

Retornando a discussão ao objeto empírico aqui considerado, a interface digital atuaria como essa terra estrangeira afastada, na qual aquilo que é secreto pode libertar-se. Sem um rosto ou um avatar atrelados à fala, diminuem-se as pressões sociais. O sujeito não sente tanto receio de ser censurado pelo que foi dito. De novo, tem-se o exemplo do passageiro que compartilha segredos com um estranho no avião, utilizado no exercício anterior (BAYM, 2010).

A princípio, vislumbro uma espécie de pacto tácito de confidencialidade entre os interagentes. No espaço restrito e protegido da *inbox*, surge um lugar propício para essas revelações. A abordagem não me soa muito diferente da mecânica do confessor das igrejas, resguardadas as devidas proporções. Por essa razão, entendi que o nome (ou a arroba) dos sujeitos deveria ser preservado ao se publicar o conteúdo no *feed*, mesmo se minha intenção não fosse analisar o anonimato na web. O sigilo das respostas à caixinha de perguntas do Instagram pode ser quebrado com uma simples menção ao autor da mensagem. Todavia, essa nunca foi a intenção da experiência aqui apresentada, muito menos em se tratando dos cenários mais delicados.

²⁵ Tradução minha. No original: “Quien te considera un buen oyente, quien deposita su confianza en ti, también está convencido de que eres una especie de idiota social, o, en el mejor de los casos, un buen salvaje. Alguien de quien cabe suponer que no hará circular informaciones delicadas, un cuerpo poroso e intransitivo, una caja de latón. Un cofre.”

Ainda na linha confessional, mas num tom mais ameno, recebi a contribuição: *Nesta semana me perguntaram o que era Esqueceram de Mim. Isso me deixou densamente pensativo.* Ao que tudo indicava, a pessoa havia travado um diálogo com alguém mais novo e que não conhecia o filme (exibido incontáveis vezes na TV aberta, vale assinalar). Ao menos, foi o que me pareceu naquele instante, e não era de meu interesse estender o assunto. Eis minha réplica: *A juventude precisa ir além das sugestões do algoritmo da Netflix.* Deixo a cargo de você, que está lendo estas páginas, interpretar quais seriam minhas motivações para dizer isso...

Como já adiantei uns parágrafos atrás, fui impelido a incutir traços de minha personalidade, ou de meu modo de pensar, em muitos dos posts. Ao longo das 24 horas em que a publicação inicial permaneceu no ar, a maioria das mensagens chegou como pergunta. Eram as tais dúvidas existenciais ou os questionamentos sem resposta do enunciado, sobre os quais começo a tratar daqui em diante.

Suscitaram-se assuntos complexos, que renderiam longas discussões numa mesa de bar ou num fórum on-line. Preferi seguir o critério dos comentários breves. Eu não era obrigado a tomar partido ou defender minhas convicções – lembremos que o autor do jogo propõe as regras. Apesar disso, compreendi que a troca seria o caminho natural a se percorrer. Logo, quando havia uma interrogação, eu devolvia um ponto final.

O inusitado é que, conforme o tempo avançava e os seguidores haviam lido os primeiros *stories*, surgiam questões cada vez mais pessoais. Minha suspeita é de que alguns participantes estivessem mais interessados em minha opinião que na pergunta em si. É uma hipótese de trabalho que, a esta altura, já não posso confirmar.

A seguir, listo algumas das perguntas, junto a minhas respectivas respostas. O material poderia ser pormenorizado, abrindo digressões demais no texto. Priorizando a objetividade, evitarei comentários excessivos.

Para qual lado correr?, indagaram-me. *Para a frente*, respondi. *Qual é o sentido das religiões?*, alguém queria saber. *Fornecer respostas simples para dúvidas complexas. Tem quem prefira o horóscopo.* Mais adiante: *O que é saudade?*, ao que devolvi: *Uma ausência boa.* Quando a questão levantada foi *Comédia é arte?*, comentei que *Sim. E mais desafiadora que drama. Não é fácil arrancar riso de gente amarga.* Para *O amor existe?*, a resposta foi: *Em variadas formas, intensidades e durações.* Para *Poliamor significa que você não é suficiente?*, ponderei: *Seria muita pretensão achar que somos suficientes, não? Mas a monogamia é uma escolha.* Finalmente, na hora de pensar sobre *O que acontece quando a gente morre?*, a reação natural não poderia ser diferente de *Meu pai teve seis paradas cardíacas e disse que só viu tudo preto.*

Pois bem, a experiência foi assumindo um caráter progressivamente mais pessoal, quiçá íntimo. Para a pesquisadora Paula Sibilia (2016), a internet ampliou o leque de “práticas que poderíamos denominar ‘confessionais’, pois permitem a qualquer um dar um testemunho público e cotidiano de quem se é” (p. 52). Ela, inclusive, utiliza o termo *extimidade*, num trocadilho que resume como a intimidade dos indivíduos está cada vez mais escancarada nas telas de computadores e smartphones. Não seria uma invasão de privacidade, mas, isto sim, um fenômeno novo. Conforme a autora, as subjetividades introdirigidas estão cedendo lugar a configurações alterdirigidas, no sentido de que ser visto pelos outros é determinante para a constituição do próprio *eu*.

Sibilia (2016) percebe uma crescente espetacularização das relações humanas nos ambientes on-line. Em parte, o fato teria relação com a falta de segurança dos centros urbanos. Os sujeitos estão insulados em seus condomínios fechados, encontrando refúgio no ciberespaço. Acompanham em detalhes a vida alheia, numa “vontade de evasão da própria intimidade, um anseio de ultrapassar os velhos limites para abrir infiltrações nos antigos muros divisores e, de algum modo, tecer contatos apesar de tudo” (p; 341). A troca de mensagens no Instagram, ao que se vê, oportuniza isso.

Inicialmente, eu supunha que a *extimidade* se daria por parte de meus interlocutores. Quem participasse da brincadeira estaria disposto a contar algo sobre si. Junto a isso, imaginei que o anonimato das respostas poderia ser um revés para a espetacularização do *eu*. Ora, o foco não recaía sobre a figura da pessoa. Seu nome e seu rosto eram quase irrelevantes naquele momento, uma vez que a atenção estaria voltada para o conteúdo dos recados.

Ocorre que a prática se mostrou mais intrincada que a conjectura. Cabe lembrar que estamos falando de subjetividade alterdirigida. Essa “só pode se construir diante do espelho legitimador do olhar alheio. E, no caso específico das mídias sociais, essa legitimação opera através dessa etiqueta de pequenas trocas afirmativas” (SIBILIA, 2016, p. 307). A autora se refere às curtidas e aos comentários de sites como o Facebook, mas a explicação também se aplica ao experimento aqui registrado.

Nas trocas afirmativas com meus seguidores, fui direcionado a uma posição em que precisei despir-me do papel de interrogador. Era esperado de mim que eu igualmente me revelasse, seguindo a performance típica das plataformas digitais de sociabilização. Foi uma situação de *extimidade* inesperada – e, por que não dizer, involuntária. Como num jogo de cartas, para usar a metáfora de Fernández Porta, foi preciso retribuir a confiança com uma confiança equivalente. E mais: “O interlocutor pode elevar a aposta com uma confissão mais

grave, *obligando*, carta sobre carta, a igualá-la.”²⁶ (FERNÁNDEZ PORTA, 2018, p. 161. Grifo do autor.).

Faço mais uma pausa para a reflexão antes de apresentar os próximos posts. Outra diferença entre ser apenas espectador e ser o proponente da ação é que, no último caso, há uma segunda camada de repercussão. As publicações no Stories podem receber comentários dos leitores, sendo que essas novas mensagens não ficam públicas – ao contrário do que ocorre numa postagem do Facebook, por exemplo. Cada comentário dessa seção do Instagram se transforma numa *direct message*. Posto de um jeito mais claro, os recados reverberam em *inbox*, dando sobrevida ao conteúdo. Aconteceram reações diversas, de gente que elogiava minhas elucubrações a gente que se espantava ou contestava certos dizeres. Por se tratar de conversas privadas, não vou escarafunchá-las aqui. Registro, no entanto, que o material efêmero do Stories nem sempre “morre” quando passamos para a próxima tela. Ele pode ser o gatilho para novas interações on-line, dando amplitude e profundidade ao debate inicial.

Fechado o parêntese, sigo com mais uma rodada de perguntas e respostas publicadas no decorrer daquele período de um dia. *Qual é o sentido da vida virtual?*, instigava-me alguém. *Aproximar quem está longe, afastar quem está próximo e irritar todo mundo com discussões vazias*, foi o que respondi. *Há o multiverso e as múltiplas dimensões? Ou é só fantasia para nos distrairmos da finitude?*, outra pessoa queria saber. Nunca fui referência em astrofísica ou tópicos similares, de modo que me restava divagar, sem preocupação com a fidedignidade das informações. *Tô tranquilo quanto à finitude. É o que dá sentido à vida. Mas, sim, penso que seja fantasia*. Novo diálogo: *Alienação ou continuar passando raiva com as notícias do menino Brasil?*, cuja réplica consistiu em *Sigo o caminho do meio: leio uma ou outra notícia, mas logo vou ouvir música ou ver novela*. Nesses comentários, impregnados de opinião pessoal, noto ter havido tentativas minhas de atribuir um alívio cômico a trechos que poderiam despertar polêmica. Não que houvesse, necessariamente, piada aí. Descontração seria um termo mais adequado para o que tentei desenvolver.

O humor fica perceptível em redes de interface anônima como o 4chan e o Sarahah. Nessa última, muitos interagentes partem para o deboche ao remeterem mensagens a um perfil, resguardados pelo véu da figura incógnita. Há desde provocações sutis – do tipo *duvido você descobrir quem está escrevendo* – até gracejos e elogios de cunho sexual, como apontado por usuários da plataforma no questionário supracitado. No território do Instagram, tampouco existe

²⁶ Tradução minha. No original: “El interlocutor puede subir la apuesta con una confesión más grave, *obligando*, carta sobre carta, a igualarla.”

uma formalidade excessiva, mas remetente e destinatário sabem quem é quem. Diante dessa via de mão dupla, pode ocorrer um “freio” nas demonstrações exacerbadas de zombaria. Digo, em vez de galhofa, há manifestações mais contidas de comicidade. Mesmo assim, elas aparecem, ainda mais quando o destinatário se demonstra disposto a permitir que ocorram.

O próximo exemplo vem ao encontro dessa colocação. *Por que comer fritura é tão bom?* foi uma das indagações mais inusitadas que despontaram. Continha um intuito de diversão e era, a meu ver, despretensiosa. Imbuído de uma curiosidade genuína, recorri ao Google para pesquisar. Poucos minutos depois, retornei com a solução para o dilema: *O óleo realça as propriedades organolépticas do alimento. Li na Superinteressante*. Não sei quantos leitores acharão graça, mas eu mesmo soltei uma risada ao revisar os dados coletados para a elaboração deste trecho do relatório. Costumo rir da sonoridade esquisita da palavra *organolépticas*.

Spice, Spice World ou Forever? chegou à minha caixa de entrada. Agora já adentramos o terreno das informações privilegiadas, na falta de uma categorização melhor. Os seguidores que conhecessem o trabalho das Spice Girls entenderiam que essa era uma menção aos álbuns lançados pelo grupo – por isso, compreenderiam a referência. Os demais talvez tivessem mais dificuldade. Como a pessoa que enviou a pergunta sabia de meu histórico de fã de música pop, essa acabou sendo sua curiosidade – e, mais uma vez, posso alegá-lo simplesmente por ter o conhecimento de quem eram os sujeitos por trás de cada *story*. Meu veredito: *Spice World. Mais variado, divertido e emocionante*.

Continuando nessa seara, houve o questionamento *Uma saudade: Safári ou Nega?*. Eram duas festas que o autor do post e eu frequentávamos num extinto bar de Porto Alegre. Boa parte da audiência provavelmente não tinha noção daquilo, assim como nem sempre temos acesso às piadas internas de um grupo ou às referências de nicho de uma subcultura. Respondi em consideração ao amigo, embora ciente de que a informação chegaria descontextualizada a alguns de meus círculos sociais. *Safári. Com drink flamejante que a gente tomava de canudinho*, mais emoji de carinha apaixonada.

Os últimos recortes que trago à análise pertencem, se assim quisermos nominar, à ordem da interação que levou a uma interação posterior. Ao que tudo indica, certas temáticas abordadas pelos sujeitos deram origem a outras posteriormente. Uma delas, *Você já decidiu o que fazer com suas redes sociais quando falecer?*, parece ter relação com a supracitada pergunta sobre morte, que só viria a surgir dali a algumas horas. A propósito, quanto às redes sociais, argumentei: *Preciso fazer algo ANTES de falecer, né? Tento não publicar conteúdo constrangedor*. Por sua vez, a meditação acerca do multiverso e das múltiplas dimensões pode ter sido incentivada por esta interpelação: *Que constelação você seria, se pudesse ser uma?*.

Visto que nunca imaginei tal possibilidade, entreguei um anedótico *Qualquer uma do firmamento. Talvez não fosse a Constelação Familiar*.

Evidentemente, no lugar de causa e efeito, pode ter ocorrido uma simples coincidência. Não cheguei a verificar se determinados seguidores haviam visualizado esse ou aquele post. No mais, o rol de perfis que visualizaram o conteúdo se perde após 24 horas, restando unicamente o número de visualizações. Por conseguinte, seria impreciso alegar, de forma categórica, que as novas interações foram fomentadas pelas mais antigas.

A exceção vai para *Qual a tua Spice interior e por quê?*, recebida minutos depois de eu ter publicado *story* sobre os álbuns da girl band. Essa segunda intervenção sobre o mesmo assunto é uma repercussão nítida da primeira. De novo, expondo-me mais do que eu gostaria, conquanto atendo-me à proposta da dinâmica, externei: *Eu sou um mix dos cinco temperos. Tô numa fase meio Baby, meio Sporty, com pitadas das demais*.

O *sticker* de perguntas do Instagram foi lançado em julho de 2018. Veículos de mídia não tardaram em explorar a novidade. Numa reportagem ensinando o passo a passo para utilizar o recurso, o portal de notícias R7 sugeriu que essa seria uma brecha para aumentar “a interação com os posts no Stories e também favorecer as indiretas entre os usuários da rede social”²⁷. Não digo que minha incursão por esse lugar tenha rendido indiretas, mas a variabilidade das interações me surpreendeu positivamente. Houve humor, reflexões e certa dose de *extimidade*.

Como referido anteriormente, não consigo definir se os sujeitos estavam mais interessados em responder à questão do enunciado (simplesmente falar) ou em conhecer minha opinião sobre determinado assunto (ouvir). Indagações como *O que é saudade?* ou *Comédia é arte?* poderiam ser perguntas retóricas. Porém, percebi o direcionamento pessoal da brincadeira. *Que constelação você seria?* e *Qual tua Spice interior?* são exemplos que ilustram essa tendência. Assim, inclino-me a pensar que, na maioria das vezes, o que se buscava era o diálogo, mesmo que diacrônico e fugaz. E o conteúdo dessas conversas adquiria o tom *éxtimo* característico das plataformas de redes sociais.

É notório que as relações humanas passam por adaptações, adequações e alterações conforme as lógicas que se estabelecem em cada cenário. Portanto, toda vez que surge um novo

²⁷ MARQUES, Pablo. Aprenda como usar o novo recurso 'Perguntas' do Instagram. **R7**, São Paulo, 11 jul. 2018. Disponível em: <https://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/fotos/aprenda-como-usar-o-novo-recurso-perguntas-do-instagram-11072018#!/foto/1>. Acesso em: 20 maio 2019.

serviço de envio de mensagens ou uma nova funcionalidade num site, as subjetividades tendem a se transformar.

Na época deste exercício, eu já considerava as plataformas digitais de interface anônima como heterotopias (FOUCAULT, 2001; 2013), na medida em que propiciam um escape momentâneo da realidade – ou, melhor dizendo, uma imersão numa realidade diferente da vivida no mundo físico. Essas paragens virtuais agregam indivíduos heterogêneos, por ventura interessados não tanto em estreitar laços sociais duradouros, mas, sim, em aproveitar as potencialidades da *extimidade* e da confissão. O anonimato provavelmente diminua apreciações voyeurísticas. Por outro lado, decerto oportuniza relatos que também atuam como vislumbres da vida alheia.

No decorrer da dinâmica aqui relatada, observei que, em diversas situações, a revelação da intimidade de meus interlocutores pressupunha uma contrapartida minha. As ditas trocas afirmativas (SIBILIA, 2016), ou o “jogo de apostas” que impele o destinatário do segredo a entregar uma informação pessoal em retribuição (FERNÁNDEZ PORTA, 2018), seriam uma tentativa de satisfazer a ânsia por pertencimento, contanto que não houvesse uma aproximação demasiada. Pelo que pude identificar, o (semi)anonimato dos comentários eventualmente funcionaria para reforçar essa fronteira. O nível de autoexposição, assim como de comprometimento ao outro, permaneceria relativamente sob controle.

Acrescento à análise nova fala de Paula Sibilia (2016). Acerca de blogs e redes sociais, ela entende que “agora é lícito abandonar a tarefa se ela se tornar cansativa ou enfadonha demais, sabendo que sempre será possível renascer em outro momento” (p. 185). A ensaísta enfatiza a possibilidade de se começar de novo, trocando um perfil antigo por um renovado. Tomando emprestada uma expressão cunhada por Philippe Lejeune, *identidades de férias*, ela alega que os serviços on-line dão margem para surgirem “formas subjetivas com regras mais frouxas e flexíveis” (p. 186). Essas práticas seriam potencializadas pela própria flexibilidade das personalidades alterdirigidas.

Nesse ponto, o anonimato poderia afrouxar ainda mais as subjetividades. O caráter *éxtimo* não recai sobre *selfies* e cenas do dia a dia – afinal, não é necessário preencher o perfil com fotos para impressionar seguidores. Respeitado o pacto tácito de confidencialidade entre remetente e destinatário da mensagem, o interesse estaria no intercâmbio de indagações, angústias e outros sentimentos. Tudo isso, claro, seguindo a velocidade atordoante do Instagram, onde o conteúdo é transitório e se esvanece em poucas horas. Ou seja, o renascimento é constante.

Em suma, o Stories seria aquela “terra estrangeira” na qual se permite, simultaneamente, o relato confessional e a evasão da própria intimidade. As reações decorrentes da caixinha de perguntas demonstram potencial para a constituição de comunidades de ocasião (BAUMAN, 2004). Não se trata de um paraíso idílico – a heterotopia em sua acepção mais otimista –, ainda que as trocas entre os sujeitos possam despertar instantes heterotópicos. Constatado que o fenômeno esteja mais próximo de um passatempo, oscilando entre a seriedade e a brincadeira. Ainda, há abertura para manifestações de afeto e para reflexões mais profundas. Seria, então, mais uma maneira de encontrar conforto por meio da tecnologia, pelo menos até que a tela mude para novos *stories* segundos depois. No fim das contas, o fluxo ininterrupto de publicações estimula a configuração de subjetividades fragmentadas e efêmeras.

E aqui encerro a descrição da etapa exploratória inicial, com suas respectivas reflexões. Os exercícios de acercamento aos objetos empíricos me levaram somente até certo estágio. Para avançar na investigação, era necessário compreender melhor aspectos da tecnologia que perpassa as interações sociais. Além disso, metodologicamente, tive de redefinir os instrumentos de navegação para enveredar pelas estradas obscuras do anonimato na web. Foi uma mudança de rota, e toda alteração nesse nível exige uma nova estratégia.

Esse ponto de virada dá origem ao próximo capítulo, no qual reflito sobre a natureza das plataformas digitais dentro da sociedade *softwarizada*. Também aprofundo a explanação sobre heterotopias, um conceito que me acompanhou ao longo de boa parte do doutoramento e que se mostrou cada vez mais significativo para esta tese.

4 A NATUREZA DAS PLATAFORMAS DIGITAIS

Neste capítulo abordo as condições de existência para o fenômeno aqui investigado – sendo esse as plataformas digitais de interface anônima, como você bem sabe. Dado que a noção de anonimato já foi tratada anteriormente, agora é hora de entendermos o contexto no qual surgem os aplicativos, sites e serviços de redes sociais em geral.

À luz de diversos autores, falo das características do software, bem como das lógicas que operam por trás da interface. Aqui entram questões de ordem tecnológica e econômica, principalmente. Ainda, trago à conversa o conceito de heterotopia, relevante para entendermos o propósito de algumas plataformas digitais.

Como aperitivo para o que vem adiante, recorro a uma citação que me parece sintetizar bem alguns dos pontos ora tensionados. “A ‘sociedade informática’ desse futuro não muito distante será sociedade composta por tateadores de teclas em busca de informação nova. E isto, precisamente por ser sociedade programada para tatear sobre teclas.” (FLUSSER, 2008, p. 44-45). Penso que já tenhamos chegado a esse estágio da evolução(?) humana.

4.1 O MUNDO IMAGINADO DO SOFTWARE

O filósofo Vilém Flusser (1985) diz que imagens são mediadoras do mundo. Nós conhecemos muito do que está ao nosso redor por meio de imagens. E, ao circular pela superfície delas, fazemos o que o autor chama de *scanning*: nosso olhar sempre retorna aos elementos que preferimos, num ir e vir entre o antes e o depois. Dessa forma o tempo se torna um tempo de magia, ou um tempo *imaginístico*. A noção de cronologia já não se aplica tanto.

Noto, aqui, um paralelo com a linha de raciocínio da pesquisadora Wendy Chun (2008). Ela explica que, na web, existe uma sobreposição de passado e futuro. Vídeos publicados há muitos anos podem ser redescobertos no YouTube e mensagens de e-mail circulam em repetição constante – eu mesmo sou do tempo em que as correntes, textos replicados e repassados inúmeras vezes pelos amigos, eram presença frequente na caixa de entrada; hoje talvez sejam mais comuns em comunicadores instantâneos como o WhatsApp. De todo modo, o que Chun destaca é que, para além da velocidade das informações, o que devemos analisar no ambiente digital é a não simultaneidade do novo (*nonsimultaneousness*, no original). As imagens tendem a se repetir e a se sobrepor, sem uma ordenação propriamente cronológica.

Partindo daí, podemos retornar a Flusser (1985) e seu conceito de **imagens técnicas**, aquelas produzidas por aparelhos. Nessa concepção, elas não reproduzem o mundo, mas ajudam

a *imaginar* o mundo. Em vez de objetivas, as imagens técnicas são ilusórias. Portanto, através delas, enxergamos um conceito de mundo. De forma sucinta, imaginar é “concretizar o abstrato” (FLUSSER, 2008, p. 51).

Ainda assim, Flusser (1985) nota que os esforços da sociedade vão no sentido de se eternizar em imagens técnicas. Do discurso científico às manifestações artísticas, passando pelos atos políticos, todo mundo gostaria de ser registrado em fotografia ou videotape para fazer seu discurso perdurar. Se quisermos trazer essa visão aos dias atuais, basta trocarmos o suporte magnético pelo digital: os registros estão *na nuvem* – um local também abstrato e imaginado, embora os supercomputadores responsáveis pelo armazenamento de dados existam em algum lugar físico alhures de nossa compreensão.

De fato, conforme Chun (2008), alguém poderia dizer que as mídias digitais permitiriam um registro mais prolongado da memória, pois são mais duráveis que filme, papel ou outros materiais. No entanto, também existe aí um processo de degeneração. Ao passo que uma fotografia se degrada com o tempo e o papel pode ser devorado por traças, computadores não são máquinas de uma memória constante e estanque. Eles são passíveis de atualização do hardware ou do software. Os equipamentos correm risco de estragar. E existe, ainda, um limite (físico) de vezes em que os documentos podem ser reescritos. Em outras palavras, não é porque o conteúdo está *na nuvem* que ele deixa de precisar de um suporte tangível para existir.

Só que isso nem sempre está tão evidente aos olhos do público. O que chega até os usuários de plataformas digitais, por exemplo, é apenas o fluxo virtualmente infinito de conteúdo na tela do aparelho. Nesse meio on-line, Chun (2008) percebe o “efêmero durante – uma batalha de diligência entre o passageiro e o repetitivo”²⁸ (p. 167). Para a autora, “a internet pode estar disponível 24 horas por dia, 7 dias por semana, mas algum conteúdo específico pode não estar. No mais, se as coisas desaparecem constantemente, elas também reaparecem, muitas vezes para desgosto daqueles que tentam apagar dados.”²⁹ (idem).

Ou seja: na rede temos um universo imaginado, mediado por imagens técnicas concretizadoras de abstrações (FLUSSER, 1985), e esses espaços podem ser degenerados ou reconstituídos. Isso porque arquivos são apagados, links “quebram” e até mesmo os aparelhos que dão forma aos ambientes on-line não são perenes. Mais além, a repetição e a regeneração

²⁸ Tradução minha. No original: “enduring ephemeral — a battle of diligence between the passing and the repetitive”.

²⁹ Tradução minha. No original: “The internet may be available 24/7, but specific content may not. Further, if things constantly disappear, they also reappear, often to the chagrin of those trying to erase data.”.

do conteúdo bagunçam a cronologia, uma vez que os elementos emergem de maneira não simultânea (CHUN, 2008).

Para avançar na reflexão, trago mais um ponto abordado por Flusser (1985). O filósofo comenta que, antigamente, os instrumentos eram criados pelas pessoas para desempenhar uma função específica. Digamos, fazia-se um par de óculos para alguém enxergar melhor. O indivíduo dominava a técnica e chegava a um resultado. Contudo, hoje ocorre o processo inverso: são as máquinas que cercam a humanidade. Os sujeitos vivem em função dos aparelhos – e não sabem muito bem o que se passa no interior desses brinquedinhos. O funcionamento das tecnologias digitais é opaco. Os dispositivos são caixas pretas: todos os processos de codificação e produção das imagens acontecem no interior do equipamento. À pessoa, resta somente executar comandos de *input* e *output*.

Flusser (1985) reforça que o aparelho produtor de imagens técnicas já vem programado. Tudo que surge a partir dele, portanto, é resultado de potencialidades pré-inscritas na máquina. O autor utiliza a metáfora da partida de xadrez para ilustrar o pensamento. A rigor, seguindo-se as regras do jogo, todas as movimentações possíveis de peças sobre o tabuleiro já estão dadas. Qualquer decisão tomada pelo enxadrista é uma possibilidade dentro do “programa”. Por isso um lance “novo”, nunca antes testado pelo jogador, seria, na prática, a realização de uma virtualidade já oculta na programação do xadrez.

Em se tratando de imagens técnicas, há a tendência à entropia (FLUSSER, 2008). Todas as imagens são possíveis, no sentido de que, a partir dos códigos de programação, em algum momento haverá uma combinação de algoritmos que resulte em determinada figura. Quanto mais o tempo passa, mais se esgotam as possibilidades de ineditismo das figuras, ainda que a quantidade de produções possíveis tenda ao infinito.

O importante para a compreensão da produção das imagens técnicas é que se processa no campo das virtualidades. Os elementos pontuais não são, em si, “algo”, mas apenas o chão no qual algo pode surgir acidentalmente. O “material” do qual o universo emergente se compõe é a virtualidade. E não apenas o universo, também nós somos feitos de virtualidade. *We are made on such stuff dreams are made on*. Mas quem diz “virtual” diz “possível”. Os dois horizontes do virtual são “necessário” e “impossível”. Tais dois horizontes se desenham contra as regiões do “provável” e “improvável”, das quais são precisamente os limites. A “mathesis” do universo emergente e da consciência emergente é o cálculo de probabilidades. (FLUSSER, 2008, p. 25. Grifos do autor).

Também cabe citar o trabalho de Sonia Montañó (2016) sobre as transformações do YouTube. A pesquisadora lembra que, por mais que a experiência de exploração do ambiente

pareça única, ela se limita às potencialidades proporcionadas pela interface. As barras de navegação, os links, as caixas de comentários, os botões de curtir/não curtir e os vídeos relacionados dão os caminhos possíveis, cabendo ao sujeito escolher qual rumo trilhar. Semelhantemente, apps, sites de redes sociais e toda sorte de plataformas digitais convidam à leitura do *feed*, ao comentário, à produção e/ou ao consumo de textos. Assim, o design do espaço pode ser um elemento configurador – se bem que não totalmente determinante – das interações dos indivíduos nesses lugares.

Na concepção flusseriana (1985), quem utiliza o aparelho está brincando contra ele (*Homo ludens*), numa tentativa de esgotar as possibilidades do programa. A meu ver, essa é uma tarefa vã, já que a programação dos dispositivos parece tão complexa, com tantas virtualidades possíveis, que esgotá-las levaria uma eternidade. Se não isso, levariam pelo menos muito mais que uma vida humana inteira. Mesmo assim, as pessoas insistem no desafio de ir de encontro à escuridão da caixa preta. Ao conhecerem os mecanismos de *input* e *output*, elas conseguem dominar a parte visível do aparelho. Em contraponto, por não saberem exatamente o que se passa dentro da programação do equipamento, são por ele dominadas.

As imagens técnicas escondem e ocultam o cálculo (e, em consequência, a codificação) que se processou no interior dos aparelhos que as produziram. A tarefa da crítica de imagens técnicas é pois precisamente a de des-ocultar os programas por detrás das imagens. A luta entre os programas mostra a intenção produtora humana. Se não conseguirmos aquele deciframento, as imagens técnicas se tornarão opacas e darão origem a nova idolatria, a idolatria mais densa que a das imagens tradicionais antes da invenção da escrita. (FLUSSER, 2008, p. 32).

É prudente não encararmos essa perspectiva como uma espécie de determinismo tecnológico. Se, por um lado, as possibilidades de atuação dentro de um universo de imagens técnicas estão “dadas” pela máquina, no outro existe a intencionalidade do sujeito. A pessoa que transita pelas plataformas digitais pode construir caminhos inventivos e criativos, realizando usos e apropriações (CERTEAU, 1994) quiçá nem imaginados pelos desenvolvedores de software. Se bem que, sim, as possibilidades de interação oferecidas no layout de uma página, por exemplo, acabam por configurar os tipos de manifestações que haverá ali. De qualquer maneira, parece interessante considerar o aspecto de brinquedo tanto quanto o aspecto funcional da máquina (FLUSSER, 1985). Os dispositivos móveis, pelo que entendo, encaixam-se nessas duas categorias de maneira quase indissociável.

Não é a madeira do tabuleiro que transforma o xadrez em jogo, mas, sim, as regras da partida e os movimentos possíveis/as virtualidades (FLUSSER, 1985). Da mesma forma, o

valor intangível dos smartphones está menos nos componentes eletrônicos que nos aplicativos e suas imagens técnicas. O poder está no software.

Logo, junto ao paradigma das imagens técnicas, também precisamos entender um pouco sobre os programas que rodam nos dispositivos eletrônicos. Aqui incluo os dizeres de Lev Manovich, que tem trajetória como programador, designer e artista. Segundo o pesquisador (2013), muitos dos softwares estão em constante estágio beta. O fato de o conteúdo estar hospedado em servidores remotos da nuvem, e não mais limitado ao hardware do usuário, faz com que seja possível atualizar as programações a qualquer momento. Desse modo, o mundo imaginado e *softwarizado* é um mundo em permanente mudança.

Manovich (2013) lembra que as atividades atuais são perpassadas pelo software. Do vídeo no YouTube ao documento no Word, do post de 200 caracteres no Twitter ao “textão” num blog do Word Press, nada mais está constricto a uma mídia física. Não se tem um caderno para escrever na internet, mas um software – ou uma aplicação para web, considerando os programas que rodam na rede. O software é tão importante para a economia e para a cultura mundial que está para nossos tempos assim como a eletricidade e o motor a combustão estavam para o despontar do século XX.

Mecanismos de busca, sistemas de recomendação, aplicativos de mapeamento, ferramentas de blog, ferramentas de leilão, serviços de mensagens instantâneas e, claro, plataformas que permitem às pessoas escrever novos softwares – iOS, Android, Facebook, Windows, Linux – estão no centro da economia, cultura, vida social e, cada vez mais, política globais. E esse “**software cultural**” – cultural no sentido de que é usado diretamente por centenas de milhões de pessoas e que carrega “átomos” de cultura – é **apenas a parte visível de um universo de software muito maior.** (MANOVICH, 2013, p. 7. Grifos meus.).³⁰

Grifei passagens na citação acima para evidenciar que o autor se refere aos softwares “visíveis”, e não às aplicações que rodam no background dos equipamentos, tais como os mecanismos de automação. Os softwares culturais são aqueles que, de alguma maneira, se associam a ações culturais – símbolos, valores, linguagens, rituais, códigos de comportamento etc. (MANOVICH, 2013). Dentro dessa categoria estão os softwares de mídia – que permitem a criação, o compartilhamento e a remixagem de imagens, gráficos, vídeos, textos escritos e

³⁰ Tradução minha. No original: “Search engines, recommendation systems, mapping applications, blog tools, auction tools, instant messaging clients, and, of course, platforms which allow people to write new software—iOS, Android, Facebook, Windows, Linux—are in the center of the global economy, culture, social life, and, increasingly, politics. And this “cultural software”—cultural in a sense that it is directly used by hundreds of millions of people and that it carries “atoms” of culture—is only the visible part of a much larger software universe.”

elementos interativos – e os softwares sociais – usados para compartilhar informações e conhecimento.

Considerando que as plataformas digitais apresentadas nesta pesquisa têm sempre uma versão em aplicativo mobile, podemos classificá-las tranquilamente como softwares culturais. Pouco me importaria dividi-las entre softwares de mídia ou softwares sociais, até porque algumas delas mantêm ambas as características – pode haver tanto a partilha de informações quanto a produção de conteúdo audiovisual. De todo modo, a conceitualização de Manovich é pertinente para entendermos o processo de construção das imagens do anonimato.

Cale ressaltar que os softwares culturais não pretendem, necessariamente, emular a experiência das mídias antigas (MANOVICH, 2013). Não é necessário ter um simulador de toca-discos para executar música num celular, nem ter um caderninho digital para escrever no laptop. O paradigma do software permitiu o processo de hibridação (*hybridization*, no original), no qual diferentes linguagens convergem, misturam-se e dão origem a novas. Fotografia, animação 3D, desenho, texto, música, infografia, vídeo: tudo isso pode se juntar para alguém contar uma história. Há uma interdependência de elementos que leva a diversas possibilidades. Pode-se inclusive pensar numa metáfora de reprodução sexual, na qual a mídia-pai e a mídia-mãe originam crias que são um híbrido de seus genes; as partes dos genitores levam a um ser singular e, de combinação em combinação, chega-se a “espécies” totalmente inéditas.

Não consigo deixar de pensar em Flusser (1985), quando esse diz que as imagens técnicas não são simulações do mundo, mas, sim, concretizações de abstrações. Isso posto, o universo dos softwares culturais – e, por consequência, das plataformas digitais – é um universo construído e imaginado em virtude das múltiplas linguagens que a tecnologia permite (ainda que restrito às virtualidades da caixa preta). Mas fica a ressalva: numa análise mais atenta, eventualmente podemos encontrar resquícios de mídias passadas nos softwares de agora.

Manovich (2013, p. 184) argumenta que os exemplos de mídias híbridas estão por toda parte: nas interfaces gráficas, em aplicações da web, nos aplicativos móveis... Muitas vezes há processos de *mashup* e *remix* (justaposição e recombinação de elementos), que são descritos em detalhes pelo autor. Apenas para ilustrar, cito a “câmera impossível” dos filmes de animação: as cenas de ação dessas obras registram ângulos inusitados e velocidades que não poderiam ser executadas pelos equipamentos físicos do cinema. Nessa situação, o software revoluciona a linguagem cinematográfica.

Consequentemente, uma câmera pode se mover em uma direção arbitrária, seguir qualquer curva imaginável e fazer isso em qualquer velocidade. Esses

movimentos de câmera impossíveis se tornaram ferramentas padrão do design de mídia contemporâneo e da cinematografia do século XXI, aparecendo com frequência crescente em filmes desde meados dos anos 2000. (MANOVICH, 2013, p. 274)³¹.

O resgate de técnicas pertencentes a linguagens culturais distintas, remixadas no ambiente digital, é classificado pelo autor como metalinguagem. Seria uma linguagem que “se alimenta” das anteriores e que vai estabelecendo outros lugares-comuns. Em mais um exemplo ilustrativo, Manovich (2013) menciona os videoclipes musicais, que volta e meia impressionam pelas novas linguagens estéticas. Essas costumam ser fruto da evolução tecnológica dos próprios aparelhos produtores de imagens. Contudo, após certo tempo, as inovações deixam de ser novidade e passam a ser incorporadas à cultura. Essas linguagens até podem ficar mais complexas ou multifacetadas, cheias de camadas (*multilayered*, no original). Apesar disso, em algum momento acabarão compondo, de forma corriqueira, o mundo imaginado do audiovisual.

Uma última questão que convém abordar diz respeito aos algoritmos que estão por trás da superfície gráfica, isto é, *no interior* dos programas. Existem cálculos matemáticos sendo feitos para que a pessoa tenha a ilusão de movimentar ícones ou de executar comandos. Para gerar uma galeria de fotos, por exemplo, o software processa cada arquivo de imagem individualmente e os redimensiona com base num número de pixels que deverão ser preenchidos na tela. Depois, quando o usuário decide desenhar uma linha sobre a imagem, outro algoritmo calculará as novas cores dos pixels correspondentes àquele traço (MANOVICH, 2013). Em suma, “usar aplicações significa, essencialmente, operar algoritmos diferentes sobre os dados.”³² (MANOVICH, 2013, p. 197).

Reconheçamos que o público consumidor de plataformas digitais não precisa saber programar para utilizar os softwares. As pessoas tampouco acessam os arquivos individualmente para reorganizá-los a seu bel-prazer. Os elementos constitutivos do programa se apresentam numa interface gráfica desenhada pelos designers daquele projeto (MANOVICH, 2013). Por conseguinte, pouco resta aos usuários senão lutar contra a programação a fim de esgotá-la, tal como Flusser (1985) preconizava acerca da caixa preta.

³¹ Tradução minha. No original: “Consequently a camera can move in an arbitrary direction, follow any imaginable curve and do this at any speed. Such impossible camera moves become standard tools of contemporary media design and twenty-first-century cinematography, appearing with increased frequency in feature films since the middle of the 2000s.”

³² Tradução minha. No original: “using application software essentially means running different algorithms over the data.”

4.2 TRÊS PONTOS PARA COMPREENDER OS APLICATIVOS MÓVEIS

Dentro desse universo de plataformas, softwares e imagens técnicas, resolvi trazer uma reflexão específica sobre os aplicativos móveis. Essa escolha se dá pelo simples fato de que as plataformas de interface anônima consideradas nesta pesquisa sempre têm uma versão *mobile* – isso quando não são desenvolvidas exclusivamente para *smartphones*. Os autores elencados a partir desta seção também me ajudam a descortinar as condições de existência para o fenômeno estudado, considerando questões técnicas e sociais. Sigamos.

4.2.1 Apps são metáforas

Como já dito anteriormente, estamos numa sociedade *softwarizada*. Máquinas, aparelhos eletrônicos e toda sorte de aparatos foram substituídos por programas de computador que cumprem as mesmas funções. Basta observar a variedade de tarefas que um *smartphone* é capaz de realizar. O dispositivo engloba agenda de compromissos, lista de contatos, calculadora, editor de texto, câmera filmadora/fotográfica, telefone etc. Não é de se admirar que Lev Manovich compare os softwares do século XXI ao que a eletricidade e os motores a combustão foram para o século XX: “O software se tornou nossa interface com o mundo, com outras pessoas, com nossa memória e com nossa imaginação – uma linguagem universal pela qual o mundo fala e um motor universal a partir do qual o mundo roda.”³³ (2014, p. 189).

Dentro dessa realidade, encontram-se os apps de dispositivos móveis, nada mais que pequenos softwares concebidos para executar determinadas ações. E *pequeno* não é mera força de expressão. Frente às limitações de processamento de dados do hardware, é preciso priorizar a elegância do código, conjugando eficiência operacional e utilidade para o público (MATVIYENKO, 2014).

Pode-se pensar, ainda, nas particularidades estéticas desses programas. Enquanto as interfaces gráficas tradicionais – a exemplo do sistema Windows e do pacote Office – têm suas origens no mundo corporativo, as interfaces dos apps possuem um visual inspirado em games e outros elementos da cultura digital (POLD; ANDERSEN, 2014). Ou assim parece aos pesquisadores, claro. Cabe relativizar a afirmação, uma vez que trabalho e lazer se imiscuem, nos tempos atuais. Até mesmo as redes corporativas assumem uma iconografia pueril, quase

³³ Tradução minha. No original: “Software has become our interface with the world, with other people, with our memory, and with our imagination – a universal language through which the world speaks, and a universal engine on which the world runs.”

infantilizada, típica do que a artista e professora Giselle Beiguelman (2012) chama de *capitalismo fofinho*. Em última análise, trata-se de uma estratégia de controle e supressão do conflito. Voltarei a esse ponto logo mais.

Por enquanto, mantenhamos em mente o fato de que aplicativos são metáforas. Quando o usuário toca na tela de seu celular ou tablet, ele não está utilizando uma ferramenta física – digamos, uma máquina de escrever, que imprime o formato de uma letra no papel por meio da pressão exercida sobre uma fita de carbono. Em vez disso, aciona-se um condúite para que o sistema operacional realize cálculos e defina quais dados aparecerão no écran (MILLER, 2014). Se pensarmos nos termos binários das mídias digitais, o texto digitado é um amontoado de zeros e uns. “Assim também é um app: a arquitetura codificada do modo como esses scripts interagem com dispositivos móveis e, em troca, condicionam tudo, da maneira como procuramos filmes até uma eventual incursão nos reinos sombrios da informação criptografada”³⁴ (MILLER, 2014, p. xi). Dito de uma forma ainda mais simples, “em vez de manipular objetos como ferramentas, aprendemos a manipular signos que têm os efeitos técnicos de ferramentas”³⁵ (BRATTON, 2014, p. 5). Sim, é o mundo imaginado, como já explicava Flusser (1985).

Interessante notar que o aparelho está programado para reagir a determinados gestos. A mão do usuário é capaz de produzir inúmeros movimentos, mas apenas alguns deles surtirão o efeito esperado. Um toque suave sobre o ícone do aplicativo fará o programa rodar em primeiro plano na tela do equipamento. Polegar e indicador, deslizando em direções opostas sobre o vidro, podem causar efeito de zoom óptico numa figura. Em contrapartida, um contato mais brusco talvez traga consequências desagradáveis. O sujeito mantém o dedo sobre o ícone por tempo demais e, sem querer, arrasta-o para “fora da tela” (o campo visível de ícones), bagunçando o ordenamento dos apps. O hardware tem dificuldade para processar informações simultâneas e trava o software, de modo que nenhum toque sobre o dispositivo tem resposta imediata. Na coadaptação entre as mãos e a interface, essa última é “programada para reagir a o que quer que a mão mande (ou para resistir ao comando e frustrar sua intenção)”³⁶ (BRATTON, 2014, p. 7).

³⁴ Tradução minha. No original: “So is an app. The codified architecture of the way these scripts interact with mobile devices, and in return condition everything from the way we search for movies to the occasional foray into the darker realms of encrypted info.”

³⁵ Tradução minha. No original: “Instead of manipulating objects as tools, we have learned to manipulate signs which have the technical effects of tools.”

³⁶ Tradução minha. No original: “programmed to perform specific reactions to whatever the hand commands (or to resist that command and frustrate its intention).”

Nem sempre se tem uma experiência natural. Há momentos de ruptura, em que é preciso submeter-se ao tempo de reação da máquina, de forma que não se sabe mais quem é comandante e quem é comandado. De todo modo, tende-se a tratar as gramáticas visuais dos softwares como *intuitivas*. Na verdade, pouco há de intuitivo aí. O que existem, isto sim, são metáforas que se repetem entre diversos fabricantes, a ponto de parecerem óbvias para o público.

Manovich (2014) ilustra esse pensamento ao mencionar os comandos de “cortar” e “colar”, comuns a diversas aplicações de informática. Quando seleciono um parágrafo num documento do Word e clico sobre o ícone “cortar”, sei que esse trecho está na *área de transferência* – deixou de aparecer visível, mas de alguma forma *está lá*. Tão logo eu execute o comando “colar”, terei de volta o mesmo parágrafo. Ação análoga pode ser feita no Photoshop: cortar e colar um pedaço da foto para transferi-lo de um canto a outro. Entretanto, como pontua o pesquisador, o algoritmo por trás do editor de texto não é o mesmo algoritmo que faz funcionar o editor de imagens. Cada software (ou app) tem um código próprio, que segue lógicas bem diferentes para entregar, aos olhos do usuário, *o mesmo* comando. “‘Cortar e colar’ é um conceito genérico que é implementado de maneira diferente em diferentes softwares de mídia, dependendo de que tipo de dados esse software é desenhado para manipular.”³⁷ (MANOVICH, 2014, p. 192).

Reforcemos o que o autor nos ensina: dizer que uma foto digital simula uma fotografia analógica, ou que uma ilustração feita no computador simula o ato de desenhar sobre papel, seria incorreto. O que os softwares culturais simulam são as técnicas para criar e interagir com esse tipo de conteúdo (MANOVICH, 2013).

Por exemplo, a simulação do impresso inclui as técnicas de redação e edição de texto (copiar, recortar, colar, inserir); as técnicas para modificar a aparência desse texto (alterar fontes ou cor do texto) e o layout do documento (definir margens, inserir números de página, etc.); e as técnicas para visualizar o documento final (ir para a próxima página, visualizar várias páginas, ampliar, criar marcador)³⁸. (MANOVICH, 2013, p. 199).

³⁷ Tradução minha. No original: “‘Cut and paste’ is a general concept that is implemented differently in different media software depending on which data type this software is designed to handle.”

³⁸ Tradução minha. No original: “For example, the simulation of print includes the techniques for writing and editing text (copy, cut, paste, insert); the techniques for modifying the appearance of this text (change fonts or text color) and the layout of the document (define margins, insert page numbers, etc.); and the techniques for viewing the final document (go to the next page, view multiple pages, zoom, make bookmark).”

Em resumo, os sujeitos manuseiam metáforas na interface, isto é, na superfície visível dos dispositivos. Dentro desses aparelhos, opera-se uma lógica oculta, pouco compreensível aos leigos e potencialmente perversa.

4.2.2 Apps são sistemas de controle

Apps respondem a um modelo de negócios caracterizado pelo consumo controlado (*controlled consumption*). Søren Bro Pold e Christian Ulrik Andersen (2014) tomam esse conceito emprestado de outros teóricos para analisar o que ocorre nas interfaces digitais. Conforme os autores, baseados no resumo de Ted Striphas, existe uma estrutura industrial cibernética responsável por produzir e distribuir o conteúdo. O consumo dos produtos é monitorado por ferramentas de rastreamento e vigilância. Como efeito, práticas cotidianas são reorganizadas. A obsolescência programada é outra característica dessa lógica, visto que a durabilidade limitada, com a consequente perda das funcionalidades do sistema, faz a economia girar. É necessário atualizar o software, substituir o hardware e adquirir, periodicamente, um modelo mais recente de dispositivo para continuar utilizando aplicativos mobile.

As informações do último parágrafo não chegam a ser uma novidade, mas contribuem para a contextualização do fenômeno. Deve-se entender que as interfaces gráficas criam um vínculo entre o usuário e o aparato técnico. Esse elo consiste numa “**relação imaginária** com toda a rede distribuída” (MATVIYENKO, 2014, p. xxi. Grifos meus). Para utilizar determinados serviços on-line, os sujeitos têm seus hábitos e suas informações pessoais explorados, seja para estabelecer algum nível de controle, seja para gerar lucro às empresas. “Qualquer informação sobre os usuários, mesmo que trivial, pode ser monetizada. Os apps fazem parecer divertido produzir dados, apelando para o **desejo dos usuários** de serem organizados, produtivos ou criativos”³⁹ (idem).

Ah, as armadilhas dos aplicativos. Digo armadilhas porque esses programas não deixam de atuar como iscas para as presas. À primeira vista, mostram-se sedutores, amigáveis e úteis, atendendo às necessidades e às vontades do público. Entretanto, cabe reforçar:

Aplicativos nunca são o que parecem e não podem simplesmente ser definidos por suas propriedades formais ou características estéticas. Apps sempre estão imbricados em mecanismos que permitem coleta oculta de dados,

³⁹ Traduções minhas. No original: “an imaginary relationship with the entire distributed network”. Em seguida: “Any information about users, even if it is trivial, can be monetized. Apps make it fun for users to produce data, appealing to their desire to be organized, productive, or creative.”

processamento de informação e operações de intercâmbio de inteligência. Não importa quão “benignos” eles sejam, no sistema de consumo capitalista, uploads e downloads, eles são parte de uma estrutura predatória maior. (MELLAMPHY; MELLAMPHY, 2014, p. 232).⁴⁰

Qualquer semelhança com o capitalismo fofinho de Beiguelman (2012) não é pura coincidência. Por trás da aparência infantil e lúdica dos apps, há engendrado todo um sistema de controle dos usuários.

O pesquisador Robbie Cormier (2014) reconhece que investigar as funções biopolíticas dos aplicativos implicaria analisar cada um deles, individualmente. Sua atenção especial iria para os programas de bem-estar e produtividade – que monitoram/controlam desde a dieta e a rotina de exercícios da pessoa até a lista de tarefas diárias, numa tentativa de otimizar o uso do tempo. Para não esmiuçar esses detalhes (que renderiam toda uma pesquisa de doutorado), o autor destaca o caráter disciplinar dos apps em geral. Aqui, ele entende a disciplina desde a concepção foucaultiana, como uma utilização de técnicas e procedimentos para confirmar o poder. É uma perspectiva semelhante à adotada por Silveira (2009), como apresentado no Capítulo 2. Em se tratando de apps, essa anatomia do poder diz respeito a “*qualquer* maneira pela qual um aplicativo venha a alterar nossa experiência e moldar o modo como sentimos e agimos – os hábitos que ajuda a formar, as neuroses que induz etc. –, na medida em que o aplicativo participa de uma estrutura técnica regulamentada por protocolo”⁴¹ (CORMIER, 2014, p. 55. Grifo do autor).

Já adiantei que o foco desta pesquisa recai menos nas reflexões sobre privacidade versus vigilância e mais nas imagens do anonimato na web. As tensões sobre coleta de dados e rastreamento dos sujeitos até podem emergir, mas desde que instigadas a partir da problematização das imagens. Independentemente disso, é fundamental compreender o território com o qual estamos lidando. É nessa zona alegórica, em que a disciplina se mescla à brincadeira, que surge a investigação. “De fato, pode-se pensar num app como uma espécie de tensão dinâmica entre código e cultura”⁴² (MILLER, 2014, p. xii).

⁴⁰ Tradução minha. No original: “apps are never what they seem and cannot simply be defined by their formal properties or aesthetic characteristics; apps are always imbricated in mechanisms that allow hidden data-collecting, information-processing and intelligence-exchanging operations. No matter how “benign” they may be, in the system of capitalist consumption, uploads and downloads, they are part of a larger predatory framework.”

⁴¹ Tradução minha. No original: “*any* way in which an app comes to alter our experience and shape the way we feel and act – the habits they help form, the neuroses they induce, etc. – insofar as the app participates in a technical framework regulated by protocol.”

⁴² Tradução minha. No original: “As a matter of fact, you can think of an app as a kind of dynamic tension between code and culture.”

Como interface, o aplicativo conecta o único dispositivo isolado a um oceano de dados e traz esses dados para os interesses imediatos do usuário. [...] Ele estrutura e ativa uma mediação programada entre usuário e ambiente (e, portanto, nuvem e ambiente) de acordo com um programa específico. Ele processa o ambiente para o usuário e o usuário para o ambiente, de acordo com as lógicas e os limites dessa programabilidade, e faz isso de maneiras exatas ou vagas, prescritivas ou reativas. (BRATTON, 2014, p. 3).⁴³

Com uma visão que afirma ser McLuhaniana, Nick Srnicek (2014) considera plausível que o corpo humano se adapte a tecnologias para aumentar suas capacidades. Nos dias de hoje, os telefones celulares e seus conjuntos de apps seriam nossa perfeita extensão. E ainda se pode ir além, refletindo-se sobre os desejos suscitados por esses dispositivos. Essa será a tônica do tópico a seguir.

4.2.3 Apps suscitam desejos inatingíveis

O teórico Eric Kluitenberg (2014) credita o sucesso dos aplicativos à sua qualidade efêmera. Para o autor, eles estão dentro de uma categoria chamada de *mídias imaginárias* (*imaginary media*), mediadoras de desejos impossíveis. A volatilidade – para não dizer obsolescência (programada) – contribui para que a satisfação das vontades e das necessidades dos usuários nunca seja plenamente atendida.

Eis uma explicação sucinta do conceito. “Mídias imaginárias são construtos que emergem na interação do que é imaginado e do que é posto em prática no desenvolvimento tecnológico e das mídias”⁴⁴ (KLUITENBERG, 2014, p. 101). Podem ser tanto representações alegóricas quanto máquinas de verdade. Nesse último caso, o imaginário está na significação, “em tudo o que é atribuído a essas máquinas pelo sujeito, pelo usuário, pelo produtor, pelo consumidor, pelo profissional de marketing por diferentes razões e propósitos (conscientes e não conscientes).”⁴⁵ (idem).

⁴³ Tradução minha. No original: “As an interface, the app connects the single remote device to an ocean of data and brings that data to bear on the user’s immediate interests. [...] It structures and activates a programmed mediation between user and environment (and therefore cloud and environment) according to a specific program. It renders the environment for the user, and the user for the environment, according to the logics and limits of that programmability, and it does this in ways that are exacting or vague, prescriptive or reactive.”

⁴⁴ Tradução minha. No original: “Imaginary media are constructs that emerge in the interplay of what is imagined and what is actualized in media and technological development.”

⁴⁵ Tradução minha. No original: “in everything that is ascribed to these machines by the subject, the user, the producer, the consumer, the marketer for different (conscious and non-conscious) reasons and purposes.”

Essas atribuições costumam ser de ordem emocional. As mídias imaginárias atizam ansiedade, empolgação e outras reações afins, nem sempre previstas ou planejadas pelos designers. Porém, há uma força motriz comum para o desenvolvimento de tais mídias: o desejo. No sentido lacaniano, o desejo surge da falta. “Sempre que essa falta pode ser preenchida por um design intencional, o desejo de sua resolução desaparece rapidamente, pois o que faltava antes já foi preenchido. A falta mais duradoura é, portanto, aquela que não pode ser satisfeita, a falta que permanece eternamente inatingível.”⁴⁶ (KLUITENBERG, 2014, p. 101).

Na perspectiva do autor, as mídias imaginárias deixam de ser extensões apenas do corpo ou do sistema nervoso de um sujeito. São, isto sim, extensões do desejo humano.

Infelizmente, os desejos vão de encontro às condições políticas, econômicas e culturais de uma sociedade. Para seguir com o exemplo utilizado pelo escritor, pode-se pensar nos apps de produtividade. Esses construtos surgem com a promessa de organizar a vida do indivíduo, fazendo-o lidar com atividades complexas de uma maneira mais eficiente. O desejo pela otimização dos afazeres, para se conquistar mais tempo livre, poderia ser pensado como a falta a ser preenchida. Ocorre que o mercado opera a partir de demandas incessantes. Mesmo que um trabalhador atinja a produtividade máxima, ainda assim ficará com a sensação de dívida, de que deveria produzir mais. Segundo Kluitenberg (2014), o mais lógico seria reduzir a carga de trabalho, algo que não acontece por causa das questões político-econômicas do sistema. Então, nota-se que a pessoa não tem tanta agência sobre o próprio tempo – agência na acepção sociológica, de autonomia das escolhas.

E aí vem um ponto curioso. Em vez de combater as coerções materiais, políticas, econômicas e culturais do cenário macro, os usuários “atribuem essa falta de agência à falta de proficiência tecnológica e de recursos dos dispositivos (e seus aplicativos), que se promete ser resolvida pela próxima geração ou pela próxima linha de dispositivos”⁴⁷ (KLUITENBERG, 2014, p. 104). Pois, sim: o compromisso de satisfação do desejo sempre estará no próximo upgrade do software, no modelo mais recente de smartphone e assim por diante. As relações com as mídias imaginárias jamais serão plenamente satisfatórias.

⁴⁶ Tradução minha. No original: “Whenever this lack can be filled by a purposeful design the desire for its resolution can be seen to fade away quickly as that what was lacking before has now been fulfilled. The most enduring lack is therefore the one that cannot possibly be fulfilled, the lack that remains eternally unattainable.”

⁴⁷ Tradução minha. No original: “ascribe this lack of agency to a lack of technological proficiency and features of the devices (and their apps), which are promised to be resolved by the next generation or the next lineage of devices”.

A pesquisadora Wendy Chun (2008) traz uma visão parecida. Em sua explanação sobre a não simultaneidade do tempo na internet, ou a sobreposição de cronologias, ela alerta que as telecomunicações demandam resposta o tempo todo, justamente porque tudo é repetido incessantemente. “O novo é sustentado por essa exigência constante de responder ao que ainda não sabemos; o objetivo dos czares das novas mídias é criar constantemente o desejo pelo que ainda não se experimentou.”⁴⁸ (CHUN, 2008, p. 170). É por esse motivo que a autora considera o **efêmero durante** um ponto chave para entender as mídias digitais e as redes globais de comunicação.

De acordo com Manovich (2013), as aplicações on-line como Facebook, Google e YouTube podem ser atualizadas diariamente. Aliás, é a competição entre elas que, muitas vezes, leva a novos elementos ou a variações dos elementos já existentes. As técnicas são aperfeiçoadas ou modificadas (para manter o interesse do público, acrescento eu). E esse processo não decorre de um código universal, mas do desenvolvimento de técnicas, tecnologias e protocolos de rede diversos, que podem ser combinados com frequência, naquela lógica de *mashup* e *remix* abordada há algumas páginas.

Falando particularmente dos aplicativos de redes sociais, mensageiros instantâneos, salas de bate-papo e similares – ou seja, as plataformas digitais elegidas para o recorte desta pesquisa –, na concepção de Kluitenberg (2014) esses softwares se destacam pela função fática da comunicação. Seriam mais um meio para cumprir papéis emotivos e sociais que um veículo para transmissão de informação. Na função fática, pouco interessa *o que* se fala, sendo mais importante o contato entre emissor e receptor. “As duas principais funções que esse tipo de comportamento comunicativo desempenha são marcar presença (especialmente em fóruns quase públicos – redes sociais, por exemplo) e estabelecer conexão em trocas comunicativas de um para um ou de um para alguns.”⁴⁹ (KLUITENBERG, 2014, p. 106). Ele ainda segue. “Aqui, a **abolição da ameaça de privação de contato e conexão social** deve ser reconhecida como o principal motor que conduz o comportamento.”⁵⁰ (idem. Grifos meus). Em suma, algo como falar para continuar a existir (on-line, ao menos).

⁴⁸ Tradução minha. No original: “The new is sustained by this constant demand to respond to what we do not yet know; the goal of new media czars is to constantly create desire for what one has not yet experienced.”

⁴⁹ Tradução minha. No original: “The two principal functions that this type of communicative behavior serve are marking presence (especially in quasi-public forums, social networks for instance), and establishing connections in one-to-one or one-to-some communicative exchanges.”

⁵⁰ Tradução minha. No original: “Here the abolishment of the threat of privation of social contact and connection should be recognized as the principal motor driving the behavior.”

Há certa divergência entre esse entendimento e os pontos discutidos no Capítulo 2, que tratou do anonimato. Quando estuda um ambiente anônimo como o 4chan, Auerbach (2012) percebe o protagonismo da mensagem em favor de uma memória coletiva. O conteúdo seria tão importante quanto a conexão em si, uma vez que o pertencimento àquela comunidade envolve o conhecimento de piadas internas e memes recorrentes. E esse material retroalimenta as interações no fórum.

Provavelmente, relegar as plataformas digitais de interface anônima ao posto de veículos para comunicação fática seria limitador. Mesmo assim, o argumento da criação de vínculos e do pertencimento a algum espaço segue valendo.

Retomo Kluitenberg (2014). Na passagem abaixo, o autor se refere especificamente à plataforma de *microblogging* Twitter. No entanto, pode-se estender o pensamento a outros serviços, até mesmo os que são considerados no corpus desta investigação.

O fato de que a troca é constituída por meio de interfaces inteiramente padronizadas, sustentadas por protocolos (de rede) formalizados, não diminui a realidade da experiência de modo algum. Entretanto, se a experiência é limitada exclusivamente às trocas on-line, a satisfação do desejo pela abolição de privação de contato social é, claramente, apenas parcial. Inevitavelmente, um desejo excedente por conexão permanece insatisfeito aqui (particularmente os aspectos físicos, corporificados) e nunca poderá ser completamente amparado pela imagem fantasmática que o app de comunicação projeta (e, assim, um mercado em potencial para uma nova geração de aplicativos é automaticamente criado). (KLUITENBERG, 2014, p. 107).⁵¹

Kluitenberg (2014) defende, em síntese, que as mídias imaginárias satisfazem a vontade dos usuários apenas parcialmente. Assim, dão margem para que o sistema capitalista (fofinho) continue lançando outras aplicações. Sempre se promete ao público que a próxima novidade será a solução para os desejos inatingíveis. Todavia, o padrão se repete ao longo da história das mídias e da tecnologia – algo revelado pelos estudos de *anArqueologia* das mídias imaginárias conduzidos pelo autor.

Nesse aspecto ainda é importante citar Manovich (2013) e sua visão acerca dos serviços de redes sociais. Ele comenta que, à medida que os amigos vão publicando informações,

⁵¹ Tradução minha. No original: “The fact that the exchange is constituted through entirely standardized interfaces supported by formalized (network) protocols does not diminish the actuality of the experience in any way. However, if the experience would be limited exclusively to online exchanges, the fulfillment of the desire for the abolishment of privation of social contact is clearly only partial. Inevitably, some surplus desire for connection remains unfulfilled here (particularly the physical, embodied aspects) that can never be entirely covered over by the phantasmatic image the communication app projects (and thus a market potential for a next generation of apps is automatically created).”

arquivos e discussões num determinado ambiente on-line, a pessoa tende a querer participar daquela conversa também. E as plataformas incentivam os usuários a compartilharem grandes porções de sua vida social e cultural no site. Dessa forma, consegue-se vender mais anúncios a mais gente, ao mesmo tempo que se obtém o crescimento contínuo da base de usuários.

Bem, ao menos é o que se aplica às plataformas populares, como o TikTok e o próprio Facebook, citado pelo autor. No caso dos serviços mais de nicho, a exemplo das plataformas de interface anônima, às vezes a pretensão de expandir o negócio não se aplica. Mas isso é assunto para o próximo capítulo...

4.3 PLATAFORMAS DE INTERFACE ANÔNIMA COMO HETEROTOPIAS

Até aqui, penso que tenha ficado claro como as plataformas digitais pertencem a um contexto em que tecnologia e cultura se misturam. A ideia de interface anônima é mais ampla e densa que *apenas* uma composição visual apresentada no design de um dispositivo. Nota-se que a interação entre os sujeitos está perpassada por aparatos tecnológicos que, por sua vez, respondem a lógicas de controle de ordem técnica, estética e social.

A argumentação desenhada nas primeiras seções deste capítulo serve para tentarmos compreender as imagens tecnoculturais das plataformas digitais de interface anônima. Entretanto, ainda falta teorizar sobre outro eixo que considero bastante relevante: enxergar esses espaços on-line como **heterotopias**.

Essa perspectiva teve início como uma hipótese de trabalho, quase uma especulação, e foi ganhando corpo ainda nos primeiros semestres de minha caminhada investigativa. Cheguei a tensioná-la durante o Seminário de Tese, pois se tratava de uma aposta teórica que poderia ser desconsiderada, tão logo os movimentos de aproximação ao objeto empírico revelassem outros caminhos. Passado o tempo, e tendo eu atravessado os territórios de incognoscibilidade da rede, a hipótese continuou se sustentando.

Começo citando Jonathan Crary (2014). O ensaísta é um crítico ferrenho da sociedade ocidental da atualidade. Segundo ele, o modelo capitalista no qual vivemos estimula um estado constante de vigilância, no sentido de estar atento. Tempo livre e ocioso é percebido como inatividade improdutiva. Faz parte desse cenário a busca por drogas que diminuam a necessidade de sono, por exemplo, orientando os seres humanos ao princípio do funcionamento contínuo, em que o tempo não passe mais e as horas do relógio sejam irrelevantes.

O autor também destaca a pressão social para que empresas, instituições e mesmo indivíduos mantenham uma presença on-line. Seria uma necessidade “a fim de evitar a

irrelevância social ou o fracasso profissional” (CRARY, 2014, p. 113). Dessa forma, os sujeitos passam a realizar ações cotidianas em ambientes digitais – locais permanentes de coleta de dados, que impossibilitam a privacidade. Ocorre, ainda, um segundo fenômeno: um número cada vez maior de pessoas acorda diversas vezes durante a noite para verificar mensagens ou informações. É como se funcionassem tal qual aparelhos em *sleep mode*, prontas para entrar em ação logo que fossem requisitadas.

Crary entende esses comportamentos atuais como constituintes de “um tempo de indiferença, contra o qual a fragilidade da vida humana é cada vez mais inadequada” (2014, p. 19). A mera negação do sono refletiria uma “desapropriação violenta do eu por forças externas, o estilhaçamento calculado de um indivíduo” (idem, p. 18).

É de se lembrar, conforme citado ao longo do ensaio, que noites mal dormidas podem causar danos cognitivos e metabólicos. Por conta disso, a privação do descanso já foi usada como método de tortura, a exemplo do que se passava na base militar estadunidense de Guantánamo, em Cuba. Além de manterem os prisioneiros em celas permanentemente iluminadas, sem noção de dia ou noite, os soldados também impediam que os detentos tivessem qualquer contato visual com um rosto, ou mesmo com um pedaço de pele à mostra. A medida funcionaria para “induzir estados abjetos de submissão, e um dos níveis no qual isso ocorre é a fabricação de um mundo que exclui radicalmente a possibilidade de cuidado, atenção ou consolo” (CRARY, 2014, p. 17-18).

Numa cultura que rechaça suas próprias fragilidades humanas, parece-me coerente afirmar que as pessoas buscam refúgio na tecnologia. Tal como observado por Kluitenberg (2014), a falta do contato físico e do carinho é substituída, ironicamente, por softwares e por redes que simulam experiências interpessoais. A satisfação do desejo é incompleta, mas a busca por conexão permanece.

Diz a psicóloga Sherry Turkle (2010): “Conexões digitais e robôs sociais podem oferecer a ilusão do companheirismo sem as demandas da amizade. Nossa vida conectada nos permite escondermo-nos uns dos outros, mesmo quando ligados uns aos outros”⁵² (p.1). Ela assume a ideia de que as pessoas querem manter uma distância controlável entre si – nem longe nem perto demais, mas numa proximidade adequada para suas necessidades afetivas. É o que a autora chama de *efeito Cachinhos Dourados* (TURKLE, 2012). Para isso, os indivíduos aproveitam recursos como mensagens de texto, e-mails e *tweets*, pois, assim, não há uma

⁵² Tradução minha. No original: “Digital connections and the sociable robot may offer the illusion of companionship without the demands of friendship. Our networked life allows us to hide from each other, even as we are tethered to each other”.

conversa em tempo real, mas a emissão de frases editadas e retocadas conforme a intenção particular de controlar o que se expõe⁵³.

Seria este um dos prováveis princípios das plataformas de interface anônima: promover um pouco de conforto para quem se sinta preso às convenções sociais dos círculos públicos. Não seria inadequado pensar esses territórios digitais como o que o sociólogo Zygmunt Bauman (2004, p. 25) chamaria de *comunidades de ocasião*. O autor destaca o caráter transitório e fugaz desses cenários, que se autoconstroem em torno de emoções específicas, às vezes intensas. De acordo com ele, uniões dessa natureza apoiam-se apenas nas conversas e nos textos, enquanto o silêncio interrompe uma conversa e equivale à exclusão. A necessidade de preencher o vazio com palavras de “camaradas” que vêm e vão seria, para Bauman, reflexo de um ideal de “conectividade”⁵⁴ sem criar vínculos estreitos. Em outras palavras, uma tentativa de saciar a ânsia por pertencimento, embora mantendo certo nível de liberdade. Imagino que Auerbach (2012) concordaria, haja vista as inter-relações dos usuários do 4chan.

Dando seguimento a essa interpretação, expando-a com algumas noções inspiradas por Michel Foucault (2001; 2013). Ao pensar os espaços urbanos, o filósofo menciona lugares de transição, como trens e cafeterias, e locais de repouso, como o próprio leito de um indivíduo. Há que se pensar na transitoriedade dos corpos e na relação das pessoas com as zonas por onde circulam. Em seguida, o autor explora as *heterotopias*. Ao contrário das utopias, caracterizadas por sociedades imaginadas e inatingíveis, seriam territórios concretos e bem delimitados, com o objetivo de criar situações específicas.

As heterotopias estão classificadas em duas categorias. As *de crise* poderiam ser percebidas no serviço militar obrigatório ou na viagem de núpcias de uma donzela; em ambos os casos, o jovem se afasta do seio familiar para viver, alhures, uma experiência de transição e amadurecimento. Já as *de desvio* seriam presídios, clínicas psiquiátricas e casas de repouso, por abrigarem gente que foge ao padrão médio de conduta.

Foucault (2001) continua a explanação elencando características de uma área heterotópica. Ele cita de teatros a cemitérios, de bibliotecas a bordéis. Cada qual com suas características, esses ambientes poderiam ser tratados como uma alternativa à realidade cotidiana. De muitos deles, seria possível entrar e sair sempre que houvesse vontade. Dentro deles, haveria a justaposição de posicionamentos incompatíveis e a suspensão do tempo; a convivência se daria a partir de regras próprias, observada a função de cada paragem.

⁵³ Turkle não aborda o design da interface nem discute até que ponto a máquina controla o usuário. Seu interesse está nas intenções do sujeito.

⁵⁴ O autor utiliza os termos “camaradas” e “conectividade” propositalmente entre aspas.

É instigante transportar a lógica para as plataformas digitais. Elas podem ser interpretadas como heterotópicas, no sentido de agregar sujeitos heterogêneos e de proporcionar um escape momentâneo. Essas comunidades de ocasião seguem regras particulares. Em muitas, não existe foto de avatar nem mecanismo para curtir o post do amiguinho. Qualquer desconhecido pode estar do outro lado da tela. Pode haver, aí, aproximação não devido às relações sociais das pessoas, mas ao interesse mútuo em revelar e/ou explorar segredos da vida alheia. O movimento consistiria numa diversão voyeurística, num alívio confessional ou, ao menos, num passatempo carregado de zombaria.

Pereira (2014), em sua dissertação sobre o 4chan, lembra que o anonimato dominante do fórum on-line invisibiliza os laços sociais locais. Eles não fazem parte daquele universo particular. As conexões entre os sujeitos podem ser efêmeras, passageiras, pois emergem a partir dos interesses em comum. Justamente por isso, “também podem aproximar o usuário de conteúdos aos quais ele não teria acesso pelos laços fortes da identidade persistente” (p. 91).

E não nos esqueçamos das reuniões dos programas de 12 passos (FROIS, 2010). Nessas, os indivíduos delimitam o que pode acontecer dentro daquele local – onde a identidade “doente” é revelada e a vida “normal” pode ser esquecida – e o que fica do lado de fora – onde a vida normal acontece e a faceta doente permanece oculta.

Apesar disso, cabe suspeitar do tipo de comunicação que se estabeleceria em situações assim, especialmente on-line. A partir de noções trabalhadas por Guy Debord, Jonathan Crary (2014) enfatiza o caráter unidirecional das mensagens transmitidas por meios eletrônicos. Aconteceria uma *ilusão de encontro*, e não necessariamente um *éthos* de compartilhamento. Novamente, surge uma preocupação com a função fática da comunicação.

Quando trata do ciberativismo, o autor sintetiza: “qualquer turbulência social cujas fontes primárias estejam no uso de mídias sociais será, de modo inevitável, historicamente efêmera e inconsequente” (p. 130). Ele também reforça que a sociedade atual desestimula a deferência e a paciência de escutar os demais. Em resumo, todos querem falar, mas não se sabe quantos querem escutar, entende Crary.

Felinto e Costa (2013) vão na direção contrária, como já mencionado no Capítulo 2 desta tese. Os pesquisadores percebem, no coletivo Anonymous, uma possibilidade de ativismo que pode trazer desdobramentos relevantes para a História, ainda que permeado pela *trollagem*. Pode-se traçar um paralelo com a Zona Autônoma Temporária (TAZ, na sigla em inglês) descrita pelo anarquista Hakim Bey (2018). Seria uma espécie de levante que se dissolve e se refaz, durante picos históricos, para combater governos tiranos – e que, apesar de toda a seriedade, pode até ganhar ares festivos em meio à luta armada.

Não quero tergiversar para o lado da política. Trago as referências simplesmente como forma de ilustrar a pluralidade de ideias que compõem o(s) mundo(s) imaginado(s) da web. Pensar nas plataformas de interface anônima como heterotopias é considerar as questões culturais e sociais que atravessam os sujeitos. Há a galhofa, o flerte, a confissão, o ativismo, o desejo por pertencimento a um grupo, a necessidade de conexão com semelhantes. Todos esses elementos encontram vazão nos territórios on-line, posto que as redes heterotópicas proporcionam as condições ideais para a experiência. Existe um conjunto específico de regras, configuradas um tanto pelas possibilidades de interação que a interface entrega e outro tanto pelas dinâmicas estabelecidas entre os indivíduos. Assim, o anonimato ganha diversas facetas possíveis. São essas facetas que instigam minha curiosidade.

4.3.1 Algumas interpretações sobre o conceito de heterotopia

Finalizando este capítulo, relaciono brevemente alguns trabalhos que também se valeram do conceito de heterotopia para analisar fenômenos da sociedade. Não pretendi elaborar uma lista exaustiva. O que esse compilado demonstra é como a ideia de espaços heterotópicos está relacionada à resistência de grupos marginalizados. Esses locais são instâncias para que os indivíduos possam se expressar e até socializar entre si, estejam resguardados pelo anonimato ou não. E mais: a expressão de ideias e sentimentos pode estar não só nas conversas entre seres reais, como também na ficção. Acompanhe comigo para entender os detalhes.

A pesquisadora Gabrielle Bittelbrun (2019) enxerga a revista on-line AzMina como uma heterotopia feminista. Segundo a autora, essa publicação foge às convenções da dita imprensa feminina, pois apresenta as mulheres em sua heterogeneidade. Há espaço para gordas, negras, indígenas, trans, enfim, todos os corpos que se distanciam de um padrão cultuado pelos periódicos tradicionais.

Apesar de AzMina seguir algumas fórmulas conhecidas, como a linguagem coloquial e as listas com sugestões de séries, as reportagens não se furtam de explorar temas mais áridos, da prostituição aos relacionamentos abusivos. Essa é, portanto, “uma heterotopia feminista por criar novas significações e valorações e sugerir, por meio da desestabilização das convenções, outras propostas de existência”. (BITTELBRUN, 2019, p. 2221).

No âmbito da Antropologia, Manuela do Corral Vieira (2016) analisa os aplicativos de relacionamento Tinder, Grindr e Scruff, os últimos dois voltados especificamente ao público masculino. Para tanto, ela entrevista usuários homens desses serviços, todos da região de

Belém/PA, sendo esses homossexuais, bissexuais ou algo entre as duas classificações. A autora percebe os aplicativos como heterotopias de desvio, nos termos de Foucault, já que reúnem indivíduos com um comportamento desviante da média. Os entrevistados procuram zelar por sua privacidade, recorrendo inclusive ao anonimato em algumas circunstâncias. Eles escolhem quais informações pessoais mostrar (ou ocultar), além de utilizar fotos pouco reveladoras, muitas vezes enquadrando apenas parte do rosto ou do corpo. Isso faz com que tais ambientes funcionem como “armários digitais”, em alusão aos gays que estão *no armário*, isto é, não revelam sua sexualidade em qualquer situação.

Conforme Vieira (2016), Tinder, Grindr e Scruff são espaços nos quais há sociabilidades e afetividades possíveis entre os homens. Há inclusive uma espécie de troca: se o rapaz usa foto de rosto, o interlocutor também envia foto de sua face, na dinâmica de *jogo de cartas* descrita por Fernández Porta (2018), em que cada informação fornecida demanda uma resposta à altura. Porém, em geral, esses homens preferem fingir que não se conhecem, caso se esbarrem na rua, num casual encontro off-line. Note a semelhança com os participantes do Alcoólicos Anônimos (FROIS, 2010). O estigma social explicaria esse comportamento.

Cabe pontuar que a geolocalização é um elemento importante das interações analisadas (VIEIRA, 2016). Como os aplicativos apontam a distância, é possível saber se algum vizinho é gay. Com receio de serem expostos, muitos enrustidos preferem utilizar esses apps quando estão no trabalho ou longe de casa, nunca no próprio bairro. Portanto, mesmo que o lugar heterotópico tenha suas regras particulares de convivência, está perpassado pela culpa, pelo medo e pelas cargas sociais que os usuários carregam. Não há uma libertação completa do tal armário.

Já na tese de Carla Lisboa Grespan (2019), doutora em Educação, a autora entende que o ciberespaço seria convidativo a uma escrita coletiva e anônima. A heterotopia on-line, nesse caso, permite o fomento de múltiplas opiniões e ideias, bem como a leitura e a releitura de si. É, então, um modo alternativo de compartilhar afetos.

O corpus da investigação (GRESPLAN, 2019) são páginas de ONGs no Facebook voltadas ao público LGBTQIA+ do Brasil, do México, de Portugal e da Argentina. Esses espaços alternativos à mídia hegemônica são entendidos como lugares de alteridade, que invertem ou suspendem a ordem social, de modo a evidenciar outras sexualidades e sociabilidades possíveis. São heterotopias de desvio, que agregam sujeitos desviantes da norma – gente que se expõe, se enxerga no outro e, assim, passa a construir uma rede de apoio.

Estas Heterotopias On-line não são um mundo paralelo ou uma fantasia, são sim lugares de construção das sociabilidades contemporâneas, onde as pessoas

se posicionam, se apoiam, se contradizem, se relacionam política e socialmente, se inscrevem. Lugares regidos pela flexibilidade, pela conectividade e pelos fragmentos, parciais e provisórios com história e memória. (GRESPLAN, 2019, p. 147).

Se as heterotopias vistas até o momento não são fantasia, agora partimos para o campo ficcional. As pesquisadoras Chatarina Edfeldt e Anabela Galhardo Couto (2018) visitaram a comunidade on-line Archive of Our Own, que publica textos ficcionais de fãs, as *fanfics*. Nota-se uma expressiva quantidade de histórias do gênero *slash*, no qual há um emparelhamento romântico ou sexual de personagens do mesmo gênero, originalmente heterossexuais. Essas ficções incluem as personagens em cenários e situações alternativas, reelaborando as narrativas e criando uma resistência *queer* aos padrões de heteronormatividade. Para as autoras, existe heterotopia ao se perceber essa comunidade digital como um espaço com “características de interactividade⁵⁵, liberdade de se expressar sob anonimato, e sobretudo, uma imaginação criativa e um corpo de fantasias sem limites em relação a um espaço identitário múltiplo”. (EDFELDT; COUTO, 2018, p. 194).

O último exemplo é o de Thiago Pereira Alberto (2017). No âmbito da ficção televisiva, ele enxerga heterotopia em San Junipero, episódio do seriado britânico Black Mirror. As protagonistas da trama têm a possibilidade de se desprender de seu corpo humano, fazendo upload da consciência para uma realidade digital. Enquanto os invólucros que guardam as cópias dessas mentes humanas permanecem em servidores, suas novas vivências se dão em San Junipero, um balneário idílico. Lá os habitantes vão à praia, frequentam festas e vivem novos amores, com a garantia de serem eternamente jovens e de escolherem, até mesmo, a época histórica na qual querem passar a eternidade.

Nas palavras do autor, o programa televisivo:

Molda essa fantasia ao propôr a extinção da finitude biológica e a conseqüente expansão da vida, onde a realidade é simulada em um espaço que funde dois imaginários sociais: o da ciência e o da religião. Como nos situa a canção de Belinda Carlisle no início do episódio: “Heaven Is A Place On Earth”, ou seja, a proposição central do episódio é visualizar o paraíso como um lugar que existe no plano terreno. (ALBERTO, 2017, p. 252).

Após essas contribuições, só me resta concluir que o conceito de heterotopia pode ser elástico. De qualquer forma, ele parece colaborar para compreendermos fenômenos que ficam à margem da cultura hegemônica. As plataformas digitais abrem caminho para a realização

⁵⁵ Aqui o termo está grafado em português europeu, como no original.

desses espaços idílicos, embora perpassadas por lógicas tecnoculturais como o controle, a não simultaneidade e a constante atualização do software. Falta saber, então, como as potencialidades se materializam nas interfaces anônimas, dado o contexto que acabamos de ver.

O próximo capítulo adentra nessas questões. Apresento o mapeamento do corpus e abordo a perspectiva metodológica que me guiou até a conclusão da tese.

5 PERSPECTIVA METODOLÓGICA

Chegamos ao que se convencionou chamar de capítulo metodológico da tese. Não que não tenha havido método nas etapas anteriores, longe disso. Esta é simplesmente uma explicação sistematizada de como agi para fazer o recorte do corpus e analisar o material.

Estão aqui descritos a perspectiva metodológica adotada na investigação e o mapeamento das plataformas digitais de interface anônima. Explico o porquê das escolhas realizadas e revelo algumas primeiras impressões, que serão desdobradas posteriormente, com a dissecação das imagens.

5.1 PERSPECTIVA ARQUEOLÓGICA DA MÍDIA E PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Como você viu no Capítulo 3, até certa altura do doutoramento foi a preocupação com os sujeitos por trás da máquina que deu o tom de minhas tentativas de aproximação ao corpus. Os exercícios exploratórios, bem como os autores articulados com esses movimentos empíricos, demonstram como o trabalho estava bastante concentrado nas subjetividades e nas manifestações identitárias. Eram um reflexo de indagações que continuam importantes para a pesquisa, mas que foram perdendo o protagonismo conforme eu avançava na reflexão sobre a interface anônima e o mundo imaginado/*softwarizado*. Ou seja: aquela primeira abordagem se mostrava insuficiente para atender aos objetivos investigativos que se desenharam.

Explica Pereira (2014) que o ambiente anônimo impossibilita determinar as distinções de laços fortes e fracos que formam uma rede social. Como não é possível especificar quem são as pessoas que estão nesse território, tampouco se pode traçar um mapa de relações entre os indivíduos (se um é amigo próximo do outro, se ambos pertencem ao mesmo estrato econômico etc.). Assim, percebo que a constituição de comunidades efêmeras é uma possibilidade, embora sua existência possa ser inferida somente a partir de vestígios e pistas deixadas nos próprios espaços on-line.

Chegar aos sujeitos por outras vias – fosse com um questionário, fosse a partir de uma brincadeira no Instagram – também significava romper a relação de anonimato, pelo menos entre o interlocutor e eu. Essa medida parecia-me ir contra o propósito de esconder a identidade. Sem contar que, caso a pesquisa continuasse por esse caminho, o mais adequado seria acompanhar o dia a dia de alguns usuários de plataformas digitais. Essa perspectiva etnográfica chegou a ser sugerida no Seminário de Tese. Bem, ainda que observações presenciais e

entrevistas em profundidade fossem uma opção tentadora, tal sistemática seria incompatível com a rotina de um pesquisador que, como eu, precisa conciliar os estudos com o trabalho no mercado. Não seria, portanto, um compromisso prudente de assumir.

Além disso, outro entrave foi a observação dos fenômenos em seu fluxo. Tive a fortuita oportunidade de acompanhar a emergência de dois mecanismos de interação (semi)anônima: a plataforma social Sarahah e o *sticker* de perguntas do Instagram. Ambos foram lançados após meu ingresso no curso de doutorado. Ainda assim, ficar à mercê de produtos tão dinâmicos, para não dizer fugazes, pouco auxiliaria no avanço da investigação. Era necessário encontrar uma maneira mais efetiva de apreender a realidade – não apenas dos apps existentes, como também daqueles serviços moribundos ou já esquecidos em algum canto da web.

As incertezas sobre o futuro da tese coincidiram com o processo de transição para a *Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais*. Nessa altura, a busca por objetos empíricos deu uma estacionada. Meu novo orientador e eu tivemos de reconhecer o terreno no qual estávamos pisando. Foram-me sugeridas novas visadas teóricas. Tratava-se de um esforço para adequar meu projeto aos conceitos-chave da linha, certamente. Contudo, não foi uma mudança arbitrária. A intenção principal era entender *o que o objeto demandava* para ser estudado e *como acessá-lo* a partir dos instrumentos que tínhamos à disposição.

Foi desse modo que encontrei a **Arqueologia da Mídia**. Ao tratarmos a web como um solo a ser explorado, podemos perceber em que medida passado e presente coalescem nos objetos digitais. A metáfora topográfica, desenvolvida por Erkki Huhtamo e Jussi Parikka (2011), é acionada por Gustavo Fischer (2015) em artigo sobre os aplicativos derrotados – softwares que, por um motivo ou outro, não se encontram mais disponíveis para download na *App Store*. O autor descreve procedimentos de **escavação**, um agir investigativo que consiste em “revirar” os terrenos digitais. Nesse caso específico, ele recorre ao *Wayback Machine*, funcionalidade do site Internet Archive que indexa versões antigas de páginas on-line. Essa ferramenta colabora para ressuscitar URLs mortas, ou melhor, que foram apagadas por seus desenvolvedores.

O sistema está longe de ser infalível. Registros de documentos digitais antigos, não raro, ficam corrompidos. Wendy Chun (2008) também cita o *Wayback Machine*. Conforme a autora, o passado é reiterado no presente com algum grau de incompletude. Há links quebrados, figuras que não carregam e assim por diante. As páginas mortas-vivas deixam lacunas. O que se encontra são cacos e fragmentos, para utilizar os termos empregados por Fischer (2015).

Seguindo essa lógica, passei a me perguntar de que maneira a repetição e a regeneração das informações contribuem para a constituição da realidade observada. Huhtamo e Parikka

(2011) consideram que o(s) passado(s) das mídias se atualiza(m) no presente. Eles não utilizam o verbo *atualizar* – usam o inglês *live* –, mas, numa interpretação livre, essa é a ideia. A postura coincide com o pensamento bergsoniano de tratar o tempo como duração (BERGSON, 2006). Justifica-se, então, o objetivo de identificar objetos (atuais) que reiterem o anonimato (a potência, o virtual) no presente.

Identificar modos pelos quais a cultura da mídia depende do que já é conhecido é tão essencial quanto determinar como ela incorpora e promove o nunca visto antes. Com efeito, esses dois aspectos estão conectados um ao outro. O novo está “fantasiado” em fórmulas que podem ter centenas de anos, enquanto o antigo pode fornecer “moldes” para inovações e reorientações culturais. (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 14).⁵⁶

Devo frisar que as arqueologias das mídias se dão de várias maneiras. Para ilustrar, os pesquisadores Lucia Santaella e Daniel Ribeiro enxergam essa abordagem no procedimento metodológico da montagem literária, desenvolvido por Walter Benjamin. Em seus estudos, “o autor coleta e agrupa materiais cuja aparente desordem é capaz de *iluminar*⁵⁷ um sentido novo para o leitor”. (SANTAELLA; RIBEIRO, 2017, p. 68. Grifo meu.). O filósofo coletava não apenas textos canônicos, como também folhetos de publicidade, itens marginalizados, enfim, farrapos e resíduos. Esse seria, por analogia, um agir arqueológico “por meio do qual Benjamin recupera e organiza fragmentos a fim de estimular novos sentidos interpretativos”. (SANTAELLA; RIBEIRO, 2017, p. 68).

Assumindo um agir arqueológico na investigação, não me limitei mais aos fenômenos que acontecessem no fluxo. Pude mirar os aplicativos abandonados, descontinuados e potencialmente *mortos* da web. Entretanto, ainda restavam dois fatores importantes para fazer a pesquisa avançar: (1) como encontrar plataformas de interface anônima pertinentes à constituição do corpus e (2) como operacionalizar a observação desses objetos empíricos.

Primeiro, inspirei-me na pesquisadora Sonia Montañó (2015) – mais precisamente, na construção metodológica de seu trabalho de doutorado. Para compreender a ecologia do audiovisual na web, ela se posicionou como *flâneur* e percorreu repositórios de vídeos sem se deixar levar livremente pelo fluxo da rede. Montañó passou a colecionar objetos que lhe

⁵⁶ Tradução minha. No original: “Identifying ways in which media culture relies on the already known is just as essential as determining how it embodies and promotes the never before seen. In fact, these two aspects are connected with each other; the new is ‘dressed up’ in formulas that may be hundreds of years old, while the old may provide ‘molds’ for cultural innovations and reorientations.”

⁵⁷ Destaco o verbo *iluminar*, uma vez que esse pensamento se desdobra nas constelações, a serem descritas adiante.

causavam estranheza, aludindo à figura do trapeiro, o catador de sucata. O movimento se deve à pertinência de considerar “cacos, refugos e farrapos nos quais alguma coisa não está totalmente presente nem totalmente ausente, seja nos vídeos, nas interfaces, nos usos ou no ambiente”. (2015, p. 25).

Esse plano me pareceu propício para investigar os recantos anônimos da web. Relembremos o estudo de Pereira sobre o 4chan (2014). Em relação ao fórum on-line, o autor sugere que nenhum ponto seja descartado logo de início. Diz ele: “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”. (PEREIRA, 2014, p. 111). Em outras palavras: pedaços, refugos e mesmo relatos duvidosos de usuários incógnitos proveem subsídios para compormos imagens do anonimato na web.

Os movimentos de escavação foram os primeiros. Num agir arqueológico, passei a reunir fragmentos das plataformas digitais de interface anônima. Recorri ao Google Imagens, a sites de notícias, às lojas de aplicativos, ao *Wayback Machine* e a demais instâncias que me pudessem revelar vestígios dos espaços digitais. O corpus considerado foi o de apps e/ou sites da *surface web*, ou web indexável. Para fins de recorte desta pesquisa, não escavei páginas da *deep web*, a zona invisível aos motores de busca.

Quanto à operacionalização da observação, recorri à técnica de **dissecação** das imagens. De forma análoga à dissecação de um cadáver, em que o objeto está estático para um estudo minucioso, deve-se “matar o fluxo, desnaturalizar a espetação, intervir cirurgicamente nos materiais plásticos e narrativos” (KILPP, 2010, p. 28-29). A autora faz referência à televisão, mas esse *modus operandi* pode ser igualmente válido aos objetos encontrados on-line.

A ideia foi colecionar imagens e dissecá-las, de modo a criar **constelações** com base nas afinidades entre elas (MOLDER, 2010). Essa é, igualmente, uma perspectiva benjaminiana. Lembremo-nos de que os astros no firmamento brilham em intensidades diferentes e estão a distâncias aleatórias uns dos outros. Alguns, inclusive, deixaram de existir, embora sua luz continue a navegar pelo cosmo. Daqui da Terra, enxergamos pontos luminosos surgidos em diferentes momentos passados, mas que aparecem, relativamente próximos, no presente. E não só as estrelas *duram* no céu, como atribuímos uma ordenação lógica para elas.

Essa ordem são as constelações: grupos de estrelas que, por afinidade, formam desenhos – a cruz do Cruzeiro do Sul, o cavalo alado de Pégaso e por aí vai. Na proposta metodológica aqui delineada, as imagens são tratadas como estrelas e seu agrupamento, como constelações. A meu ver, essas aproximações entre os materiais empíricos servem para evidenciar quais são

as características do anonimato que duram nos objetos – ou os virtuais que duram nos atuais, para ficarmos nos termos de Bergson (2006).

Não se trata de estabelecer categorias definitivas, nem mesmo de listar uma quantidade enorme de imagens para provar o argumento. Busquei meramente elencar elementos afins entre os empíricos analisados. Essa foi a postura que me pareceu adequada para encontrar as atualizações do anonimato em plataformas digitais.

5.2 MAPEAMENTO DO CORPUS

Nas próximas páginas, então, faço um apanhado de plataformas que serão analisadas no Capítulo 6. Elas foram encontradas a partir de procedimentos de pesquisa da pesquisa, exploração da web e escavação dos espaços digitais, conforme descrito em trechos anteriores desta tese.

A escolha do recorte final obedeceu a critérios de variabilidade. Procurei apresentar serviços que não fossem muito semelhantes entre si, justamente para encontrar pontos de convergência entre eles. Minha intenção é trazer elementos para suscitar discussão e reflexão – seja a partir da observação das imagens, seja em diálogo com os autores que compõem o aporte teórico desta pesquisa.

Reconheço que há plataformas de interface anônima que ficaram de fora. Houvesse tempo infinito para investigar, certamente o objeto empírico ganharia mais corpo, novas formas e uma análise bem mais alongada. Acontece que, no período finito de um doutoramento, é preciso limitar o escopo.

Ao fim, teremos seis plataformas como referência. Cinco delas estão relacionadas abaixo, com uma apresentação geral e minhas primeiras impressões. A restante, Sarahah, já foi esmiuçada no Capítulo 3.

Ainda, há o *sticker* de perguntas do Instagram, mas essa funcionalidade está dentro de um ambiente que não se baseia apenas no anonimato. Sendo assim, para todos os efeitos, a ferramenta não consta no *rol oficial* de plataformas do capítulo de análise, muito embora possa aparecer para fins comparativos. Afinal de contas, o experimento em primeira pessoa serviu para eu vislumbrar interações possíveis nos recantos anônimos da web.

5.2.1 Yik Yak

Uma das plataformas que mais apareceram em minha pesquisa da pesquisa foi o Yik Yak. Esse serviço consistia num aplicativo de mensagens anônimas baseado em geolocalização. O usuário podia enviar textos apócrifos – os *yaks* – para outras pessoas que estivessem num raio de cinco milhas. Também era possível dar seguimento às conversas, respondendo a *yaks* já existentes na página⁵⁸.

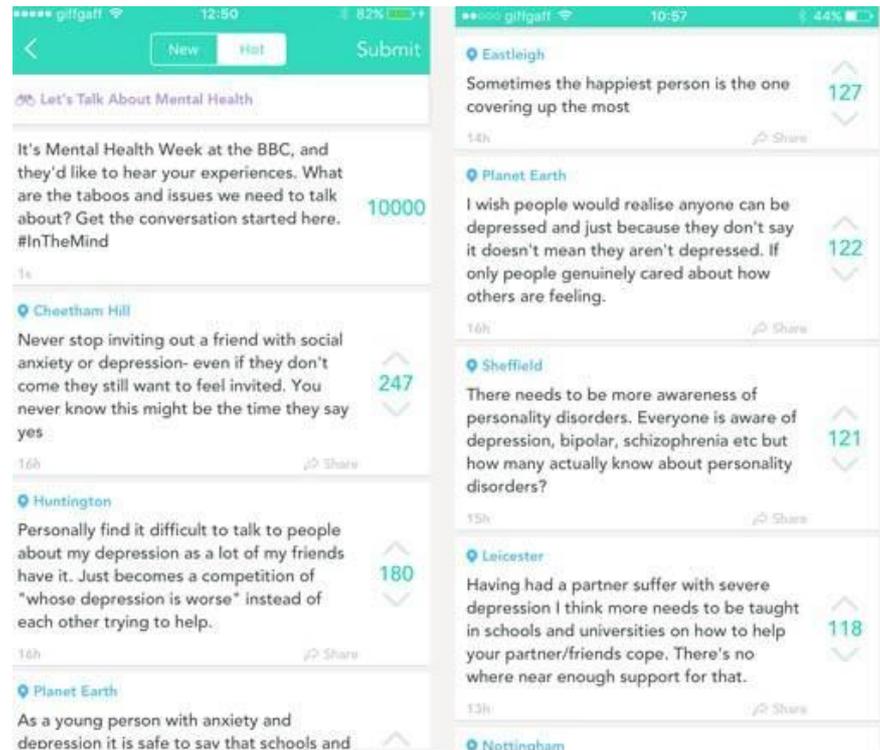
Outra funcionalidade de destaque eram os assuntos quentes. A rede britânica BBC chegou a aproveitar esse recurso para interagir com o público jovem. Propunha-se um tópico de discussão e os participantes tinham a oportunidade de publicar mensagens sobre o tema. Foi assim que se estabeleceu, por exemplo, uma conversa sobre saúde mental. Segundo a BBC, o anonimato oportunizava depoimentos mais francos, pois os indivíduos não precisavam atrelar seu comentário a um nome ou um endereço de e-mail. Era, aparentemente, um uso positivo para um aplicativo que, nos idos de 2016, já se envolvia com polêmicas relativas a *bullying*, assédio moral e até ameaças de tiroteio em campi universitários⁵⁹.

A experiência da BBC, ilustrada na Figura 04, demonstra o que Kluitenberg (2014) pensa sobre as mídias imaginárias. Um adolescente que esteja enfrentando problemas como depressão e ansiedade precisará de acompanhamento frequente. Não será uma troca de mensagens numa plataforma social que resolverá sua doença. Por outro lado, o ambiente digital promete satisfazer desejos – de atenção, de pertencimento etc. –, o que pode atrair o interesse dos usuários e garantir sua participação na conversa. Seria uma tentativa de criar uma ambiência heterotópica (FOUCAULT, 2001; 2013), eu diria.

⁵⁸ YIK YAK. **Legal**. [S. l.], 2015. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20150714161653/http://www.yikyakapp.com/legal/>. Acesso em: 19 out. 2019.

⁵⁹ BILTON, Ricardo. How BBC is using Yik Yak to talk to millennials (and get them to talk back). **Digiday**, Nova Iorque, 18 fev. 2016. Disponível em: <<https://digiday.com/media/how-bbc-is-using-yik-yak-to-talk-to-millennials-and-get-them-to-talk-back/>>. Acesso em: 17 out. 2019.

Figura 04 – Mensagens anônimas do Yik Yak



Fonte: Digiday.

Dois aspectos do Yik Yak despertaram minha atenção logo na partida. O primeiro é a possibilidade de os usuários votarem em seus *yaks* favoritos ou preteridos. Os recursos de *voting up* e *voting down*, similares aos botões de *curtir* e *descurtir* do YouTube, também são encontrados em outros websites, como o Bored Panda⁶⁰. Eles atribuem uma pontuação, positiva ou negativa, ao conteúdo. Quanto mais uma mensagem tinha a preferência dos leitores, mais proeminência ela ganhava, subindo rumo ao topo da tela. É uma constatação peculiar, a de que anonimato não tem tanto a ver com invisibilidade. Nessa formatação, alguns posts sempre serão *mais visíveis* que outros. E não posso deixar de mencionar o que Manovich (2014) explica sobre os conceitos genéricos da tecnologia. Assim como as funcionalidades de cortar e colar que estão presentes em diversos softwares, o *voting up* e o *voting down* são metáforas utilizadas em outros espaços da web, reiteradas pelos desenvolvedores dos sites e consolidadas pelo uso dos visitantes da plataforma.

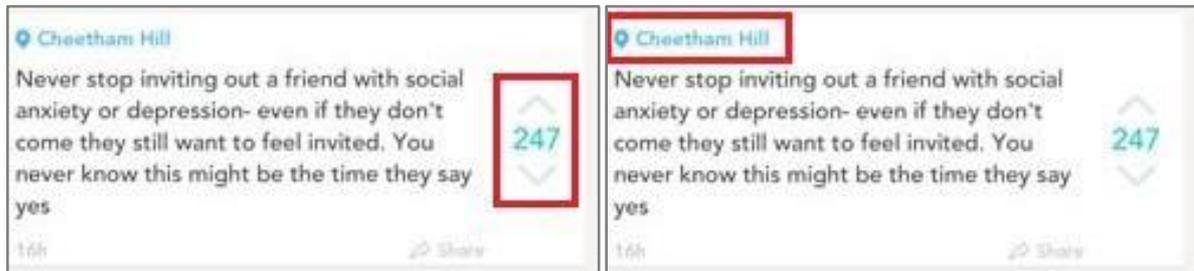
O segundo ponto que quero destacar é o indicador de localização do autor da mensagem. Os usuários não eram obrigados a se identificar, mas a plataforma acusava o bairro de onde havia partido o texto. Imagino que esse detalhe pudesse ser alterado nas configurações do

⁶⁰ Os *listicles*, ou artigos em forma de lista, seguem esse padrão. Para um exemplo, ver: <https://www.boredpanda.com/nature-photographer-of-the-year-2019>. Acesso em: 19 nov. 2019.

programa. No exemplo da BBC, enquanto alguns *yaks* pertenciam às regiões de Sheffield ou Leicester, outros eram sinalizados como Planeta Terra. Pode-se pensar nessa característica como graduações do anonimato.

Saliento ambos os aspectos, votação e indicador de localização geográfica, na Figura 05. Antes de partir para a próxima plataforma, friso que o Yik Yak foi vendido e descontinuado em abril de 2017, como referido no Capítulo 1, página 16.

Figura 05 – Recursos de votação e localização no Yik Yak



Fonte: elaborada pelo autor.

5.2.2 Wut

Uma matéria publicada no site Tech Crunch classificava o Wut como parte de uma onda de aplicativos efêmeros e *meio que* anônimos (*anonymish*, no original). Isso porque, mesmo que as mensagens não tivessem identificação do remetente, provavelmente seria fácil descobrir a identidade dos autores⁶¹.

De acordo com a notícia, era preciso efetuar login com uma conta do Facebook. Feito isso, o usuário chegava a uma tela minimalista, com fundo em cores fluorescentes e um campo com o enunciado *Conte a todos (Tell everybody)*, como se pode ver na Figura 06, a. O texto enviado por ali chegaria, em caráter anônimo, a um grupo restrito de usuários: os amigos de Facebook que também estivessem cadastrados no app. Ou seja, a dinâmica favoreceria jogos do tipo *adivinha quem é*, dado o baixo quórum.

A plataforma não possuía lista de contatos nem *feed* de notícias. Todo o conteúdo enviado por terceiros aparecia na tela inicial do Iphone, em formato de notificações *push* (Figura 06, b). O material tampouco ficava arquivado, sendo possível visualizar apenas a

⁶¹ CUTLER, KIM-MAI. Anonymish Chat App Wut Raises Seed Round From Foundation, Google Ventures. **Tech Crunch**, São Francisco, 11 jun. 2014. Disponível em: <https://techcrunch.com/2014/06/11/wut-round/>. Acesso em: 17 out. 2019.

quantidade de mensagens que coubesse nos limites do écran. “Acreditamos que as coisas não devem durar para sempre”, disse o cofundador Paul McKellar à reportagem⁶².

Figura 06 – Telas do Wut



Fonte: Business Insider

A jornalista do Tech Crunch alegava ter usado o Wut por alguns meses e que as interações não passavam de conversa boba. Já outra publicação da mesma época imaginava desdobramentos mais divertidos ou úteis para as mensagens misteriosas. Seriam registros em tempo real de algum evento, ajudando a fomentar interações entre amigos, quase como um *live-tweeting* do Twitter. Elas poderiam, ainda, ser acionadas na escola e no trabalho. Em meio a uma reunião ou uma palestra séria, alguém soltaria um deboche. A graça estaria em adivinhar quem disparou a piada que fez todo mundo rir⁶³. Nada muito longe dos bilhetinhos que circulavam pelas carteiras escolares, como bem apontou uma usuária do Sarahah na seção 3.1.

Aliás, as semelhanças com outros serviços de interface anônima não param por aí. Retomando as características do 4chan listadas por Auerbach (2012), vejo que a velocidade e a ironia também eram marcas típicas do Wut. E, dado que as mensagens não ficavam arquivadas na plataforma, a única maneira de registrá-las seria com a autodocumentação, a partir de capturas de tela (*screenshots*). Ou seja: mesmo que o layout fosse bem diferente da aparência de um fórum on-line, certos traços culturais mantinham-se os mesmos.

⁶² Tradução minha. No original: “We believe that things shouldn’t last forever.”

⁶³ TWEEDIE, Steven. There's A New App That Just Sends Anonymous Messages To Your Facebook Friends' Lock Screens. **Business Insider**, Nova Iorque, 30 jun. 2014. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/wut-messaging-app-for-iphone-2014-6>. Acesso em: 17 out. 2019.

Ainda, pelo descrito nas reportagens aqui citadas, possivelmente haveria um amortecimento moral (PEREIRA, 2014) nas interações entre os usuários. O anonimato abriria margem para contradições e sobreposições de verdades, intercalando seriedade e brincadeira.

O Wut foi descontinuado em 13 de maio de 2016. Essa informação, publicada no site Crunchbase, foi referenciada no Capítulo 1, página 16.

5.2.3 Whisper

Para não dizer que todas as plataformas de interface anônima morrem, agora discorro sobre o Whisper. O serviço segue em operação desde 2012, autointitulando-se a “maior comunidade on-line em que as pessoas anonimamente compartilham pensamentos e sentimentos reais”⁶⁴. Essa informação consta na página oficial no Facebook⁶⁵.

Trata-se de mais um mecanismo para revelar segredos inconfessáveis ou simplesmente engajar-se em conversas triviais. Torna-se impossível aferir a veracidade dos relatos – e, comparando-os às *threads* do 4chan, em que seriedade se mescla a galhofa, pouco interessa se as histórias aconteceram de fato. *Façamos de conta* que sim.

O design das publicações, chamadas *whispers*, assemelha-se aos *stories* do Instagram. Há um editor de texto em que o usuário pode escrever o que quiser, dentro do espaço limitado de uma tela. Na sequência, pode-se escolher uma imagem para o plano de fundo.

A Figura 07 traz um exemplo de material publicado no dia 19 de novembro de 2019. A fotografia plácida, com o sol entre as árvores secas de uma floresta nevada, contrasta com o dissabor dos dizeres: *Meu maior arrependimento foi trair meu marido antes de nos casarmos*. Percebem-se alguns elementos importantes. Na parte inferior da imagem, há o número de visualizações do post (em torno de 182,7 mil) e a região de origem (Tampa, na Flórida). Abaixo, aparecem os mecanismos propriamente sociais da plataforma – metáforas recorrentes em diversas interfaces do tipo (MANOVICH, 2014). O ícone de coração indica quantas vezes o *whisper* foi curtido. A flecha *Reply* oferece a oportunidade de responder à mensagem, num comentário que ficará público para os demais usuários. Por fim, o balão de fala *Chat* dá a opção de conversar, em particular, com o(a) autor(a) da confissão. Bate-papo sigiloso, como seria de

⁶⁴ Tradução minha. No original: “the largest online community where people anonymously share real thoughts and feelings.”

⁶⁵ Disponível em: <https://www.facebook.com/pg/WhisperApp/about>. Acesso em: 18 nov. 2019.

se esperar, a menos que os interlocutores escolham revelar sua identidade. Inclusive, pode haver situações em que o assunto evolui para paquera⁶⁶.

Figura 07 – Exemplo de post no Whisper



Fonte: elaborada pelo autor.

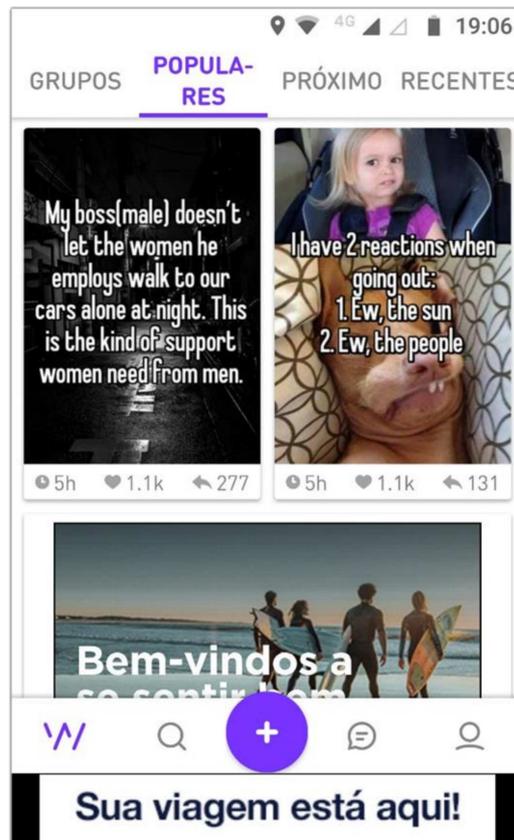
Baixei o aplicativo em meu celular pessoal. Não foi preciso realizar cadastro para utilizá-lo. Logo na primeira tela, encontrei a divisão do conteúdo por categorias: *Grupos*, *Populares*, *Próximos* e *Recentes* – escritos assim mesmo, em português. No entanto, o mecanismo de geolocalização não identificou mensagens num perímetro próximo ao meu. Tampouco parecia haver grupos temáticos exclusivamente de lusofalantes. A ferramenta sugeriu, isto sim, que eu participasse de subseções específicas, como *Dieta Cetogênica (Ketogenic Diet)*, *Lidando com a Distância (Coping With The Distance)* e *Adultos que Gostam Demais de Lego (Adults Who Like Legos Too Much)*, todos com mais de 10 mil membros.

Ora, os estudos apontam que comunidades de ocasião (BAUMAN, 2004) constituem-se pelos interesses em comum e pelos afetos (FELINTO; COSTA, 2013). Nesse ponto, quem tivesse a mínima afeição pelas temáticas ali elencadas poderia viver uma experiência proveitosa. Como nenhum dos tópicos causava-me grande impacto, passei adiante.

⁶⁶ Ver: DICKEY, Megan Rose. You Could Meet Your Fiancé On Whisper, And Someone Already Has. **Business Insider**, Nova Iorque, 01 fev. 2014. Disponível em: <https://www.businessinsider.com/whisper-dating-2014-1>. Acesso em: 17 nov. 2019.

No que diz respeito ao conteúdo popular, imagino que siga as mecânicas do algoritmo: quanto mais interações, maiores as chances de despontar no *feed*. E, uma vez em destaque na plataforma, o post ganha ainda mais visibilidade. Uma situação meio *ovo ou galinha*, poderíamos dizer. A distribuição das abas de categorias pode ser vista na Figura 08.

Figura 08 – Tele inicial do Whisper com divisões das categorias



Fonte: elaborada pelo autor.

Nota-se que há *banners* de publicidade em meio aos posts dos usuários e na barra inferior da tela. Essa é uma das fontes de renda que mantêm a plataforma funcionando há tanto tempo⁶⁷. Cabe ressaltar, no mais, que o material gerado pela comunidade on-line alimenta o site do Whisper⁶⁸. Uma equipe de curadoria/editoria compila os posts para gerar matérias engraçadas e sensacionalistas, da estirpe de *Drama familiar: Por que estas pessoas tiveram que*

⁶⁷ Para detalhes, ver: UNGERLEIDER, Neal. How Whisper Survives As Other Anonymous Social Apps Like Yik Yak Fail. **Fast Company**, [S. l.], 23 jun. 2017. Disponível em: <https://www.fastcompany.com/40424834/how-whisper-survives-as-other-anonymous-social-apps-like-yik-yak-fail>. Acesso em: 27 nov. 2020.

⁶⁸ Disponível em: <http://whisper.sh/>. Repare no código *.sh* no fim da URL, onomatopeia para quem pede silêncio ou segredo.

*chamar a polícia contra membros da própria família.*⁶⁹ A fidedignidade dos fatos é questionável, mas o gatilho de curiosidade é efetivo. Legítima estratégia caça-cliques para viralizar na internet, elevar *pageviews* e, assim, angariar mais investimento de anunciantes.

Independentemente das artimanhas monetárias, fato é que a plataforma ainda recebe atualizações. Mais uma vez, encontro uma heterotopia digital que promete o alento para aflições em comum, muito embora os desejos dos participantes dificilmente sejam satisfeitos em sua plenitude (FOUCAULT, 2001; KLUITENBERG, 2014). Ao mesmo tempo, há um forte caráter de entretenimento na plataforma. É difícil saber o que é conversa séria e o que é gozação, ou o que é realidade e o que é faz de conta, tal como acontece no 4chan (AUERBACH, 2012; PEREIRA, 2014). A bem da verdade, alguns posts poderiam ser inventados apenas para alimentar os artigos sensacionalistas do site, reforçando, assim, o imaginário de que o Whisper permite a confissão dos segredos mais cabulosos.

5.2.4 Candid

O Candid surgiu em julho de 2016. Chamado à época de aplicativo social anônimo, era apresentado como um espaço onde os usuários poderiam compartilhar, sem filtro, suas opiniões. Outros serviços mantinham propostas similares, mas a diferença desse app estaria na capacidade de eliminar conteúdo tóxico. Um sistema de inteligência artificial monitorava os posts para remover aqueles que contivessem pornografia, discurso de ódio e incitação à violência, entre outras falas que violassem as diretrizes da plataforma. A própria comunidade também poderia marcar as publicações que julgasse problemáticas para, em seguida, um grupo de colaboradores (humanos) revisá-las individualmente.

Em depoimento à CNN⁷⁰, o engenheiro Bindu Reddy, cocriador do Candid, explicou que as pessoas sentiam necessidade de manter conversas sobre temas variados sem ter de enfrentar as consequências negativas. *Bullying* e atitudes ruins pareciam recorrentes, quando o anonimato era a prerrogativa de um ambiente on-line. Um texto no blog oficial do aplicativo⁷¹

⁶⁹ FAMILY Drama: Why these people had to call the cops on their own family member. *In*: WHISPER, [S. l.], [2019?]. Disponível em: <http://whisper.sh/stories/965bdec1-5159-4cf2-b138-dfbadb121e86/Family-Drama-Why-These-People-Had-To-Call-The-Cops-On-Their-Own-Family>. Acesso em: 19 nov. 2019.

⁷⁰ KELLY, Heather. Can an anonymous social network ever work?. **CNN Business**, [S. l.], 21 jul. 2016. Disponível em: <https://money.cnn.com/2016/07/21/technology/candid-anonymous-social-network>. Acesso em: 25 mar. 2020.

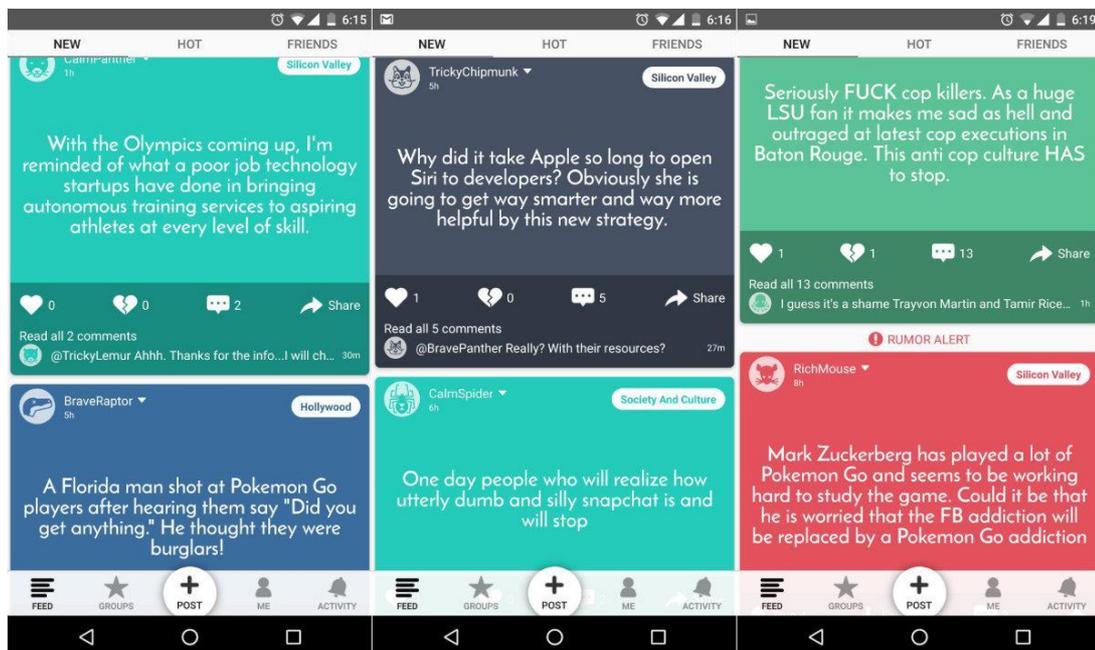
⁷¹ THE IMPORTANCE of Being Candid. *In*: Candid App. [S. l.], 28 set. 2016. URL recuperada com a ferramenta Wayback Machine. Disponível em: https://web.archive.org/web/20170704144454if_/https://blog.becandid.com/the-importance-of-being-candid-fe8163a7f192. Acesso em: 25 mar. 2020.

aprofundava a importância de *ser cândido*, explicando em detalhes quais eram os motivos para a remoção dos posts e como funcionava o software moderador automatizado. Ainda, o mesmo comunicado reforçava que esse modelo de inteligência artificial era exclusivo da plataforma. Prometia-se que o programa não seria alimentado com dados dos participantes para depois ser vendido a terceiros.

Fato é que, para “ensinar a máquina”, o indivíduo podia autorizar a captura de informações de sua conta no Facebook. Dessa forma o algoritmo sugeriria grupos de discussão temáticos, baseados em interesses comuns aos usuários, indo da cantora Taylor Swift ao então popular jogo Pokémon Go. Junto a isso, cabe mencionar a necessidade de inserção do número de telefone para autorizar o primeiro acesso. Apesar dessa entrega de dados pessoais, o que poderia ir contra a lógica da privacidade, garantia-se a proteção por criptografia.

Os posts do Candid eram compostos por texto branco sobre fundo colorido, design parecido com publicações de outras plataformas sociais. A única referência de autoria era um pseudônimo gerado aleatoriamente: *Camundongo Rico*, *Aranha Calma*, *Coelho Curioso* e outras variantes lúdicas. A geolocalização indicava o lugar desde onde partira a mensagem, mas, de resto, as interações preservavam o caráter anônimo. Veja na Figura 09.

Figura 09 – Posts do Candid



Fonte Engadget.

Os sujeitos podiam comentar, atribuir um valor positivo ao conteúdo (acionando um ícone de coração) ou atribuir valor negativo (ícone de coração partido). Conforme as interações

aconteciam, os participantes recebiam distintivos que incentivavam ao bom comportamento: explorador, doador etc. Já o excesso de impressões negativas poderia atribuir o rótulo de *hater* à pessoa. O processo, segundo representantes da empresa, era totalmente automatizado⁷². Eis aí um sistema tecnológico controlando as possibilidades de ação do usuário, ditando a ele como agir e, assim, forçando hábitos considerados bem-vindos – algo que Cormier (2014) assinalava em relação aos apps.

Andrew Tarantola testou o Candid na fase beta, com cerca de 600 usuários, e escreveu uma resenha para o site Engadget, especializado em tecnologia⁷³. Sua impressão foi de que a plataforma servia a fins banais. O autor elogiou a ausência de discursos inflamados, mas apontou que, sem eles, restavam apenas posts com pensamentos desconexos, sem se criar conversações de fato. Era como se os participantes falassem uns *para* os outros, e não uns *com* os outros. Vejo eco em Kluitenberg (2014), para quem as plataformas sociais se destacam pela função fática da comunicação.

A crítica terminava pondo em dúvida os benefícios intrínsecos do aplicativo. Mas, obviamente, tratava-se de uma experiência isolada, um único ponto de vista. O cocriador do Candid Arvind Sundararajan alega, em seu perfil no LinkedIn⁷⁴, que o serviço chegou a registrar 2 milhões de usuários únicos por mês durante o auge, o que denota certo sucesso da plataforma. Porém, aparentemente, a empreitada funcionou menos como experimento social e mais como estudo tecnológico. Houve o desenvolvimento de um modelo de *deep learning* para moderar conteúdo, além de sistemas para reconhecer e classificar imagens e um algoritmo para gerar um *feed* personalizado a partir das interações prévias do usuário. Em outras palavras, as interações do sujeitos no app serviram para fins de intercâmbio de inteligência (MELLAMPHY; MELLAMPHY, 2014) sem que eles nem sequer soubessem disso.

O projeto Candid nasceu de uma companhia chamada Post Intelligence, que obteve US\$ 11 milhões em três rodadas de investimento. Em 2017, a empresa foi adquirida pela Uber⁷⁵, o que levou ao encerramento das atividades do app em 25 de junho – menos de um ano após o lançamento oficial. Uma petição on-line para a retomada do serviço conquistou 80 apoiadores⁷⁶.

⁷² Para mais informações, ver a referência a seguir. TARANTOLA, Andrew. 'Candid,' the anonymous chat app, enforces civility with AI. **Engadget**, [S. l.], 21 jul. 2016. Disponível em: <https://www.engadget.com/2016-07-21-candid-the-anonymous-chat-app-enforces-civility-with-ai.html>. Acesso em: 25 mar. 2020.

⁷³ Ver nota de rodapé anterior.

⁷⁴ Disponível em: <https://www.linkedin.com/in/arvindsundararajan/>. Acesso em: 25 mar. 2020.

⁷⁵ Conforme informado por Bindu Reddy em seu currículo no LinkedIn. Disponível em: <https://www.linkedin.com/in/bindureddy/>. Acesso em: 25 mar. 2020.

⁷⁶ MEMES, Dark. Bring Candid Back!. In: **Change.org**. [S. l.], [2017?]. Disponível em: <https://www.change.org/p/new-owner-of-post-intelligence-bring-candid-back>. Acesso em: 25 mar. 2020.

5.2.5 Popcorn Messaging

A ideia para o Popcorn Messaging surgiu na fila de compra de ingressos de um show. Em entrevista ao site da revista Forbes⁷⁷, o cocriador Ryan Friedman explicou que, enquanto aguardava para adquirir as entradas do espetáculo, conversava com as pessoas ao redor sobre a banda que se apresentaria. Porém, os ânimos logo arrefeceram e cada um se voltou para seu celular. O rapaz imaginou, então, como seria interessante ter um chat que incluísse apenas sujeitos das redondezas. Assim era bem provável que outros fãs de música pudessem trocar mensagens sobre um assunto em comum. Esse desejo ganhou ainda mais força dias depois, já na hora do concerto, quando Friedman precisou arranjar um ingresso extra para um amigo e a única alternativa seria perguntar a desconhecidos ali perto se alguém poderia vender. Ele pensou que a comunicação on-line funcionaria muito melhor que o boca a boca.

Na época com 24 anos, o desenvolvedor de aplicativos de Santa Mônica/EUA elaborou a primeira versão do código desse novo serviço em cerca de 11 horas. A proposta era tão simples quanto o design: manter um chat anônimo que atingisse um raio de uma milha. Nesse espaço digital sem muitos adornos ou cores, os interagentes não precisavam revelar sua identidade civil; bastava escolher um *nickname*. Nem mesmo cadastro com e-mail era necessário, pois, de acordo com o próprio criador⁷⁸, o aplicativo não coletaria informações das quais não precisasse.

Talvez esse zelo pela privacidade dos usuários tenha sido um erro de negócio. Sem estatísticas sobre os consumidores, ou mesmo endereço eletrônico para contato, seria difícil elaborar uma estratégia para o futuro da plataforma. O próprio Friedman admitiu, em seu blog pessoal⁷⁹, que informações sobre o tempo de uso ou a quantidade de pessoas que acessassem o app diariamente poderiam ser importantes para entender dinâmicas do Popcorn Messaging.

Seja como for, o serviço de chat anônimo foi lançado em novembro de 2013 e logo conquistou adeptos. Algumas resenhas publicadas em blogs especializados ajudaram a fomentar o interesse do público em diferentes regiões do mundo, como Japão e Países Baixos.

⁷⁷ TAUB, Alexander. How Popcorn Messaging Got Their First Thousand Users In One Day. **Forbes**, [S. l.], 14 nov. 2013. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/alextaub/2013/11/14/how-popcorn-messaging-got-their-first-thousand-users-in-one-day>. Acesso em: 15 maio 2020.

⁷⁸ FRIEDMAN, Ryan. How I Got My First 1000 Users in 1 Day. **Ryan Friedman**. Disponível em: <https://popcornryan.tumblr.com/post/65640245447/how-i-got-my-first-1000-users-in-1-day>. Acesso em: 15 maio. 2020.

⁷⁹ FRIEDMAN, Ryan. Don't Make These Mistakes When Launching Your Mobile App. **Ryan Friedman**. Disponível em: <https://popcornryan.tumblr.com/post/66598005201/dont-make-these-mistakes-when-launching-your>. Acesso em: 15 maio. 2021.

No entanto, até pelo projeto ter sido concebido na Califórnia, os objetivos dos desenvolvedores pareciam muito focados na cultura estadunidense. Eles pretendiam que seu produto fosse aproveitado em dormitórios de campi universitários (lembramos que por lá é comum estudantes morarem junto à universidade), além de eventos esportivos, shows de bandas e outros locais densamente povoados. Como o chat não requeria a identificação civil do usuário, pensou-se que as pessoas poderiam se livrar da vergonha de expor que estavam sozinhas. Nesse caso, a aproximação por geolocalização seria o mote para conversas baseadas em interesses em comum – afinal, gente que está na mesma área, ao mesmo tempo, certamente teria afinidades⁸⁰.

De pronto, notei que o Popcorn Messaging se caracterizava por uma estética *kawaii*, que remetia à fofura dos desenhos japoneses. A pipoca sorridente, símbolo do aplicativo, poderia tranquilamente estar na embalagem de algum doce vendido nos mercados orientais da Liberdade, em São Paulo.

Também havia o aspecto lúdico de explorar novos territórios: era preciso que pelo menos duas pessoas utilizassem o aplicativo num mesmo perímetro para a área “destravar” e a tela de chat ser liberada. Quem destravasse um espaço nunca explorado ganhava um distintivo ao lado do nome. Entendo isso como uma espécie de gratificação da plataforma, incentivando os usuários a permanecerem mais tempo nela.

Já a parte do chat era bastante simples. As mensagens enviadas iam preenchendo a tela em branco, uma abaixo da outra, em ordem cronológica. Mesma mecânica das antigas salas de bate-papo. Os interagentes eram identificados apenas pelo seu *nickname*, e, como não conseguiam responder diretamente a um usuário, recorriam ao recurso de escrever “@nomedapessoa” quando queriam fazer uma menção específica. É a linguagem adotada em outras plataformas digitais, como Twitter e Instagram.

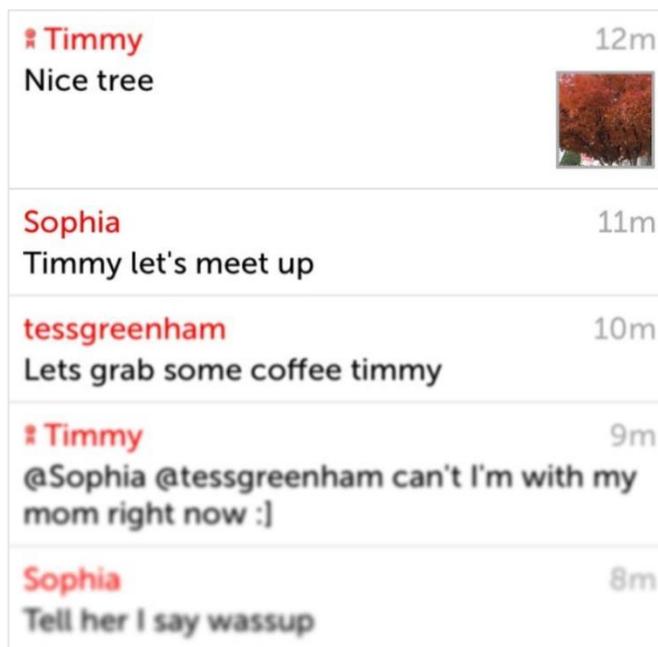
Aos poucos foram sendo incorporadas novas funcionalidades, como a opção de enviar fotos na área do chat (Figura 10)⁸¹. Essa alternativa permitiria revelar mais pistas de quem a pessoa era, onde estava e o que estaria fazendo. Isso se ela resolvesse tirar uma foto, claro, pois poderia simplesmente enviar qualquer arquivo de imagem aleatório.

Em todo caso, a maioria dos registros que encontrei eram capturas de tela que mostravam somente texto. Quanto ao conteúdo das conversas, identifiquei assuntos triviais e zombarias. A Figura 11 mostra, por exemplo, uma piada e as reações de quem estava por perto naquele momento.

⁸⁰ As informações desse parágrafo também constam na matéria da Forbes citada anteriormente.

⁸¹ Ver POPCORN Messaging. **App update: now you can add photos!**. [S. l.], 16 dez. 2013. Instagram: @popcornapp. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/iACq-7iObD/>. Acesso em: 16 maio 2020.

Figura 10 – Chat com envio de foto no Popcorn Messaging



Fonte: Instagram.

Figura 11 – Chat com piada no Popcorn Messaging



Fonte: Instagram.

É possível que o Popcorn Messaging pudesse formar comunidades de ocasião (BAUMAN, 2004) entre desconhecidos. Ou, quem sabe, incitasse galhofa entre colegas de

trabalho, alunos de uma escola e outros indivíduos que dividissem o mesmo espaço físico. Poderiam acontecer até mesmo piadas internas entre grupos, tal como ocorre no 4chan (AUERBACH, 2012; PEREIRA, 2014). O que devemos ter em mente é que estar num mesmo local não significa que as pessoas tenham, de fato, interesses em comum. Talvez sejam *experiências* em comum, como aguardar na fila do posto de saúde ou transitar por uma estação de metrô. A proximidade geográfica, vez por outra, é uma casualidade.

Bem, as potencialidades ficam no campo da especulação. Visto que essa plataforma de interface anônima foi um experimento realizado às pressas, sem um plano de negócios definido, era de se esperar que não se sustentasse. Pode ter faltado estrutura tecnológica, conhecimento dos sócios ou mesmo capital de um investidor-anjo. E, é lógico, pode ser que todos, usuários e desenvolvedores, tenham cansado da brincadeira.

O Popcorn Messaging foi descontinuado em meados de 2014. A última publicação na página de Instagram da plataforma, por exemplo, é de 14 de março daquele ano⁸².

⁸² Ver Instagram: @popcornapp. Disponível em: <https://www.instagram.com/popcornapp>. Acesso em: 23 abr. 2021.

6 IMAGENS DO ANONIMATO

Agora que já apresentei a perspectiva metodológica adotada na tese, vamos a uma análise mais minuciosa das plataformas de interface anônima. Embora eu tenha antecipado algumas impressões no capítulo anterior, a partir daqui vou sistematizar os pontos de contato entre os diferentes apps. O encontro de características em comum é o que poderíamos chamar de constelações, pois a junção dos pontos cria um sentido diferente para quem os enxerga.

A dissecação do corpus escavado ajuda a visualizar o que denomino **imagens do anonimato** – a saber, elementos do anonimato que duram na interface *imaginada* dos softwares. A seguir, enumero classificações encontradas, sem pretensão de determinar uma lista exaustiva ou definitiva. Elas foram reunidas em três grandes grupos, conforme afinidades, o que colabora para organizar melhor a explanação.

6.1 ASPECTOS DE VISUALIDADES

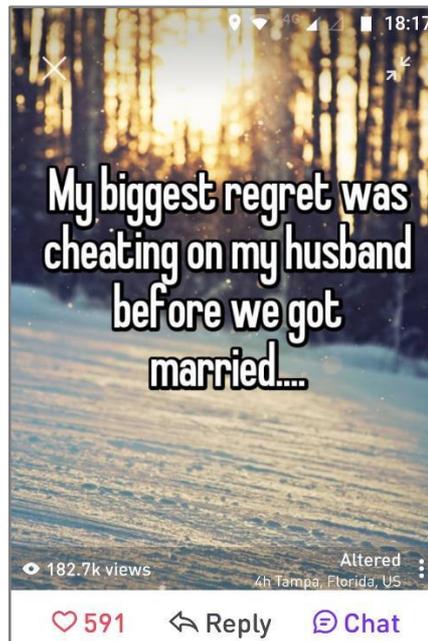
A interface gráfica talvez seja o elemento mais óbvio a se considerar, quando escavamos e dissecamos registros imagéticos das plataformas. Sendo assim, é de se esperar que eu comece a análise a partir dos aspectos de visualidades – aquilo que “salta aos olhos”, pelo menos num primeiro instante. Aqui assinalo duas imagens do anonimato um tanto divergentes entre si.

6.1.1 Imagem da expressão visual

O Whisper tem uma característica interessante: as pessoas podem escolher imagens variadas para compor o fundo das mensagens. A própria plataforma oferece sugestões de layout para o *card* que será publicado, mas também é possível selecionar arquivos da galeria de fotos do smartphone, ou então utilizar a câmera para registrar novos backgrounds. É um processo bastante similar à produção de *stories* do Instagram.

Nesse formato determinado pelo software, um texto ácido ou uma confissão nebulosa não precisam ter um impacto visual tão agressivo. Eles podem ser atenuados quando se contrasta o teor duro das palavras com uma composição imagética plácida ou idílica. Essa possibilidade já foi tratada no Capítulo 5, quando apresentei minhas primeiras impressões sobre esse serviço: a paisagem de uma floresta no inverno, com o sol ao fundo, ilustrava o remorso que alguém sentia por ter traído o marido antes do casamento (Figura 12).

Figura 12 – Exemplo de post no Whisper



Fonte: elaborada pelo autor.

A princípio, achei que uma coisa não combinava com a outra. O *card* parecia um daqueles memes *desmotivacionais*, que tiram sarro da estética dos posts motivacionais encontrados na rede. Um exemplo seria algo como *Você pode ganhar uma vez, mas a derrota sempre vem*, escrito sobre a fotografia de um rapaz em pose triunfante. Esse tipo de ironia seria perfeitamente possível na interface anônima, dado o sarcasmo e o amortecimento moral (AUERBACH, 2012; PEREIRA, 2014) que ambientes assim podem permitir.

Cabe ressaltar que a estética *desmotivacional*, se podemos chamar assim, está presente em diversos recantos da web, como Instagram e Twitter, apenas para citar algumas das plataformas mais famosas. A reiteração desses elementos vai ao encontro do que já vimos sobre a sobreposição de tempos (CHUN, 2008) e as metáforas que se repetem entre um software e outro (MANOVICH, 2014). Na prática, as plataformas digitais pegam alguns traços “emprestados” de suas antecessoras e contemporâneas, reforçando linguagens estéticas que podem ressurgir indefinidamente.

Tomei a liberdade de elaborar um modelo de post *desmotivacional* para ilustrar a referência. Usei uma foto de banco de imagens gratuita, sem necessidade de trazer créditos do fotógrafo. Veja na Figura 13.

Figura 13 – Exemplo de estética “desmotivacional”



Fonte: elaborada pelo autor.

Voltando ao post do Whisper sobre a traição antes do casamento, é claro que, numa segunda leitura, a interpretação poderia ser diferente. Em vez de placidez, uma confissão de arrependimento escrita sobre uma floresta seca e cheia de neve decerto representasse o vazio, ou a culpa que a pessoa sente por não ter sido sincera com o companheiro.

Não pretendo fazer uma análise semiótica profunda da figura. O que destaque é que a escolha das imagens e das cores pode revelar traços da personalidade do indivíduo que publica aquele conteúdo. Afinal, o uso dos elementos imagéticos sempre tem uma intencionalidade. O sujeito quer transmitir uma ideia, uma mensagem, ou apenas encontrar um desenho que considere bonito e impactante para dar destaque a seu texto.

De novo, vale dizer que funcionalidade semelhante aparece nos *stories* do Instagram. A caixinha de perguntas não precisa estar sobre um fundo neutro, como eu escolhi fazer (Ver Figura 01, página 47). Ela pode vir acompanhada de fotos e ilustrações que revelem pistas sobre o indivíduo, convidando o interlocutor a expor sua *extimidade*, também (SIBILIA, 2016).

6.1.2 Imagem da simplicidade estética

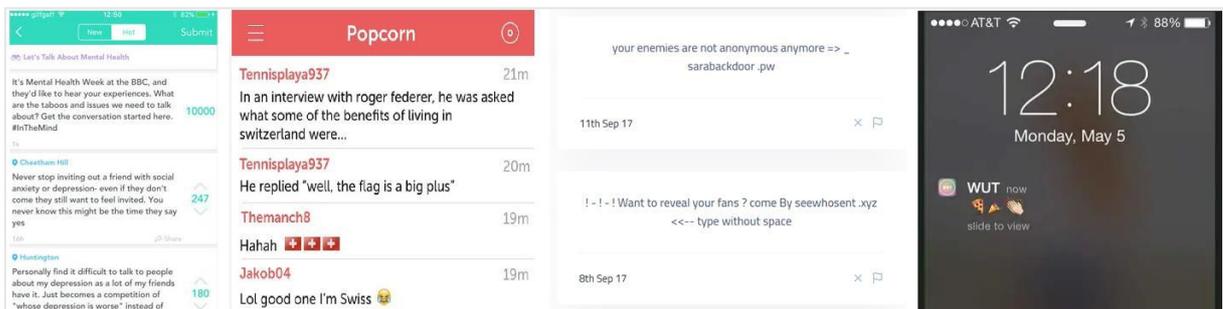
Em oposição à criação mais flexível do Whisper – e não digo *totalmente* flexível porque as possibilidades de composição imagética estão limitadas aos comandos que a programação

do software permite realizar (FLUSSER, 2008; MANOVICH, 2013) –, os demais serviços ofereciam um design bem mais limitado. Eu diria, até, que limpo.

Os *yaks* do Yik Yak e as mensagens do Popcorn Messaging eram texto simples sobre fundo branco. O máximo de cor estava em alguns ícones e na barra de ferramentas da parte superior do aplicativo (verde-água para o primeiro, rosado para o segundo, sendo essas as respectivas tonalidades da identidade visual de cada plataforma). Os recados apócrifos do Sarahah também seguem proposta semelhante.

O Wut, por sua vez, adotava uma estética ainda mais radical, de tão simplificada: a mensagem aparecia em forma de notificação *push* na tela do smartphone do destinatário. Se você recebesse um recado vindo desse aplicativo, veria só palavras e/ou emojis sobre um fundo semitransparente. O editor de texto, isto é, a área onde o usuário escrevia e disparava o conteúdo, tinha lá seu fundo de tela colorido (Ver Figura 06, página 92). No entanto, para quem recebia o disparo anônimo, essa profusão de cores inexistia. Observe a comparação dos aplicativos na Figura 14.

Figura 14 – Comparativo entre Yik Yak, Popcorn Messaging, Sarahah e Wut



Fonte: elaborada pelo autor.

Nesta constelação, vejo como a neutralidade visual pode ser uma estratégia para apagar traços identitários das pessoas. A maneira como alguém se expressa pelo texto escrito costuma ser muito reveladora, mas a forma chega a ser tão relevante quanto o conteúdo. E, nos exemplos descritos aqui, todas as manifestações textuais de uma mesma plataforma aparecem com o mesmo layout. Dado que não podem mudar a cor da fonte, nem escolher um plano de fundo que tenha *a sua cara* (no sentido figurado, evidentemente), os interagentes se nivelam. O conteúdo, em alguma medida, se desprende do sujeito e ganha um destaque maior. O propósito se realça mais que a personalidade, tal como nos programas de 12 passos, em que o anonimato é estratégico para igualar pessoas de diferentes esferas sociais (FROIS, 2010).

6.2 ASPECTOS DE FUNCIONALIDADES

Até este ponto, foquei a atenção às visualidades, que podem tanto incentivar a uma composição mais criativa de conteúdo quanto anular esse caminho para nivelar as mensagens num mesmo patamar. Agora seguimos aos aspectos de funcionalidades.

Quando estamos diante de uma plataforma digital, é pertinente entender os caminhos que aquele ambiente propõe aos usuários. Refiro-me às ferramentas, aos elementos interativos e a todas as possibilidades de expressão programadas no software. Essas alternativas, em certa medida, configuram a maneira como as pessoas revelarão ou ocultarão algo de si. No recorte desta pesquisa, a observação de tais questões me fez perceber as imagens do anonimato que acompanharemos abaixo.

6.2.1 Imagem dos *nicknames*

Um traço em comum de algumas plataformas de interface anônima é o uso de *nicknames* para identificar os usuários. Os apelidos aparecem no Whisper, no Popcorn Messaging e no Candid. Embora esse último forneça nomes aleatórios, como *Coelho Curioso* e *Aranha Calma*, nos demais é o próprio visitante que decide como vai se apresentar aos membros da comunidade digital.

Aqui poderíamos retomar as classificações de Auerbach (2012) para os níveis de anonimato na web. O anonimato de pseudônimo persistente ocorre se o indivíduo faz o registro no website e utiliza, sempre, o mesmo *nick* atrelado a todas as suas interações. Era o que acontecia no chat anônimo do Popcorn Messaging. Ou seja: desconhecidos poderiam se reconhecer pelo nome de usuário, caso se reencontrassem na plataforma após uma primeira interação. Talvez pudessem criar laços relativamente mais perenes ou estáveis, ainda que mantendo uma distância controlável (TURKLE, 2012), segura o suficiente para não se envolver muito a fundo.

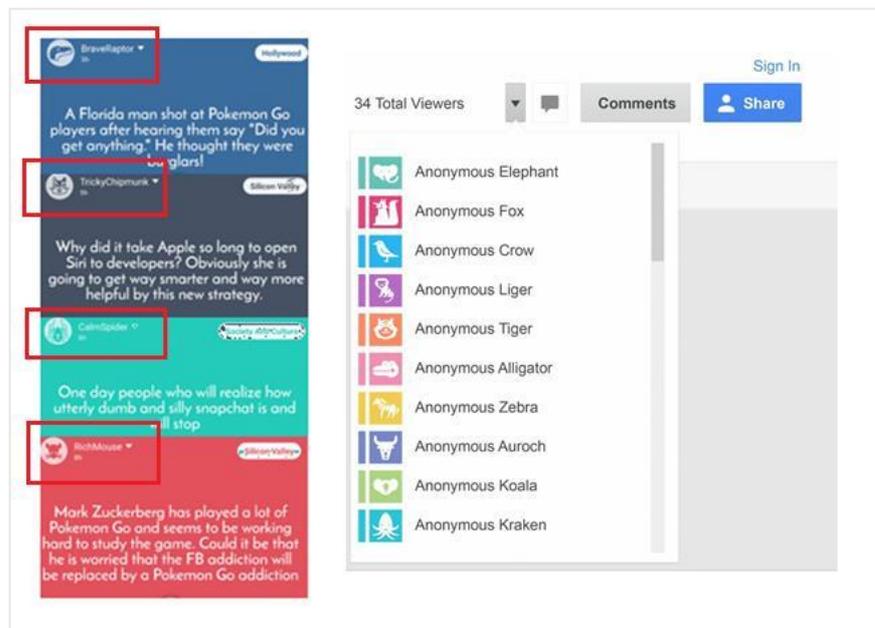
Enquanto isso, no anonimato por sessão (AUERBACH, 2012), cada acesso ao site ou aplicativo rende um novo codinome para a pessoa. Isso eleva um pouco mais o grau do anonimato. Era o caso do Candid, com seus bichos divertidos.

É curioso perceber que essa identificação por nomes de animais também ocorre, até hoje, em outro espaço digital: o Google Docs. Se o sujeito acessa um documento público por meio de um link compartilhado, sem ter recebido um convite direto do editor para trabalhar naquele arquivo, a interface acusa que esse usuário está on-line atribuindo ícones como *Jacaré*

Anônimo, Elefante Anônimo e Raposa Anônima. A lista de opções, geradas aleatoriamente pelo sistema, chega a incluir monstros míticos, como o chupa-cabra, e memes, como o Nyan Cat. Tem sido assim desde 2012, quando os engenheiros da companhia de tecnologia criaram um recurso “mais amigável” para nomear os espectadores⁸³.

Não consegui confirmar se os *nicks* do Candid eram uma referência direta aos ícones de animais anônimos do Google Docs. De todo modo, o paralelismo é evidente, mesmo porque ambos os serviços também compartilharam a estética fofinha das cores vibrantes.

Figura 15 – *Nicks* e ícones de animais no Candid e no Google Docs



Fonte: elaborada pelo autor.

Agora, quaisquer que sejam as classificações adotadas, algo é certo: se há a opção de escolha de um apelido, essa simples ação indica traços identitários. Podem ser características pessoais reais do indivíduo, ou então a elaboração de uma personagem.

Penso, digamos, no usuário Tennisplaya937, em destaque na Figura 16. Essa denominação é algo como Jogador de Tênis 937, só que escrita de um modo coloquial, usando-se a variante *playa* em vez do termo que consta na gramática normativa inglesa, *player*. Com esse marcador, já poderíamos tecer uma série de perguntas: a pessoa pratica tênis mesmo? Será que está no Popcorn Messaging para encontrar parceiros de jogo? Ou escolheu a alcunha porque

⁸³ Ver: A ORIGEM dos ‘animais anônimos’ em seu Google Docs. In: HYPENESS. [S. l.], 09 ago. 2018. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2018/08/a-origem-dos-animais-anonimos-em-seu-googledocs>. Acesso em: 09 abr. 2021.

pareceu legal, diferente? Falando nisso, a opção por escrever *playa* em vez de *player* tem a ver com a vontade de parecer um sujeito descontraído? E o número 937, faria referência a algo concreto, como o endereço da casa?

Figura 16 – *Nickname* Tennisplaya937 no Popcorn Messaging



Fonte: elaborada pelo autor.

De novo, não é meu objetivo discorrer sobre semiótica ou análise do discurso. Reitero, isto sim, que o uso desses codinomes também é capaz de quebrar um pouco do anonimato, na medida em que traz pistas sobre os interagentes. A decisão de identificar-se por esta ou aquela denominação pode acontecer deliberadamente, com o propósito de trazer aspectos pessoais ao apelido. Ou não: pode ser exatamente o oposto disso, numa estratégia de desorientar os interlocutores e criar uma persona completamente fictícia.

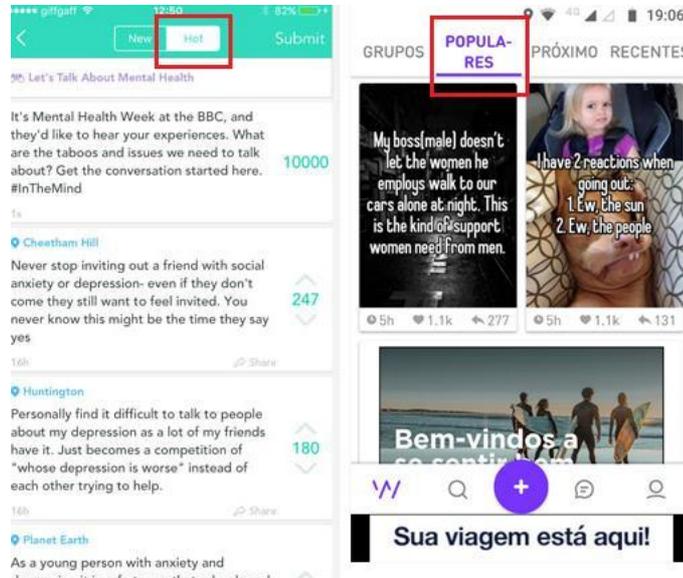
6.2.2 Imagem dos assuntos quentes

Assuntos populares, ou *hot topics*, são comuns em diversos sites. Talvez o exemplo mais proeminente sejam os *Trending Topics* do Twitter. Os temas mais comentados do momento geram burburinho a ponto de pautar reportagens na mídia. Junto a isso, são uma maneira de engajar usuários naquela discussão, fazendo com que mais pessoas passem mais tempo on-line, mergulhadas no fluxo contínuo de informações da plataforma.

Percebi essa estratégia em dois dos apps aqui considerados: Yik Yak e Whisper (Figura 17). Como já mencionado no Capítulo 5, a rede britânica BBC chegou a aproveitar esse recurso do Yik Yak para propor uma conversa coletiva sobre saúde mental. Sob o véu da incognoscibilidade, os jovens teriam como falar de suas dores sem sofrer pressões sociais. Tudo que precisavam fazer era acessar a aba *Hot* da plataforma.

Veja como, ao lado da aba *Hot*, vem a aba *New*, onde estariam as publicações mais recentes do Yik Yak. Esse também é um ponto relevante para a análise.

Figura 17 – Assuntos populares no Yik Yak e no Whisper



Fonte: elaborada pelo autor.

Em se tratando do Whisper, pelo menos até onde meus movimentos de *flânerie* me fizeram ver, os posts mais populares abordam temáticas triviais. Mesmo os tópicos sérios ficam visualmente leves, dada a ambientação colorida e cheia de imagens engraçadas. É como se o território digital atenuasse a gravidade das situações, conforme expliquei na seção 6.1.1. Inexiste a neutralidade de layout que daria mais destaque ao conteúdo que à forma.

Um exemplo dessa atenuação da gravidade está na Figura 18, publicada em junho de 2021, ainda no contexto da pandemia de Covid-19. A pessoa brinca que talvez tenha desaprendido a sair à rua de maneira recreativa. Vejo que o post teve origem na Inglaterra, onde, a essa época, as restrições de circulação estavam mais brandas e o povo ensaiava uma volta à normalidade. Provavelmente, sem o marcador de geolocalização, o assunto ganhasse contornos diferentes, dada a preocupação com que a crise sanitária ainda era tratada em outros países. Se, no Reino Unido, a pessoa fazia troça com a possibilidade real de sair à rua, no Brasil seria como rir da própria desgraça, já que ainda não havia nem sequer previsão de quando eventos e aglomerações (legalizadas, ao menos) voltariam a ocorrer.

Em tempo: próximo à aba *Populares*, o Whisper também traz os assuntos *Recentes*, além das publicações com origem geográfica mais próxima. Todas essas questões merecem uma reflexão mais cuidadosa.

Figura 18 – Post popular no Whisper



Fonte: elaborada pelo autor.

Como sou humano e não entendo os meandros da caixa preta (FLUSSER, 1985), não posso afirmar quais são as lógicas que operam no algoritmo do Whisper. Pode ser que os posts populares estejam ali porque, realmente, causaram mais impacto – visualizações, comentários etc. Pode ser que algum mecanismo interno ou uma inteligência artificial escolham palavras-chave capazes de despertar mais atenção que outras. O fato é que, havendo uma aba de assuntos quentes, ela possivelmente atrairá os olhares do público, favorecendo a interação despreocupada entre os sujeitos, mas também deixando-os expostos aos anunciantes que bancam a estrutura da plataforma. Tática de capitalismo fofinho (BEIGUELMAN, 2019) pela qual o usuário, sem notar, vai entregando seus dados à máquina (MELLAMPY; MELLAMPY, 2014).

Entendo que as seções de posts próximos e posts recentes sigam lógicas parecidas. No caso da proximidade geográfica, há uma dinâmica semelhante à do Popcorn Messaging, em que vizinhos se intrometem na intimidade uns dos outros, de certa forma protegidos pelo anonimato da interface. Já as publicações recentes porventura favoreceriam a comunicação sincrônica, visto que haveria maior probabilidade de o autor do post ainda estar conectado e disponível para chat com outros participantes.

No entanto, nunca é demais reforçar, os meandros da caixa preta (FLUSSER, 1985) dificilmente emergem em sua plenitude. Nos meus primeiros momentos de navegação pelo Whisper, na intenção de coletar e dissecar imagens, não apareceram posts próximos. Recentemente, após a coleta de material para análise na tese, acessei novamente aquela seção e encontrei textos escritos em inglês, às vezes repetidos em mais de um *card*, como se tivessem sido publicados várias vezes pelo mesmo usuário, ou então copiados e republicados por usuários diferentes. Pareceram ter sido gerados de forma automática, num movimento proposital da máquina para forçar algum tipo de interação.

6.2.3 Imagem da adivinhação

A dinâmica do *adivinha quem é* desponta em diferentes plataformas digitais de interface anônima. Quando tais territórios são tratados como espaços de jogo, o remetente pode provocar o destinatário a descobrir quem está por trás do recado incógnito. Essas são possibilidades percebidas principalmente no Sarahah e no Wut, como já descrito em momentos anteriores desta tese – nas seções 3.1 e 5.2.2, respectivamente.

Ainda, penso que a brincadeira de adivinhação poderia ocorrer no chat anônimo do Popcorn Messaging, haja vista o raio de uma milha de distância entre os participantes. O próprio desenvolvedor do serviço acreditava no potencial de comunicação em áreas densamente povoadas (ver seção 5.2.5). Imaginemos, então, um prédio comercial de escritórios, no qual trabalhassem diversos colaboradores de uma firma e todos esses utilizassem a plataforma.

Ao conversar com um colega de trabalho misterioso, uma pessoa poderia reconhecer o mesmo jeito de escrever do Fulano. Afinal, a comunicação corporativa entre setores costuma ser por e-mail, e as trocas de mensagens escritas sempre revelam alguns vícios de linguagem ou construções frasais que não escapam aos olhares atentos.

Não bastasse a maneira de se comunicar, existiriam as alusões a piadas internas, ou os comentários acerca de acontecimentos específicos que somente um ou outro indivíduo poderiam saber. Essas pistas seriam suficientes para pôr fim ao chiste; somando uma informação e outra, o interlocutor perspicaz conseguiria, no fim das contas, adivinhar quem estava falando anonimamente.

O mesmo poderia acontecer no Whisper, caso dois conhecidos resolvessem interagir naquele espaço. Informações pessoais como gênero, idade e localização geográfica, que podem ou não ser compartilhadas pelos interagentes, contribuem para desenhar um perfil mínimo de

quem está do outro lado da tela. A partir daí, as interações escritas são a evolução natural do processo de adivinhação.

Recordemos que, no exemplo do Sarahah, notei a necessidade da troca. Aquele que investe tempo numa conversa tem a expectativa de receber algo do interlocutor – uma informação a mais, pelo menos. Se ambos não têm intimidade, ou no mínimo a intenção de estabelecer intimidade, perde-se a via de mão dupla. As interações não têm mais razão de ser.

Nesta seção, não trago figuras de referência por não ter encontrado material ilustrativo específico nas escavações. Eu poderia recorrer às capturas de tela do Sarahah enviadas por alguns dos respondentes do questionário. Entretanto, como dito na seção 3.1, os *prints* me foram entregues em sigilo, com a condição de que eu não os divulgasse no relatório final da tese. Por conta dessa restrição, seria antiético mostrar um material de cunho tão íntimo, mesmo que eu removesse qualquer referência ao destinatário. Numa hipótese muito improvável, mas virtualmente possível, os autores das mensagens poderiam ler este trabalho e se ver retratados aqui a contragosto. É um risco que não pretendo correr.

A imagem da adivinhação, desse modo, ficará como uma noção abstrata. Trata-se de uma potencialidade a quem quiser enveredar pelas plataformas de interface anônima com seus amigos e colegas.

6.2.4 Imagem dos níveis de intimidade

A reflexão anterior me leva a pensar mais a fundo sobre as camadas de proximidade suscitadas pelas plataformas digitais. Retomando discussões que apareceram em outros capítulos (FROIS, 2010; FERNÁNDEZ PORTA, 2018), podemos dizer que o anonimato permite a duas ou mais pessoas atingirem níveis progressivos de intimidade. Ao passo que se sinta confortável para revelar algo de si, o indivíduo assim o faz, mas espera que haja reciprocidade da(s) outra(s) parte(s).

Na configuração das plataformas, essa reciprocidade pode se dar de diferentes maneiras. Por exemplo, relembremos meu experimento com a caixinha de perguntas do Instagram (ver seção 3.2). Todas as mensagens que chegavam até mim eram publicadas, escondendo-se a identidade do remetente, com minha respectiva resposta abaixo. Ao dar um pouco delas mesmas, as pessoas esperavam um pouco de mim. Só que, em algumas situações, amigos faziam novos comentários sobre esse conteúdo, que dessa vez se tornavam *direct messages* privadas. Ou seja: havia um novo nível de comunicação íntima, ainda que sem anonimato

envolvido; estava no confinamento do *inbox*, entre duas pessoas, e não mais aberto para uma plateia virtual de centenas de indivíduos.

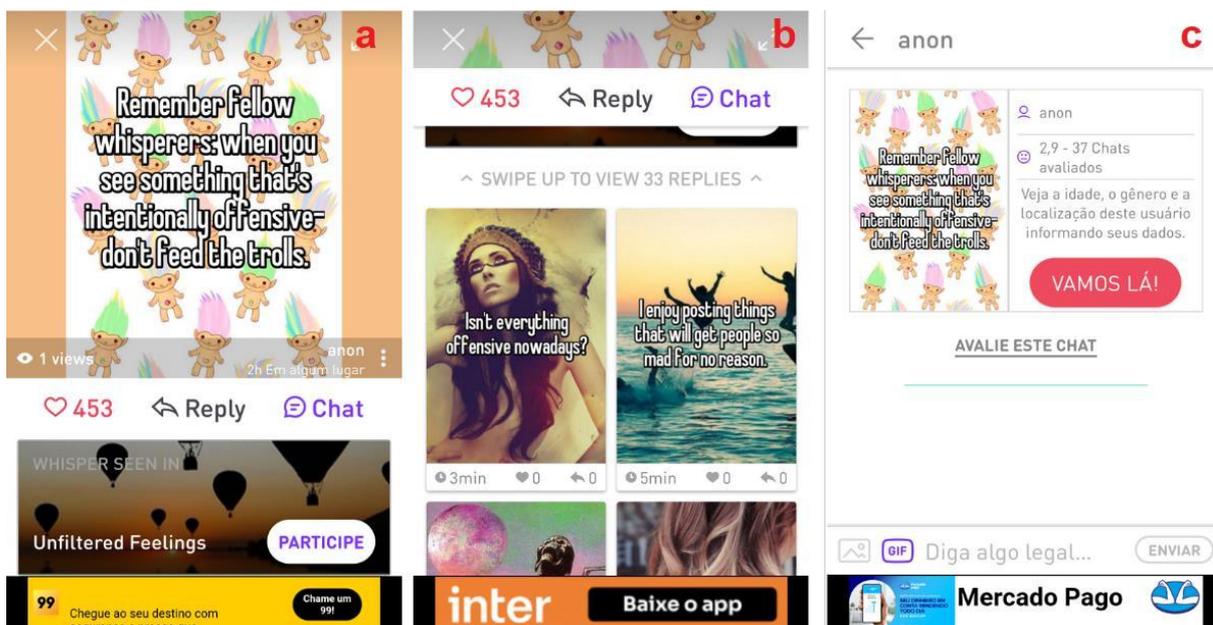
Em minha banca de qualificação de tese, questionaram-me sobre a funcionalidade *Amigos próximos* do Instagram. Trata-se de uma lista seleta de seguidores, que podem receber *stories* que não ficam visíveis aos demais. Não pensei em recorrer a esse recurso, embora, possivelmente, ele permitisse estreitar um tanto mais as relações. Convenhamos que, ao perceber o círculo verde em torno do avatar da pessoa – indício de que há uma nova publicação só para amigos próximos a ser vista –, o seguidor entende que faz parte de um grupo VIP, digamos assim. E esse privilégio exigiria contrapartida.

No caso do Whisper, a gradação da intimidade se dá de forma diferente. Nessa plataforma, os interagentes não se identificam pelo nome e pela foto pessoal, a menos que queiram fazê-lo. Porém, tal como no *feed* de fotos do Instagram, há dois jeitos de comentar uma publicação: na área pública de comentários, visível a todos os usuários, ou no chat privado com o autor daquele post. A primeira opção funciona como uma arena pública, em que cada fala é passível de réplicas e tréplicas, gerando inúmeras discussões paralelas, ao passo que a segunda opção tende a abrir caminho para uma conversa mais reveladora e *íntima*.

Detalhe que faz a diferença: se for do desejo do remetente, é possível compartilhar seus dados pessoais para ver idade, gênero e localização do interlocutor. Revela-se um pouco de si para se ter um pouco da outra pessoa. Não deixa de ser uma reciprocidade, mas forçada pelas regras do sistema – ou pela programação do software, para ficarmos nos termos de Manovich (2013). E não podemos deixar de considerar que nome e idade podem ser falseados, pois dependem das informações registradas pelo usuário, mas que a geolocalização é denunciada pelo aparato tecnológico.

Procurei representar os níveis ou camadas de intimidade na Figura 19. A montagem é dividida em três partes. Na parte a, há um exemplo de post publicado no Whisper para todos os participantes da plataforma verem. Foi uma escolha aleatória, apenas para ilustrar o argumento. Na parte b, temos ênfase na área de respostas àquela publicação. Essas também aparecem no formato de *cards* ilustrados, com toda a gama de elementos imagéticos que podem revelar traços do indivíduo (Ver seção 6.1.1). Por fim, na parte c, você verá a tela de chat para responder à pessoa em caráter privado. Mais uma vez, é uma mecânica bem parecida com os *stories* do Instagram, onde é possível comentar um post e o comentário é enviado como mensagem direta.

Figura 19 – Maneiras de responder no Whisper



Fonte: elaborada pelo autor.

6.2.5 Imagem da validação pessoal

Não é porque rostos e nomes estão anonimizados que os sujeitos ficam totalmente livres das pressões sociais. Calma, não quero contradizer grande parte do que foi argumentado até aqui. O fato é que certos mecanismos das plataformas digitais podem condicionar os comportamentos individuais. Yik Yak, Candid e Whisper são alguns dos serviços que sinalizam essa característica.

No Yik Yak, havia as opções de *voting up* e *voting down*. Essa mecânica de atribuir pontuação aos comentários pode ser determinante para *o que* o sujeito irá comentar.

Talvez uma opinião polêmica ou impopular seja preterida pelo público. Por um lado, isso ajuda a filtrar conteúdo impróprio, spam ou *trollagem*, favorecendo conversas mais maduras e civilizadas sobre o assunto proposto. Por outro lado, essa dinâmica pode estimular inclusive uma autocensura dos participantes. Para que se dar ao trabalho de publicar alguma coisa, se não vão gostar do que escrevo, não é mesmo?

É evidente que, num espaço aberto e relativamente anônimo, grupos poderiam se organizar para bagunçar o sistema. Imagine diversas pessoas dando *vote up* para pôr as falas mais obscenas em destaque. Seria uma peraltice típica dos frequentadores do 4chan (AUERBACH, 2012; PEREIRA, 2014).

Em acréscimo, por uma questão de layout, os votos mais populares tendem a continuar populares. Por estarem mais visíveis, no topo da tela, ganham atenção de qualquer pessoa que chegue àquele território digital. Enquanto isso, os comentários com pontuação negativa são jogados para o longínquo pé da página, sendo necessário rolar o conteúdo por mais tempo até encontrá-los. Alguém terá essa paciência, decerto. Mas, dado que a maioria dos usuários do mecanismo de busca do Google se restringe aos primeiros resultados⁸⁴, é de se pensar que muitas pessoas também permaneçam só na superfície dos comentários on-line.

Vamos à segunda plataforma mencionada nesta seção. No Candid, o incentivo a *ser cândido* recompensava usuários que tivessem um bom comportamento. Eles ganhavam distintivos para ostentar aos demais.

Na contramão da boa conduta ditada pelo sistema, os malcriados ficavam marcados com o rótulo de *hater*. Isso muito provavelmente geraria a antipatia imediata dos outros participantes do serviço, o que criaria uma barreira comunicativa, impossibilitando futuras interações.

É lógico que um *troll* não precisa se dar por vencido. Ele pode assumir um novo cadastro na plataforma e recomeçar sua onda de ataques. Até que os filtros do Candid agissem, sabe-se lá quantas mensagens impróprias poderiam ser publicadas naquele território.

Seja como for, o que mais me intriga nessa plataforma é o uso de uma inteligência artificial para atribuir valor ao conteúdo dos posts. Havia a votação humana de pontuação positiva ou negativa, representada pelos ícones de coração e coração partido, respectivamente. Só que não havia humanos realizando o parecer final. Isso era trabalho para um algoritmo, como descrito na seção 5.2.4.

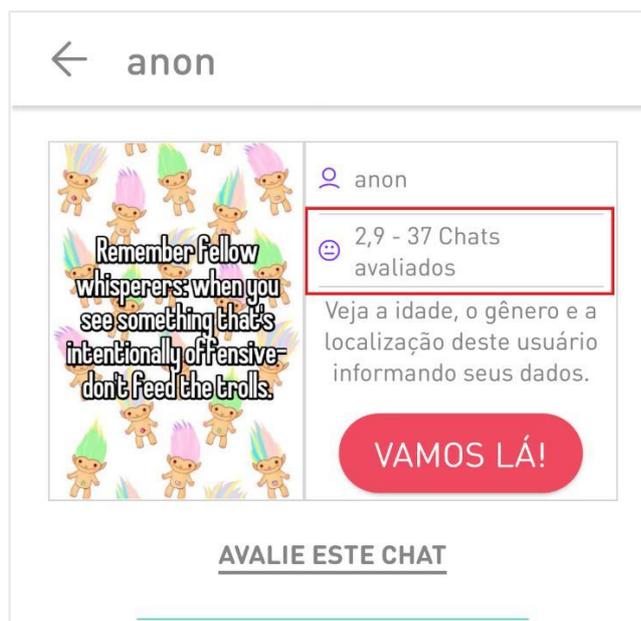
Resta-nos elucubrar sobre que destino um post inofensivo teria, se dezenas de usuários resolvessem se juntar para *votar contra* aquele conteúdo. A *trollagem* humana seria o bastante para sabotar a inteligência artificial? Agora já não temos como testar e validar essa ideia no Candid, mas fica o registro. E cabe o adendo de que, sem opiniões inflamadas, o ambiente daquela plataforma pareceu bobinho, segundo a resenha do Engadget referenciada na seção 5.2.4 deste relatório de tese.

Já no Whisper, plataforma ainda em atividade, a área privada de chat conta com um recurso de avaliação da conversa. Isso mesmo: a pessoa pode dar uma nota de 1 a 5 para o interlocutor, conforme seu grau de satisfação com o bate-papo (Figura 20). A média das notas

⁸⁴ Essa informação é senso-comum entre quem trabalha com otimização para motores de busca (SEO), como eu, mas segue sendo corroborada por pesquisas de mercado. Para um exemplo, ver: SOUTHERN, Matt. Over 25% of People Click the First Google Search Result. *In*: SEARCH ENGINE JOURNAL. [S. l.], 14 jul. 2020. Disponível em: <https://www.searchenginejournal.com/google-first-page-clicks/374516/#close>. Acesso em: 10 mar. 2021.

fica visível para os próximos usuários que chegarem àquele perfil, tal como no sistema de avaliação de motoristas do aplicativo Uber. (Inclusive, eis aí mais uma pista, se não reveladora da identidade, pelo menos da personalidade de alguém. A pontuação pode funcionar como indicativo de quão agradável ou chato o sujeito é – ou do quão sabotado ele foi pelos outros.)

Figura 20 – Avaliação do chat no Whisper



Fonte: elaborada pelo autor.

Atuando como verdadeiros mecanismos de controle, os apps condicionam a um tipo de comportamento (CORMIER, 2014). E esse comportamento passa pela validação do outro. Para um ser humano existir nas plataformas digitais aqui observadas, ele precisa da aprovação dos pares (SIBILIA, 2016). Isso quando a aprovação não é reforçada por um robô, veja bem!

Não se trata tanto de validação a partir da partilha de afinidades ou dores. A saída para continuar existindo na interface anônima é comportar-se de acordo com as exigências do sistema – um sistema que pode responder a fins comerciais e políticos, e que possivelmente foi programado para despertar expectativas, desejos (KLUITENBERG, 2014) e outras possibilidades inatingíveis.

6.3 ASPECTOS DE HETEROTOPIAS *SOFTWARE*IZADAS

Neste último grupo, agreguei questões que vão além das características visuais e funcionais mais explícitas dos aplicativos. As próximas imagens revelam aspectos já

mobilizados pelas teorias convocadas ao longo da tese, e que reforçam o entendimento de perceber o anonimato enquanto fenômeno tecnocultural. Estão aí as gradações de ocultamento da identidade, o controle do software, a coalescência entre passado e presente, as metáforas e a noção de heterotopia.

Alguns dos pontos foram apresentados em imagens do anonimato anteriores. De qualquer maneira, cabe reiterá-los e sistematizá-los. Por isso, a classificação subsequente. Assim como uma mesma estrela pode fazer parte de mais de uma constelação no firmamento, dependendo do agrupamento elaborado pelo observador, os elementos que caracterizam o anonimato nas plataformas digitais também reluzem sob diversos ângulos.

6.3.1 Imagem do anonimato geolocalizado

A geolocalização é algo em comum entre muitas das plataformas aqui pesquisadas. A dinâmica do Popcorn Messaging, por exemplo, estava estritamente baseada nesse recurso, uma vez que o objetivo era estabelecer contato com pessoas num raio próximo. O Whisper também oferece função semelhante, pois reúne as publicações de “vizinhos” do usuário numa aba específica – isto é, quando há vizinhos na região que utilizem o serviço; do contrário, como assinala algumas páginas atrás, é capaz de acontecer a publicação de conteúdo aleatório.

Podemos ponderar se todos os usuários desses serviços têm real noção de estarem expostos. A depender das competências tecnológicas do indivíduo, esse pode ter mais ou menos dificuldade em decifrar as gramáticas visuais e funcionais do aplicativo. É possível que ele não compreenda muito bem as configurações de privacidade, nem saiba como alterá-las. Dessa forma, pode revelar a localização geográfica sem intenção de fazê-lo.

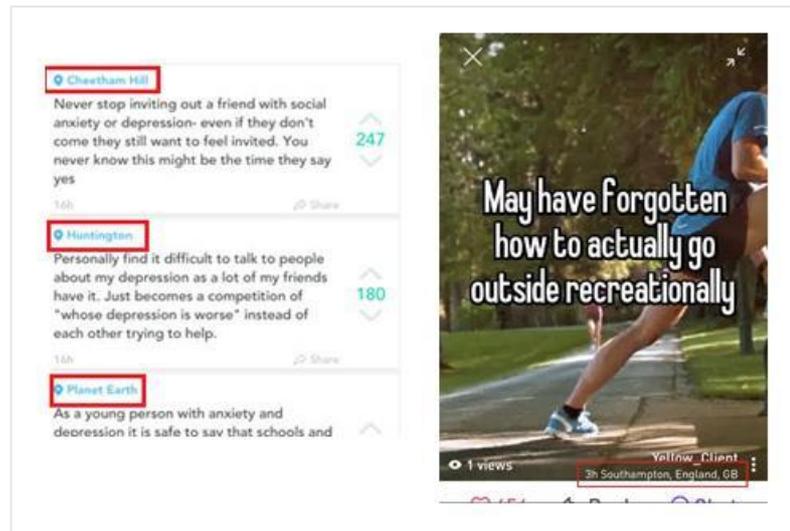
No Whisper, são dadas as alternativas de ou compartilhar os dados de geolocalização com a plataforma, ou mantê-los ocultos. O compartilhamento, supostamente, favoreceria uma experiência mais personalizada⁸⁵. Seria possível encontrar posts próximos com mais facilidade e os anúncios corresponderiam ao público-alvo no qual a pessoa se enquadra. Contudo, alimentar o aplicativo com esses dados seria abrir mão não apenas da privacidade (SILVEIRA, 2009), mas de um possível anonimato absoluto.

Imageticamente, nas plataformas digitais, notam-se marcadores que denunciam o local de onde partiu a mensagem. É o que se pode perceber no Yik Yak e no Whisper (Figura 21).

⁸⁵ Para mais detalhes, ver a política de privacidade do Whisper. Disponível em: <http://whisper.sh/privacy>. Acesso em: 07 maio 2020.

Essa informação discreta não revela, necessariamente, muito sobre a pessoa que está do outro lado da tela. Em contrapartida, quebra a intenção de resguardar completamente o indivíduo. Exibir sua localização geográfica é, de certa maneira, romper com o anonimato total – parte-se para um anonimato relativo, digamos assim, ou para uma gradação da anonímia.

Figura 21 – Marcadores de geolocalização no Yik Yak e no Whisper



Fonte: elaborada pelo autor.

Para além das discussões sobre privacidade versus anonimato, ou sobre a intencionalidade de (não) revelar a região de onde partiu a mensagem, é inevitável perceber o rompimento da barreira geográfica. No sentido da sociabilidade entre sujeitos, eu digo.

Quando diversos posts são reunidos por causa do assunto, como ocorre nos grupos temáticos do Whisper, pouco importa de onde veio o conteúdo. A intenção seria estreitar laços com base nos afetos das pessoas, quiçá formando comunidades de ocasião (BAUMAN, 2004). Pelo menos é isso que a teoria leva a entender. Com as plataformas digitais, indivíduos anônimos poderiam criar relações baseadas nas aflições, nas aspirações e nos interesses mútuos (FELINTO e COSTA, 2013; BEY, 2018; FROIS, 2010). A tecnologia, nesse aspecto, funciona para aproximar as distâncias.

Já quem está perto na forma física – o colega de escola, o vizinho de casa – não necessariamente faz parte de uma comunidade digital em comum. Não é porque vivem na mesma cidade que dois jovens terão os mesmos interesses. A menos, claro, que estejamos falando de fãs de rock na fila para comprar ingresso de um show, fato que motivou a criação do Popcorn Messaging (ver seção 5.2.5). Aí, com certeza, haveria afinidades – e o anonimato da plataforma poderia ajudar quem tivesse timidez de se comunicar cara a cara.

6.3.2 Imagem do controle do software

A esta altura cabe mais uma reflexão sobre como as plataformas de interface anônima despertam desejos inatingíveis (KLUITENBERG, 2014). Não raro, os usuários obedecem a comandos do software para, supostamente, satisfazer vontades pessoais e estabelecer laços a uma distância segura (TURKLE, 2012). Essa satisfação ocorre de forma parcial.

Concomitantemente, há a coleta de dados (MELLAMPHY; MELLAMPHY, 2014) para engordar a máquina capitalista. Aconteceu com o Candid, que gerou modelos algorítmicos para uma empresa. Essa companhia e toda sua inteligência acumulada foram, posteriormente, vendidas à Uber (ver seção 5.2.4).

Voltemos à política de privacidade do Whisper⁸⁶. O comunicado explicita que esse serviço pode coletar informações relacionadas a tempo que o usuário permanece ativo no app, páginas visualizadas, interações (curtidas e comentários), idioma de leitura, tipo de dispositivo, horários de uso etc. Os dados seriam utilizados, entre outras coisas, para personalizar a experiência do indivíduo, além de fornecer estatísticas para a empresa sobre o uso de sua plataforma digital.

Todo o conteúdo produzido pelas pessoas também pode ser copiado e aproveitado pela companhia, inclusive as mensagens trocadas no chat. Ou seja: o anonimato da interface não permite uma navegação privada (SILVEIRA, 2009). Caso seja de interesse editorial, essas falas podem até mesmo se transformar numa daquelas matérias escandalosas que o Whisper publica em seu site⁸⁷.

Agora, mesmo que as informações pessoais do usuário sejam resguardadas e que recursos de criptografia garantam a privacidade, ainda assim existe outro tipo de controle do software. O usuário obedece a programações pré-determinadas. Só é possível percorrer as trilhas fornecidas pela plataforma, ainda que as tentativas de esgotar a caixa preta levem a caminhos virtualmente infinitos (FLUSSER, 2008; MANOVICH, 2013; MONTAÑO, 2016).

Tais trilhas podem ser percebidas nas ações que botões, ícones e outros elementos de interatividade convidam o usuário a executar. As funções de curtir, comentar ou ranquear um post, para mencionar apenas algumas, sempre instigam às relações interpessoais. Um sujeito

⁸⁶ Disponível em: <http://whisper.sh/privacy>. Acesso em: 07 maio 2020.

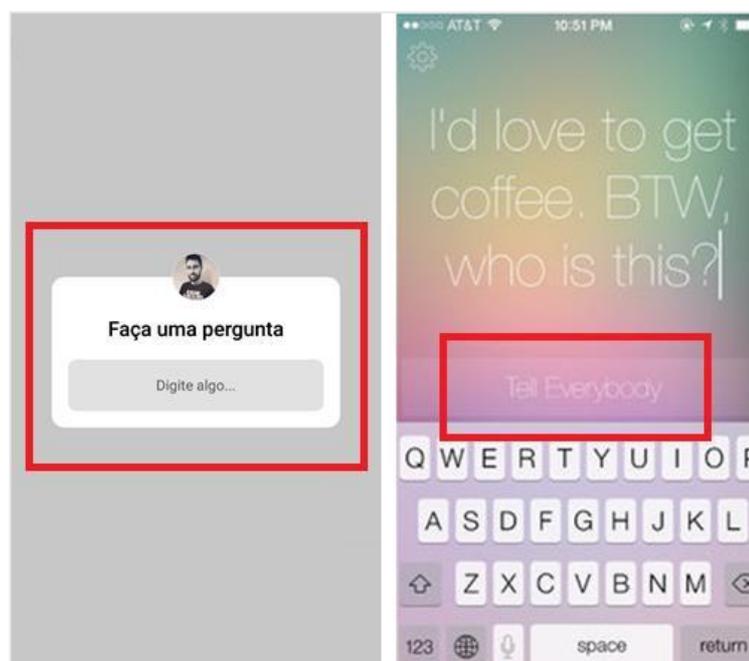
⁸⁷ Aqui menciono mais uma, apenas a título de curiosidade: 23 garotas que estão cansadas de não ser “lésbicas o bastante”. Ver: 23 LADIES who are tired of not being “lesbian enough”. *In*: WHISPER, [S. l.], [2021?]. Disponível em: <http://whisper.sh/stories/069b4fe4-d44d-4707-9a85-b6bdf2ffdc4d/23-Ladies-Who-Are-Tired-Of-Not-Being-Lesbian-Enough>. Acesso em: 13 jun. 2021.

poderia até atuar como *lurker*, aquele observador que acompanha os movimentos dos usuários da plataforma sem curtir nem comentar nada. No entanto, se quisesse estabelecer trocas afetivas com os membros daquela comunidade digital, teria que dar um pouquinho de si para receber um pouquinho dos outros (FERNÁNDEZ PORTA, 2018).

No mais, o acionamento desses botões e elementos interativos pode alimentar os algoritmos. À medida que vai tentando esgotar as possibilidades da caixa preta (FLUSSER, 1985; 2008), o usuário fornece mais dados para que a experiência de navegação ganhe *a sua cara*. Os sistemas de recomendação ficarão mais precisos e mostrarão conteúdo que seja do interesse da pessoa, fazendo-a permanecer mais tempo on-line, sempre em busca de algo ou alguém que talvez nem esteja lá.

Finalizando esta imagem do anonimato, convém dizer que os caminhos oferecidos pela máquina tendem a ser pouco ou nada sutis. Veja que os comandos mais explícitos são redigidos no modo imperativo do verbo. *Faça uma pergunta*, exige o *sticker* do Instagram. *Fale para todo mundo*, apontava o editor de texto do Wut (Figura 22). Por vontade própria ou por subserviência à plataforma, o sujeito eventualmente obedece.

Figura 22 – Comandos de controle no Instagram e no Wut



Fonte: elaborada pelo autor.

6.3.3 Imagem da repetição

Para esta próxima seção, cabe destacar que, na sociedade *softwarizada*, as imagens técnicas são metáforas para concretizar o abstrato (FLUSSER, 1985; MANOVICH, 2013). Muitos dos elementos iconográficos e interativos se repetem, em processos de degeneração e regeneração que nem sempre seguem o fluxo cronológico. O efêmero durante (CHUN, 2008) faz parte da tessitura da web.

Observo, nas plataformas digitais de interface anônima, reiteraões de outras linguagens visuais. Estão presentes aí ícones diversos: o coração que simboliza curtidas; a flecha para a esquerda que indica resposta a algo; o balão de fala para conduzir ao chat ou aos comentários; a bandeira para sinalizar⁸⁸ conteúdo impróprio; a flecha à direita para compartilhar o post em outra plataforma social; a lupa para procurar conteúdo a partir de palavras-chave; assim, sucessivamente.

Recuperemos as explicações de Manovich (2013) sobre essas metáforas visuais. Apesar de elas aparecerem em diversas instâncias da rede, não são propriamente *a mesma coisa*. Os algoritmos que operavam sob a interface do Candid provavelmente não serão os mesmos que rodam no background do Whisper. Por isso, ao acionar o coraçãozinho de curtida nessas duas plataformas, o usuário pode estar realizando operações completamente distintas, embora pareça se tratar de uma mesma atividade.

A bem da verdade, o modo como os aplicativos funcionam por trás da interface gráfica pouco interfere na experiência do usuário. A instabilidade somente acontece se o hardware não consegue lidar com processamentos simultâneos de dados e, por consequência, trava o software. Nessa hipótese, é como se o aplicativo resistisse aos comandos táteis, frustrando a intenção da pessoa (BRATTON, 2014).

Caso haja uma pane nos bancos de dados da empresa e todas as informações lá armazenadas se percam, então também haverá turbulência. De repente, o sujeito percebe que o conteúdo *da nuvem* estava fisicamente guardado num servidor, e que esse equipamento era passível de estragos (CHUN, 2008). A nuvem se esvai, junto com todo o histórico de conversas e interações dos sujeitos.

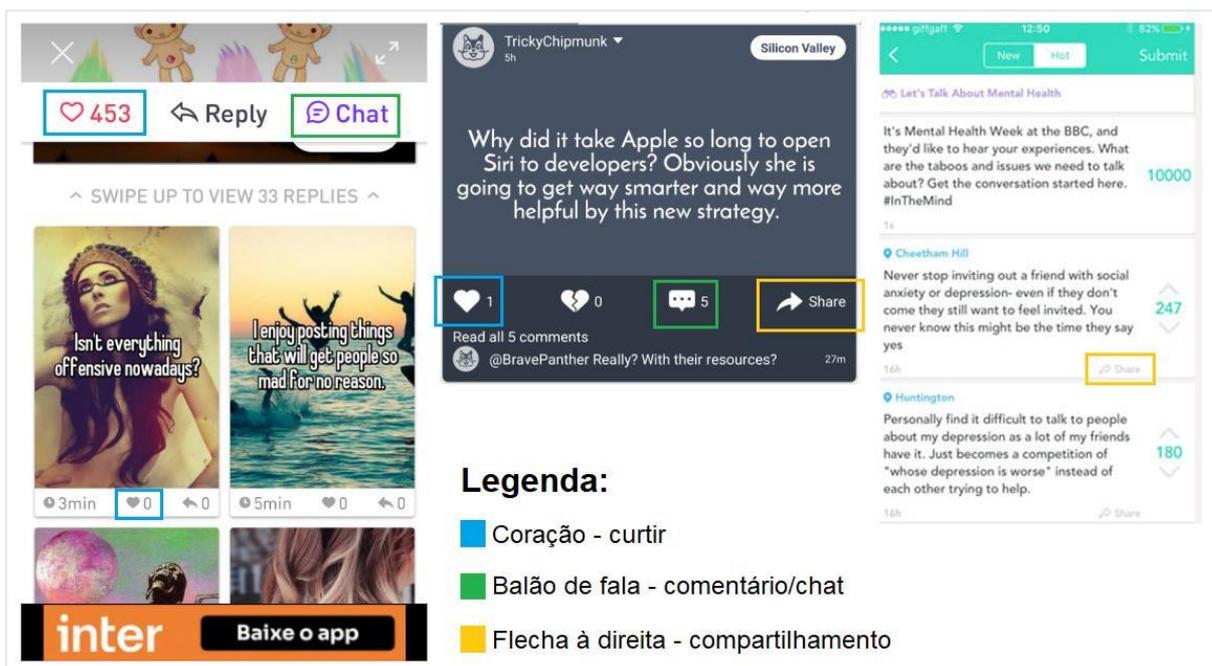
Claro que os grandes conglomerados de tecnologia trabalham com backups, redes de distribuição de conteúdo e outras soluções de infraestrutura para evitar que o pior aconteça. De

⁸⁸ *Flag*, em inglês, pode ser tanto o substantivo “bandeira” quanto o verbo “sinalizar”. Daí a relação do ícone com a ação.

todo modo, devemos ter em mente os aspectos técnicos. Eles existem, estão lá, embora o objeto de estudo desta tese se restrinja ao que se observa na superfície das plataformas digitais.

Feita essa ressalva, retorno aos elementos imagéticos que se repetem. A Figura 23 reúne alguns exemplos. Há nela, da esquerda para a direita, capturas de tela do Whisper, do Candid e do Yik Yak. Destaquei alguns ícones.

Figura 23 – Elementos imagéticos que se repetem nas plataformas



Fonte: elaborada pelo autor.

Ao observarmos a figura acima, é possível perceber que alguns botões cumprem exatamente a mesma função. Tanto no Candid quanto no Yik Yak, a flecha à direita serve ao propósito de compartilhar aquele post em outro ambiente digital – aplicativo de mensagens, e-mail ou plataforma de rede social. Já o ícone do balão de fala tem funções levemente distintas, sendo usado para indicar o chat privado no Whisper e a área de comentários públicos no Candid. De qualquer maneira, os dois são espaços para dizer algo sobre o conteúdo.

Muitos dos elementos visuais que utilizamos atualmente têm origem incerta. Sua aplicação se dá por convenção. Algum artista, designer ou programador propõe uma ilustração para representar uma ação específica, depois outros serviços replicam aquele modelo e, quando se percebe, o uso está consolidado na tecnocultura.

Essas são metáforas tão corriqueiras que até se desprendem da referência original. Basta citar o ícone de *salvar documento*, tão presente em editores de texto, imagem, áudio e vídeo.

Até hoje se usa o desenho de um disquete, a despeito de as pessoas não mais recorrerem a disquetes para guardar arquivos. Aquele virou simplesmente o símbolo para salvar o trabalho⁸⁹.

Aos desenvolvedores de aplicativos, é muito cômodo recorrer a um repertório imagético que se repete e se atualiza no imaginário popular. Por exemplo, na hora em que um usuário acostumado ao Instagram acessar o Whisper, ele saberá que, tocando sobre o coraçãozinho, concederá uma curtida àquele determinado post. As gramática visuais são reproduzidas em outros ambientes para acelerar a compreensão e reforçar a identificação do público com aquele território digital.

Sob esse aspecto, plataformas de interface anônima não diferem tanto assim de suas coirmãs baseadas na identidade civil dos participantes. Elas reproduzem metáforas fáceis, que estão quase no inconsciente coletivo dos interagentes. E, por resgatarem elementos de uma gramática já conhecida, conduzem o público à exploração “intuitiva” do ambiente.

6.3.4 Imagem da heterotopia

De todo modo, não posso deixar de lado o que destaca as plataformas de interface anônima em relação às demais: seu caráter heterotópico (FOUCAULT, 2001; 2013). Por permitirem a supressão da identidade, o apagamento das diferenças sociais e a interação a partir de regras próprias, elas se convertem em espaços de resistência, como bem descrevem Vieira (2016) e Grespan (2019), entre outros autores que tratam dessa temática (ver seção 4.3.1).

Isso não quer dizer que os territórios anônimos sejam a solução para todos os problemas de uma pessoa. Longe de funcionarem como zonas idílicas, livres de pressões e neuroses, as plataformas possibilitam maneiras alternativas de ser e estar on-line. Ainda existem os processos de validação social pelos pares, haja vista os comentários e os mecanismos de *vote down* descritos na seção 6.2.5.

Mesmo assim, as plataformas de interface anônima fogem à cultura hegemônica, posto que atraem sujeitos que podem estar à margem da sociedade. Elas abrem espaço para comportamentos que não seriam considerados tão comuns nas redes populares, como Twitter, Facebook e Instagram.

⁸⁹ Admito que nem todos os símbolos são imemoriais. Alguns deles têm origem documentada e um passado reconhecido. Certa vez, produzi texto para um de meus clientes em que explicávamos o surgimento do *hamburger icon* (as três linhas horizontais que representam o menu em sites e apps), do desenho de Bluetooth, entre outros. Caso seja de seu interesse, ver: SAIBA como surgiram símbolos universais da tecnologia. In: TCA. [S. l.], [2018?]. Disponível em: <https://www.tca.com.br/blog/saiba-como-surgiram-simbolos-universais-da-tecnologia/>. Acesso em: 19 jul. 2018.

Sim, alguém até poderia criar uma conta *fake* no Instagram para falar as verdades que não tem coragem de dizer de cara limpa. No entanto, esse seria um uso desviante da plataforma. Os serviços anônimos, por sua vez, propõem-se, desde a concepção, como lugares para manifestações dessa natureza. Muitos deles inclusive mantêm um visual neutro para anular as diferenças, nivelando os participantes de forma que as intenções e os propósitos sejam mais relevantes que o formato dos posts (ver seção 6.1.2).

Seguindo essa lógica, os usuários de uma plataforma digital de interface anônima podem se unir pelos afetos – estejam preocupados em expurgar confissões cabulosas, estejam mais interessados em fantasiar a realidade, debochar das situações corriqueiras ou simplesmente passar tempo de um jeito divertido. Eles podem criar laços momentâneos, de ocasião, numa distância controlável, que surgem e se desfazem com a mesma rapidez, e que por vezes podem ser bastante intensos (BAUMAN, 2004; FELINTO e COSTA, 2013; TURKLE, 2012).

Se pensarmos na configuração das plataformas de uma maneira geral, percebemos que elas foram projetadas para favorecer o fluxo incessante de elementos que surgem, se apagam e se repetem. O software sempre está em estágio beta (MANOVICH, 2013), recebendo atualizações e testando funcionalidades para verificar a aceitação do público. O *feed* nunca tem fim, pelo menos não enquanto as pessoas estiverem interessadas em interagir naquele território digital. Sempre há um efêmero durante (CHUN, 2008), com elementos passados que os participantes reconhecem no presente – as tais gramáticas que se atualizam e que permitem uma navegação *intuitiva*. Também sempre há a promessa de se satisfazer um desejo, embora as interações on-line dificilmente supram a falta (KLUITENBERG, 2014).

Ou seja: enquanto há necessidade de os sujeitos compartilharem suas histórias, há razão para os serviços de interface anônima existirem. Os usuários, acolhidos nesses locais à margem da realidade terrena, são incitados pelos comandos no imperativo (*comente, compartilhe, diga algo*). E, a cada interação, podem se ver mais enredados pela máquina... A menos que aquele tipo de interação caia na irrelevância.

Em resumo, as pessoas encontram na anonimidade a chance de extravasar suas questões – com riso, com lágrimas ou com qualquer outra reação física que a interface não nos permitiria ver. Vislumbro um potencial heterotópico aí.

Entretanto, tratar da temática do anonimato é resvalar em contradições e em certa dose de especulação. Restam-nos os registros imagéticos, as informações fragmentadas e algumas inferências sobre esse universo tão enigmático.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Peço licença para começar este trecho do relatório da mesma forma que fiz na introdução: falando de minha trajetória pessoal. É inevitável lembrar que, enquanto finalizo a redação desta tese, o mundo ainda segue assolado pela pandemia de Covid-19. Apenas no Brasil, já foram registradas mais de 550 mil mortes⁹⁰. A doença levou minha tia Lúcia, meu professor Álvaro, vizinhos, colegas de profissão, gente com quem convivi ou que eu conhecia de vista. Não sei de ninguém que tenha passado sem abalos a este período da História. Vivemos num estado constante de luto e desamparo, como se não houvesse esperança no futuro.

Nesse contexto, muitas vezes me perguntei de que adiantava insistir na conclusão de um curso de doutorado. Os investimentos em ciência e educação sofrem sucessivos cortes neste país⁹¹. Parte da população – que pode até ser minoria, mas é ruidosa – desacredita as instituições de ensino, a pesquisa e o conhecimento embasado em fatos. As vozes negacionistas são atiçadas por uma administração federal desastrosa, da qual se pode esperar qualquer absurdo, menos a ordem e o progresso inscritos na bandeira que seus eleitores tanto enaltecem.

Confesso que, em certas ocasiões, senti-me sem ânimo para continuar minha investigação. Não digo isso pelos entraves naturais do processo, muito menos pelas tais crises existenciais que costumam abalar os pós-graduandos. O que me vinha era o cansaço, um esgotamento mental que me impedia de sentar-me em frente ao computador para compilar fichas de leitura, analisar dados ou propor soluções ao problema de pesquisa – mesmo porque a vida fora do home office parece ter problemas tão mais urgentes!

De qualquer modo, sei que as dificuldades vêm para todo mundo. E também tenho convicção de que apenas o conhecimento pode abrir as portas para o futuro. É uma jornada longa e que não traz recompensas imediatas, fazendo-nos questionar frequentemente se estamos indo pela rota certa. Ainda assim, lembremo-nos de Antonio Machado (1912): “caminhante, não há caminho, se faz caminho ao andar”. Então preferi resistir e continuar do jeito possível – seja pela esperança de dias melhores, seja pela raiva de ver as coisas como estão.

⁹⁰ MORTES e casos de coronavírus nos estados. **G1**, São Paulo, 26 jul. 2021. Disponível em: <https://especiais.g1.globo.com/bemestar/coronavirus/estados-brasil-mortes-casos-media-movel>. Acesso em: 26 jul. 2021.

⁹¹ OLIVEIRA, Elida. 'Ciência e tecnologia acabaram': em 11 anos, orçamento do MEC para as universidades federais cai 37%. **G1**, [S. l.], 12 maio 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2021/05/12/ciencia-e-tecnologia-acabaram-em-11-anos-orcamento-do-mec-para-as-universidades-federais-cai-37percent.ghtml>. Acesso em: 07 jun. 2021.

Sim, eu precisava do desabafo. Obrigado a você pela paciência. Agora, enfim, posso prosseguir com as considerações finais da tese.

Retomemos o objetivo geral desta pesquisa: *compreender características do anonimato, enquanto fenômeno tecnocultural, nas plataformas digitais*. Visto que a intenção era perceber características *possíveis*, e não *todas* as manifestações do anonimato nos territórios on-line, penso que o resultado foi satisfatório. Conseguimos notar que a interação incógnita, sem a revelação da identidade dos interagentes, pode se dar por diversos motivos. Há desde o militante político que se protege sob o véu da incognoscibilidade até a pessoa que confessa segredos a um desconhecido. Nesses espaços heterotópicos, com regras próprias, existe brecha para que sujeitos marginalizados encontrem apoio de seus semelhantes, borrando ou até mesmo apagando diferenças sociais.

Cabe destacar as **gradações do anonimato**. Sempre existe a possibilidade de o indivíduo se revelar um pouco mais – porque deixa escapar pistas a seu respeito, ou porque a configuração da plataforma revela dados como a localização geográfica de onde partem as mensagens. E a concepção do que é anonímia varia. Nos programas de 12 passos (FROIS, 2010), por exemplo, o que se oculta nas reuniões é o que se escancara fora delas e vice-versa – a menos que o participante se sinta confortável para transpor essa fronteira.

Seria ingênuo encarar a interface anônima como algo totalmente positivo. São características da A-Cultura (AUERBACH, 2012) as **contradições**, as **sobreposições de verdades** e o **sarcasmo**. Ao mesmo tempo que grupos podem se organizar para um protesto, eles podem igualmente se reunir para fazer piada, *trollar* alguém ou ironizar qualquer informação, seja essa verídica ou ficcional. Aliás, às vezes pouco importa se o conteúdo é faz de conta ou se encontra embasamento no mundo off-line.

Também não se deve desconsiderar o potencial ofensivo. O *cyberbullying* e o assédio são consequências favorecidas pelo anonimato.

De todo modo, para o bem ou para o mal ou para o anódino, as plataformas de interface anônima podem mobilizar afetos (FELINTO; COSTA, 2013). Quando existem as condições propícias, cria-se um pacto tácito de confidencialidade entre as partes. Porém, isso geralmente significa exigir reciprocidade: uma informação revelada requer contrapartida equivalente do interlocutor (FERNÁNDEZ PORTA, 2018). Do contrário, em vez de conversa, pode haver uma ilusão de pertencimento àquele espaço. Entre desabafos, troças e solilóquios aleatórios, logo a dinâmica perde força, cresce o desinteresse dos usuários e os projetos correm risco de ser descontinuados – ainda mais quando os desenvolvedores deixam de ver propósito naquela empreitada específica.

Sobre esse aspecto, o propósito pode estar menos na missão de confortar corações solitários e mais na intenção de alimentar a máquina capitalista. Lembremo-nos de que os aplicativos móveis funcionam como dispositivos de controle. Da mesma forma que oferecem comandos para o usuário executar tarefas, configurando as possibilidades de interação naquele espaço (FLUSSER, 2008), podem fornecer dados preciosos às companhias de tecnologia (MELLAMPHY; MELLAMPHY, 2014).

Penso que os parágrafos acima já cubram, grosso modo, os resultados relativos ao objetivo geral. Pois prossigamos aos objetivos específicos.

O primeiro deles consistiu em *contextualizar as imagens do anonimato em sua ambiência tecnocultural*. Para tanto, foi necessário construir um arcabouço teórico que desse conta do fenômeno. Recorri a autores que me ajudassem a compreender as especificidades do anonimato no ambiente on-line, em especial Auerbach (2012) e Pereira (2014). Depois, em paralelo aos movimentos exploratórios, vieram as discussões sobre identidade, autorreflexão e extimidade (GIDDENS, 2002; BAYM, 2010; SIBILIA, 2016). Finalmente, adentramos as explicações sobre imagens técnicas (FLUSSER, 1985), sociedade *softwarizada* (MANOVICH, 2013) e características dos aplicativos móveis.

Todos esses movimentos foram importantes para eu perceber as plataformas digitais de interface anônima como **espaços heterotópicos** (FOUCAULT, 2001; 2013). As potencialidades desses meios enquanto lugares de resistência às plataformas hegemônicas são nítidas. No entanto, sempre é preciso ter em mente que a tecnologia pode ser opaca e perversa. Na medida em que os sujeitos tentam esgotar as possibilidades da caixa preta (FLUSSER, 1985), acabam por alimentar mais e mais as máquinas de controle.

Ainda, vale ressaltar que elementos do passado sobrevivem no presente. As metáforas visuais com as quais concretizamos abstrações são consequência de um efêmero durante (CHUN, 2008). A noção cronológica perde um pouco do sentido, pois os elementos podem ser constantemente reiterados e circular de novo no ambiente digital.

O segundo objetivo específico foi *mapear atualizações do anonimato em plataformas digitais – especificamente, plataformas de interface anônima*. Nesse ponto, os procedimentos metodológicos me auxiliaram bastante.

Os acercamentos iniciais ao corpus, com questionário e experimento em primeira pessoa, revelaram-me informações importantes sobre as dinâmicas do anonimato na rede. Só que eu precisava ir mais a fundo. Na incapacidade de observar o fenômeno em seu fluxo, enquanto acontecia, era necessário interromper o tempo. Então, a perspectiva arqueológica se mostrou uma estratégia válida.

Tomando o meio on-line como um terreno a ser explorado, sem desperdiçar os refugos e farrapos, procurei adotar uma postura de trapeiro (MONTAÑO, 2015) para realizar movimentos de escavação (FISCHER, 2015). Em seguida veio a dissecação dos registros imagéticos (KILPP, 2010), que culminou no encontro de pontos de intersecção entre as plataformas observadas. Esses agrupamentos poderiam ser considerados constelações (MOLDER, 2010), mas penso que tal denominação soe um pouco pretensiosa, diante do recorte restrito de imagens analisadas. Talvez fosse o caso de, numa pesquisa futura, ampliar o corpus para encontrar novos focos luminosos nesse universo de possibilidades.

Finalmente, o terceiro objetivo específico: *compreender especificidades tecnoculturais das plataformas identificadas para sintetizar possibilidades de atualização do anonimato*. Tendo em vista o contexto tecnocultural do fenômeno investigado, o tensionamento entre teóricos e objeto empírico trouxe à tona aspectos de visualidades, funcionalidades e heterotopias *softwarizadas*. Essas características foram destrinchadas nas **imagens do anonimato**, ou elementos do anonimato que duram na interface *imaginada* dos softwares.

Foi possível perceber mais detalhes das plataformas. Destaco: as semelhanças com outros serviços on-line, aludindo a gramáticas visuais de fácil reconhecimento; os vários casos de simplicidade estética para anular as diferenças entre sujeitos, dando mais ênfase ao conteúdo que à forma; a necessidade de validação dos pares, apesar de haver uma suposta nivelção das diferenças; as possibilidades de revelação da identidade – ou de partes dela – por meio dos *nicknames*, da composição visual dos posts ou, ainda, dos jogos de adivinhação entre os interagentes; os vários níveis de intimidade, favorecidos pela configuração das plataformas, que permitem tanto exposições públicas das mensagens quanto diálogos privados a dois; os sistemas de controle aos quais os usuários se submetem para participar de um espaço de interface anônima. Enfim, todas essas são potenciais *caras* do anonimato na rede.

Sublinho como os fenômenos aqui pesquisados só foram possíveis porque surgiram numa realidade tecnocultural. A pessoa que aciona os mecanismos do Whisper, por exemplo, consegue decodificar as possibilidades de interação da plataforma devido à presença de gramáticas visuais que lhe são familiares. Essas gramáticas, por sua vez, remetem a elementos anteriores, que se reiteram e ressurgem em diversos ambientes, como softwares, páginas da web e demais produtos culturais.

Portanto, ao adotarmos um perspectiva arqueológica sobre as plataformas de interface anônima, pouco importa quais delas foram sucesso comercial ou quais foram descontinuadas. Ainda que os serviços “desapareçam”, em termos mercadológicos, seus resquícios permanecem durando e se atualizando na tecnocultura. A História não é feita de linearidade, afinal, mas de

rupturas e temporalidades múltiplas. Assim sendo, cada vez que um olhar atento retornar a materiais desse tipo, novas inferências poderão surgir. Quiçá esta tese tenha contribuído modestamente ao reunir materialidades com potencial para serem pensadas, do ponto de vista arqueológico, em próximas investigações.

Agora que percorremos os objetivos, tento responder à pergunta norteadora que fundamentou o problema da pesquisa: *como o anonimato se atualiza em plataformas digitais?* Recuperando algo dito ainda na introdução desta tese, posso afirmar que o anonimato é uma potencialidade que se manifesta de acordo com as circunstâncias. Existe uma noção do que é ser anônimo, mas essa noção ganha diferentes contornos.

Entre o anonimato absoluto e a identidade completamente desnudada, há diversas gradações. As plataformas, com suas programações e suas dinâmicas próprias, contribuem para que os sujeitos entreguem pistas nesse sentido – o marcador de geolocalização, o *nickname*, a idade. Ora, se os envolvidos se sentirem confortáveis, podem até mesmo revelar nome, profissão e foto do rosto, tal como os adictos em recuperação que misturam “vida normal” e “vida doente” em raras ocasiões (FROIS, 2010).

De todo modo, a interface sempre procura preservar a incognoscibilidade. O software está em constante estágio beta (MANOVICH, 2013). Layouts podem sofrer alterações e elementos imagéticos podem desaparecer hoje para ressurgir mais tarde. Dados dos sujeitos provavelmente serão capturados para fortalecer inteligências artificiais. Porém, no fim das contas, um simples recado apócrifo é suficiente para reavivar possibilidades do anonimato, tais como o chiste, o flerte, a ofensa, o protesto, a confissão e a opinião sem filtros.

Diante do exposto, posso afirmar que as imagens do anonimato funcionam como recortes da sociedade. Elas sintetizam, em certo grau, os comportamentos de uma época. Quaisquer que sejam as transformações tecnológicas, as adaptações de linguagem e os modos de interação, elas eventualmente encontrarão uma maneira de emergir. Sem risco de soar contraditório a esta altura, o anonimato sempre aparece.

Talvez esse fenômeno aconteça para atender aos anseios humanos de pertencimento a um grupo, ainda que os integrantes do coletivo precisem se resguardar por conta de pressões sociais diversas. Talvez seja uma tentativa de controlar o quanto da própria vida a pessoa consegue expor às outras. Os motivos que continuam costurando o anonimato ao tecido social podem ser o mote para uma próxima pesquisa.

Por enquanto, fica o registro desta tese. As imagens aqui expostas são como instantâneos que pude organizar a partir dos recursos e do conhecimento disponíveis. Despeço-me de você, que lê estas palavras, com a convicção de ter entregado a pesquisa que pude dentro do espaço-

tempo estabelecido para a conclusão do doutoramento, considerando as turbulências e toda a conjuntura ao meu redor.

Um olhar distanciado da investigação, em retrospecto, certamente apontará as limitações do método, as insuficiências da análise ou as correntes teóricas que poderiam ter sido exploradas. Entretanto, ciência é mesmo feita de incertezas. No processo e após ele, resta a dúvida de como a jornada teria sido caso o percurso escolhido fosse outro.

Pelo menos agora sei qual era o caminho possível com as escolhas que fiz. Obrigado pela companhia até aqui. Que venham os próximos desafios.

Referências

- ALBERTO, Thiago Pereira. “Heaven Is a Place On Earth”: o imaginário do post mortem e a representação da heterotopia em “San Junipero”, de “Black Mirror”. **Culturas Midiáticas**, João Pessoa, Ano 10, n. 18, jan./jun., 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/cm/article/view/35047/17900>. Acesso em: 12 jul. 2020.
- AUERBACH, David. **Anonymity as culture: treatise**. Triple Canopy, Nova Iorque, n. 15, 2012. Disponível em: https://www.canopycanopycanopy.com/issues/15/contents/anonymity_as_culture__treatise. Acesso em: 06 ago. 2019.
- BAUMAN, Zygmunt. **Amor Líquido: Sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.
- BAYM, Nancy. **Personal Connections in the Digital Age**. Malden: Polity Press, 2010.
- BEIGUELMAN, Giselle. A era do capitalismo fofinho e seus dissidentes. **Select**, São Paulo, n. 4, p. 30-33, 2012. Disponível em: <https://www.select.art.br/a-era-do-capitalismo-fofinho-e-seus-dissidentes/>. Acesso em: 04 set. 2019.
- BERGSON, Henri. **O Pensamento e o Movente**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- BEY, Hakim. **TAZ: Zona Autônoma Temporária**. São Paulo: Veneta, 2018.
- BITTELBRUN, Gabrielle Vivian. Revista Azmina: Imagens e Possibilidades Heterotópicas Feministas na Plataforma Online. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO SOBRE ECOLOGIA DOS MEIOS, 1., 2019, [S. l.]. **Memórias**. [S. l.]: Genem/Unesp, 2019. Disponível em: https://docs.wixstatic.com/ugd/0b2e1c_cd5e8c9e97364fe497afe69805ca4e7b.pdf. Acesso em: 12 jul. 2020.
- BONIN, Jiani Adriana. Nos bastidores da pesquisa: a instância metodológica experienciada nos fazeres e nas processualidades de construção de um projeto. In: MALDONADO, Alberto Efendy et al. **Metodologias de Pesquisa em Comunicação: Olhares, trilhas e processos**. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 21-39.
- BOYD, danah m.; ELLISON, Nicole B. Social Network Sites: Definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, Oxford, v. 13, n. 1, p. 210-230, 2007. Disponível em: <https://academic.oup.com/jcmc/article/13/1/210/4583062>. Acesso em: 23 jun. 2020.
- BRASIL. [Constituição (1988)]. **Constituição da República Federativa do Brasil de 1988**. Brasília, DF: Presidência da República, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso em: 28 ago. 2020.
- BRASIL. **Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2019**. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). Brasília, DF: Presidência da República, 2009. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/L13709.htm. Acesso em: 15 set. 2019.

BRATTON, Benjamin H. On Apps and Elementary Forms of Interfacial Life: Object, Image, Superimposition. In: MILLER, Paul D.; MATVIYENKO, Svitlana (Orgs.). **The Imaginary App**. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2014. p. 03-16.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CASSIRER, Ernst. **El problema del conocimiento en la filosofía y en la ciencia modernas**. México: Fondo de Cultura Económica, 1993.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1, Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 1994. 352 p.

CHUN, Wendy Hui Kyong. The enduring ephemeral, or the future is a memory. **Critical inquiry**, v. 35, n. 1, p. 148-171, 2008. Disponível em: http://aestech.wikischolars.columbia.edu/file/view/Hui%20Kyong%20Chun--the_enduring_ephemeral_or.pdf/442522752/Hui%20Kyong%20Chun--the_enduring_ephemeral_or.pdf. Acesso em: 08 maio 2017.

CORMIER, Robbie. Remote Control: Wolfram|Alpha and Machinic Protocol. In: MILLER, Paul D.; MATVIYENKO, Svitlana (Orgs.). **The Imaginary App**. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2014. p. 51-64.

CRARY, Jonathan. **24/7: Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

D'ANDRÉA, Carlos Frederico de Brito. Cartografando controvérsias *com* as plataformas digitais: apontamentos teórico-metodológicos. **Galáxia**. São Paulo, n. 38, p. 28-39, maio/ago. 2018. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/download/34208/25695>. Acesso em: 12 maio 2021.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. São Paulo: Editora 34, 1999.

EDFELDT, Chararina; COUTO, Anabela Galhardo. Ficção de "slash" na internet como espaço heterotópico e de resistência "queer". **Cadernos de Literatura Comparada**. Porto, ano 19, n. 39, p. 183-199, dez. 2018 Disponível em: <https://www.ilc-cadernos.com/index.php/cadernos/article/view/514/559>. Acesso em: 12 jul. 2020.

FELINTO, Erick; COSTA, Ramon Bezerra. Agenciamentos e anonimato: sobre a experiência do Anonymous. **Revista Geminis**. São Carlos: v. 2, n. 2, p. 19-34, 2013.

FERNÁNDEZ PORTA, Eloy. **En la Confidencia: Tratado de la verdad musitada**. Barcelona: Anagrama, 2018.

FISCHER, Gustavo Daudt. I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados. In: FERNÁNDEZ, Adrián José Padilla; MALDONADO, Alberto Efendy; VELA, Norah S. Gamboa. (Orgs.). **Procesos Comunicacionales, Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos**. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015. p. 183-202.

FISCHER, Gustavo Daudt. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisuais. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt (Org.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013, v.1. p.41-54.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, Vilém. **O Universo das Imagens Técnicas**: Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **O Corpo Utópico, As Heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

FOUCAULT, Michel. Outros Espaços. In: FOUCAULT, Michel; MOTTA, Manoel Barros da (Org.). **Estética**: literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001. (Coleção Ditos & Escritos, 3), p. 411-422.

FROIS, Catarina. Reflexões em torno do conceito de anonimato. **Análise Social**, Lisboa, vol. 45, n. 194, p. 165-177, 2010. Disponível em: <http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/1268307479L7xLI7qq8Rt12YF2.pdf>. Acesso em: 23 fev. 2020.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

GOFFMAN, Erving. **The Presentation of Self in Everyday Life**. Nova Iorque: Doubleday Anchor Books, 1959.

GRESPLAN, Carla Lisboa. **Heterotopias on-line**: sociabilidades e performatividades juvenis LGBT no Facebook. 2019. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade La Salle, Canoas, 2019. Disponível em: <http://repositorio.unilasalle.edu.br/bitstream/11690/1146/1/clgresplan.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2020.

HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. Introduction: An archaeology of media archaeology. In: HUHTAMO, Erkki; PARIKKA, Jussi. (Orgs.). **Media Archaeology**: Approaches, applications and implications. Berkeley; Los Angeles; Londres: University of California Press, 2011. p. 01-21.

KILPP, Suzana. **A Traição das Imagens**: Espelhos, câmeras e imagens espetaculares em *reality shows*. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

KLUITENBERG, Eric. The App as an Extension of Man's Desires. In: MILLER, Paul D.; MATVIYENKO, Svitlana (Orgs.). **The Imaginary App**. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2014. p. 99-110.

KUHN, Thomas. **A estrutura das revoluções científicas**. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 1998.

MACHADO, Antonio. Cantares. In: Escritas.org. [S. l.], c1912. Disponível em: <https://www.escritas.org/pt/t/10543/cantares>. Acesso em: 07 jun. 2021.

MALDONADO, Alberto Efendy. A perspectiva transmetodológica na conjuntura de mudança civilizadora em inícios do século XXI. In: MALDONADO, Alberto Efendy; BONIN, Jiani Adriana; ROSÁRIO, Nísia Martins do (Org.). **Perspectivas metodológicas em comunicação**: desafios na prática investigativa. João Pessoa: UFPB, 2008. p. 27-54.

MANOVICH, Lev. The Language of Media Software. In: MILLER, Paul D.; MATVIYENKO, Svitlana (Orgs.). **The Imaginary App**. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2014. p. 189-204.

MANOVICH, Lev. **Software Takes Command**. Nova Iorque: Bloomsbury, 2013.

MATTELART, Armand; MATTELART, Michéle. **Pensar as mídias**. São Paulo: Loyola, 2004.

MATVIYENKO, Svitlana. Introduction. In: MILLER, Paul D.; MATVIYENKO, Svitlana (Orgs.). **The Imaginary App**. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2014. p. xvii-xxxvi.

MELLAMPHY, Dan; MELLAMPHY, Nandita Biswas. From the Digital to the Tentacular, or From iPods to Cephalopods: Apps, Traps, and Entrées-without-Exit. In: MILLER, Paul D.; MATVIYENKO, Svitlana (Orgs.). **The Imaginary App**. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2014. p. 231-249.

MILLER, Paul D. Preface. In: MILLER, Paul D.; MATVIYENKO, Svitlana (Orgs.). **The Imaginary App**. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2014. p. ix-xiii.

MOLDER, Maria Filomena. Método é desvio – uma experiência de limiar. In: OTTE, Georg; SEDYMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Orgs.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010. p. 27-75.

MONTAÑO, Sonia. A construção do usuário na cultura audiovisual do YouTube. In: ENCONTRO ANUAL DA ASSOCIAÇÃO NACIONAL DOS PROGRAMAS DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO – COMPÓS, 25, 2016, Goiânia. **Anais eletrônicos**. Goiânia: Universidade Federal de Goiás, 2016. Disponível em: http://www.compos.org.br/biblioteca/artigoautomatoria_3343.pdf. Acesso em: 08 maio 2017.

MONTAÑO, Sonia. **Plataformas de Vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual na web na contemporaneidade**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

MORIN, Edgar. **O Método 3: O conhecimento do conhecimento**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

OLIVER, Vaughn *et al.* Heterotopia. In: MUSIXMATCH. Bolonha, c2017. Disponível em: <https://www.musixmatch.com/pt-br/letras/Oliver-feat-Yelle/Heterotopia>. Acesso em: 22 out. 2020.

PEREIRA, Felipe José de Xavier. **A produção de sentido nas redes sociais efêmeras e anônimas: o 4chan e a sua lógica de funcionamento**. 2014. 121 f. Dissertação (Mestrado em Estética, Redes e Tecnocultura). Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2014.

POLD, Søren Bro; ANDERSEN, Christian Ulrik. Controlled Consumption Culture: When Digital Culture Becomes Software Business. In: MILLER, Paul D.; MATVIYENKO, Svitlana (Orgs.). **The Imaginary App**. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2014. p. 17-33.

RECUERO, Raquel. Mídia social, plataforma digital, site de rede social ou rede social? Não é tudo a mesma coisa? *In*: MEDIUM. [S. l.], 9 jul. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@raquelrecuero/m%C3%ADdia-social-plataforma-digital-site-de-rede-social-ou-rede-social-n%C3%A3o-%C3%A9-tudo-a-mesma-coisa-d7b54591a9ec>. Acesso em: 23 jun. 2020.

SANTAELLA, Lucia; RIBEIRO, Daniel Melo. A arqueologia benjaminiana para iluminar o presente midiático. *In*: MUSSE, Christina Ferraz; VARGAS, Herom; NICOLAU, Marcos (Orgs.). **Comunicação, mídias e temporalidades**. Salvador: Edufba, 2017. p. 59-78.

SIBILIA, Paula. **O Show do Eu: A intimidade como espetáculo**. 2. ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Redes cibernéticas e tecnologias do anonimato. **Comunicação & Sociedade**, São Paulo, n. 51, p. 113-134, jan./jun. 2009. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/CSO/article/view/856/907>. Acesso em: 03 jun. 2016.

SRNICEK, Nick. Auxiliary Organs: An Ethics of the Extended Mind. *In*: MILLER, Paul D.; MATVIYENKO, Svitlana (Orgs.). **The Imaginary App**. Cambridge, Massachusetts; Londres: The MIT Press, 2014. p. 71-82.

TURKLE, Sherry. **Alone Together: Why we expect more from technology and less from each other**. Nova Iorque: Basic Books, 2010.

TURKLE, Sherry. **Connected, but alone?**. Palestra proferida no TED 2012, Long Beach, fev. 2012. Disponível em: https://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together. Acesso em: 10 jun. 2016.

UNDERSTANDING Anonymity. *In*: ALCOHOLICS Anonymous. Nova Iorque, 2011. Disponível em: https://www.aa.org/pages/en_US/understanding-anonymity. Acesso em: 22 jun. 2020.

VELHO, Gilberto; MACHADO DA SILVA, Luiz Antônio. Organização social do meio urbano. **Anuário Antropológico**. Brasília: v. 1, n. 1, p. 71-82, 1977. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/anuarioantropologico/article/view/5969/7915>. Acesso em: 22 jun. 2020.

VIEIRA, Manuela do Corral. Vigilância e anonimato em aplicativos mobile: um estudo sobre a privacidade em relações homoafetivas no digital. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 12, n. 2, p. 308-321, nov. 2016. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3718/3137>. Acesso em: 12 jul. 2020.