

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO  
CURSO DE JORNALISMO**

JACQUELINE KNEIPP DAL BOSCO

**O USO DE MÍDIAS TÁTICAS E *HACKTIVISMO* PELO  
MOVIMENTO CONTEMPORÂNEO *ALT-RIGHT***

Porto Alegre

2018

**JACQUELINE KNEIPP DAL BOSCO**

**O USO DE MÍDIAS TÁTICAS E *HACKTIVISMO* PELO  
MOVIMENTO CONTEMPORÂNEO *ALT-RIGHT***

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para obtenção do diploma de Bacharel em Jornalismo.

**Orientador:** Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

**Co-orientador:** Ms. André Corrêa da Silva de Araujo

Porto Alegre

2018

### CIP - Catalogação na Publicação

Kneipp Dal Bosco, Jacqueline  
O uso de mídias táticas e hackvitivismo pelo  
movimento contemporâneo alt-right / Jacqueline Kneipp  
Dal Bosco. -- 2018.  
65 f.  
Orientador: Alexandre Rocha da Silva.

Coorientador: André Corrêa da Silva de Araujo.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade  
de Biblioteconomia e Comunicação, Curso de Jornalismo,  
Porto Alegre, BR-RS, 2018.

1. semiótica. 2. mídia tática. 3. hacktivism. 4.  
alt-right. I. Rocha da Silva, Alexandre, orient. II.  
Corrêa da Silva de Araujo, André, coorient. III.  
Titulo.

JACQUELINE KNEIPP DAL BOSCO

**O USO DE MÍDIAS TÁTICAS E *HACKTIVISMO* PELO  
MOVIMENTO CONTEMPORÂNEO *ALT-RIGHT***

Trabalho de conclusão de curso de graduação  
apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e  
Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande  
do Sul como requisito parcial para obtenção do diploma  
de Bacharel em Jornalismo.

**Orientador:** Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva

**Co-orientador:** Ms. André Corrêa da Silva de Araujo

Aprovado em: \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof. Dr. Alexandre Rocha da Silva – UFRGS  
Orientador

---

Ms. André Corrêa da Silva de Araujo – UFRGS  
Co-orientador

---

Ms. Mario Alberto Pires de Arruda – UFRGS  
Examinador

---

Ms. Mariana Amaro Cruz – UFRGS  
Examinador

## AGRADECIMENTOS

Pensar em quem agradecer é tarefa difícil, ao longo desses anos passei por muitos atravessamentos, cruzamentos, encontros com vidas e momentos que foram marcantes e transformadores. Assim, agradeço em primeiro lugar a UFRGS pelas oportunidades e conhecimentos que me proporcionou, dentro e fora da sala de aula. Dedico o trabalho aos que estão comigo desde sempre: meus pais, Andrea e Anderson, que me proporcionaram tudo na vida e me fazer querer ser sempre melhor na busca de agradecê-los; meu irmão, Lucas, pelo amor e amizade que, sinto, continuarão a crescer ao longo de nossas vidas enquanto sigo me orgulhando diariamente de quem é e do homem que está se tornando; às minhas amigas Andréa, Betina, Bruna, Fernanda Espinosa, Fernanda Telles, Juliana, Kimberly e Rafaela por todo amor, apoio, carinho, confiança e tudo que há de mais lindo no mundo. O que não cabe em mim está em cada uma de vocês.

Preciso agradecer muito os que estão comigo desde o início dessa jornada: minha amiga Andréa, citada novamente porque esteve comigo na Fabico desde o início e as grandes amizades que fiz na faculdade passam, de alguma forma, pelas mãos dela e estão simbolizadas aqui em seu nome; ao grande amor e xodó da família, a canina Susan, que conheci no início da graduação e me acompanha desde então, sempre me acalmando e proporcionando grandes alegrias; à Aline e Greice, professoras de pilates que são também grandes ensinadoras e terapeutas, tratando o corpo, a mente e o coração; ao professor Alexandre, que vi pela primeira vez em uma assembleia no auditório da Fabico e venho perseguindo desde então. Obrigada por ter aceito orientar meu trabalho e por me apresentar ao GPESC, grupo tão essencial nos meus últimos semestres aqui, onde me sinto feliz e acolhida por todos, seja nas reuniões ou nos bares.

Dentro do GPESC/ZPESC/GPESQueens/GPESQueer e todas as suas outras possíveis variações, agradeço principalmente ao meu outro orientador, André, por ter feito mais do que cabia na função burocrática de orientação e mais do que tenho capacidade de agradecer. Foi um professor na sala de aula e na vida, foi um amigo, foi psicólogo. Me deu apoio e confiança nos meus momentos de maior vulnerabilidade e dúvida. Não estaria escrevendo esses agradecimentos não fosse por ele, e todas as minhas palavras parecem muito pouco para tudo que devo.

Ainda, ao longo de minha formação acadêmica tive a honra de ter sido aluna dos que agora são colegas no GPESC: Caio, Cássio, Guilherme, Luis, Luiza e Marcio. Mesmo os que não foram formalmente professores me ensinaram muito, então agradeço também os que estão

ou que passaram pelo grupo nesse tempo: Alessandra, Bruno Leites, Bruno Manganelli, Camila, Demétrio, Felipe, Gabriel, Jamer, João, Lennon, Marcelo, Mario, Renata, Sinara e Suelem. São todos amigos. Nos momentos finais, que foram bastante difíceis, agradeço novamente ao Guilherme, Lennon, Luis e Luiza pela preocupação, carinho e disposição em ajudar. Guardarei para sempre em meu coração o que fizeram por mim e me coloco à disposição sempre, seja para o que for. Por fim, destaco a minha colega de iniciação científica e monografia, Giovana, por representar um ponto de luz em um ano difícil e se firmar como uma amiga que espero levar para além dos meios acadêmicos.

## RESUMO

Neste trabalho investigamos a mídia tática e sua apropriação pelo movimento online de extrema-direita chamado alt-right. O estudo das origens e práticas da mídia tática e do hacktivismo, o deslocamento da mídia tática para o ambiente virtual, foram necessários para que pudéssemos traçar uma linha comparativa com o discurso e ações da alt-right. Começamos com uma discussão teórica sobre as mídias táticas, seu surgimento e definição, além de introduzir os grupos e teorias que informam seus praticantes e os efeitos que buscam produzir com a mídia tática. Depois destacamos a relação entre as contraculturas e a cibercultura para tratar do hacktivismo, e, mais especificamente, do grupo hacktivista Anonymous, cuja origem e formas de atuar se refletem na alt-right. Por fim, tratamos mais detidamente do uso tático das mídias, a partir do hacktivismo, pela alt-right, tratando de seu surgimento e das táticas utilizadas por esses ativistas sob a perspectiva de uma continuidade, mas também de uma ruptura com os coletivos de mídias táticas.

**PALAVRAS-CHAVE:** Semiótica; *Alt-right*; Mídia tática; *Hacktivismo*.

## ABSTRACT

In this work, we investigate tactical media and its appropriation by the extreme right-wing online movement called alt-right. The study of the origins and practices of tactical media and hacktivism, tactical media's displacement to the virtual environment, were necessary so that we could draw a comparative line with the speech and actions of alt-right. We begin with a theoretical discussion about tactical media, their emergence and definition, and introduce the groups and theories that inform their practitioners and the effects they seek to produce with tactical media. Then we highlight the relationship between countercultures and cyberculture to deal with hacktivism, and more specifically, the hacktivist group Anonymous, whose origins and ways of acting are reflected in the alt-right. Finally, we deal more closely with the tactical use of media, through hacktivism, of the alt-right, dealing with their emergence and the tactics used by these activists from the perspective of a continuity, but also a rupture with tactical media collectives.

**KEYWORDS:** Semiotics; Alt-right; Tactical media; Hacktivism.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2 MÍDIA TÁTICA .....</b>	<b>11</b>
<b>2.1 O que é mídia tática .....</b>	<b>11</b>
<b>2.2 De onde surge a mídia tática?.....</b>	<b>17</b>
<b>2.3 O que faz a mídia tática? .....</b>	<b>22</b>
<b>3 A MÍDIA TÁTICA NA INTERNET .....</b>	<b>27</b>
<b>3.1 Cibercultura .....</b>	<b>28</b>
<b>3.2 <i>Hactivismo</i>.....</b>	<b>32</b>
<b>3.3 Anonymous .....</b>	<b>34</b>
<b>4 A EXTREMA-DIREITA NAS REDES .....</b>	<b>41</b>
<b>4.1 O que é a <i>alt-right</i>?.....</b>	<b>42</b>
<b>4.2 Do <i>gamergate</i> ao trump .....</b>	<b>46</b>
<b>4.3 O que faz a <i>alt-right</i>?.....</b>	<b>50</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>56</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>58</b>

## 1 INTRODUÇÃO

A presente monografia trata dos modos pelos quais o conceito de mídia tática, elaborado ao longo da segunda metade do século XX, a partir das reflexões e práticas de grupos minoritários e anticapitalistas, sob um uso político e desviante das tecnologias midiáticas recentemente apropriado por movimentos de extrema-direita, baseados principalmente nos Estados Unidos sob a alcunha de *alt-right*. Observamos que há uma guinada nos modos como a política de direita vem atuando tanto na internet quanto nos conglomerados mais tradicionais de mídia em relação a sua própria história. Essa guinada – e é nossa hipótese – tem relação com um tipo de prática midiática que, em geral, se observavam em grupos vinculados à esquerda do espectro político, especialmente grupos engajados em subverter a ordem hierárquica do sistema capitalista a partir de uma intervenção sobre um de seus mais reconhecidos pilares: a mídia tradicional. Tais intervenções receberam, historicamente, o nome de “mídias táticas”, “guerrilha semiológica” ou até mesmo “guerrilha da comunicação”, estabelecendo um contínuo com as práticas revolucionárias de movimentos de esquerda a uma atuação localizada no campo da mídia e da comunicação. Nosso problema de pesquisa se constitui sob essa questão: de que forma os preceitos da “mídia tática” foram apropriados pelos movimentos de direita contemporâneos, mais especificamente pelo *alt-right*? Quais são as continuidades e rupturas que podem ser observadas se analisarmos suas práticas midiáticas sob esse conceito?

Nosso problema de pesquisa se estabelece a partir da constatação de que, como afirmam Lovink e Tutters (2018), foi o grupo de extrema-direita chamado *alt-right*, formado na internet, que se destacou nos últimos anos por sua capacidade em canalizar o uso tático da mídia como forma de protesto e de propagação de sua ideologia. Suas práticas se tornaram notórias especialmente durante a corrida presidencial estadunidense, que culminou com a eleição de Donald Trump, candidato que estavam apoiando, em 2016. Nos anos seguintes, a *alt-right* atuou também em eleições na Europa, onde, na França e na Holanda, os candidatos Marine Le Pen e Geert Wilders não venceram, mas tiveram votações expressivas em que a presença das mídias alternativas foi fundamental.

Nos chama atenção o fato de ter sido uma ideologia de extrema-direita, a que mais recentemente apresentou uma compreensão da mídia tática, dado que, desde seu surgimento, é associada à coletivos e princípios anticapitalistas e minoritários. Decidimos, então, traçar uma linha comparativa entre os movimentos de forma a compreender melhor a utilização que a *alt-right* faz das práticas de mídia tática. Dessa forma, temos como objetivo geral desse trabalho discutir o conceito de mídia tática sob o viés de sua utilização pela *alt-right* na internet. Para

isso, traçamos objetivos específicos, quais sejam: delinear de forma precisa o que é o conceito de mídia tática de acordo com seus proponentes e como se comporta uma atuação subversiva das mídias do ponto de vista teórico, mas também ativista; observar a passagem desse conjunto de práticas e enunciados teóricos dado o surgimento da internet e as transformações que tais táticas apresentam em um novo ambiente midiático; e apresentar a *alt-right* historicamente e como que aparece o uso tático das mídias em sua atuação contemporânea.

Neste caminho, organizamos o trabalho em três partes. A primeira apresenta uma discussão teórica sobre as mídias táticas, sua origem, por que se faz necessária em determinada época, além de introduzir os grupos e teorias que informam seus praticantes e os efeitos que ela busca produzir com sua forma de ativismo. Na segunda parte estabelecemos uma relação entre a contracultura e a cibercultura, considerando que, de acordo com alguns autores com os quais trabalhamos como Negroponte (1995), Barlow (1996) Barman (1997) e Deibert (2011), o surgimento da internet está conectado a lógicas de quebra de monopólio, horizontalização e busca de democracia encontradas nas contraculturas dos anos 1960. Traçamos esses paralelos para que possamos tratar do *hacktivismo*, que entendemos ser o direcionamento que toma a mídia tática ao ser transferida para o ambiente virtual da internet. Tendo desenvolvido de forma mais geral como se comporta o *hacktivismo* e algumas de suas táticas pertinentes para o escopo do trabalho, tratamos mais especificamente sobre o grupo *hacktivista Anonymous*, particularmente relevante para nossa pesquisa pois surge no mesmo ambiente virtual que a *alt-right*, e cuja atuação traz características que são diretamente refletidas na *alt-right*. No último capítulo tratamos mais detidamente do nosso objeto de pesquisa, que é o uso tático das mídias, a partir do *hacktivismo*, pela *alt-right*, dando o contexto de seu surgimento, discutindo as práticas pelas quais adquiriu notoriedade e penetração social e também as táticas utilizadas pelos ativistas da *alt-right* sob a perspectiva de uma continuidade, mas também de uma ruptura com os coletivos de mídias táticas.

O primeiro capítulo, assim, define o que é a mídia tática, conceito formado “pós-1989” (LOVINK, 2002, p. 267) a partir de discussões realizadas no evento *Next Five Minutes* (N5M), um festival sobre arte, política, ativismo e mídia, e que trata da teorização e utilização crítica de práticas midiáticas. Isto é, não pretende assumir o controle de conglomerados midiáticos ou estruturas políticas, mas produzir iniciativas que questionem, absorvam, distorçam e transformem o que Lievrouw (2011) classifica como formas dominantes de se fazer sociedade, cultura e política. Uma vez definida, buscamos os movimentos e teorias contestatórias que formaram as bases para a mídia tática, começando com as vanguardas europeias, e especificamente o movimento dadaísta e o situacionismo, que a autora (2011) considera

especialmente relevantes por demonstrarem objetivos explicitamente políticos, criticarem regimes econômicos e políticos dominantes e por apropriarem e adaptarem as tecnologias e conteúdos midiáticos da cultura popular para confrontá-los e criticá-los. O situacionismo dá um nome para essa ideia: *détournement*.

Em seguida tratamos de dois autores, Umberto Eco e Michel de Certeau, que também são relevantes, o primeiro por destacar a necessidade de combater e romper, segundo Araujo (2015), com ciclos de dominação exercidos por formas hegemônicas de produção e circulação de discursos midiáticos através da apropriação e reelaboração de suas mensagens. De Certeau (1994), por sua vez, também apresenta preocupações similares à necessidade de emancipação da sociedade em relação a modos de vida repressores e alienantes. Ele determina a tática como saída produzida no cotidiano que, de acordo com Richardson (2002), toma imagens e textos da cultura de massa, os desviando e os colocando de maneiras inesperadas, os utilizando de formas que não foram pretendidas originalmente.

A terceira parte do capítulo inicia um caminho metodológico para empreender as análises comparativas entre as características dos movimentos que também serão feitas nas terceiras partes dos capítulos sobre a mídia tática na internet e a mídia tática praticada pela *alt-right*. No caso deste capítulo, dentre as possibilidades de aplicação das teorias de mídia tática, selecionamos ações que correspondem ao que é feito pela *alt-right*. Escolhemos o *culture jamming*, entendido por Mark Dery (1993), como a mistura de arte, mídia, paródia e uma postura de não-pertencimento, que, assim como no *détournement* situacionista, utiliza formas de desfamiliarização semiótica, apropriando e reaproveitando elementos da cultura popular para criar novos sentidos irônicos e subversivos. O fato de repetição do *culture jamming* nos leva a falar de memes, compreendidos por Kalle Lasn (1999) como formas potentes de catalisar mudanças no pensamento coletivo.

Falamos sobre o “*media hoax*” (farsa midiática) como outra forma de desvio que engana a imprensa e a faz cobrir essas fraudes para expor o sensacionalismo da mídia tradicional e fazer as pessoas questionarem sua relação com a verdade, noções que, mais tarde, são aplicadas às *trollagens* feitas pelo *Anonymous*, que são desenvolvidas mais extensivamente no segundo capítulo. Por último, tratamos da dimensão das mídias alternativas que adota práticas da imprensa para criticar sua pretensão de objetividade e busca fornecer espaços para análises e grupos negligenciadas ou marginalizadas pelos meios tradicionais.

O segundo capítulo inicia tratando da busca contracultural por um espaço que seria horizontal e democrático, que faria desaparecer preconceitos baseados em classe, etnia, gênero ou sexualidade presentes na sociedade. Abordamos também a forma como a internet foi

projetada por grupos “*hackers*”, nessa época compreendido como pessoas que manipulavam tecnologias para compreendê-las melhor, e no processo, praticavam atos lúdicos e subversivos. Consideramos que, por internet ter sido pensada para ser um espaço de mudança social, a mídia tática encontrou ali uma ferramenta poderosa e acolhedora para suas experimentações e ações midiáticas. Uma vez inserida nesse ambiente, a mídia tática une suas práticas ativistas com as de *hackers*, tomando a forma do que chamamos de *hacktivismo*, entendido como um movimento contestatório próprio da internet. Ao tratar sobre o hacktivismo, destacamos algumas das práticas *hackers* que adotaram. Trazemos os ataques DDoS (*Distributed Denial of Service*, ou ataque distribuído de negação de serviço) em que vários computadores conectados à internet são utilizados para lotar o servidor de um site, tornando-o inacessível, o “*doxing*”, prática de buscar ou hackear alguém na busca de informações ou documentos privados que são divulgados publicamente e o “bombardeamento do Google” em que utilizam a ferramenta de pesquisa para associar termos como, utilizando um exemplo recente, “Donald Trump + idiota”.

Na terceira parte, tratamos do grupo *Anonymous*, que surge em um fórum de internet chamado 4chan que, anos depois, veria surgir também a *alt-right*. O coletivo *hacktivista* é interessante por não ter surgido com um propósito político explícito, apareceram para “trollar”, o que é definido por Coleman (2014) como o ato de incomodar os outros para gerar confusões e o divertimento do provocador. Entretanto, com o tempo, o *Anonymous* passou a direcionar essa trollagem e as práticas *hacker hackers* para causas como ocasionar disrupção na vida e carreira de um radialista que era abertamente um supremacista branco, e como a defesa da liberdade de expressão e direitos humanos, quando se colocam contra a Igreja da Cientologia, conhecida por censurar e perseguir detratores.

No último capítulo, passamos a tratar diretamente do nosso objeto de pesquisa que é a absorção de práticas de mídia tática, a partir do *hacktivismo* pelo grupo de extrema-direita *alt-right*. As autoras Lewis e Marwick (2017) acreditam que o afastamento gradual do *Anonymous* no 4chan fez com que surgisse um vácuo ideológico ali preenchido pela *alt-right*, que, então, seguiu com práticas similares ao *Anonymous*, mas ideologicamente opostas. É uma ruptura com o uso da mídia tática, ainda que seus teóricos e praticantes, como demonstrado por Lovink e Garcia (1997, p. 9), entendam que as transformações no campo simbólico promovem mudanças no modo de pensar e as mudanças iniciadas por esse deslocamento se materializam também “na constituição de movimentos reacionários”.

A *alt-right* se diferencia de outros grupos de extrema-direita que também atuam na internet porque fazem uso da apropriação de elementos culturais que são retrabalhados de formas irônicas, práticas associadas com a mídia tática, e, diferente destes outros grupos, a alt-

right teve repercussões muito maiores. Hawley (2017) aponta que o humor é quase inexistente nesses movimentos anteriores. Analisamos dois momentos importantes para o movimento, o “*Gamergate*”, que atraiu extremistas para o 4chan na medida em que começaram a se posicionar contra o politicamente correto e questões que entendiam estar associados à esquerda, e consolidou as trollagens com viés de extrema-direita que seriam usadas no outro momento relevante: a campanha de Donald Trump. Assim como fizemos nas últimas partes de cada capítulo, examinamos seus métodos de atuação em uma linha comparativa com ações de mídia tática e *hacktivism*, de forma a apontar continuidades e rupturas.

## 2 MÍDIA TÁTICA

Existe uma categoria de grupos e agentes incomodados com o “modo como estão dispostos os agenciamentos midiáticos” (ARAÚJO, 2015, p. 13), que identificam esses agenciamentos como sendo sintoma e, ao mesmo tempo, produtores de modos de vida excludentes e alienantes. Por isso se colocam em uma posição combativa em relação a essa constituição midiática por dentro dos próprios processos comunicacionais. Esse combate se dá a partir da criação de novas formas de agir pela mídia, da apropriação e reelaboração de discursos vigentes e de uma forma mais direta de sabotagem a esses discursos. Esta utilização tática das mídias se posiciona em um contínuo de práticas artísticas e políticas como “*détournement*, vandalismo criativo, plágio, teatro invisível ou falsificação” (CAE, 1996, p. 52), que tem como objetivo perturbar o sistema vigente a partir de uma dimensão simbólica e comunicacional, criando condições para que as pessoas se abram para novas formas de interação consigo, com os outros ou com o ambiente “engajando-se no ato transgressivo de rejeitar uma ordem racional totalizadora e fechada” (CAE, 1996, p. 52), reconcebendo seu cotidiano. São ações pensadas para atrair e engajar o maior número de pessoas, “sempre conscientes da diversão que se pode ter na demolição alegre de ideologias opressivas” (DERY, 1996, p. 58). Neste capítulo, iremos analisar o conceito de Mídia Tática para compreender melhor por que ele foi criado e se fez necessário em determinado momento histórico para agregar um conjunto de práticas sob um mesmo referencial. Dessa forma, após exposto um delineamento do que se quer dizer quando se fala em Mídia Tática, tentaremos mapear suas origens nas vanguardas europeias, posicionando sua elaboração no arcabouço teórico de Umberto Eco e Michel de Certeau. Na terceira parte do capítulo, iremos detalhar algumas de suas práticas concretas na utilização de aparatos midiáticos como forma de análise do conceito. Tal percurso visa nos dar fundamentos para analisar, mais adiante, os modos pelos quais as Mídias Táticas vão se transformando ao longo do tempo, ainda que mantendo certo “núcleo duro” de atuação semiótica, para observar qual a relevância do conceito no ambiente contemporâneo.

### 2.1 O que é mídia tática

Nessa primeira seção do capítulo, iremos abordar os contornos do conceito de Mídia Tática a partir de distintos grupos e teóricos que se debruçaram sobre uma atuação tática e de

guerrilha das mídias, tanto do ponto de vista teórico quanto de um ativismo direto. Segundo o grupo de atuação política nas mídias *Critical Art Ensemble* (2001), o processo que deu origem à mídia tática que conhecemos hoje começou no evento *Next Five Minutes* (N5M), um festival sobre arte, política, ativismo e mídia, realizado em Amsterdã em 1993. Um dos teóricos de mídia tática, Geert Lovink (2002, p. 267), reconhece que a mídia tática é um conceito recente, especificamente uma “formação pós-1989”, um conjunto de pequenas práticas ou micropolíticas digitais. Ele destaca que a primeira edição do N5M foi dominada por dois grupos distintos de ativistas: participantes da Europa Ocidental e da América do Norte e seus equivalentes dos antigos países comunista da Europa Central e Oriental. Por isso o destaque do ano 1989, que marca a queda do Muro de Berlim e o fim do regime comunista na União Soviética. Coincidindo com uma época que viu um barateamento de tecnologias de produção de mídia, com as *camcorders* (dispositivo eletrônico portátil que grava áudio e vídeo, sem o auxílio de algum aparelho externo) se tornando populares. Cada grupo partia de uma concepção diferente de ativismo em relação ao uso de tecnologias na sua dimensão política e midiática: para o primeiro, a mídia tática era “predominantemente a mídia das campanhas, e não dos movimentos sociais de base ampla, e está enraizada em iniciativas locais com sua própria agenda e vocabulário” (LOVINK, 2002, p. 268), enquanto os ativistas de mídia da Europa Central e Oriental, ou a mídia *samizdat*<sup>1</sup>, haviam sido parte de uma grande revolta histórica. O tópico dessa discussão inicial foi “Televisão Tática”, mas as edições seguintes do evento (1996 e 1999) já trataram de “Mídia Tática”. Os organizadores do evento a definem dessa forma:

O termo “mídia tática” se refere a uma utilização crítica e teorização das práticas de mídia que recorrem a todas as formas de mídias, antigas e novas, ambas lúcidas e sofisticadas, para a realização de diversos objetivos não comerciais, impulsionando todos os tipos de questões políticas potencialmente subversivas. (N5M, 1996)

Vemos nessa definição um objetivo claro do que é a mídia tática. Não se trata de abandonar o ambiente midiático ou “tomar para si” os grandes conglomerados de mídia para produzir discursos conflitantes. Na verdade, se trata de uma utilização “crítica” e sua subsequente teorização enquanto prática marginal. As mídias táticas “são mídias de crise, crítica e oposição” (LIMA, 2014, p. 56), apoiadas em uma noção de flexibilidade, de diferentes coligações trabalhando juntas, mas de maneiras que possibilitem movimentos “entre as diferentes entidades na vasta paisagem midiática” (LIMA, 2014, p. 56). A crise está no que o

<sup>1</sup> Atividades clandestinas de cópia e distribuição de publicações censuradas pelo governo soviético.

CAE (1996) identifica como nomadização de poderes. Antigamente os poderes estavam concentrados em monumentos (que CAE chama de *bunkers*), onde era possível enxergá-los e agir fisicamente sobre eles, ocupando um prédio, por exemplo, ou uma estação de rádio ou de televisão. O problema é que “comando e controle agora se movem como desejam” (CAE, 1996, p. 9), ou seja, o poder - e o capital está incluído aí - existem como abstrações descentralizadas sem uma articulação notável do ponto de vista das instituições tradicionais. De acordo com o CAE, se o poder se torna nômade, a resistência também deve se transformar, e o “nômade cultural vê todos os territórios como locais potenciais de resistência” (CAE, 1996, p. 50). Eis aí a justificativa central para o uso tático das mídias, um uso de guerrilha.

Da mesma forma, Geert Lovink e David Garcia (1997) sugerem que, inseridos nessa lógica nômade de fragmentação, e o que classificam como a subjetividade radical pós-moderna, o único caminho possível que o ativismo pode tomar são momentos de resistência menores, responsivos, também nômades, em oposição a alguma forma de revolução generalizada, concebida como um momento de ruptura generalizada. As mídias táticas, então, seguindo essa proposta de ações localizadas e com endereços bastante pontuais, empregam ou modificam “artefatos de comunicação, práticas e arranjos sociais de novas tecnologias de informação e comunicação para desafiar ou alterar formas dominantes, esperadas e aceitas de fazer sociedade, cultura e política” (LIEVROUW, 2011, p. 19).

Segundo o Grupo Autónomo A.F.R.I.K.A. (LUTHER BLISSETT, 2005), essas são iniciativas complementares, práticas cujo desenvolvimento e valorização são necessários porque os participantes se colocam em uma posição irreconciliável com as formas de produção capitalista, suas estruturas de poder e formas de socialização. Entretanto, segundo os autores, as formas tradicionais de ação política da esquerda já não se mostram capazes de apresentar projetos sólidos e de potencial transformador, um enunciado bastante radical, entretanto conectado com os movimentos de contestação próprios da segunda metade do século XX, especialmente após os protestos de maio de 68 e a queda dos regimes comunistas de estado. Além disso, grupos de mídia tática têm consciência de que a política não é baseada apenas em fatores racionais. Isso quer dizer que o coletivo identifica que a própria estrutura das mensagens midiáticas implica diretamente em sua recepção. Há uma dimensão abertamente afetiva, na visão do coletivo, acerca do modo como a política se articula. Portanto, devem-se considerar também as condições de recepção política e social, acompanhada outros objetivos que busquem esclarecer as ações da esquerda. Para o coletivo, a mídia tática

não se concentra em argumentos e fatos como a maioria dos folhetos, brochuras, slogans ou banners. À sua maneira, habita uma posição política militante; é ação direta no espaço da comunicação social. Mas diferente de outras posições militantes (pedra encontra vitrine); não tem como objetivo destruir os códigos e sinais de poder e controle, mas distorcer e desfigurar seus significados como um meio de neutralizar a tagarelice onipotente do poder.<sup>2</sup>

Podemos observar aqui que a ação direta, tal como havia sido discutida pelo CAE, diz respeito a uma mudança de foco: não mais “atacar os focos de poder”, mas manipular os discursos pelo qual o poder se expressa. Esse tipo de ação também não segue um modelo monolítico, mas se mantém um conceito maleável e localizado, o que permite que seja moldado e remodelado de acordo com cada situação ou tecnologia utilizada, ainda que possua alguns princípios estáveis (CAE, 2001). Tais princípios se articulam como uma forma de intervenção baseada em “copiar, recombinar e rerepresentar” (CAE, 2001, p. 6), desafiando regimes semióticos existentes ao replicá-los e reimplantá-los de maneiras que ofereçam novas formas de enxergar, compreender e interagir com um determinado sistema. Ou seja, problematizando e criando estranhamentos nas práticas e valores sociais que já estão naturalizados. É, como diz Rita Raley, uma teórica das mídias táticas, “uma categoria mutável que não se pretende fixa ou exclusiva. Se houvesse uma função ou lógica crítica que produzisse um senso de unidade categórica, seria perturbação” (RALEY, 2009, p. 6).

Um dos princípios fundamentais das mídias táticas é que elas não possuem uma cartilha ideológica estável. Podem ser empregadas por “anarquistas, comunistas, ecologistas, sindicalistas, agricultores, freiras, *queers*” (CULTURAL ACTIVISM, 2010) e todos mais que estiverem envolvidos na luta descentralizada contra a dominação neoliberal do cotidiano através de privatizações, propagandas incentivando consumerismo e políticas antiecológicas ou discriminatórias (CULTURAL ACTIVISM, 2010). O ponto em comum que essas ações táticas costumam ter, além da apropriação semiótica (DERY, 2017), é que fazem uso de sátira para articular sua dissidência, são criativas, coloridas, alegres e bem-humoradas. Essa questão é fundamental para a articulação do nosso trabalho pois, como veremos nos próximos capítulos, observamos uma guinada bastante radical das práticas de mídias táticas em sua dimensão ideológica. Pois, se observamos que não há uma cartilha ideológica específica atrelada a suas práticas, esse tipo de atuação midiática se torna passível também de apropriação por distintos movimentos, como, em nosso caso, a *alt-right*.

---

<sup>2</sup>Disponível em: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9809/msg00044.html>>. Acesso em: 16 de maio de 2018.

A ideia é que pequenas intervenções podem fazer uma diferença significativa no regime midiático vigente, mesmo que brevemente. A criação e circulação de fragmentos culturais que se opõem ou invertem o *status quo* é uma saída retórica e simbólica poderosa (LIEVROUW, 2011) e funciona bem com a rápida reviravolta de ideias, imagens e discursos característicos de um mundo dominado pelas mídias. Nesse contexto, “tanto o humor quanto o ultraje podem ser táticas de persuasão eficazes” (LIEVROUW, 2011, p. 86) e a mídia tática demonstra ser adequada na combinação dos dois elementos, empregando humor, ironia, diversão, brincadeira e absurdo como forma de expor problemas sociais, políticos e econômicos, atrair adeptos e fazê-los agir. Não pretende quebrar o sistema e tomar o poder. Ao abalar, atacar e deslegitimar a naturalidade das pretensões de dominação e a suposta ordem natural do poder, a intenção é ajudar a reabrir o espaço em que ideias divergentes sobre relações sociais são articuladas e intervêm em processos de discussão relevantes (A.F.R.I.K.A., 2004), subvertendo essa suposta normalidade em que se expressam lógicas de domínio e submissão, dando lugar a interpretações dissidentes da realidade (LUTHER BLISSETT, 2005).

Garcia e Lovink (1997, p. 2) apontam para outra dimensão da mídia tática, destacando que ela “não tem a pretensão de noticiar eventos e de manter-se imparcial frente aos fatos da atualidade, tal qual é propalado pelo jornalismo tradicional”. É uma prática que se assume, desde o princípio, como parte interessada no processo, ou seja, não se separa dos fatos, mas participa ativamente de sua construção. É o caso das mídias alternativas, que envolve cinema e música independentes, pequenas publicações, *fanzines*, rádios piratas e o jornalismo participativo. Nele, estão incluídos (LIEVROUW, 2011) projetos de jornalismo cidadão, iniciativas de base, mídias independentes, blogs de opinião e sites ativistas como o *Independent Media Center (Indymedia)*<sup>3</sup>. São iniciativas que salientam o experimentalismo, a diversidade de pontos de vista e valores, o amadorismo, a participação voluntária e a marginalidade desses projetos em oposição ao alcance das instituições midiáticas (LIMA, 2014).

O objetivo é a criação de espaços midiáticos diversos em que toda e qualquer voz pode ser ouvida, onde qualquer pessoa pode contribuir com reportagens ou opiniões com o mínimo possível de *gatekeeping* editorial, refletindo um compromisso com a possibilidade de fala e participação que visa beneficiar, principalmente, aqueles que “são tipicamente excluídos ou mal

---

<sup>3</sup> O primeiro centro Indymedia foi lançado em Seattle durante o tumultuado ambiente dos protestos da "Batalha de Seattle" contra as reuniões ministeriais da Organização Mundial do Comércio em novembro de 1999. O Indymedia é uma rede de notícias para ativistas e o público em geral, uma confederação descentralizada de coletivos de mídia, uma mídia de movimento social cobrindo o movimento de justiça global e uma rede de mídia alternativa, atendendo a diversos movimentos e interesses. Ver: <<https://indymedia.org/or/index.shtml>>. Acesso em: 31 de outubro de 2018.

representados pelos noticiários da televisão local: mulheres de baixa renda, as minorias e a juventude” (LIEVROUW, 2011, p. 125), grupos que tipicamente têm pouco acesso à mídia. Lievrouw (2011) considera a conectividade, a interatividade e a comunidade como essenciais para a prática desse jornalismo e a produção de notícias, e enfatiza que as distinções entre provedores de informações, repórteres, editores e leitores estão cada vez menores, possibilidade ofertada pelas tecnologias da Internet.

Assim como o aspecto da mídia tática voltada para a guerrilha comunicacional crítica e subverte a cultura popular utilizando suas próprias formas, convenções e imagens, o jornalismo participativo é intervencionista e procura criticar e repensar a imprensa ao envolver repórteres e escritores “amadores” ou na prática jornalística. São práticas que criticam a pretensão que os meios de comunicação de massa têm de ser uma forma verdadeira e democrática de representação. Dessa forma, adota a forma de práticas e valores jornalísticos profissionais, reformulando a notícia como discurso e conteúdo simbólico, e constitui uma ação direta destinada a mudar condições materiais, com o propósito de desafiar e transformar o jornalismo como prática e a imprensa como instituição. Portanto, os projetos de jornalismo participativo “se posicionam como outsiders ou em oposição à imprensa *mainstream*” (LIEVROUW, 2011, p. 144).

Segundo Lievrouw (2011), comunidades locais e marginalizadas encontram maneiras de resistir à homogeneização e dominação cultural adotando perspectivas críticas dos produtos e mensagens da mídia corporativa e passando a criar e apoiar suas próprias iniciativas locais de mídia e de conteúdos que melhor representem seus interesses, pontos de vista e culturas do que fontes tradicionais de mídia conseguem fazer. Chris Atton (2004) diz que, ao longo do tempo, as mídias alternativas vêm buscando ser cada vez mais participativas, emancipatórias, não comerciais e anti-institucionais, focando justamente nos pontos de vista ou experiências das comunidades de uma maneira que as distancia das mídias tradicionais.

Se essa prática maleável e fragmentada de resistência que é a mídia tática não se pretende revolucionária e não tem um objetivo final evidente além da perturbação, no que estão investindo? Rita Raley (2009) aponta que a perspectiva é de manter os campos que já foram abertos por ações do tipo e expandir esse território, alongando sua temporalidade, ao invés de imaginar que é possível transformar radicalmente toda a estrutura com algum tipo de ideal utópico. Segundo Garcia e Lovink (1997, p. 2), as mídias táticas “nunca são perfeitas, estão sempre em um devir, performativas e pragmáticas, envolvidas em um processo contínuo de questionamento das premissas dos canais com os quais trabalham”. Raley (2009, p. 46) salienta que a “revolução” não precisa ser “um evento temporal ou espacial singular”, nem precisa “ser

um momento de espetáculo”. Basta uma provocação temporária, por mais momentânea que seja, para apresentar potencial de mudar o campo significativo em que ocorre, embora seus efeitos materiais não possam ser determinados antecipadamente. A este respeito, a provocação não tem uma finalidade antecipadamente visível, seus resultados são imprevisíveis. O que a mídia tática faz (LOVINK, 2005) é encontrar maneiras de conectar, retransmitir, desconectar e reconectar uma infinidade de fluxos artísticos, culturais e tecnológicos, desvirtuando e incentivando a criação de novas maneiras de encarar o mundo, sem cair na armadilha pessimista da qual a crítica pode ser vítima. O CAE resume:

Transformar a ordem simbólica não é suficiente para mudar completamente uma cultura – a ordem material há que ser reconstruída também – mas os deslocamentos no domínio simbólico são contribuições necessárias para criar uma agenda de mudanças. A mídia tática funciona da mesma maneira. É apenas uma parte do sistema de resistência; não o sistema como todo (CRITICAL ART ENSEMBLE, s/d).

## 2.2 De onde surge a mídia tática?

A mídia tática continua uma tradição (DERY, 2017) de ativismo político e artístico contracultural. Nessa seção do capítulo, tentaremos delinear essas práticas dentro de um contínuo histórico de forma a destacar de onde surge e por onde se teoriza esse conceito de mídia tática. Nesse contínuo subcultural e contracultural, encontramos uma série de práticas que inclui o *samizdat* (publicação clandestina que desafiava a censura do Estado soviético), as montagens antifascistas de John Heartfield, o jornalismo *underground* dos anos 60 feito por radicais como Paul Krassner, Jerry Rubin, e Abbie Hoffman, o teatro de rua Yippie, as religiões-paródia, o terrorismo poético, a técnica de recorte “*cut-up*” proposta por William Burroughs, diferentes bricolagens subculturais, como, por exemplo, a apropriação do vestuário corporativo e da dança “Vogue” nos bailes de *drag queens*, pobres e, em sua maioria, negras e latinas. Como já destacamos, é uma categoria elástica que acomoda diversas práticas. Além destes, a sensibilidade cultural da descontinuidade e ruptura das experiências cotidianas, que são características da mídia tática, é bastante devedora do Dadaísmo e da arte Situacionista, como evidenciam Lievrouw (2011) e Kalle Lasn (1999) quando diz:

Nós nos colocamos em um contínuo revolucionário que inclui, voltando no tempo, punk rockers, o movimento hippie dos anos 60, um grupo de intelectuais europeus e artistas conceituais chamado Internacional Situacionista (nascido da Lettrist Internacional), os surrealistas, os dadaístas, anarquistas, e uma série de outros agitadores sociais ao longo dos séculos cujo principal objetivo era desafiar o *ethos*

prevalente de uma forma que era tão primordial e sincera que só poderia ser verdade. (LASN, 1999, p. 113)

Além do dadaísmo e do situacionismo, a mídia tática tem outros precursores (LIEVROUW, 2011) nas vanguardas como o surrealismo, cubismo, futurismo, arte conceitual e pop-art, que também faziam uso da fragmentação, descontinuidade e justaposição como estratégias comunicativas. O situacionismo se torna particularmente relevante por seus “objetivos explicitamente políticos, sua crítica dos regimes econômicos e políticos dominantes, e sua pronta apropriação e adaptação de tecnologias e conteúdos de mídia popular” (LIEVROUW, 2011, p. 30) para confrontar e intervir no *mainstream* da cultura e da política.

O dadaísmo foi um movimento que surgiu durante a Primeira Guerra Mundial, pensado por artistas e escritores situados em algumas cidades europeias e nos Estados Unidos. Esse grupo havia crescido em torno do rádio e do telégrafo sem fio, jornais e revistas ilustrados, noticiários, propagandas e técnicas de *marketing*, uma série de tecnologias usadas para apresentar a guerra com imediatismo e os bens de consumo como a realização de desejos irresistíveis. Os dadaístas, então, se propõem a reimaginar a prática artística em uma era de mídia e guerra tecnológica (LIEVROUW, 2011). A forma que encontraram foi de realizar eventos ou “provocações” que combinavam instalações, leituras de poesia, apresentações exageradamente dramáticas, performances musicais e comentários políticos, sempre incentivando a participação do público, e muitas dessas performances interrompiam outros eventos públicos ou sermões religiosos. Os artistas publicaram revistas experimentais de poesia, imagens e ensaios dadaístas sob diferentes pseudônimos, criando também outras identidades e alter egos. O uso da arte para perturbar e romper com lugares comuns, forçando novas formas de enxergar a realidade se tornou um elemento central da tática dadaísta (LIPPARD, 1971). Assim como os dadaístas, os situacionistas acreditavam que não devia haver separação entre a arte e experiências cotidianas. O projeto situacionista precisava que essas linhas fossem cada vez mais borradas para que os indivíduos pudessem atuar diretamente na produção de suas próprias vidas, culturas e formas de interação social (BEST; KELLNER, 1999).

A Internacional Situacionista foi um movimento político-cultural criado em 1957 na França. Um de seus fundadores, Guy Debord, descreve, em “A Sociedade do Espetáculo” (1967), como as sociedades ocidentais no desenvolvimento capitalista da época estavam assombradas pela lógica fetichista do espetáculo (SCHOLL, 2010), falando da forma como as relações entre imagens estavam progressivamente substituindo as relações entre indivíduos e corpos coletivos, e vice-versa, à medida que a experiência cultural e social passou a circular em um regime de mercadorias (KANNGIESER, 2010). As primeiras intervenções da Internacional

Situacionista utilizavam táticas performativas para desestruturar as condições reprodutivas das relações capitalistas de alienação e exploração (LIEVROUW, 2011), quando estavam começando a trabalhar a ideia de “situação construída”, considerando que a colonização da vida cotidiana inerente à produção capitalista moderna só poderia ser superada “através da autodeterminação emancipatória pelo corpo social individual e coletivo” (KANNGIESER, 2010, p. 121). No ensaio “Instructions for Taking Up Arms”, publicado em 1961, Debord declara:

A criatividade e a participação das pessoas só podem ser despertadas por um projeto coletivo explicitamente preocupado com todos os aspectos da experiência vivida. A única maneira de “despertar as massas” é expor o terrível contraste entre as possíveis construções da vida e sua atual pobreza [...] Nós não pretendemos dizer que estamos desenvolvendo um novo programa revolucionário por nós mesmos. Dizemos que este programa no processo de formação irá, um dia, praticamente contestar a realidade dominante e que participaremos dessa contestação. (DEBORD, 1958, p. 63)

Suas ações, muitas vezes dirigidas para o espaço urbano ou à indústria cultural, podem ser vistas como uma tentativa de romper o espetáculo constante através do desvio, ou *détournement*. O *détournement* é uma técnica que utilizava técnicas de colagem e montagem reminiscentes do dadaísmo, com uma ênfase ainda maior em subverter ou inverter os significados originais das imagens, textos ou outros elementos. Os situacionistas discutiam que o *détournement* deveria ir além das ironias dadaístas, portanto, atentavam para a recombinação e justaposição de materiais e elementos de fontes existentes para alcançar significados novos, incongruentes e subversivos (LIEVROUW, 2011). Enquanto os dadaístas consolidaram seus objetivos em torno da sublimação da arte na vida, a Internacional Situacionista buscou superar ambos em um novo ambiente através de sua experimentação com estratégias artísticas e criativas.

A preocupação com a autodeterminação que emanciparia indivíduos de uma lógica que os prende, demonstrada pelos situacionistas, também interessa Umberto Eco, ainda que ele apresente outro viés dessa mesma questão quando anuncia “hoje, um país pertence à pessoa que controla as comunicações” (ECO, 1983, p. 2) em seu ensaio “Towards a Semiological Guerrilla Warfare”. Nesse texto, Eco objetiva expor uma questão já presente nas práticas situacionistas, mas com um foco mais específico na questão midiática. O autor afirma que os meios tradicionais de comunicação, desde seu surgimento, existem para condicionar e homogeneizar a opinião pública, considerando que possuem um espaço físico ou temporal limitado para transmitir informações e precisam atingir o maior número de pessoas. Além disso, já na época em que publica seu ensaio, o autor estava atento para a lógica do “espetáculo” dos meios de

comunicação industriais. Entretanto, ele destaca que essa lógica é falha, pois a comunicação de massa possui ambiguidades que estão sempre presentes, mesmo que ignoradas. Não é possível falar para um grande público geral porque ele não existe, e a comunicação de massa resulta em diversas interpretações discordantes, e é aí que está a saída: “o receptor da mensagem parece ter uma liberdade residual: a liberdade de lê-la de maneira diferente” (ECO, 1983, p. 5).

Araujo (2015, p. 1) aponta que, para Eco, o modo de romper este ciclo “de dominação política exercida pelas formas hegemônicas de produção e circulação dos discursos midiáticos” é através da realização contínua de atos disruptivos de apropriação e reelaboração das mensagens produzidas pelos meios dominantes. Como afirma Eco,

Como solução estratégica será necessário empregar uma solução de guerrilha. O que precisa ser ocupado, em todas as partes do mundo, é a primeira cadeira na frente de cada aparelho de TV. [...] A batalha pela sobrevivência do homem como ser responsável na Era das Comunicações não será vencida onde a comunicação se origina, mas sim onde é recebida. (ECO, 1983, p. 12)

Na época, o autor italiano ainda tinha perspectivas bastante rígidas das posições de emissor e receptor ou produtor e consumidor, que eventualmente são revistas pelos teóricos da mídia tática. Ainda assim, sua hipótese sobre a necessidade de empregar uma solução guerrilheira indica que “há uma dimensão irredutivelmente política em qualquer ato comunicacional” (ARAUJO, 2015, p. 2) e que um modo de se engajar nessa batalha política assimétrica, pois ações de guerrilha sempre reconhecem um desequilíbrio nos poderes, “é agir ativamente sobre como a comunicação estrutura-se, tanto do ponto de vista de sua articulação tecnológica quanto expressiva” (ARAUJO, 2015, p. 2). Essa ação funciona como a variante prática de uma interpretação tática das mensagens, pois Eco considera que a batalha do homem contra o universo tecnológico da comunicação não é um assunto estratégico, é uma questão de tática.

É no sentido tático que trabalha Michel De Certeau (1994) ao tratar das práticas do cotidiano, analisando a cultura popular como um conjunto de operações realizadas em estruturas textuais, e não como um domínio de textos ou artefatos. O autor argumenta que os consumidores fazem um uso tático dos textos e artefatos que os cercam. Isso quer dizer que os utilizam de maneiras muito mais criativas e rebeldes do que se imaginava. Por isso, De Certeau (1994) caracteriza o usuário rebelde, termo que ele prefere para se referir ao consumidor, como tático, e o produtor, categoria que inclui autores, educadores, curadores e revolucionários, como estratégico:

A uma produção racionalizada, expansionista além de centralizada, barulhenta e espetacular, corresponde outra produção, qualificada de ‘consumo’: esta é astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente, silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com produtos próprios, mas nas maneiras de empregar os produtos impostos por uma ordem econômica dominante (DE CERTEAU, 1994, p. 39).

Assim como na guerrilha proposta por Umberto Eco (1983), o conceito de tática em De Certeau (1994) também afirma a liberdade que possui o receptor de mensagens midiáticas, destacando que a subversão se inicia nas práticas do cotidiano. A tática é um dos elementos centrais da sua teoria sobre a inventividade cotidiana, “elaborada para refutar teses sobre a passividade do homem comum enquanto mero consumidor de imagens e textos” (CLINIO, 2011, p. 182), alterando os sentidos das mensagens. As estratégias pertencem a Estados, ao poder econômico e à racionalidade científica, e são estabelecidas em torno de fronteiras, “uma separação entre o lugar próprio do eu e um exterior definido como inimigo” (RICHARDSON, 2002, n. p.). Já as táticas “insinuam-se no lugar do outro sem o privilégio da separação” (RICHARDSON, 2002, n. p.), pois elas só têm por lugar o do outro e não dispõem “de base onde capitalizar os seus proveitos, reparar suas expansões e assegurar uma independência em face das circunstâncias” (DE CERTEAU, 1994, p. 46). Não são um ataque frontal e direto a um poder externo, mas infiltrações emergenciais e temporárias por meio de roubos, sequestros, truques e brincadeiras, “sem cessar, o fraco deve tirar partido de forças que lhe são estranhas” (DE CERTEAU, 1994, p. 47). Segundo Richardson (2002), as táticas reciclaram a ideia situacionista de *détournement*, a tomada de imagens e textos da cultura de massa, as desviando e as colocando de maneiras inesperadas, “usando-as de uma forma que não eram originalmente pretendidas combinando-as em permutações surpreendentes, justaposições heréticas” (DE CERTEAU, 1994, p. 46). Segundo o autor, a tática se identifica com a percepção de momentos oportunos em que constrói situações, ou cria ocasiões momentâneas e fugidias, “as táticas apresentam certo sentido de permanência, somente na medida em que se constituem multiplicações móveis, artes ocasionais e nômades” (LIMA, 2014, p. 45).

Ainda que em “A Invenção do Cotidiano” de Certeau (1994) evidencie principalmente as táticas por vezes subconscientes e até mundanas empregadas por indivíduos em seu cotidiano inseridos em estruturas de poder que os constroem, ele não deixa de reconhecer como seu modelo de tática pode ser aplicado a formas mais intencionais e comunicacionais de ação. Assim como o modelo tático de de Certeau (1994), a mídia tática desvia o sistema sem abandoná-lo, mas, como destaca Joanne Richardson (2002), buscando alterar ativamente e visivelmente os sinais estratégicos e a infraestrutura da mídia tradicional.

### 2.3 O que faz a mídia tática?

A mídia tática comporta uma variedade de práticas diferentes, entretanto, nos limitamos em definir as ações que apresentam continuidade no uso tático das mídias feito pela *alt-right*. A partir dessa delimitação, trabalharemos com o *culture jamming* e os memes, o *media hoax* (farsa midiática) e a formação de mídias alternativas. Esse subcapítulo apresenta o primeiro movimento metodológico que visa mapear algumas técnicas das mídias táticas que serão desenvolvidas com mais especificidade no segundo capítulo no que concerne à internet e, no terceiro, à *alt-right*.

O termo “*culture jamming*” surgiu em 1984, criado pela banda de rock experimental *Negativland*, no seu primeiro álbum *Jamcon 84'*. O sentido original está relacionado à liberação de *outdoors* (*billboard liberation*). A ideia é que o *outdoor* pode ser retrabalhado de maneiras que direcionem o espectador a pensar nas estratégias corporativas que estavam ali originalmente, mas disfarçadas. De acordo com a banda, a interferência acontece “quando a população bombardeada pela mídia eletrônica encontra um *software* que a encoraja a capturá-la” (1995, p. 251). Para Mark Dery (1993), autor que ficou reconhecido por dar um contorno mais amplo e efetivo a esse conjunto de práticas, *culture jamming* é, essencialmente, qualquer coisa que mistura arte, mídia, paródia e uma postura *outsider*. Assim como no *détournement* situacionista, os *jammers* apropriam e reaproveitam elementos da cultura popular para criar novos elementos com fundo irônico e subversivo (LIEVROUW, 2011). Dery (2017) define:

Usando várias formas de desfamiliarização semiótica, o *culture jamming* procura interromper o fluxo das comunicações dominantes e voltadas para o mercado - embaralhando o sinal, injetando o público inesperado e dissonante, provocando um pensamento crítico, convidando o público e a participação do público. (DERY, 2017, p. 21)

Além disso, os alvos do *culture jamming* se expandiram ao longo do tempo e passaram a incluir outras questões sociais, econômicas e políticas, à medida que candidatos, partidos e até nações começaram a adotar estratégias de marcas. Então, além das propagandas e do consumerismo, estes outros também se tornam alvos de paródias, sátiras e desvios. O uso de ironia atrelado à bricolagem, justaposição e outras técnicas para criar mensagens insurgentes, está conectado às práticas de vanguarda, segundo Hebdige (1979). Assim como esses movimentos, e como é característico da mídia tática, o *culture jamming* mina e toma a forma

diferentes estruturas de poder com o propósito de distorcê-las e criticá-las, revelando suas injustiças, hipocrisias e absurdos, e promovendo ações coletivas (LIEVROUW, 2011), pois o *culture jamming* também é participativo, com ativistas muitas vezes fornecendo materiais e instruções para que todos se tornem *jammers*. Suas matérias-primas são as imagens, sons, paisagens e práticas habituais do capitalismo de consumo moderno. A maneira lúdica com que utilizam esses materiais, mesmo confrontando questões sérias, desarma e abre a possibilidade de maior reflexão e conscientização (DERY, 2017).

Seu cunho altamente político e crítico de questionamento do *status quo* faz o *culture jamming* ser transgressivo, desrespeitando barreiras espaciais, legais e normativas quando “infiltra os espaços governados pelo capital, violam regras esperadas de comportamento e, assim, provocam surpresa, confusão, diversão ou até mesmo choque” (DERY, 2017, p. 27). Por essas contravenções, o *culture jamming* costuma ser anônimo (DERY, 2017). O anonimato proporcionado por pseudônimos ou máscaras não apenas oferece aos ativistas alguma proteção das autoridades, mas também coloca a crítica, e não seus autores, em primeiro plano. Com esse anonimato, o *culture jamming* também questiona as próprias noções de propriedade intelectual e autoria.

Mark Dery (2017) destaca o fato de o *culture jamming* operar em série, o que significa que suas ações são pensadas para que possam ser reproduzidas e repetidas, e não necessariamente pelos atores originais. Esse caráter de repetição é relevante do ponto de vista que as práticas do *culture jamming*, em nossa visão, também se repetem em distintos movimentos, como a *alt-right*, que iremos abordar mais adiante. O autor relaciona essa qualidade com o conceito de “meme” que, segundo Lievrouw (2011), reproduz as lógicas do *culture jamming* na internet quando empregado por ativistas online e artistas de mídia digital. O meme, para Milner (2016) “se tornou um dos fenômenos mais prevalentes” da internet (p. 9). O termo foi cunhado pelo biólogo Richard Dawkins (1976) originalmente para descrever o fluxo da cultura, servindo como um contraponto cultural do gene considerado por ele como fortemente determinante de traços individuais. Dawkins coloca que os memes podem ser “músicas, ideias, frases de efeito, modas, formas de fazer painéis ou de construir arcos” (1976, p. 206). Em resumo (MILNER, 2016), memes são artefatos que passam de pessoa a pessoa através da imitação e da apropriação.

Entretanto, outros autores (CONTE, 2000; FORD; GREEN; JENKINS, 2013) consideram que a visão de Dawkins é uma forma de determinismo cultural que desconsidera a agência de atores sociais, como se memes se autorreplicassem em recipientes passivos sem qualquer possibilidade de escolha. Os autores insistem que é essencial considerar as pessoas

como agentes na produção e perpetuação memética, pois esses artefatos estão sendo constantemente criados, transformados e recriados, guiados pela interação de ações individuais e avaliações coletivas (MILNER, 2016), posição que compartilhamos. Mesmo em suas formas mais rígidas, situados em coletivos sociais específicos, os memes ainda são impulsionados pelas decisões criativas dos agentes sociais, favorecendo variações individuais. No caso de algum meme-piada, por exemplo, ele precisa ser padronizado o bastante para fazer sentido para o grupo, mas ao mesmo tempo criativo e novo para ser interessante.

Segundo Kalle Lasn (1999, p. 137), os “memes potentes podem mudar mentes, alterar comportamentos, catalisar mudanças de pensamento coletivas e transformar culturas”. O autor acredita que a internet é um dos meios mais potentes de replicação memética já inventados, considerando a velocidade com que o ciberespaço crescia na época em que o livro foi escrito, e a ubiquidade que ele possui hoje dá mais força para sua afirmação. Por isso, ele diz, a guerra de memes é a grande batalha geopolítica da era da informação. Da mesma forma que Umberto Eco disse que “um país pertence à pessoa que controla as comunicações” (1983, p. 2), Lasn atualiza “quem tem os memes, tem o poder” (1999, p. 137), e propõe que os *jammers*, ou ativistas de mídia tática podem “vencer esta batalha para nós e para o planeta Terra” (1999, p. 137) construindo sua própria fábrica de memes capazes de operar em uma variedade de contextos culturais, oferecendo opções melhores, independentemente de sua veracidade, que irão vencer as lógicas de produção capitalistas no seu próprio campo de batalha. Geert Lovink concorda e diz que “o ativismo midiático depois de 1989 não é sobre a verdade” (2002, p. 274).

Uma série de praticantes de mídia tática também concorda com os autores e investiu em outra forma de desvio chamada “*media hoax*” (farsa midiática), definida por Mark Dery (2017, p. 61) como “a arte de enganar os jornalistas” e fazê-los cobrir fraudes exaustivamente pesquisadas e elaboradamente encenadas. Para o autor, é o *culture jamming* “em sua forma mais pura” (DERY, 2017, p. 61). Dery (2017, p. 61) exemplifica o caso de “trapaceiros conceituais”, como Joey Skaggs, que atentam para os perigos inerentes a uma imprensa que parece perdida entre a responsabilidade de esclarecer e o desejo de entreter. Depois de fisgar os meios de comunicação que morderam sua isca, artistas como Skaggs revelam sua mentira. Para ele, a farsa é apenas o gancho, o momento em que revela a invenção é o mais importante:

Como Joey Skaggs eu não posso chamar uma coletiva de imprensa para falar sobre como a mídia foi transformada em uma máquina de propaganda do governo, nos manipulando para acreditar que temos que ir para a guerra no Oriente Médio. Mas como um *jammer*, eu posso entrar nessas questões no processo de revelar uma farsa. (DERY, 2017, p. 61)

Segundo Mark Dery (2017), os *hoaxes* desafiam nossa relação com a verdade, seja de um “uso errado” da arte como uma ferramenta de propaganda, ou seu “uso correto” revelando fatos ao público, porque produzem efeitos que pouco têm a ver com fatos ou evidências. Essas pegadinhas rearranjam a retórica comercial estrategicamente aumentando e utilizando os recursos que a ecologia da mídia contemporânea oferece, e ainda multiplicando as ferramentas de intervenção para ativistas de mídia e de consumo. Ele diz que “*pranks* intensificam a qualidade polissêmica dos signos [...] reconfiguram as próprias estruturas de significado e produção das quais a mídia corporativa e a publicidade dependem” (2017, p. 97). Muito da lógica por trás do *hoax* e mesmo dos memes “desviantes” lembra o que com o 4chan e *Anonymous* passou a ser chamado de trollagem, que, veremos no próximo capítulo, continua a trollagem do Usenet, associada com a interrupção gratuita de discussões, mas acrescenta outro sentido relacionado ao que Whitney Phillips (2015) diz ser uma justificativa de *trolls* por suas ações. Elas existiriam como uma resposta à grande mídia, particularmente ao pânico moral e à lógica da tragédia da semana que promoviam. Estariam agindo sobre essa espetacularização, o que, segundo a autora, “permite que os *trolls* mantenham um argumento quase moral” (PHILLIPS, 2015, p. 4) já que estariam expondo as hipocrisias da grande mídia.

Os projetos de jornalismo participativo se relacionam com a mesma frustração que impulsiona os “trapaceiros conceituais”, mas ela é direcionada para a criação de alternativas às notícias e opiniões da mídia tradicional. Conforme Lievrouw (2011), este gênero inclui serviços de notícias *online*, onde as notícias são coletadas e publicadas da mesma maneira que as publicações convencionais, os blogs, onde autores e leitores contribuem com suas opiniões e debates, e iniciativas como o *Indymedia*, que procuram quebrar com as distinções entre os fornecedores de notícias, de um lado, e os leitores de outro. Nesse contexto, Mark Deuze (2003) enfatiza a importância da bricolagem irônica em sites como o *Indymedia*, que além da mídia alternativa, juntam diversos materiais criando um efeito de paródia dos meios de comunicação *mainstream*.

De acordo com Lievrouw (2011), ativistas políticos e culturais empregam a internet e as mídias digitais para superar as limitações informacionais, geográficas e culturais da organização convencional de movimentos sociais. Essa forma de mobilização possibilita a criação de novos movimentos em rede que são mais flexíveis, inclusivos, e extensos do que os movimentos tradicionais, e, possivelmente, segundo a autora, apresentam formas mais eficazes de resistência ao poder econômico e social em escala global, e criam forças que mobilizam a mudança social. O que a mídia tática busca não é criar novos métodos para que as mensagens cheguem “melhor” ou “mais claramente” às pessoas, mas demonstrar as múltiplas

possibilidades de interpretação que existem, e divergem dos métodos naturalizados e tidos como normais que apenas reproduzem e afirmam estruturas de poder e domínio. O foco está na desconstrução dos códigos dominantes e na difusão de códigos alternativos ou emancipatórios, entretanto, como adverte o Luther Blissett (2002), as leituras que as pessoas podem desenvolver a partir disso é algo que deve permanecer aberto, gostando ou não do resultado.

Neste capítulo, então, definimos que o *culture jamming* inverte os códigos, conteúdos e métodos da cultura popular para criticá-la; os *hoaxes* midiáticos levam a lógica do sensacionalismo que atinge até os meios que se propõem mais sérios ao seu extremo, e com isso revelam a agenda por trás do verniz da isenção; e o jornalismo participativo adota a ética e as práticas do jornalismo e da imprensa como uma forma de comentário sobre os fracassos da indústria de notícias e para fornecer novas arenas para notícias, opiniões e análises que são negligenciadas ou marginalizadas pelos meios tradicionais. No próximo capítulo iremos trabalhar com o direcionamento da mídia táctica que ocorre quando ela é inserida no ambiente virtual da internet e resulta em um desdobramento de suas práticas formando o *hacktivismo*, mas ressaltamos que o próprio surgimento da internet está conectado com ideias contraculturais que também fazem parte da formação da mídia táctica.

### 3 A MÍDIA TÁTICA NA INTERNET

O desenvolvimento inicial da mídia tática coincide com o desenvolvimento das tecnologias da informação e a subsequente explosão de adoção da internet. Entretanto, além disso, o próprio desenvolvimento da internet está intrinsecamente conectado às contraculturas dos anos 1960, guiados por lógicas de exploração relacionadas à cultura *hacker* e sua busca por modos de relação, ou, nesse caso, tecnologias horizontalizantes e mais democráticas. A mídia tática surge a partir das novas tecnologias desenvolvidas na época e, em parte, como resposta a elas, conscientes de que a tecnologia por si só não seria tão libertadora quanto o previsto ou desejado. Porém, como afirma Raley, “a guerra ao terrorismo, a expansão do capitalismo financeiro e a implementação intensificada das políticas neoliberais nos anos de abertura o século XXI” deu origem a um “conjunto mais fluido, extenso e, portanto, mais poderoso de práticas artísticas ativistas” (RALEY, 2009, p. 14). A autora está se referindo ao *hacktivism*, que constituiu uma nova dimensão da mídia tática com ativistas operando em terrenos virtuais, utilizando táticas digitais de invasão, bloqueio e desvio, desde que o poder passou a se mover por circuitos eletrônicos nômades (CAE, 1996).

Existem muitas formas de ativismo que empregam tecnologias digitais de uma forma ou outras, no entanto, a tecnologia é tratada como um canal de comunicação, em vez de um local de intervenção em si, como é o caso do *hacktivism* (LIEVROUW, 2011). A partir de táticas desenvolvidas por grupos *hackers* e de fóruns virtuais, surge um dos coletivos *hacktivistas* mais reconhecidos da atualidade: o *Anonymous*. O grupo, inicialmente, não se une para atuar dessa forma, pelo contrário, ainda que algumas de suas ações tivessem cunhos ou consequências políticas, justificavam suas operações pelo valor de entretenimento que ela trazia para o grupo e o fórum onde se reuniam, chamado 4chan. Suas atividades e o divertimento gerado por elas ficou conhecido como trollagem, um tipo de intervenção que já existia em fóruns de internet desde seu surgimento, mas tomaram dimensões maiores com o *Anonymous* e, eventualmente, tornaram-se propositalmente políticos. O *Anonymous* é particularmente relevante para essa pesquisa porque a união do *hacktivism*, entendido como a manifestação da mídia tática na internet, e as ações debochadas de trollagem que se originaram no 4chan e depois se politizaram, apresentam uma planta de onde a *alt-right* se desenvolve. Neste capítulo, então, iremos tratar das relações entre as contraculturas e a ciberculturas, do desenvolvimento do *hacktivism* como prática ativista que estende às possibilidades da mídia tática para o século XXI, e do grupo *hacktivista Anonymous*.

### 3.1 Cibercultura

As expectativas sobre o papel transformador e positivo que a internet teria na sociedade eram grandes e diversos textos escritos sobre seu impacto inicial foram positivos<sup>4</sup> (TURNER, 2006, p. 1). De acordo com Nicholas Negroponte (1995), a tecnologia estava prestes a causar o achatamento de organizações, a globalização das sociedades, a descentralização do controle e ajudaria a harmonizar as pessoas. Jerry Barman, fundador do Centro para Democracia e Tecnologia (Center for Democracy and Technology), em um artigo publicado em 1997, expressa que a experiência da Internet até então oferecia razões para que fossem otimistas em relação ao impacto positivo da nova mídia digital na cultura e na vida política, diferente de mídias como rádio e televisão que não haviam conseguido permitir a participação democrática plena. Como colocou Ronald Deibert (2013, p. 13), “a Internet começou com o espírito de esperança que nasce eterna”.

Lima (2014) exemplifica o período com um texto escrito por John Perry Barlow, intitulado a “Declaração de Independência do Ciberespaço”, onde “com indignação heroica” (LOVINK, 2002, p. 98) ele anuncia que o ciberespaço seria um espaço onde a liberdade de expressão estaria garantida e onde os preconceitos baseados em etnia, cor, gênero ou classe seriam extintos. Seria livre de autoritarismos, principalmente de controles governamentais, pois, para o autor, os Estados representavam a ameaça da política da soberania, da coerção militar e das fronteiras nacionais. O ciberespaço, em contraste, se basearia no autogoverno, na ajuda mútua e na liberdade através da rejeição de identidades e categorizações impostas pela sociedade e mesmo por sensos do governo. Em 2002, no livro “Ciberdemocracia”, Pierre Lévy (2002) indica sua esperança de que outra forma de comunicação, que representaria um avanço nas práticas democráticas do mundo, seria possível, e já estaria se realizando pela ubiquidade da rede mundial de computadores. Deibert (2013, p. 16) lembra que outras revoluções nas tecnologias de comunicação como o alfabeto, a invenção da escrita, o surgimento da prensa móvel, do telégrafo, do rádio e da televisão também perturbaram a ordem e foram causa de revoltas e celebrações. Entretanto, nenhuma dessas tecnologias foi capaz de se espalhar com a mesma velocidade dos computadores pessoais e da internet.

Com isso, o ciberespaço rapidamente se tornou um “ambiente totalmente imersivo” e um “fenômeno que não pode ser evitado ou ignorado” (DEIBERT, 2013, p. 15), pois aumentou

---

<sup>4</sup> Ainda que muitos destes mesmos autores tenham eventualmente revisto suas posições e otimismo.

a velocidade, a flexibilidade e o alcance global dos fluxos de informação (JURIS, 2005), o que fez com que a internet fosse incorporada em aspectos rotineiros da vida social cotidiana, mas a possibilidade de comunicação à distância em tempo real e a infraestrutura tecnológica fornecida pelas redes digitais também contribuiu para o surgimento de novas formas de movimento social baseadas em redes contemporâneas. Há nessas primeiras análises acerca da internet um claro pensamento que a entende como parte de uma “revolução democrática”. Podemos observar que há uma adesão muito evidente de teóricos da cibercultura dessa época a uma ideia de que a internet (e a tecnologia) em geral teria um potencial libertador do ponto de vista político. O *Critical Art Ensemble* (1995), ainda que de uma perspectiva crítica, apresenta as “promessas utópicas” através de cinco pontos: o novo corpo, conveniência, comunidade, democracia e nova consciência.

O novo corpo é o corpo virtual onde as pessoas poderiam se reescrever usando outros códigos e experimentar novas configurações corporais, onde nada é fixo e tudo é possível. A conveniência está relacionada ao uso das tecnologias tornando a vida mais ágil e abrindo mais possibilidades de aproveitar sua liberdade. A comunidade no ciberespaço permite que as pessoas não estejam limitadas geograficamente na criação de relações, e possam encontrar pessoas que compartilham dos seus interesses e dificuldades em qualquer lugar do mundo. A internet possui características democráticas, o que não significa que necessariamente terá um funcionamento mais democrático, mas de qualquer forma fornece aos seus usuários a possibilidade de conexão, o mesmo princípio da comunidade, e oferece uma plataforma que tem o potencial de levantar vozes individuais que são, por exemplo, achatadas e homogêneas por meios tradicionais. Ainda que já desde meados dos anos 60 o público pudesse se engajar em práticas midiáticas (como discutimos no capítulo anterior), a internet facilita e propicia uma participação mais direta no próprio ambiente midiático. A partir dessa possibilidade de participação, vemos a promessa de uma horizontalização nas comunicações, onde indivíduos que não possuem os meios de produção podem também produzir conteúdo e veicular suas próprias ideias através de sites ou blogs que rivalizam com os grandes conglomerados midiáticos, ainda que com objetivos distintos. Dessa forma, ao lado das promessas de participação e horizontalização midiática, encontramos na internet também uma promessa de quebra de monopólio dos grandes conglomerados capitalistas de mídia.

A nova consciência, segundo o CAE, tem relação com o pensamento “*New Age*” propagado por cibergurus como Timothy Leary e Jaron Lanier de que a internet é o aparato para se chegar a uma consciência coletiva benigna. Para Turner (2006), essas ideias se relacionam com grupos contraculturais dos anos 1960 que se colocaram em direção à tecnologia

e à transformação da consciência como fontes de mudança social através, na época, da constituição de comunidades colaborativas que chamavam de “comunas”, onde o trabalho de expandir a consciência e aumentar a intimidade interpessoal não era um fim em si, mas um meio de construir comunidades alternativas e igualitárias, conectadas por essa rede de crenças compartilhadas.

Nosso argumento aqui é que a própria forma estrutural da internet como também os seus primeiros ideólogos fazem parte de um contínuo histórico que une o uso subversivo das mídias com a contracultura. Isso propiciou que os movimentos de mídia tática encontrassem na internet uma poderosa e acolhedora ferramenta para suas experimentações e ações midiáticas. Havia um discurso utópico acerca do potencial democrático da internet a partir de sua própria estrutura, e também uma ideologia que dizia que o ativismo político deveria necessariamente atravessar práticas midiáticas. Não se admira, portanto, que se observe desde sua gênese um conjunto de práticas próprias da internet que visam interferir e modificar o ambiente midiático. A internet se torna o local e a ferramenta mais propícia para botar em prática as ações midiáticas utópicas e, até então, marginalizadas das mídias táticas.

Essa “utopia digital” (LIEVROUW, 2011, p. 103) se desenvolveu a partir de uma comunidade de *hackers* que via a computação não apenas como uma classe de ferramentas tecnológicas, mas também, de acordo com Turner (2006), como uma força que contribuiria para transformações sociais positivas. Deibert (2013) data as origens de *hackers* de computador ao final dos anos 1950 no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), surgindo entre os engenheiros do MIT's Model Railroad Club, que se referiam uns aos outros como *hackers*. Quando os primeiros computadores foram introduzidos no MIT, esses *hackers* começaram a mexer nas máquinas da mesma maneira que faziam com os trens. O termo *hacker* foi adotado para descrever programadores peritos em encontrar soluções elegantes e bem pensadas, ou “*hacks*”, para problemas difíceis ou intratáveis (LIEVROUW, 2011, p. 103). Os *hacks* inicialmente tinham a intenção de demonstrar a habilidade do programador em vez de perturbar ou danificar um sistema, sentido que adquiriu com o tempo. Esses programadores, que tendiam possuir uma relação de desconfiança com autoridades e a se interessar mais por soluções engenhosas e demonstráveis do que por regras burocráticas, se atraíram pelos valores e estilos da cultura que florescia nas sociedades afluentes e tecnologicamente avançadas nas décadas de 1960 e 1970 (LIEVROUW, 2011, p. 103). Para essas pessoas, o *hack* representava um:

compromisso com o acesso total e livre a computadores e informações, crença nos imensos poderes dos computadores para melhorar a vida das pessoas e criar arte e beleza, desconfiança da autoridade centralizada, desdém pelos obstáculos erguidos

contra o livre acesso à computação e uma insistência em que os *hackers* fossem avaliados por nenhum outro critério além de virtuosismo técnico e realização (pelo *hack* sozinho e não “falsos” critérios como diplomas, idade, raça ou posição). (NISSENBAUM, 2004, p. 197)

Na história dos *hackers*, o *hack* também é visto como uma brincadeira, piada, o reajuste de um ambiente ou a exploração de um espaço proibido (BUSCH; PALMÁS, 2006, p. 31). Turkle (1984), ao conceituar esse elemento usa como exemplo o *phreaking* (junção das palavras *phone*, telefone, e *freak*, que nesse contexto quer dizer deturpação) e um de seus pioneiros, John Draper. O *hack*, neste caso, refere-se a essas acrobacias tecnológicas como ter dois telefones em uma mesa, falar em um e depois ouvir sua voz no outro após um intervalo de tempo em que a chamada original foi roteada pelo mundo. O que faziam era recriar as frequências de áudio utilizadas pelo sistema para encaminhar as chamadas. Tudo isso é feito de forma ilícita e sem o ônus das empresas telefônicas. A autora explica que Draper:

não tinha simplesmente tropeçado em uma curiosidade. O truque funcionou porque ele havia adquirido uma quantidade impressionante de conhecimento sobre o sistema de telefonia. Isso é o que fez do truque um grande truque, caso contrário, teria sido algo pequeno. O domínio é essencial em toda parte dentro da cultura *hacker*. Terceiro, a experiência foi adquirida não oficialmente e à custa de um grande sistema. O *hacker* é uma pessoa fora do sistema que nunca é excluída por suas regras. (TURKLE, 1984, p. 232)

Para Coleman (2014), os *phreaks* faziam esses experimentos para aprender e explorar, mas a emoção da transgressão era igualmente essencial para a graça do *phreaking*. A autora acrescenta que, nas décadas de 1960 e 1970, os *phreaks* usavam suas habilidades para se reunir em conferências telefônicas. Ali, de perto ou de longe, pessoas que não se viam se encontravam para conversar, fofocar, compartilhar informações tecnológicas e planejar e executar suas brincadeiras. É importante perceber aqui que, tanto a questão da transgressão divertida quanto a de conexões distantes feitas, também, para planejar tais transgressões, se tornariam características constituintes do uso da internet por grupos de “*trolls*”, que iremos definir mais adiante. Segundo Lievrouw (2011), o *hacker* realiza experiências lúdicas a partir de montagens, remodelamentos de estruturas e plataformas com o objetivo de recriar universos a partir de signos da informação, lógica que permeia também o aspecto da bricolagem no pensamento de Certeau (1994). A autora acrescenta que os *hackers* inventam jeitos de dispersar e descentralizar não só a linguagem como também as estruturas tecnológicas nas quais estão inseridos, a partir de uma lógica de apropriação em função da reutilização, da multiplicação, da troca e do compartilhamento de seu material. Lievrouw (2011) demonstra um paralelo entre a lógica dos *hackers* e da mídia tática, particularmente dos *culture jammers*, que também apropriavam e

remodelavam a cultura na qual estavam inseridos, torcendo e invertendo seus códigos para fazer emergir outros sentidos e potenciais interpretações.

Essa lógica curiosa e irreverente contagiou *hackers* de computadores, impulsionados na década de 1990 pela rede mundial de computadores e pelas possibilidades que ela poderia instaurar. Entretanto, apesar da abertura, foco na privacidade e livre troca de informações sobre as quais a Internet foi construída, esses princípios foram sendo cada vez mais desafiados com a crescente comercialização do meio, já que muitas corporações, autoridades governamentais e até mesmo organizações internacionais enxergaram ali oportunidades lucrativas e geradoras de poder (KARAGIANNOPOULOS, 2018). Apesar disso, a natureza maleável da internet permite o surgimento de forças contrárias aos esforços controladores. Como o ciberespaço é acessível a toda a classe tecnocrática, os resistentes dentro dessa classe também podem usá-lo de forma contrária (CAE, 1996). Dessas batalhas se desenvolve o *hacktivismo*, definido amplamente como uma expressão de contrapoder em uma linguagem mais parecida com as redes informacionais e adotando normas e valores que fluem desse meio e dos diferentes grupos que se engajam com ele (KARAGIANNOPOULOS, 2018).

### **3.2 *Hacktivismo***

O *hacktivismo* pode ser entendido como o direcionamento de práticas *hackers* para o ativismo político buscando promover alguma forma de mudança social, ou seja, são ações que conectam a tecnologia e os direitos humanos. Lievrouw (2011, p. 24) aponta que, diferente de outras formas de ativismo que utilizam tecnologias digitais, o *hacktivismo* faz da tecnologia o seu local direto de intervenção. Segundo Shantz e Tomblin (2014, p. 64), o termo *hacktivismo* foi criado em 1996 pelo grupo de mídia tática *Cult of the Dead Cow (cDc)*, e desde então ele tem sido associado às táticas de ativistas que foram influenciados pela lógica de redes *peer-to-peer* (JURIS, 2005 p. 192), um sistema de compartilhamento de dados e serviços que não depende de um servidor central, pois proporciona que cada ponto (computador) conectado à rede funcione como cliente e como servidor. O *peer-to-peer* é uma arquitetura de redes conhecida pelo compartilhamento de arquivos (músicas, filmes, imagens) entre usuários que, para Juris (2005), segue tradições anarquistas autônomas (2006) de *squatters* (pessoas que ocupam áreas desocupadas), *phreaks*, *hackers* e *jammers*. Grupos engajados, à sua maneira, em ações diretas e lúdicas de resistência anti-autoritária e anticapitalista, por isso não apenas

incorporam as novas tecnologias digitais como ferramentas, mas também as usam para expressar imaginários políticos alternativos (JURIS, 2005, p. 192).

A conexão do *hacktivism* com a mídia tática se faz presente desde o início, já que os primeiros debates sobre o assunto ocorreram na lista de discussão *Ars Electronica Infowar* em 1998 e seguiram para o fórum *nettime* (LOVINK, 2002), onde teóricos e ativistas da mídia tática, como Geert Lovink, se reuniam. Além disso, a terceira edição do festival *Next Five Minutes*, onde as discussões sobre mídia tática iniciaram, como evidenciamos no capítulo anterior, contou com um painel para discutir, de acordo com Lovink (2002), a inclusão do *hacktivism* no contexto mais amplo do arsenal de táticas ativistas disponíveis.

A internet demonstrou ser fundamental para essa prática, permitindo que ativistas realizassem operações de retransmissão e troca, recebendo, interpretando e distribuindo informações para diversos nós da rede (JURIS, 2005). Essas operações eram organizadas através de comunicações internas de grupos *hacktivistas*, que aconteciam dentro e além de fóruns e na configuração de sites projetados como ferramentas para os próprios ativistas, o que resultaria na criação de uma comunidade virtual; as ações também se baseavam na comunicação entre grupos e movimentos sociais, unindo forças e esforços colaborativos e criando um ambiente onde atividades e ações conjuntas podiam ser elaboradas; e também estavam presentes na formação de movimentos estritamente virtuais, utilizando a internet como plataforma de planejamento e execução de ações como demonstrações *online* ou qualquer intervenção que possa ser vista como sabotagem digital como um resultado legítimo de luta social (LOVINK, 2002). São pontos que se refletem também na constituição da *alt-right*, que abordaremos no próximo capítulo.

O autor Mark Dery (2017, p. 59) entende que o *hacktivism* pode ser considerado um tipo de pirataria com a intenção de expor erros institucionais ou corporativos, o que, falando de suas táticas, inclui o desenvolvimento de programas ou sistemas que enganam ou sabotam a fiscalização ou a censura, criptografam dados e comunicações ou desabilitam esquemas de proteção de direitos digitais ou de proteção contra cópia, em nome da preservação da privacidade dos usuários, da responsabilidade governamental ou corporativa, ou da liberdade de informações. Táticas mais extremas incluem vírus, programas maliciosos desenvolvidos com o objetivo de infectar uma máquina, instalando cópias suas para alterar o funcionamento do computador e de seus aplicativos, e sabotam organizações que ativistas consideram estar se engajando em atividades exploratórias, injustas ou corruptas, como ataques “*ping-storm*” ou *distributed denial-of-service* (DDoS) que sobrecarregam os servidores de uma organização, “bombardeamento do Google” que manipulam a colocação da página da organização nos

resultados do mecanismo de pesquisa ou o redirecionamento para páginas falsas que imitam o site legítimo, mas tem um conteúdo que critica a organização original. De maneiras diferentes, para Lievrouw (2011), esses projetos manipulam ou modificam a própria tecnologia, para explicitar argumentos de cunho social, político ou econômico.

Dessa forma, o *hacktivismo* se relaciona com a mídia tática, pois ambos se baseiam na reconfiguração de artefatos culturais ou comunicacionais de maneiras que interrompem fluxos ou invertem sentidos. Ainda, é comum que os protestos *hacktivistas* sejam satíricos e buscam “reapropriar-se da noção de performance e devolver um elemento dramático ao seu significado agora amplamente mercantilizado” (JORDAN; TAYLOR, 2004, p. 85), portanto, o *hacktivismo* traz paralelos com a definição geral de mídia tática, e, especificamente, o *culture jamming* que “transforma o propósito original de um artefato cultural ou peça de comunicação de volta a si mesmo para criar o resultado oposto: uma versão semiótica do jiu-jitsu” (JORDAN; TAYLOR, 2004, p. 82).

A ação *hacktivista* foi articulada desde o início nos escritos do *Critical Art Ensemble* (CAE), que foca na importância de gerar, controlar e distribuir informações nas atuais economias em rede. Para Karagiannopoulos (2018), a principal contribuição do CAE para o desenvolvimento do *hacktivismo* é uma extensa análise das táticas e da filosofia do ciberativismo, além de ter sido um dos grupos que “escreveu o projeto para o ativismo de Internet no estilo *Anonymous*” (KARAGIANNOPOULOS, 2018, p. 17) muito antes de eles existirem, questão relevante para esta pesquisa, visto que a *alt-right* surge do mesmo ambiente que o *Anonymous* e continua muitas de suas práticas.

### 3.3 Anonymous

O *Anonymous* é um dos grupos de *hacktivistas* mais conhecidos da atualidade (GEVERS; HAASTER, 2016), ainda que não tenha surgido com um propósito explicitamente político. O coletivo emergiu “das entranhas caóticas e desorganizadas” (GEVERS; HAASTER, 2016, p. 112) do fórum 4chan. Ali, diversos grupos de pessoas se comunicavam, compartilhavam suas ideias e podiam utilizar seus números para uma variedade de ações, desde brincadeiras inócuas até comportamentos agressivos. Com o tempo, esses indivíduos se juntariam em torno de causas políticas, ainda que nunca tenham deixado para trás seu espírito de escárnio e a trollagem, comportamento que antecede o *Anonymous*, tendo se originado nas primeiras comunidades virtuais criadas.

Especificamente, para Coleman (2014), a trollagem vem de um desenvolvimento da ARPANET, a rede acadêmica e militar que precede a internet. A partir do sistema inicial da ARPANET, três estudantes desenvolveram a Usenet, uma rede de transferência de arquivos que era executada no sistema operacional Unix. Inicialmente pensado para a discussão de questões técnicas, onde os usuários eram reunidos em grupos de discussões segmentadas, parecidos com os fóruns de hoje, a Usenet cresceu rapidamente (COLEMAN, 2014) e passou a incluir listas que não se baseavam em assuntos de trabalho. A Usenet, segundo a autora (2014), é conhecida por ser um terreno fértil para os memes, embora na época eles fossem piadas internas e gírias como “*trolling*”, termo que se referia a pessoas que não contribuíam positivamente para as discussões, que argumentavam por argumentar, ou que eram apenas disruptivos, intencionalmente ou não.

Com o passar dos anos, o termo passou a ser compreendido a partir do sentido associado com o 4chan. *Trolls* são pessoas que propositalmente tentam incomodar os outros, falando ou fazendo coisas com o intuito de gerar confusões e brigas. Sua justificativa para agir dessa forma é que estão sempre em busca de “lulz”, que representa “uma espécie de humor espirituoso, mas muitas vezes malévolo” (COLEMAN, 2014, p. 4), e é uma palavra derivada do acrônimo “*lol*” ou “*laugh out loud*” (rindo alto). O “lulz” se parece com o “*schadenfreude*”, prazer no infortúnio alheio, e uma parcela significativa desse riso é dirigido a minorias, ainda que grupos historicamente dominantes como homens brancos cristãos também sejam atacados com frequência (PHILLIPS, 2015).

A autora Whitney Phillips caracteriza os *trolls* como “agentes de digestão cultural que limpam a paisagem, reutilizam o material mais ofensivo e empurram as monstruosidades resultantes para os rostos de uma população desavisada” (PHILLIPS, 2011, n.p.), o que, nesse sentido disruptivo, os conecta com a mídia tática e o *culture jamming*. Seu objetivo é corromper tudo que seja considerado remotamente pessoal, seguro ou sagrado (COLEMAN, 2014). De acordo com Phillips (2015), o tipo de piada que mais atrai os *trolls* é aquela que causa ansiedade em terceiros por causa dos tabus sendo quebrados. Assim como a mídia tática se baseia na apropriação de elementos e materiais a fim de minar a ordem cultural e econômica existente, os *trolls* também reapropriam para subverter e mexer com a ordem moral, desafiando ideais dominantes através da apropriação criativa e muitas vezes absurda. Essa apropriação resulta na criação de diversos memes. Phillips (2015, p. 33) considera que, na década de 2000, os *trolls* do 4chan foram responsáveis por criar, ou pelo menos amplificar, quase todos os memes populares na Internet. Ainda, como colocamos no primeiro capítulo, Phillips (2015, p. 4) coloca que a defesa dos *trolls* para a razão de suas ações serem chocantes é para justamente evidenciar

o tratamento sensacionalista que a mídia dá para qualquer comportamento que desvie da norma, uma noção que reflete comportamentos da mídia tática, particularmente a farsa (*media hoax*).

Como já dissemos o *Anonymous* não começou como um coletivo político, tendo se originado no 4chan. O 4chan é um *imageboard*, um tipo de fórum cujas discussões sempre se iniciam a partir da postagem de uma imagem. Assim com o Usenet, contém dezenas de listas com tópicos que variam de anime japonês e vídeos de gatos a esportes, downloads de músicas e pornografia. Em particular, segundo Karagiannopoulos (2018), a grande maioria dos *trolls*, memes e o *Anonymous* surgiram da lista /b/random (aleatório), em que as postagens não precisavam seguir um tópico específico. Diferentemente de outros fóruns, o 4chan não exige que os usuários se cadastrem antes de postar; portanto, todas as postagens são de autoria de “*Anonymous*” (anônimo).

Neste ambiente os usuários violam normas de comportamento com seu discurso e com as imagens que publicam, se orgulhando no fato de não deixarem nenhuma norma de adequação ou moralidade intocada (BEYER, 2014, p. 52). Para Beyer (2015), suas ações se distinguiam em ataques em grande escala, bem organizados e que empregavam uma parte significativa da comunidade através de ataques DDoS, por exemplo, e atos destrutivos menores e menos organizados, geralmente envolvendo usuários ou grupos pequenos que faziam suas *trollagens* e postavam os resultados no fórum para o entretenimento de todos. Algumas dessas ações pequenas podem ser consideradas atos benevolentes, como quando ajudaram a encontrar e prender um pedófilo. Depois que alguns “anônimos” encontraram o homem em uma sala de bate-papo, localizaram seu nome e endereço, enviaram algumas de suas conversas para a igreja que ele frequentava e o denunciaram para a polícia.

Um dos ataques em grande escala representou uma mudança no comportamento dos “anônimos” (STRYKER, 2011), que nessa época ainda não eram o *Anonymous*. Foi quando decidiram trollar o apresentador Hal Turner, um supremacista branco não apenas pelo “lulz” ou vingança, mas porque ele era racista. Em dezembro de 2006, o grupo inundou o programa de Turner com trotes, derrubou seu site e divulgou sua ficha criminal, junto com seu endereço e telefone pessoal (COLEMAN, 2014; STRYKER, 2011), empregando táticas como ataques de DDoS, “*defacement*” (desconfiguração de sites) e “*doxing*” (aquisição e divulgação de informações privadas).

A mistura do espírito contracultural de subversão de códigos e ruptura de convenções que estava no centro do 4chan, em conjunto com o senso de comunidade, troca de ideias e busca do “lulz” através de intervenções coletivas, eventualmente levou à essa politização mais explícita do coletivo (KARAGIANNOPOULOS, 2018). Como argumenta Coleman (2014), o

*Anonymous* passou de práticas desagregadas enraizadas na cultura da trollagem, para se tornar uma forma de ação rizomática e coletiva, catalisada e promovida por uma série de intervenções políticas em eventos ao redor do mundo. As transgressões compartilhadas reforçaram o senso de identidade de grupo e ressaltaram a mentalidade de desconfiança em relação à autoridade que já estava presente em grupos *hackers*. Com a mobilização contra a Igreja da Cientologia, táticas ilegais, como os ataques de DDoS, foram reformuladas como atos de desobediência civil, e o *Anonymous* passou a recorrer à linguagem dos movimentos sociais para estruturar suas ações (BEYER, 2015).

O *Anonymous* saiu do 4chan e despontou como movimento social em 2008, quando começaram um ataque coordenado à Igreja da Cientologia em resposta à reação da Igreja a um vídeo de Tom Cruise que vazou para a Internet. Advogados da Cientologia alegaram que o vídeo, que estava circulando pela Internet em estilo memético típico, havia sido produzido pela Igreja e, portanto, era sua propriedade intelectual e não poderia ser distribuído sem sua autorização. Quando o YouTube removeu o vídeo, seguindo a alegação de direitos autorais, um anônimo iniciou um tópico propondo um ataque à Igreja. O *Anonymous*, então, iniciou sua ação espalhando a notícia em várias redes sociais e fóruns. Em seguida, começaram a atacar a Cientologia com uma série de ataques DDoS nos sites da Igreja, a enviar diversos faxes de folhas de papel pretas, técnica conhecida como “*black fax*”, medida tática destacada por Kalle Lasn (1999, p. 160) como ação de guerrilha que tem o objetivo de gastar o máximo possível de tinta e papel, gerando gastos para o alvo e inibindo outras tentativas de contato. Eles também se engajaram em *Google Bombing*, bombardeamento do Google, manipulando as classificações do mecanismo de busca da igreja para que certas palavras-chave, como “culto perigoso”, fossem vinculadas ao site oficial (BEYER, 2015; COLEMAN, 2014; STRYKER, 2011).

Assim que os ataques começaram, os membros da comunidade *Anonymous* passaram a enquadrar os protestos em relação às ações da própria Igreja, e não em relação à remoção do vídeo de Tom Cruise da Internet. Eles discutiam os supostos abusos relatados da Igreja e argumentaram que o *Anonymous* poderia ser uma força para o bem (BEYER, 2015). Essa campanha foi chamada de “Operação Chanology” (mistura de *chan* com *Scientology*), e em fevereiro de 2008 fez a transição para fora das redes, com milhares de manifestantes protestando na frente de prédios da Cientologia em todo o mundo. Os membros do *Anonymous* divulgaram informações sobre como protestar legalmente nas ruas, combinando uma mentalidade ativista com os elementos jocosos tradicionais do coletivo.

Os participantes usavam máscaras do personagem Guy Fawkes, que já se tornou o símbolo do *Anonymous*. A máscara já havia se tornado um símbolo de rebelião sem rosto em

2005, graças à adaptação cinematográfica da *graphic novel* V de Vingança, de Alan Moore, na qual uma figura anônima mascarada incita uma rebelião anárquica contra um estado policial opressivo (STRYKER, 2011). As máscaras permitiram que os manifestantes permanecessem anônimos durante os protestos da vida real, um mecanismo de defesa contra a Cientologia, conhecida por perseguir pessoas que a antagonizam, mas também lhes deram um “ar heroico” (STRYKER, 2011, p. 141). Depois disso, o grupo também *hackeou* e expôs informações relativas a policiais envolvidos no enfrentamento de protestos em São Francisco (OpBART), e envolveram-se na política internacional quando auxiliaram manifestantes tunisianos e egípcios durante a Primavera Árabe, e até declararam guerra ao Estado Islâmico (ISIS) depois de seus ataques em Paris. Também já tiveram como alvo organizações e bancos internacionais, governos nacionais, e, ainda mais recentemente, a Ku Klux Klan e Donald Trump (KARAGIANNOPOULOS, 2018).

Na época em que o ataque contra a Cientologia começou, o *Anonymous* não tinha estrutura interna, nem limites claros entre grupos, liderança ou hierarquia identificável (BEYER, 2015). Ao invés, quando os usuários decidiam trabalhar juntos era porque um ou talvez alguns membros haviam sugerido um alvo. A sugestão era, então, ignorada ou debatida pela comunidade. Se o alvo e o objetivo da ação, por exemplo, anti-censura, fosse considerada importante ou divertida o bastante por um número suficiente, que variava de acordo com as ações, de pessoas, elas então passariam a agir a partir de um conjunto de táticas. Se o alvo e o propósito não ressoassem com pessoas suficientes, nada acontecia (BEYER, 2015).

Depois da Operação Chanology, o *Anonymous* passou a receber atenção da imprensa, e quanto mais reconhecidamente política era a operação, mais positiva se tornava a subsequente cobertura da mídia. Isso, por sua vez, atraiu um tipo particular de membro e ativou sentimentos políticos nos *Anons* existentes, que então pressionavam pela realização de ações políticas cada vez maiores, o que gerava mais burburinho da mídia, resultando, em última análise, na transposição do lulz com ativismo (PHILLIPS, 2015). O *Anonymous* chamava a atenção dos meios tradicionais de mídia e tinha fins políticos, e mais do que isso, explicitamente progressistas. A onipresente máscara do Guy Fawkes, outrora um símbolo de fracasso (havia aparecido no quadrinho online “Epic Fail Guy” que era usado como meme) e depois um símbolo de “lulz”, era agora um grito por justiça social (PHILLIPS, 2015).

Apesar desta relativa unidade, Ronald Deibert (2013) acredita que o *Anonymous* não é uma organização como outras, no sentido em que é apenas um nome, e uma identidade, que pode ser adotado por qualquer pessoa ou grupo, ou, como diz Karagiannopoulos, “sem membros ou um grupo central coordenador claramente delineado e específico. Em vez disso,

abrange muitas facções com orientações ideológicas e táticas potencialmente diferentes, mas, com frequência, objetivos comuns” (KARAGIANNOPOULOS, 2018, p. 25-26), ou como coloca Gabriella Coleman:

Comentadores tiveram dificuldades para descrever sua ética, sociologia e história usando categorias analíticas tradicionais. Essa dificuldade decorre do fato de que o *Anonymous* é, como o próprio nome sugere, envolto em algum grau de mistério deliberado. Ele pretende não ter líderes, nem estrutura hierárquica, nem qualquer epicentro geográfico. Embora existam formas de organização e lógicas culturais que inegavelmente moldam suas múltiplas expressões, é um nome que qualquer indivíduo ou grupo pode assumir como seu próprio nome. (COLEMAN, 2011, n.p.)

A tradição de se manter anônimo não é novidade na cultura digital, é comum que comunidades de *hackers* e ativistas ensinem como proteger dados pessoais na Internet e como se manter seguro durante protestos, tanto *online* quanto *offline* (BAZZICHELLI, 2011). Ainda, a posição de manter um nome aberto a ser tomado por quem quer que seja é remanescente do grupo de mídia tática Luther Blissett. O *Luther Blissett Project* conseguiu ser tão inspirador porque se tornou um símbolo cultural que poderia ser livremente apropriado e personalizado. Sendo o rosto de ninguém, ele era o rosto de todos. Suas ações eram planejadas coletivamente e muitas vezes orquestradas por meio do uso de tecnologia de rede, muitos dos Luther Blissetts italianos utilizavam sistemas de listas de discussão parecidos com o 4chan para coordenar suas atividades (BAZZICHELLI, 2011). Além disso, ainda que muitos participantes estivessem trabalhando para perturbar lógicas capitalistas, eles também se apropriavam da cultura pop de forma irônica, como é comum de coletivos de mídia tática.

No caso do *Anonymous*, suas ações mostram que a força do grupo é se espalhar como um meme envolvendo um grande número de pessoas. O objetivo não é “vencer a batalha ou travar servidores, mas fazer as pessoas falarem sobre temas cruciais, expor erros no sistema, produzir evidências de corrupção” (BAZZICHELLI, 2011, p. 146), em resumo, espalhar um meme ou criar uma ideia viral para propor novos caminhos de pensamentos. A disseminação de um meme, seja para o lulz ou para a justiça social, é o que realmente importa, e a internet permite que os memes se espalhem mais rapidamente do que qualquer meio anterior. Coleman (2014) acredita que um dos aspectos centrais do *Anonymous* é o lugar de onde ele surgiu, e que a dissidência irreverente que eles apresentam não terminaria com o grupo.

O *Anonymous*, então, apresenta algumas continuidades em relação ao *hacktivism*, que por si só já é o deslocamento da mídia tática para ações diretamente ambientadas no ciberespaço. As táticas como o uso de DDoS para bloquear o acesso a um site, o *doxing* como

forma de expor adversários. Mesmo antes de sua politização, utilizavam o humor e a ironia característicos da mídia tática, ainda que não tivessem o objetivo explícito de afirmar posicionamentos críticos. Depois do Projeto Chanology, tiveram uma compreensão maior da dimensão política dos seus atos e passaram a se organizar em torno dessas ações, ainda que, assim como na mídia tática, não queriam mudar ou doutrinar mentes, mas trazer assuntos à tona, os colocando na consciência das pessoas. As rupturas que apresentam, no sentido de não terem surgido como um grupo político, estão presentes na *alt-right*. Além, disso, se originam no mesmo ambiente, do fórum 4chan, baseados na mesma ideia de trollagem.

#### 4 A EXTREMA-DIREITA NAS REDES

De fato, a transgressão debochada dos *trolls* do 4chan que deram origem ao *Anonymous* não terminou ali. Quando o coletivo se firmou como um símbolo de resistência à diversas opressões (governos autoritários, bancos símbolos do capitalismo, e até questões como racismo, misoginia e homofobia, quando, por exemplo, atacaram a Westboro Baptist Church, entidade conhecida por seu discurso e atitudes agressivas contra a população LGBT) eles se dividiram e deixaram de se organizar no 4chan. Além disso, como já havia acontecido com outros grupos *hackers* ou *hacktivistas*, pessoas associadas com o *Anonymous* foram investigadas por serviços de inteligência de governos que se sentiram ameaçados, muitos foram presos, intimidados, e ainda que não tenham parado com seu ativismo, foram gradualmente saindo do fórum, onde se organizaram pela primeira vez.

Lewis e Marwick (2017, p. 24) acreditam que esse afastamento “deixou um vácuo ideológico dentro dos *chans*”, que acabou sendo preenchido pelo grupo de extrema-direita conhecido como *alt-right*, ideologicamente alinhados com supremacistas brancos e movimentos fascistas, porém, sua atuação tática se assemelha ao *hacktivismo* do *Anonymous* e ao que faziam grupos de mídia tática organizados na década de 1990. Lovink e Garcia (1997, p. 9) já haviam apontado que a ideia de transformações no campo simbólico que “promovem mudanças no modo de pensar, introduzindo novos valores em um sistema de crenças antes estabilizado”, funcionando como o primeiro passo para mudanças culturais e políticas, “se materializa tanto na adoção de novos hábitos por porções mais progressistas quanto na constituição de movimentos reacionários”.

A *alt-right* não é o primeiro movimento reacionário na internet. A origem do uso da internet pela extrema-direita está ligada ao estabelecimento da plataforma Stormfront, que começou em 1990 como um fórum organizado em torno da campanha de David Duke, fundador da Ku Klux Klan de Louisiana, para o Senado. O fórum se tornou aberto em 1994 e em 1995 virou o site Stormfront. Hoje, o Stormfront.com é uma grande plataforma digital neonazista. Já em 2000 havia centenas de sites promovendo nacionalismo branco (MAIN, 2018). Como já observamos, a internet oferece novas possibilidades para a mobilização de atores políticos, incluindo baixos custos, comunicação rápida e eficiente conectando indivíduos isolados e grupos de todo o mundo, e é uma saída para a coordenação e socialização que supera questões de liderança e ajuda a transnacionalizar movimentos.

Entretanto, essas vantagens também foram observadas por grupos de extrema-direita, entendendo que a internet proporciona ao seu movimento um meio de se comunicar,

desenvolver um senso de propósito, estabelecer comunidades virtuais e difundir suas opiniões e pontos de vista, reproduzindo ideias e princípios rapidamente, de uma forma que não era possível fazer antes, já que precisavam organizar manifestações ou publicar materiais, mas o alcance era local e limitado (BORRI; CAIANI, 2014). Além disso, o relativo anonimato da internet permite que “simpatizantes” tenham acesso aos materiais sem medo de estigmatização por estarem participando de algum encontro ou comício de grupos extremistas.

Em um estudo realizado sobre a importância da internet para a extrema-direita, Borri e Caiani (2014, p. 192) constataram que partidos políticos de direita e movimentos “nostálgicos e culturais” são mais propensos a utilizar sites para cumprir funções básicas de comunicar e informar seu público, fazendo um uso mais tradicional da Internet como um canal adicional para os meios políticos tradicionais. Por outro lado, organizações subculturais com membros mais jovens são os mais propensos a usar a Internet de maneiras mais inovadoras, sendo particularmente ativos tanto na mobilização através da web quanto na internacionalização do movimento. Ainda, uma diferenciação essencial entre movimentos jovens, e aqui especificamente estamos nos referindo a *alt-right*, em relação aos tradicionais, é que a ironia e o humor são quase inexistentes nesses movimentos anteriores (HAWLEY, 2017, p. 24). Nossa hipótese do trabalho, e que iremos desenvolver aqui, é que a *alt-right* se posiciona em um contínuo histórico que tem mais a ver com a dimensão de intervenção direta nas mídias elaborado pelos grupos contraculturais das chamadas mídias táticas e do *hacktivismo* do que propriamente com os movimentos de extrema-direita na internet. Em nossa visão, a *alt-right* pode ser melhor compreendida do seu ponto de vista formal expressivo do que do ponto de vista ideológico ou de conteúdo. E isso cria um curto-circuito, pois a forma de atuação da *alt-right* tem muito mais a ver com movimentos subversivos e anticapitalistas do que com movimentos reacionários. O que faremos, então, neste próximo capítulo, é investigar as origens da *alt-right*, tratando de dois momentos, o chamado “*Gamergate*” e a “campanha presidencial de Donald Trump”, que foram essenciais para a formação e consolidação do movimento, sua ideologia e táticas, e depois iremos examinar seus métodos de atuação em uma linha comparativa com as ideias de mídia tática e *hacktivismo*, de forma a apontar continuidades e rupturas.

#### **4.1 O que é a *alt-right*?**

À primeira vista, a *alt-right* parece ser apenas uma amálgama de discursos de extrema-direita já conhecidos. Do ponto de vista ideológico, apoia a deportação em massa de imigrantes ilegais, políticas comerciais protecionistas, se opõe ao feminismo, à diversidade, ao “globalismo”, ao controle de armas e aos direitos civis. Entretanto, é um movimento muito mais radical e perigoso do que o extremismo de direita das últimas décadas (MAIN, 2018), porque consegue se colocar no centro das discussões políticas, pautando a mídia tradicional e o debate público a partir de suas intervenções midiáticas. O pensamento do grupo pode ser entendido como a rejeição da democracia liberal e dos seus princípios de igualdade, e o apoio de ideias que promovam supremacia branca, expressados através de uma retórica ácida baseada em “estereótipos preconceituosos, crítica injuriosa e ostentação de símbolos extremistas” (MAIN, 2018, p. 8) e combinando “nacionalismo branco, misoginia, antissemitismo e autoritarismo” (LYONS, 2017, p. 2).

É essencialmente um movimento *online* organizado em torno de diferentes fóruns, blogs e redes sociais. Portanto, assim como em outras subculturas na internet, tem suas próprias e distintas maneiras de se expressar e, para quem está de fora, parece um estilo de discussão confuso. A confusão decorre principalmente da camada de ironia que se espalha por todo o movimento, um traço que deriva da cultura da internet. Esta imersão na cultura de memes do 4chan faz com que a *alt-right* crie desde remixes de discursos do Donald Trump até imagens de pessoas em câmaras de gás. Sua ironia é uma forma de atacar, mas também de se defender. Ao fazerem piadas nazistas, por exemplo, se alguém os acusa de compactuar com o nazismo, o sarcasmo lhes dá a possibilidade de se esquivar e negar a seriedade do seu discurso (WENDLING, 2018, p. 66). A capacidade de saber usar a internet para atingir seus fins é uma das razões atribuídas para a *alt-right* ter sido capaz de romper e se difundir para além dos segmentos isolados das redes e entrar na discussão política *mainstream*, feito não realizado por outros grupos de extrema-direita que vieram antes.

O fato de terem surgido na internet onde não só havia um discurso de liberdade devedor das contraculturas dos anos 1960, como a própria crítica a esse discurso, está ligado às mídias táticas e ao *hacktivismo*; e especialmente por terem aparecido no 4chan, eixo de criação e dispersão de memes e que, alguns anos antes, tinha originado o *Anonymous*, foi um dos motivos que fez com que a *alt-right* alegasse ser um novo movimento contracultural (LEWIS, 2018, p. 22). No início de 2017, um editor do site *Infowars* fez um vídeo declarando “o conservadorismo é a nova contracultura<sup>5</sup>”, onde compara o movimento com os ativistas da Nova Esquerda da

<sup>5</sup> WATSON, Paul Joseph. Conservatism in the new counterculture. 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=avb8cwOgVQ8>>. Acesso em: 18 de setembro de 2017.

década de 1960 e com a cena punk rock dos anos 1970. Durante as eleições estadunidenses de 2016, Richard Spencer descrevia a *alt-right* como sendo algo “ousado e perigoso, é legal e moderno. É isso que nossos pais não querem que façamos”. Além disso, se constroem em oposição ao que classificam como uma cultura politicamente correta que policia comportamentos e linguagens, cooptando o *Free Speech Movement*, uma das causas políticas fundamentais da esquerda nos anos 1960 (LEWIS, 2018). Observamos aqui que o próprio movimento se reconhece em um contínuo que era, tradicionalmente, dominado pela “esquerda” progressista e anticapitalista.

Entretanto, alguns autores (LEWIS, 2018; WENDLING, 2018) que estudam a *alt-right* destacam o fato de que apesar de estarem “adotando sinais de identidade afiliados a contraculturas anteriores”, as suas posições reacionárias buscam “reforçar as hierarquias culturais raciais e de gênero dominantes” (LEWIS, 2018, p. 22), e que o argumento contracultural surge da afirmação que o *status quo* hoje é dominado por uma esquerda que silencia posições conservadoras e oprime, principalmente, homens brancos, cisgêneros e heterossexuais. Aparecem, então, como uma força desestabilizadora e fora do eixo, que está se beneficiando de crises políticas e desconfiança nas instituições, o que inclui o conservadorismo tradicional, já que buscam deslocar o conservadorismo e trazer um novo tipo de política de direita para o *mainstream*, e é o que tem conseguido (HAWLEY, 2017).

Como já destacamos no início do capítulo, grupos nacionalistas de supremacia branca há muito tempo usam a internet para recrutar novos membros, mas o surgimento da *alt-right* fez a visibilidade dessa ideologia aumentar porque, no nosso entendimento, agem taticamente e assimilaram noções de mídia tática e *hacktivism* de grupos que vieram antes. Assim como o *Anonymous*, embora algumas pessoas sejam consideradas figuras importantes para a *alt-right*, são um movimento sem líderes que se desenvolve da mesma cultura *troll* que o coletivo *hacktivista*. A habilidade dos *trolls* de popularizarem piadas, remixes e referências através de seus memes, causou um impacto cultural que eventualmente se transpôs para ação política, e o processo com a *alt-right* é parecido (PHILLIPS, 2018). O site *The Right Stuff* defende a importância da trollagem para o movimento:

Você deve assumir que nunca conseguirá convencer seus inimigos ideológicos do mérito de sua posição. Em vez disso, o objetivo da trollagem é convencer as pessoas lendo seus comentários do mérito de sua posição. Em muitos fóruns da web, leitores superam o número de comentaristas em 10 para 1. O propósito dos ataques é convencer essas pessoas anônimas, não a pessoa com a qual você não concorda. Como tal, você pode conquistar corações e mentes mesmo quando enfrenta oposição universal. (WENDLING, 2018, p. 72)

Um guia de publicação do site neonazista *The Daily Stormer*<sup>6</sup>, adquirido e publicado por Ashley Feinberg (2017), do *Huffington Post*, revela noções parecidas. O autor do guia, supostamente o fundador do site *Andrew Anglin*, incentiva os possíveis escritores do *Daily Stormer* a empregar recursos retóricos que normalizem as mensagens de supremacia branca e ativamente confundam jornalistas dos meios tradicionais. Para tanto, ele recomenda que se *desviem (détournement)* elementos culturais e os retrabalhem, misturando com referências a ideias de extrema-direita, pois a memética facilita a repetição e compartilhamento de suas mensagens, além de ajudar a amenizar o conteúdo aos olhos dos outros. Devem ser divertidos porque discursos raivosos, como faziam grupos mais tradicionais de extrema-direita, afastam a maioria das pessoas e o humor pode ser utilizado para desarmar a oposição (FEINBERG, 2017). A trollagem também ajuda a enganar a imprensa, criando incidentes que fazem a mídia responder com indignação e coberturas incessantes. Phillips (2018, p. 29), no entanto, questiona se esse documento em si vazou por um erro ou se foi deliberadamente divulgado “como um meta-troll”. Durante a campanha presidencial de Donald Trump, um link para o documento intitulado “Advanced Meme Warfare<sup>7</sup>” (Guerra Memética Avançada) foi postado no 4chan, e de acordo com o autor da peça:

As campanhas bem-sucedidas de RP / Astroturfing podem ser divididas em 3 etapas simples:

Etapa 1: pesquisa

Etapa 2: criação de conteúdo

Etapa 3: alcance.

Considerando que o lado da bruxa [Clinton] é dono de quase toda a mídia [mainstream], estaremos enfrentando uma batalha ascendente. Dito isso, a magia dos memes é real e nosso esforço coletivo tem o poder de produzir resultados incríveis. Com isso dito, vou dividir isso em seções com foco em todos esses três aspectos, além de algumas informações adicionais sobre como manter a privacidade/segurança online e manter sua identidade obscura.

O artigo explica como criar memes usando as fontes associadas à campanha de Clinton, como criar contas falsas no Twitter que atrairiam um grande número de seguidores “normies” (maneira de se referir às pessoas que não fazem parte da *alt-right*) e como manipular jornalistas, tudo sem arriscar a perda do anonimato, configurando servidores proxy privados, por exemplo (HAWLEY, 2017). Lovink e Tutters (2018, n. p.) atentam para o fato de que, nos últimos anos “foi a *alt-right*, mais que todos, que se destacou em canalizar o uso de memes como modos de

<sup>6</sup> O nome é uma referência ao jornal *Der Stürmer* (The Stormer), publicado pelo nazista Julius Streicher, que foi executado por crimes contra a humanidade em 1946.

<sup>7</sup> “Advanced Meme Warfare /cfg/,” Pastebin, jul. 2016. Disponível em: <<http://pastebin.com/hack9Z6G>>. Acesso em: 12 de novembro de 2018.

protesto simbólico por contrapartes”, criando memes explicitamente racistas como o “Pepe nazista” e o “*happy merchant*” e rindo das reações de pessoas ofendidas. Similar à lógica de trollagem presente na internet desde os fóruns da Usenet, que se politizou com o *Anonymous* e depois, em determinado momento, se radicalizou para a extrema-direita. De acordo com Lyons (2017) e Phillips (2018), a circunstância em questão foi o chamado “*Gamergate*”.

#### 4.2 Do *gamergate* ao Trump

Foi a partir do *Gamergate* que extremistas, atraídos pelo espírito da liberdade de expressão e pelos tipos de discussões que estava acontecendo em torno dessa controvérsia, começaram a se reunir no 4chan. O *Gamergate* marcou um ponto de virada também em relação aos tipos de campanhas que estava apoiando e com que finalidade. Os alvos do *Anonymous* eram compostos principalmente por instituições, corporações, governos, enquanto esse outro contingente concentrou a maior parte de seu fogo em alvos que definiam como sendo esquerdistas, feministas e pessoas que defendiam alguma forma de justiça social (WENDLING, 2018).

De acordo com Lyons (2017), o *Gamergate* foi um desdobramento da consolidação da identidade “gamer”, organizada em torno do consumo de videogames, e a politização dessa comunidade que ocorreu na última década<sup>8</sup>. O autor diz que embora muitos “gamers” sejam privilegiados em termos de raça e gênero, sua identidade, que está no escopo de *nerds* e *geeks*, há tempos tem a reputação de sofrer diferentes formas de opressão social por conta de seus interesses. Assim, “eles são muito resistentes a discussões de privilégio branco e privilégio masculino, pois não se veem como privilegiados, mas como desfavorecidos” (LYONS, 2017, p. 7). Essa noção foi demonstrada através do *Gamergate*, quando esses indivíduos passaram a sentir a necessidade de se defender do que consideraram um ataque à sua cultura, vista por eles

---

<sup>8</sup> Ainda que não tratemos diretamente disso, é relevante salientar novamente que supremacistas brancos há muito usam a internet para radicalização e recrutamento, e se juntaram no 4chan para “recrutar explicitamente [*channers*] e transformar seu tipo de racismo irônico em racismo muito sério” (WENDLING, 2018, p. 48-49). Além disso, o livro *Devil’s Bargain* (2018), de Joshua Green, detalha como Steve Bannon, antigo banqueiro do Goldman Sachs e estrategista-chefe da campanha de Trump, encontrou um exército em potencial em jogadores de *World of Warcraft*. Investiu \$60 milhões em uma empresa que contratava trabalhadores chineses para jogar o jogo e acumular itens que eram vendidos para outros jogadores por dinheiro real. Eventualmente a Blizzard, desenvolvedora do jogo, fechou as contas usadas por esses “gold farmers”, mas o livro (2018) descreve como Bannon enxergou um grande potencial nos “homens brancos sem raízes” (*sauce*) que passavam horas jogando sem parar. O livro se baseia em uma entrevista conduzida pelo autor em 2016, em que Bannon diz “Você pode ativar esse exército. Eles entram pelo *Gamergate* ou o que quer que seja e depois se transformam em política e Trump” (*sauce*).

“como um refúgio sob o cerco do ‘politicamente correto’ e de ‘justiceiros sociais’” (LYONS, 2017, p. 8).

A controvérsia começou sob o pretexto de uma suposta falta de ética no jornalismo de jogos, motivada a partir de uma postagem que foi compartilhada no 4chan. O texto, escrito por Eron Gjoni, apresenta uma denúncia que sua ex-namorada, a desenvolvedora Zoe Quinn, o havia traído com o jornalista Nathan Grayson em troca de resenhas positivas do seu jogo, *Depression Quest*<sup>9</sup>. Embora nem Grayson nem ninguém que trabalhava para o site *Kotaku* tenha avaliado o jogo<sup>10</sup>, quando a publicação foi colocada no 4chan, esse ponto passou a não importar mais.

A partir de então, “*Gamergaters*” organizaram ataques, cujos alvos eram jornalistas que cobriam jogos de computador e mulheres ligadas à indústria e que defenderam Quinn. A multidão argumentava que toda a indústria havia sido completamente dominada por ideias politicamente corretas a ponto de os jogos receberem críticas favoráveis baseadas não em seus próprios méritos, mas em quão bem seus programadores se conformaram a políticas de identidade progressistas. Aqueles que ousavam se colocar contra tais princípios, estavam perdendo *status*, dinheiro e até seus empregos (WENDLING, 2018, p. 56). De fato, a indústria vinha, com o passar dos anos, se abrindo para discussões sobre racismo e feminismo, representatividade de minorias como personagens e mesmo diversidade nas equipes que produzem e reportam sobre jogos. Entretanto, os apoiadores do *Gamergate* consideraram essas iniciativas como a “declaração de uma “guerra cultural” contra homens brancos por uma nefasta conspiração esquerdista” (NEIWERT, 2017, p. 175).

Neiwert (2017) argumenta que a controvérsia anunciou a ascensão da *alt-right* e forneceu um rascunho preliminar de suas principais características: uma presença na internet formada por *trolls*, conspirações, vitimização da identidade de homem branco, os retratando como um grupo oprimido e pintando feministas como censoras, coibindo a liberdade de

---

<sup>9</sup> *Depression Quest* é um jogo de 2013 em que o jogador acompanha o protagonista que enfrenta uma depressão. Desde o início, os caminhos que aplacariam o sofrimento do personagem, e do jogador que o encarna, são riscados como possibilidades de escolha, e outras decisões que exacerbam a condição fazem com que mais e mais saídas sejam eliminadas. A jogabilidade é centrada principalmente em torno de explorar os limites da independência e possibilidade de lidar com a doença. Foi um jogo produzido usando o Twine, uma interface baseada principalmente em texto que resulta em jogos que lembram os livros de “Choose Your Own Adventure”, ou jogos antigos como *The Oregon Trail* (1971). Ainda que *Depression Quest* seja um jogo de *Twine* relativamente elaborado, esta forma de jogo ainda é percebida como ilegítima por muitos *gamers*. Desde a controvérsia, o *Twine* e outras ferramentas similarmente simples, continuam sendo usados para desenvolver jogos que tocam em questões minoritárias como racismo e identidade de gênero.

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://deadspin.com/the-future-of-the-culture-wars-is-here-and-its-gamerga-1646145844>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

expressão, causa que permeia desde as mobilizações contraculturais nos anos 1960 até o *Anonymous*.

O *Gamergate* também funcionou como um prelúdio da organização e táticas da *alt-right*. Os ataques eram coordenados no 4chan - e mais tarde, quando o criador do fórum proibiu discussões sobre o *Gamergate*, no 8chan - e eram repassados para fóruns do *Reddit*, principalmente o *r/KotakuInAction*, um fórum repleto de links para notícias relacionadas à suposta corrupção politicamente correta do meio, propagandas antifeministas e memes direcionadas aos desafetos políticos. Aqui, segundo Wendling, se estabeleceu uma ponte entre esses fóruns e as redes sociais tradicionais, principalmente o Twitter, que forneceram uma plataforma para difundir as mensagens de forma muito mais ampla e chamando a atenção dos jornalistas ao levar a *hashtag*<sup>11</sup> *#Gamergate* à proeminência (WENDLING, 2018).

A organização dos *Gamergaters* em grupos sem líderes, coordenados por um propósito pequeno (por exemplo, descobrir informações pessoais sobre seus alvos) baseada em uma questão maior (a corrupção na indústria de vídeo games) segue o formato de operações que tinha o *Anonymous*, que, por sua vez, pôs em prática as proposições do *Critical Art Ensemble* (1996), que apontou a necessidade de se utilizar meios descentralizados para lutar contra um poder descentralizado. O CAE (1996, p. 23), falando em relação à “ação política esquerdista” propõe que se constituam “células anarquistas” em microestruturas que chegariam a um consenso sobre a ação a ser realizada, se reunindo em torno da causa comum, e depois se dissolveriam. No caso do *Gamergate*, esses grupos ágeis que agiam em rede operavam em “formações flexíveis, amorfas e móveis” (GEVERS; HAASTER, 2016, p. 6), entretanto possuíam o objetivo de reforçar o domínio social sobre grupos marginalizados (LYONS, 2017).

Segundo Hawley (2017, p. 47), o *Gamergate* mostrou que um exército de ativistas anônimos e *trolls* pode ter um impacto substancial e duradouro em organizações *offline*, quando, por exemplo, agiam para que anunciantes se retirassem de várias publicações. Um dos sites atingidos foi o *Gawker*, que perdeu receita de publicidade de corporações como a Mercedes-Benz como resultado. Esse período, para Lyons (2017), foi de cristalização ideológica e de consolidação de um método persistente e coordenado de ação que foi adotado pela *alt-right* e os ajudou a entrar na discussão *mainstream* durante a campanha presidencial de Donald Trump.

---

<sup>11</sup>Wendling (2018) aponta que as campanhas de *hashtag* foram organizadas pelos *chans* e sinalizadas por *sock puppets* - contas usadas especificamente para enviar uma determinada mensagem, geralmente trabalhando em colaboração com outras contas desse tipo, “enganando” o algoritmo (WENDLING, 2018, p. 59).

A eleição de 2016 apresentou desenvolvimentos políticos que talvez já estivessem presentes, mas nunca haviam sido tão evidentes, como a presença de “grupos sombrios de *hackers* que trabalham em conjunto com contas automatizadas e de propaganda, amplificadas pelas mídias sociais da *alt-right*” (WENDLING, 2018, p. 173), buscando amplificar uma agenda de extrema-direita. Essa discussão envolve conluios, questões de espionagem e ação de Estados; entretanto, essa seção, e o trabalho como um todo, irá tratar apenas de questões que envolvem diretamente a ação tática da *alt-right* a partir de fóruns e dentro de outras redes sociais.

A adoção de Trump por parte da *alt-right* veio depois de discussões nas quais questionavam se deveriam trabalhar dentro dos canais políticos existentes ou rejeitá-los completamente (LYONS, 2017). Quando Trump surge com propostas anti-imigração, retórica difamatória contra mexicanos, muçulmanos, mulheres e outras minorias, e tendo confrontos diretos com o *establishment* do Partido Republicano, ele foi apoiado pela *alt-right* que se formava após o *Gamergate*, pensando que poderiam passar a usar o sistema contra ele mesmo (LYONS, 2017).

Para tanto, adotam práticas de ativismo que se relacionam com as proposições de coletivos e estudiosos da mídia tática. Nos referimos à criação e difusão de memes, entendidos aqui como artefatos culturais que passam de pessoa a pessoa através da imitação e da apropriação (MILNER, 2016), mas também da própria forma como o conceito era entendido por Dawkins (1976), podendo ser uma ideia com o intuito de quebrar o que a *alt-right* percebe como uma hegemonia discursiva progressista e, assim como se propõe a mídia tática, permitir outros modos de enxergar a sociedade e transformar a relação das pessoas com o mundo, colocando em prática a guerra memética, que Lasn (1999) considera ser a batalha geopolítica da era da informação. Também falamos das ações de “farsa midiática” que buscam propositalmente enganar jornalistas ou lhes causar espanto, fazendo uso da propensão para o sensacionalismo que tem a mídia tradicional, e, ainda, da constituição de veículos e redes sociais alternativas.

A *alt-right* como movimento radical de direita que surge na internet consegue “responder rapidamente aos eventos atuais e a um ambiente de mídia em mudança” e se mostra capaz de se “coordenar espontaneamente, mesmo na ausência de liderança formal” (HAWLEY, 2017, p. 115). A campanha de Donald Trump, que culminou com sua eleição, representou um rompimento com convenções política há muito tempo estabelecidas, em função de sua retórica vitriólica, onde os membros da *alt-right* encontraram eco, e desarranjou o movimento tradicional conservador que existia nos Estados Unidos, mostrando que uma outra direita

poderia vencer “por fora”, sem seguir o plano elaborado pelo partido Republicano, produzindo “uma abertura que a *alt-right* conseguiu explorar com sucesso” (HAWLEY, 2017, p. 115).

A *alt-right* ajudou a revitalizar as ideias de nacionalismo branco e supremacia masculina nos Estados Unidos porque fizeram uso efetivo da Internet para tudo, desde debates teóricos até ações táticas em massa (LYONS, 2017). Por ser um movimento que existe predominantemente *online*, sem possuir hegemonias institucionais, elaboram e executam ações de guerrilha semiológica para lançar as bases para uma mudança estrutural. Não é possível afirmar que a *alt-right* foi essencial para a vitória de Donald Trump, entretanto, o papel desempenhado pelo grupo não deve ser subestimado, até porque o próprio movimento considera que a eleição de Trump representou uma mudança fundamental de paradigma na política americana para o seu lado, posição exemplificada por Lawrence Murray, da editora de extrema-direita “*Counter-Currents Publishing*”, quando diz (HAWLEY, 2017, p. 126) que Trump deu forças ao nacionalismo e à supremacia branca que levaram ao reconhecimento da *alt-right*, da deterioração do partido Republicano e de políticos conservadores considerados fracos, e da entrada de memes (noções) que correspondem a essa ideologia na consciência pública.

### 4.3 O que faz a *alt-right*?

Lyons (2017, p. 15) destaca a atuação da *alt-right* na campanha de Trump, especialmente pelo fato de ter se dado através do ativismo online baseado em memes, *hoaxes*, operações *hacktivistas*, etc. Como já vimos, o uso tático de mídias esteve, até o surgimento da *alt-right*, circunscrito em práticas explicitamente anticapitalistas e relacionadas a grupos minoritários. Mesmo o *Anonymous*, embora tenha surgido de trollagens ideologicamente ambíguas, a partir do ataque à Cientologia e depois com a sua participação nas Primaveras do mundo, assumiu uma posição progressista. A mídia tática, segundo o ex-Adbuster Douglas Haddow<sup>12</sup>, funcionava como um veículo através do qual esses ativistas lançavam coquetéis molotov simbólicos nas limusines à prova de balas das hegemonias sistêmicas (HADDOW, 2016). Entretanto, os próprios teóricos da mídia tática entendiam que sua prática não dependia de uma cartilha ideológica imutável e o que observamos durante esse período eleitoral estadunidense foi a adaptação da mídia tática para um propósito que não só reproduz hegemonias como busca desfazer avanços conquistados em lutas nas quais ativistas de mídia

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://www.theguardian.com/us-news/2016/nov/04/political-memes-2016-election-hillary-clinton-donald-trump>>. Acesso em: 03 de março de 2018.

tática estiveram envolvidos. A seguir, analisaremos alguns casos de destaque na história recente da *alt-right* para demonstrar sua relação com a mídia tática e o *hacktivismo*, escolhidos por sua recorrência em estudos<sup>13</sup> que determinam a partir de algoritmos os assuntos mais falados pela *alt-right* nos fóruns onde se reúnem, demonstrando pelo menos em termos quantitativos de postagens que a *alt-right* é bastante ativa<sup>14</sup>. Também determinaram quais pontos compartilhados pela *alt-right* eram mais populares entre o grupo.

Muito da atuação da *alt-right* se baseia em uma continuidade da trollagem que existia no *Anonymous*, que também foi politizada, embora tenha se direcionado para outro lado do espectro político. Primeiro, através da trollagem, presente em todas as etapas de atuação do movimento, fazem uso de um discurso que é “deliberadamente ofensivo” (PHILLIPS, 2018, p. 4), tencionando limites de transgressão e liberdade de expressão, ligados ao seu discurso contra o “politicamente correto”. Além disso, lhes permite existir em ambiguidade, o que na internet

é chamado *Poe's Law*, a Lei de Poe<sup>15</sup>, ou a impossibilidade de distinguir entre o extremismo sincero ou uma paródia de extremismo, noção empregada pelos ativistas de mídia tática que fazem um uso deliberado de humor e ironia como táticas de persuasão e crítica. Para a *alt-right* também significa a possibilidade de alegar que tudo não passava de brincadeira ou, caso tenham seus perfis em redes sociais bloqueados ou excluídos por infringirem regras dos sites, dizer que estão sendo perseguidos e censurados. O argumento funciona como uma forma de desvio que Kalle Lasn (1999, p. 160) classifica como um reenquadramento de debates em que a dinâmica se inverte e os opositores da *alt-right* são colocados em posições reativas e os agentes conduzem o debate. Outra forma de reenquadramento utilizada pelo movimento é se defender de acusações (de racismo ou misoginia, por exemplo) acusando seus inimigos políticos de também o serem, apontando, então, sua hipocrisia.

Wendling (2018) indica que a ação da *alt-right* começa nos fóruns do 4chan 8chan e Reddit (em grande parte no subfórum “*The\_Donald*”, dedicado ao presidente dos Estados Unidos) e depois irradiam para redes sociais comuns como o Facebook ou o Twitter, com imagens sendo compartilhadas, inclusive, pelo próprio Donald Trump<sup>16</sup>. Sites associados com

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://wiki.digitalmethods.net/Dmi/AltRightOpenIntelligenceInitiative>> e <<https://arxiv.org/pdf/1805.12512.pdf>>. Acesso em: 22 de setembro de 2017.

<sup>14</sup> Os estudos mediram a propagação de memes em várias comunidades da internet, usando um processamento baseado em técnicas de hashing (algoritmo que mapeia dados de comprimento variável para dados de comprimento fixo) e clustering (agrupamento de dados), e um conjunto de dados de 160 milhões de imagens tiradas de 2.6 bilhões de posts coletados ao longo de 13 meses do Twitter, Reddit, 4chan e Gab.

<sup>15</sup> Baseado em um comentário de Nathan Poe feito em 2005 <<https://web.archive.org/web/20170114124412/http://www.christianforums.com/threads/big-contradictions-in-the-evolution-theory.1962980/page-3#post-17606580>>. Acesso em: 13 de novembro de 2018.

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/world-us-canada-37493165>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

a *alt-right*, como, por exemplo, o *Daily Stormer*, publicam dezenas de macros (imagens básicas sobre as quais se superimpõe frases, Milner (2016) classifica as imagens macro como um dos tipos mais comuns de memes), projetadas para serem compartilhadas no Facebook ou no Twitter. Phillips (2018) destaca que alguns desses macros explicitamente evocam imagens racistas ou nazistas, enquanto outros são imagens mais suaves destinadas a funcionar como portas de entrada para os elementos mais extremos da ideologia.

Assim como as ações da mídia tática buscavam subverter a ordem existente para criticá-la e com isso catalisar mudanças de pensamento, pelo menos no sentido de expandir as possibilidades interpretativas do mundo para todos, a *alt-right* tem a intenção de, seguindo sua lógica, fazer com que a população desperte para a agenda executada por elites globalistas que querem impor o multiculturalismo, a diversidade, o feminismo e outras ideias que associam à esquerda. A forma que encontraram para propagar essa ideologia segue operações propostas por teóricos de mídia tática e práticas *hacktivistas*, ou o que chamam de “*meme magic*” (mágica memética), conceito que funciona por si só como um meme porque a ideia de que podem não só influenciar uma eleição como também afetar o curso da história (WENDLING, 2018) é algo que existe na linha entre o genuíno e o jocoso, assim como a “*Great Meme War*”, ou grande guerra memética, forma que se referem à sua atuação na campanha e eleição de Donald Trump.

A *alt-right* trabalha com o sequestro, para usar uma das definições situacionistas de *détournement* que informa o *culture jamming*, tanto de *hashtags* utilizadas no Twitter por seus oponentes, utilizando, por exemplo, *#BlackLivesMatter*<sup>17</sup> para associar atos de violência cometidos por pessoas negras com o movimento que luta contra a violência policial que atinge, principalmente, negros. Costumam atacar *hashtags* utilizando contas<sup>18</sup> automatizadas (*bots*) que funcionam via código, disparando mensagens automaticamente e contas parcialmente automatizadas (*sockpuppets*), essas criadas para parecerem autênticas, personificando, por exemplo, ativistas do *Black Lives Matter*. Também redirecionam movimentos e eventos. Em 2017, figuras associadas com a *alt-right* iriam palestrar na Universidade de Berkeley, na Califórnia, onde o *Free Speech Movement* começou nos anos 1960, para defender a liberdade dos estudantes de lutar em defesa dos Direitos Civis para negros e depois em oposição à guerra no Vietnã. Quando manifestantes foram protestar contra a realização da palestra, o evento se

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://gizmodo.com/alt-right-trolls-use-chicago-kidnapping-to-spread-lies-1790802011>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

<sup>18</sup> Disponível em: <<https://medium.com/data-for-democracy/spot-a-bot-identifying-automation-and-disinformation-on-social-media-2966ad93a203>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

tornou, para a *alt-right*, a nova batalha pela liberdade de expressão<sup>19</sup>. A tática aqui é a apropriação de um evento ou *hashtag*, nesse caso um que é historicamente associado com movimentos de esquerda, enquadrando-os dentro de sua narrativa, e posicionando seus adversários como intolerantes, antidemocráticos e, em última análise, os “verdadeiros” fascistas, novamente colocando os opositores da *alt-right* em posições reativas.

Assim como Joey Skaggs ficou conhecido por suas farsas midiáticas criadas com o intuito de explorar e expor as tendências sensacionalistas que atingem a imprensa, a *alt-right* também utiliza táticas parecidas, que, como disse Mark Dery (2017), desafiam nossa relação com a verdade, estendendo os múltiplos sentidos dos signos. A *alt-right* também se aproveita dessas noções para avançar sua agenda ou simplesmente porque desconfiam da integridade da mídia tradicional. Um dos únicos exemplos inócuos<sup>20</sup>, uma personalidade da *alt-right* sob o pseudônimo Jared Taylor Swift (uma combinação de Jared Taylor e da cantora Taylor Swift, pois um dos memes da *alt-right* é colocar a cantora de sucesso como um grande ícone da beleza ariana) ofereceu para a repórter uma defesa do sapo Pepe como um grande símbolo da *alt-right*<sup>21</sup>. Entretanto, algum tempo depois o entrevistado, disse que havia intercalado elementos verdadeiros, mas havia exacerbado muitos detalhes para fazer a repórter acreditar que a *alt-right* era, de fato, um grupo de guerrilheiros meméticos que usavam um sapo ilustrado para empurrar propaganda nazista, e o fez porque achou que seria engraçado.

O sapo Pepe, por sua vez, por mais que Jared Taylor Swift diz ter exagerado, de fato se tornou um símbolo associado com a *alt-right*, especialmente depois que Trump compartilhou uma montagem sua como Pepe e o site da campanha de Hillary Clinton dedicou uma seção para explicar o meme. O sapo foi criado em 2005 pelo cartunista Matt Furie, tendo aparecido pela primeira vez em um zine chamado *Boy's Club*. Neiwert (2018) atribui seu sucesso na internet às características altamente expressivas de Pepe, à simplicidade do desenho e à facilidade de alterar suas expressões. O que ele representa para a *alt-right* é justamente a ironia de ter um símbolo inocente associado a ideias de supremacia branca. Já produziram versões mostrando o sapo como uma caricatura de um judeu, um negro, um guarda de campo de concentração nazista, um membro da Ku Klux Klan e muitos outros personagens. A *alt-right* ri de jornalistas

<sup>19</sup> Disponível em: <[https://www.vice.com/en\\_us/article/pg5bnm/violent-protests-turned-berkeley-into-a-battleground](https://www.vice.com/en_us/article/pg5bnm/violent-protests-turned-berkeley-into-a-battleground)>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

<sup>20</sup> Outros envolveram, por exemplo, montagens que mostravam uma sobrevivente de um tiroteio em uma escola rasgando a constituição americana, ou dizendo que o gesto feito por outro sobrevivente era a saudação nazista. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/us-news/2018/mar/26/emma-gonzalez-david-hogg-attacks-rightwing-constitutions-hoaxes>>. Acesso em: 15 de novembro de 2018.

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://www.thedailybeast.com/how-pepe-the-frog-became-a-nazi-trump-supporter-and-alt-right-symbol>>. Acesso em: 22 de setembro de 2017.

e especialistas que apontam o uso de Pepe pela extrema-direita, mas continua enviando Pepe vestido com uniformes militares nazistas para jornalistas judeus.

Em geral, o raciocínio e técnicas da *alt-right* podem ser entendidos através dos memes-ideias e memes-piadas que compartilham, começando pelo seu despertar para a extrema-direita, entendido como ter tomado a “pílula vermelha”. É uma alusão que vem do *Gamergate*, e antes disso, dos escritos de dois intelectuais<sup>22</sup> que influenciaram a *alt-right*. Mais uma vez, é uma apropriação da cultura popular, dessa vez não como crítica, mas como direcionamento para sua visão. A referência em questão é do filme *Matrix* (1999), do momento em que o personagem principal tem a oportunidade de tomar a pílula vermelha, que lhe mostraria a verdadeira natureza da realidade e, caso escolhesse tomar a pílula, a vida do protagonista nunca mais seria a mesma. Hawley (2017) coloca que a *alt-right* considera que a maioria das pessoas vive em um mundo de fantasia, acreditando em mitos propagados por elites progressistas. Tomar a pílula vermelha significa abrir os olhos para essas mentiras. Nos blogs e fóruns associados ao movimento discussões sobre como os indivíduos foram “*red-pilled*” são comuns, assim como discussões sobre como fazer outras pessoas “tomarem” a pílula vermelha.

A partir do momento em que tomaram a pílula vermelha, a *alt-right* passa a enxergar as realidades do “marxismo cultural”, a conspiração que abrange o mundo todo, coordenada por judeus, pela esquerda, por feministas, membros de um Estado paralelo que busca destruir a civilização ocidental e tudo que lhe sustenta (o patriarcado heteronormativo branco). Um dos primeiros passos para livrar o mundo dessa conspiração foi a eleição do “Deus Imperador”, maneira que se referem a Donald Trump. São crenças verdadeiras e exageradas que tornam a compreensão do movimento mais embaçada, pois na mesma medida que criam e compartilham textos e imagens utilizando essa retórica, zombam de matérias divulgadas na imprensa sobre seu discurso.

A mídia tática estabelece mídias alternativas que buscam estabelecer uma maneira mais democrática de produção de notícias, com práticas que criticam o discurso dos meios de comunicação de massa de serem uma forma isenta, objetiva e verdadeira de representação. A *alt-right* possui suas críticas às mídias tradicionais, por entenderem que elas possuem um viés progressista ou esquerdista que censura manifestações conservadoras e tenta manipular a população, portanto estabelecem suas próprias mídias como resposta. São muitos sites, mas um

---

<sup>22</sup>Segundo Lovink e Tutters (2018), para Curtis Yarvin e Nick Land a pílula se tornou uma metáfora do antídoto para o que Yarvin e Land chamam de Catedral, ideia que pode ser relacionada com o que os intelectuais e a *alt-right* chamam de “marxismo cultural” em que, entre outras questões, o politicamente correto existe como um sistema totalizador de controle da mente.

dos mais conhecidos é *Breitbart*, que por muito tempo, foi comandado por Steve Bannon, chefe-estrategista da campanha de Trump, mas tem também o já mencionado *The Daily Stormer*, e outros como *The Gateway Pundit* ou *The Rebel Media*. Além de terem praticamente tomado o 4chan para si, o 8chan como uma alternativa mais amigável à liberdade de expressão. Da mesma forma, o *Gab* e o *Voat* são clones do Twitter e do Reddit, respectivamente, que aparecem depois que as redes começam a bloquear e banir contas ou fóruns da *alt-right* por incitação à violência.

Phillips (2018) destaca que os principais sites de mídia social como Twitter, Facebook e YouTube também são usados. No Facebook, grupos privados compartilham memes e notícias, que são então divulgadas através de perfis falsos ou perfis pessoais. Como já dissemos, a *alt-right* frequentemente joga com o recurso de *trending topics* do Twitter para ampliar certas histórias ou mensagens. E o YouTube lhes oferece uma plataforma para criarem vídeos sobre tópicos que consideram escandalosos.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No percurso da linha comparativa traçada neste trabalho entendemos que a *alt-right* apresenta continuidades com a mídia tática e o *hacktivismo* do ponto de vista formal por sua utilização do *culture jamming*, especificamente a partir de memes e farsas midiáticas, apropriando elementos da cultura popular e da política, buscando introduzir novas leituras que propaguem sua ideologia de extrema-direita, e, na sua lógica, libertem as pessoas da opressão de ideologias de esquerda dominantes. Também estabelecem publicações *online* e redes sociais alternativas. Sua imprensa não tem pretensão de ser objetiva ou imparcial, pois entende que não são questões que podem ser alcançadas, e criticam a mídia tradicional por ser desonesta ao fingir esse intento quando, na verdade, segundo a *alt-right*, possuem viés de esquerda. As suas redes sociais são apropriações de fóruns como o 4chan, hoje associado diretamente com o movimento, e clones de redes sociais *mainstream* como *Gab* (Twitter) e *Voot* (Reddit), já que consideram, assim como em outras instâncias, que elas também dão preferência para ideologias de esquerda e censuram opiniões divergentes conservadoras.

A estratégia de se colocar como tendo sua opinião censurada, atrelado ao fato de terem surgido em um fórum de internet, ambiente pensado como um meio que quebraria monopólios e seria mais horizontal e democrático, faz com que a *alt-right* reproduza discursos em defesa da liberdade de expressão e tente se posicionar como uma nova contracultura. Pontos que, assim como a mídia tática, costumam ser associados à esquerda. Também encontram equivalências no *hacktivismo*, e principalmente no *hacktivismo* praticado pelo *Anonymous*, por terem surgido no mesmo fórum e por caracteristicamente “trollarem” suas desavenças, conjuntamente empregando métodos *hackers* como DDoS, bloqueando o acesso a um site, *doxing*, a aquisição e divulgação de informações privadas e o “bombardeamento do Google”, manipulando a ferramenta de pesquisa para associar termos.

Entretanto, a *alt-right* apresenta uma grande descontinuidade em relação à mídia tática e ao *hacktivismo*, que é a ruptura ideológica, já que, ainda que os teóricos da mídia tática destaquem que ela não possui uma cartilha ideológica imutável, até então havia sido empregada por grupos que se posicionam contra o capitalismo, seus agenciamentos produtores de exclusão e alienação, e se colocam na defesa de grupos minoritários e estruturalmente oprimidos. Cientes dessa diferenciação nos propomos a traçar uma linha comparativa, deixando aberta a possibilidade para uma análise detalhada e comparativa de casos, podendo ser realizada em outros trabalhos que pretendemos desenvolver na continuidade de nossa trajetória acadêmica.

Também é preciso destacar que durante o processo de escrita desta monografia estivemos imersos no processo eleitoral brasileiro que resultou na eleição de um presidente de extrema-direita, e de governadores e deputados diretamente associados a ele em diversos estados. A campanha impressionou pelas similaridades que apresentou à campanha de Donald Trump nos Estados Unidos, a partir da atuação da *alt-right* lá e dos admiradores de Bolsonaro aqui, ambas muito baseadas na internet com a criação e circulação de memes e, inclusive, da presença de eleitores de Bolsonaro nas redes sociais alternativas *Gab* e *Voat*, que foram constituídas pela *alt-right*. Existem muitos fatores envolvidos nas duas eleições que fogem à nossa compreensão e escopo, mas a absorção de elementos da mídia tática e do *hacktivismo* por grupos de extrema-direita, que ocorreu nos últimos anos, assim como o próprio recrudescimento desses movimentos, é algo novo e recente que ainda precisa ser bastante explorado academicamente para compreender esse fenômeno e elaborar maneiras de combatê-lo.

Uma alternativa que já vem sendo empregada e é destacada por Wendling (2018) é justamente voltar olhares para a mídia tática e desviar os métodos e linguagens que vêm sendo utilizados pela *alt-right* contra o grupo, ou recuperar a tradição de “*hoaxes*” aplicando-os contra grupos de extrema-direita. Essencialmente, voltar a ser propositivo, e não apenas reativo.

## REFERÊNCIAS

- ARAUJO, A. C. S.. **Máquinas (de Guerra) Semióticas**: Por uma Micropolítica das Guerrilhas Comunicacionais. In: Anais do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, São Paulo, 2016.
- ARQUILLA, John; RONFELDT, David F. (Org.). **Networks and Netwars: The Future of Terror, Crime, and Militancy**. California: RAND Corporation, 1999.
- BAZZICHELLI, Tatiana. **Networked Disruption: Rethinking Oppositions in Art, Hactivism and the Business of Social Networking**. Dinamarca: Aarhus Universitet Multimedieuddannelsen, 2011.
- BELL, David; LOADER, Brian D.; PLEACE, Nicholas; SCHULER, Douglas (Organizadores). **Cyberculture: The Key Concepts**. Abingdon, UK: Routledge. 2004.
- BELL, David. **Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway**. Abingdon, UK: Routledge, 2007.
- BEST, S.; KELLNER, D.. **Debord, cybersituations, and the interactive spectacle**. In: SubStance, edição 90, 1999. p. 129-156.
- BEYER, Jessica L.. **Expect Us: Online Communities and Political Mobilization**. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- BLISSETT, Luther; BRÜNZELS, Sonja. **¿POR QUÉ NADIE ME ESCUCHA? (O ¿CÓMO FUNCIONA LA GUERRILLA DE LA COMUNICACIÓN?)**. Boletín Electrónico Antimilitarista, n. 25 e 26, dez. 2002/jan. 2003..
- BLISSETT, Luther; BRÜNZELS, Sonja. **Manual de Guerrilla de la Comunicación**. Virus Editorial, 2000.
- BOLER, Megan (Org.). **Digital Media and Democracy: Tactics in Hard Times**. Cambridge: MIT Press, 2008.
- BORRI, Rossella; CAIANI, Manuela. **Cyberactivism of the Radical Right in Europe and the USA: What, Who, and Why?** In: Cyberactivism on the Participatory Web. Abingdon: Routledge, 2014.
- BRANCO, Edwar de Alencar Castelo. **Mídias tácticas: os fanzines como fontes para a pesquisa**. Diálogos (Maringá. Online), v. 19, n.2, mai.-ago . 2015. p. 741-762
- BUSCH, Otto von; PALMÁS, Karl. **Abstract Hactivism: The Making of a Hacker Culture**. OpenMute, 2006.
- CAZELOTO, Edilson; TRIVINHO, Eugênio (Org.). **A Cibercultura e seu Espelho: Campo de conhecimento emergente e nova vivência humana na era da imersão interativa**, 2009.
- CLINIO, Anne. **Mídias tácticas no Brasil: dinâmica de informação e comunicação**. 2011.

CLINIO, Anne. **A ação política no cotidiano**: a mídia tática como conceito operacional para pesquisas em mídia, cotidiano e política. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cotidiano Artigos Seção Dossiê IV Seminário Mídia e Cotidiano Número 1, janeiro/abril 2013, p. 169-188.

COLEMAN, Gabriella. **Anonymous**: From the Lulz to Collective Action. Media Commons, 2011. Disponível em: <<http://mediacommons.org/tne/pieces/anonymous-traveling-pure-lulz-land-political-territories>>

COLEMAN, Gabriella. Hacker, Hoaxer, Whistleblower, Spy: **The Many Faces of Anonymous**. Nova York: Verso Books, 2014.

CONTE, Rosaria. Memes through (social) minds. In: R. Auger. Darwinizing Culture: **The Status of Memetics as a Science**. Oxford: Oxford University Press, 2000, p. 83-119.

CRITICAL ART ENSEMBLE. **The Electronic Disturbance**, 1994. Disponível em: <<http://www.critical-art.net/books/ted/>>

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Digital Resistance**: Explorations in Tactical Media, 2001. Disponível em: <<http://www.critical-art.net/books/digital/>>

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Electronic Civil Disobedience**, 1996. Disponível em: <<http://www.critical-art.net/books/ecd/>>

CRITICAL ART ENSEMBLE. **Framing tactical media**, S/D. Disponível em <<http://www.tacticalmediafiles.net/article.jsp;jsessionid=03F3496C9398670A303681D10117CDB9?objectnumber=38003>>

DAWKINS, Richard. **The Selfish Gene**. Oxford: Oxford University Press, 1976.

DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano**. São Paulo: Editora Vozes, 1994

DEBORD, Guy; **Internationale Situationniste**. Paris, junho de 1958, n. 1. Disponível em: <<https://www.cddc.vt.edu/sionline/si/is1.html>>

DEIBERT, Ronald J. **Black Code**: Inside the Battle for Cyberspace. Toronto: McClelland & Stewart, 2013.

DELAURE, Marilyn; DERY, Mark; FINK, Moritz (Org.). **Culture Jamming**: Activism and the Art of Cultural Resistance. Nova York: NYU Press, 2017.

DERY, Mark. **Culture Jamming**: hacking, slashing, snipping in the empire of signs. Nova York: Open Media, 1993.

DERY, Mark. **Escape Velocity**: Cyberculture at the End of the Century. Nova York: Grove Press, 1996.

DESERIIS, Marco. **Lots of Money Because I am Many**: The Luther Blissett Project and the Multiple-Use Name Strategy. Thamyris/Intersecting, n. 21, 2010, p. 65-94.

ECO, Umberto. **Towards a Semiological Guerilla Warfare**. Nova York: Harcourt, 1983.

GARCIA, David; LOVINK, Geert. **The ABC of Tactical Media**, 1997. Disponível em <[http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors2/garcia-lovinktext.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/garcia-lovinktext.html)>.

GEVERS, Rickey; HAASTER, Jelle Van. **Cyber Guerilla**. Syngress Publishing, 2016.

HAWLEY, George. **Making Sense of the Alt-Right**. Nova York: Columbia University Press, 2017.

HINE, Gabriel Emile, et. al. **Kek, Cucks, and God Emperor Trump: A Measurement Study of 4chan's Politically Incorrect Forum and Its Effects on the Web**, 2017. Disponível em: <<https://arxiv.org/abs/1610.03452>>

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture**. Nova York: New York University Press, 2013.

JORDAN, Tim. **Activism! Direct Action, Hacktivism and the Future of Society**. Londres, UK: Reaktion Books, 2002.

JORDAN, Tim; TAYLOR, Paul A.. **Hacktivism and Cyberwars Rebels with a cause?**. Abingdon, UK: Routledge, 2004.

JURIS, Jeffrey. **The New Digital Media and Activist Networking within Anti-Corporate Globalization Movements**, in. *The Annals of the American Academy*, 2005.

KARAGIANNOPOULOS, Vasileios. **Living With Hacktivism: From Conflict to Symbiosis**. Nova York: Springer Publishing, 2018.

KARATZOGIANNI, Athina. **Firebrand Waves of Digital Activism 1994–2014: The Rise and Spread of Hacktivism and Cyberconflict**. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2015.

KLEIN, Naomi. **No Logo: No Space, No Choice, No Jobs**. Great Britain: Flamingo Books, 1999.

KNABB, Ken. **Situationist International Anthology**. Oxford: Bureau of Public Secrets, 2006.

LARA, Paulo José Olivier Moreira. **Fragmentos das táticas da cultura: técnica e política dos usos de mídia**. 2008. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/281424>>

LASN, Kalle. **Culture Jam: How to Reverse America's Suicidal Consumer Binge--And Why We Must**. Nova York: William Morrow and Company, 1999.

LÉVY, Pierre. **Ciberdémocratie: essai de philosophie politique**. Paris: Odile Jacob, 2002.

LEWIS, Rebecca; MARWICK, Alice. **Media Manipulation and Disinformation Online. Data & Society**, 2017. Disponível em:

<[https://datasociety.net/pubs/oh/DataAndSociety\\_MediaManipulationAndDisinformationOnline.pdf](https://datasociety.net/pubs/oh/DataAndSociety_MediaManipulationAndDisinformationOnline.pdf)>

LEWIS, Rebecca. **Alternative Influence**: Broadcasting the Reactionary Right on YouTube. Data & Society, 2018. Disponível em: <[https://datasociety.net/wp-content/uploads/2018/09/DS\\_Alternative\\_Influence.pdf](https://datasociety.net/wp-content/uploads/2018/09/DS_Alternative_Influence.pdf)>

LIEVROUW, Leah A.. **Alternative and Activist New Media**. Cambridge, UK: Polity, 2011.

LIMA, Marcus Antônio Assis. **Interferência cultural**: ativismo, mídia e arte. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação | E-compós, Brasília, v.17, n.1, jan./abr. 2014.

LOVINK, Geert. **Dark Fiber**. Cambridge, US: MIT Press, 2002.

LOVINK, Geert; TUTERS, Mark. **They Say We Can't Meme**: Politics of Idea Compression. 11 de fevereiro de 2018. Disponível em: <<https://non.copyriot.com/they-say-we-cant-meme-politics-of-idea-compression/>>

LOVINK, Geert; TUTERS, Mark. **Rude Awakening**: Memes as Dialectical Images. 3 de abril de 2018. Disponível em: <<https://non.copyriot.com/rude-awakening-memes-as-dialectical-images/>>

LOVINK, Geert; TUTERS, Mark. **Memes and the Reactionary Totemism of the Theft of Joy**. 12 de agosto de 2018. Disponível em: <<https://non.copyriot.com/memes-and-the-reactionary-totemism-of-the-theft-of-joy/>>

LYONS, Matthew N.. **CTRL-ALT-DELETE**: The origins and ideology of the Alternative Right. 2017. Disponível em: <<https://www.politicalresearch.org/2017/01/20/ctrl-alt-delete-report-on-the-alternative-right/>>

MAIN, Thomas J.. **The Rise of the Alt-Right**. Washington, D.C.: Brookings Institution Press, 2018.

MCCAUGHEY, Martha. **Cyberactivism on the Participatory Web**. Abingdon, UK: Routledge, 2014.

MILNER, Ryan M.. **The World Made Meme**: Public Conversations and Participatory Media. Cambridge: MIT Press, 2016.

MUNGUÍA ESPITIA, Jorge. **Luther Blissett y Wu Ming**: Subversión de la cultura. Revista de La Universidad de México, n. 89, 2001.

NEIWERT, David. **Alt-America**: The Rise of the Radical Right in the Age of Trump. Nova York: Verso Books, 2017.

PHILLIPS, Whitney. **LOLing at Tragedy**: Facebook Trolls, Memorial Pages and Resistance to Grief Online. First Monday, vol. 16, n. 12, 2011.

PHILLIPS, Whitney. **The Oxygen of Amplification**: Better Practices for Reporting on Extremists, Antagonists, and Manipulators Online. Data & Society, 2018. Disponível em: <[https://datasociety.net/wp-content/uploads/2018/05/FULLREPORT\\_Oxygen\\_of\\_Amplification\\_DS.pdf](https://datasociety.net/wp-content/uploads/2018/05/FULLREPORT_Oxygen_of_Amplification_DS.pdf)>

PHILLIPS, Whitney. **This Is Why We Can't Have Nice Things**: Mapping the Relationship Between Online Trolling and Mainstream Culture. Cambridge, US: MIT Press, 2015.

RALEY, Rita. **Tactical Media** (Electronic Mediations). Minnesota, US: University of Minnesota Press, 2009.

RICHARDSON, Joanne. **The Language of Tactical Media**. agosto de 2002. Disponível em: <[http://subsol.c3.hu/subsol\\_2/contributors2/richardsoncontext2.html](http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors2/richardsoncontext2.html)>

STRYKER, Cole. **Epic Win for Anonymous**: How 4chan's Army Conquered the Web. Nova York: The Overlook Press, 2011.

TURNER, Fred. **From Counterculture to Cyberculture**: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism. Chicago, US: University of Chicago Press, 2006.

WENDLING, Mike. **Alt-Right**: From 4chan to the White House. Londres, Pluto Press, 2018.

ZANNETTOU, S. **The Web Centipede**: Understanding How Web Communities Influence Each Other Through the Lens of Mainstream and Alternative News Sources. 2017. Disponível em: <<https://arxiv.org/abs/1705.06947>>