

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE
JANEIRO

CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS
HUMANAS

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E
CULTURA

Pedro Artur Baptista Lauria

***r/Place: As dinâmicas provenientes da espacialização,
competição e cooperação dos usuários e comunidades
virtuais do Reddit***

Rio de Janeiro

2019

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE
JANEIRO

CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS
HUMANAS

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM
COMUNICAÇÃO E CULTURA

Pedro Artur Baptista Lauria

***r/Place: As dinâmicas provenientes da espacialização,
competição e cooperação dos usuários e comunidades
virtuais do Reddit***

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro – UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientadora: Ivana Bentes

Rio de Janeiro

2019

CIP – Catalogação na Publicação

L384r Lauria, Pedro Artur
 r/Place: As Dinâmicas Provenientes da
Espacialização, Competição e Cooperação dos Usuários e
Comunidades Virtuais do Reddit / Pedro Artur
Lauria. -- Rio de Janeiro, 2019.
 169 f.

Orientadora: Ivana Bentes.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do
Rio de Janeiro, Escola da Comunicação, Programa de
Pós-Graduação em Comunicação, 2019.

1. Comunidades Virtuais. 2. Emergência. 3.
Sociabilidade. I. Bentes, Ivana, orient. II. Título.

r/Place: AS DINÂMICAS PROVENIENTES DA
ESPACIALIZAÇÃO, COMPETIÇÃO E COOPERAÇÃO
DOS USUÁRIOS E COMUNIDADES VIRTUAIS DO
REDDIT

Pedro Artur Baptista Lauria

Orientadora: Ivana Bentes

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito necessário à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Pedro Artur Baptista Lauria
r/Place: As Dinâmicas Provenientes da
Espacialização, Competição e Cooperação dos
Usuários e Comunidades Virtuais do *Reddit*

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro (ECO/UFRJ) como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre.

Aprovado em 26 de Fevereiro de 2019

Examinado por

Profa. Dra. Ivana Bentes – Orientadora

Doutora pela Universidade Federal do Rio de Janeiro
Programa de Pós-Graduação em Comunicação - UFRJ

Profa. Dra. Fernanda Bruno

Pós-Doutora pela Sciences Po – Paris
Programa de Pós-Graduação em Comunicação UFRJ

Prof. Dr. Viktor Chagas

Doutor em História, Política e Bens Culturais pela Fundação Getúlio Vargas
Programa de Pós-Graduação em Comunicação UFF

RESUMO

Em primeiro de abril de 2017, o *Reddit*, maior fórum do mundo, realizou um experimento social com seus usuários chamado *r/Place*. Durante três dias consecutivos, usuários dividiram uma tela em branco onde poderiam se articular em grupos para criar desenhos coletivos a partir de pixels colocados individualmente. Em pouco tempo, uma trama de articulação de comunidades, disputas territoriais e formação de alianças se deflagrou. A partir da revisão e discussão de conceitos como comunidades virtuais, capital social, laços relacionais, subcultura e emergência, este trabalho busca se aprofundar, a partir de exemplos práticos, nas particularidades desse regime de sociabilidade mediado pelo virtual, não só trabalhando com o *r/Place*, mas também articulando com as relações mediante ao fórum de onde seus participantes eram egressos: o *Reddit*.

ABSTRACT

On April 1st 2017, *Reddit*, the biggest Internet forum in the world, organized a social experiment with their users called *r/Place*. For three consecutive days, users shared a blank screen where they could articulate in groups to create collective drawings from *pixels* placed individually. Shortly after, a plot of joint communities, territorial disputes and establishment of alliances was unleashed. From the point of reviewing and discussing concepts such as virtual communities, social capital, relational bonds, subculture and emergence, this academic work searches to dive through practical examples, into the particularities of this sociability regimen mediated through the virtual, working not only with *r/Place*, but also articulating the relations through the forum to where its participants belonged: *Reddit*.

“Inspiration is reciprocal: we all have a responsibility to each other to create.”

- Oviya Pashiri

“The beauty of a living thing is not the atoms that go into it, but the way those atoms are put together.”

- Carl Sagan

SUMÁRIO

Glossário	p.12
Lista de Figuras	p.14
Introdução	p.17
1. Comunidades (Virtuais)	p.25
1.1 Uma breve revisão sobre o termo Comunidade	p.26
1.2 Comunidades Virtuais	p.29
1.3 Emergência e Força dos Laços em Comunidades Virtuais	p.39
2. Reddit: Um Ecossistema de Comunidades?	p.45
2.1 Reddit: A página da frente da Internet (?)	p.46
2.2 Sistema de Karma, Gratificação Social e Cultura Participativa ..	p.56
2.3 Subreddits e (sub)culturas	p.65
2.4 Algumas Considerações	p.73
3. O r/Place	p.75
3.1 A Organização por Proposição e o Papel do Engajamento	p.80
3.2 Os Primeiros Desenhos	p.84
3.3 Aprofundamento de Relações Intra e Intercomunidades	p.95
3.4 O Processo de Lotação do Place	p.107
3.5 Período de Estabilização	p.115
3.5.1 Comunidades com Poucos Ataques	p.119
3.5.1.1 <i>Rainbow Road</i>	p.120
3.5.1.2 <i>Blue Corner</i>	p.121
3.5.1.3 <i>Megaman (e Dat Boi)</i>	p.122
3.5.1.4 A Bandeira do Orgulho Trans	p.123
3.5.1.5 Conjuntos de Bandeiras Nacionais	p.124

3.5.1.6 Corações e Cenouras	p.126
3.5.2 Comunidades com mais Disputa	p.128
3.5.2.1 Osu!	p.129
3.5.2.2 A Nova <i>Blue Corner</i>	p.131
3.5.2.3 <i>The Void</i>	p.133
3.5.2.4 Bandeiras Nacionais	p.139
3.5.2.5 Bandeiras com Questões Ideológicas	p.140
3.6 O último frame	p.145
Considerações	p.152
Referências Bibliográficas	p.162

Glossário

4Chan – Segundo maior fórum da Internet. Considerado por muitos usuários como rival do *Reddit*. O *4Chan* é conhecido por ser origem de muitos memes e eventos ligados à cultura da Internet. Ele é marcado por ter uma navegação completamente anônima, não sendo possível identificar seus usuários.

Bot – Diminutivo de *Robot*. É uma aplicação de *software* concebida para simular ações humanas, podendo fazê-lo repetidas vezes ou continuamente.

Bulletin Board – Interface visual de plataformas da Internet onde usuários podem ler mensagens e adicionar suas próprias, como um mural de recados.

Coins – Sistema pago de recompensa a outros usuários no *Reddit*. O usuário pode comprar um número de *Coins* e redistribuí-las aos outros membros do fórum de acordo com a qualidade de seus posts, como recompensas. As *Coins* habilitam uma série de benesses, tanto estéticas quanto práticas (fóruns exclusivos, bloqueadores de anúncios, etc.).

Cookies – Arquivos de Internet que armazenam temporariamente o que o usuário está visualizando na rede. Isso permite que essa informação seja referida posteriormente por aquele site em específico ou por outros.

Cross Post – “postagem cruzada”. Quando um usuário posta em uma plataforma ou em fórum, fazendo um link direto para um comentário ou tópico de outra plataforma/fórum.

Discord – Programa de comunicação síncrona (como o *Skype*), voltada primordialmente para jogadores de games online.

Downvote – Voto negativo. Usado no *Reddit* para quando se deseja que determinado tópico ou postagem não ganhe relevância, por ser ruim ou ofensivo.

Feed (News Feed) – É um formato de categorização de dados que arquiva e atualiza o usuário de toda e qualquer novidade a respeito de notícias, mídias e tópicos que se encaixem nos parâmetros definidos pelo internauta.

Gold – O mesmo que *Coins*.

Grid – Sistema de esquadramento de imagens em *pixels* no *r/Place*. A partir dele, é possível dar a cada *pixel* uma coordenada, facilitando a execução de seu desenho.

Hub – Nós de conectividade em uma rede social. Podem ser desde indivíduos com muito relacionamentos, até comunidade e plataformas bastante conectadas.

Imgur – Site de hospedagem de imagens criado por um usuário do *Reddit* e usado de forma massiva por todo o fórum.

Karma – Sistema de pontuação de usuários no *Reddit*. Todo comentário ou postagem feita no fórum, pode ganhar pontos positivos ou negativos por parte dos outros usuários. Esse resultado é somado ao *Karma* do autor do comentário/postagem. Logo, quanto maior o Karma, em teoria, mais antigo e é o usuário.

Link – Ligação online entre uma página e outra. Um texto ou imagem que quando é clicada por um usuário te encaminha para outro endereço.

League of Legends – Famoso jogo online no esquema cinco jogadores contra cinco. Famoso no ramo dos esportes eletrônicos e por sua criação de comunidades. Moderador - usuários que gerenciam os *subreddits*, tendo o poder de apagar e editar postagens.

Pixels – Menor unidade de uma imagem *online*. Representada por um único ponto de cor.

Podcast – Espécie de programa de rádio online para ser baixado, onde os “*podcasters*” gravam áudios e depois colocam o arquivo online.

Post/Postagem – Comentário *online* feito em uma plataforma com interface de *bulletin board*. Pode ser tanto um tópico (mensagem que abre uma discussão) quanto um comentário (mensagem que dá continuidade a uma discussão já iniciada).

r/ – Sigla que aparece para definir um subfórum no *Reddit* (*Subreddit*). Ex. *r/Movies* significa *subreddit* chamado “*Movies*”.

r/Place – Termo duplo. Serve tanto para definir o experimento de pintura de pixels, foco de nosso trabalho, quanto o subfórum onde as principais discussões sobre ele aconteciam.

Reddit – Maior fórum da Internet.

Redditor – Nome dado ao usuário do *Reddit*. Um amálgama entre *Reddit* e *editor*.

Skype – Serviço de conversa e comunicação síncrona *online*.

Streaming – Forma de transmissão de som e imagem pela Internet sem a necessidade de baixar o arquivo. Também usado como termo pra definir os *live streamings*, que seriam transmissões ao vivo.

Subreddit – Subfórum do *Reddit*.

Tag – Ou metadados. São estruturas de linguagem de marcação. A partir das *tags*, é possível estabelecer parâmetros de busca, nos quais é possível, por exemplo, achar todos usuários ou páginas que tenham uma mesma *tag*.

Time lapse – Técnica de passagem de tempo para filmagem ou fotografia para mostrar um evento numa duração muito menor que a original.

Tópico – Ver *Post*/postagem.

Troll – Gíria para identificar os usuários cujo objetivo ou comportamento é o de provocar ou enfiurecer outras pessoas.

Twitch – Plataforma focada em *streaming* e *live streaming* de jogos. Os usuários que transmitem os vídeos de suas partidas são assistidos por outros usuários que podem comentar e interagir.

u/ – Sigla que aparece para definir um usuário do *Reddit*. Ex. *u/ajb617* é o usuário cuja conta/apelido no *Reddit* é *ajb617*.

Upload – “Subir” um arquivo para a Internet (para ficar online e conseqüentemente outras pessoas possam baixar ou visualizar). O contrário de *download*.

Upvote – Voto positivo. Usado no *Reddit* para quando você deseja que determinado tópico ou postagem ganhe relevância. O contrário do *downvote*.

Lista de Figuras

Figura 1: Comparação entre a 1ª hora do r/Place e o último frame	p.20
Figura 2: <i>Printscreen</i> da <i>homepage</i> do <i>Reddit</i> no dia 10/05/2018	p.48
Figura 3: Foto tirada da página principal do <i>Reddit</i> (<i>r/all</i>) no dia 16/10/2018..	p.57
Figura 4: Lista de regras exposta no <i>subreddit</i> <i>r/brasil</i>	p.67
Figura 5: Um exemplo de como seria pintar uma imagem no <i>Reddit</i>	p.75
Figura 6: Bandeiras da Alemanha e França no <i>r/Place</i> . Fonte: <i>r/Place</i>	p.78
Figura 7: Protestos no Brasil em 2015, contra e a favor da presidente Dilma Rouseff, respectivamente.....	p.79
Figura 8: Tópico dentro da comunidade <i>r/DBZ</i>	p.82
Figura 9: Tópico dentro da comunidade <i>r/Void</i>	p.84
Figura 10: <i>Screenshot</i> de parte do <i>r/Place</i> em seus primeiros momentos.	p.85
Figura 11: <i>Screenshot</i> dos dizeres “ <i>Send Nudes, Please!</i> ” (“Mande fotos nuas, por favor!”) no quadrante inferior esquerdo da tela.	p.87
Figura 12: Uma foto de toda a extensão da tela após primeira hora de funcionamento do experimento.	p.88
Figura 13: Desenho do <i>Dickbutt</i> colocado em um <i>grid</i>	p.91
Figura 14: Desenho do <i>Megaman</i> proposto algumas horas depois, mostra a rápida evolução do sistema de <i>grid</i>	p.92
Figura 15: Imagens (em dois momentos) de <i>Dickbutt</i> e de sua posterior adaptação em <i>DickbutterFly</i>	p.92
Figura 16: Grafite feito sobre um grafite anterior do artista Kobra.	p.93
Figura 17: “Atropelo” do picho da facção A.D.A. (Amigo dos Amigos) sobre a do C.V. (Comando Vermelho).	p.94
Figura 18: <i>Screenshot</i> da terceira hora de <i>r/Place</i>	p.96
Figura 19: Exemplo de estratégia retirada de um tópico no <i>subreddit</i> da <i>r/TheBlueCorner</i>	p.101
Figura 20: Processo de evolução e preservação do <i>Pokémon Omanyte</i> dentro da expansão da <i>Rainbow Road</i> . Fonte: <i>Reddit</i>	p.104
Figura 21: Fase <i>Rainbow Road</i> do jogo <i>Mario Kart</i> para <i>SNES</i>	p.105
Figura 22: Dois momentos da mesma área. No primeiro o personagem Mario e a esquerda sua modificação como Luigi.	p.106

Figura 23: Momento em que a bandeira alemã começa a expandir sobre a bandeira francesa. Fonte: Reddit	p.109
Figura 24: A bandeira da União Europeia surgindo da interseção entre a bandeira alemã e francesa.	p.111
Figura 25: <i>r/Place</i> no momento de maior extensão territorial da “Blue Corner”, ocupando cerca de 1/10 da área total do experimento.	p.112
Figura 26: <i>r/Place</i> após a lotação da área.	p.112
Figura 27: A barra de computador criada pelo <i>subreddit r/Placestart</i>	p.116
Figura 28: Dois momentos da arte <i>The Tragedy of Darth Plagueis the Wise</i> p.118	
Figura 29: Mapa de calor das 72 horas de experimento.	p.119
Figura 30: Antiga área da Blue Corner, dominada por temas azuis	p.122
Figura 31: Evolução do desenho do <i>Megaman</i> e <i>Dat Boi</i> no <i>r/Place</i>	p.123
Figura 32: A faixa do orgulho Trans nas últimas horas de <i>r/Place</i>	p.124
Figura 33: Exemplo do bloco de bandeiras nacionais chamado “Iceland”	p.125
Figura 34: O <i>r/Placerhearts</i> mantinha a bandeira de diversos outros países ..	p.126
Figura 35: A <i>r/farmcarrots</i> ao fim do primeiro dia e no última hora de <i>r/Place</i> , já invadida pela bandeira do Kekistão, <i>meme</i> famoso do fórum <i>4chan</i>	p.127
Figura 36: Mapa de calor onde quanto mais vermelho, maior o número de pixels sobrepostos naquela área	p.129
Figura 37: Dois momentos diferentes da imagem da comunidade <i>r/osugame</i> p.130	
Figura 38: Visão tridimensional dos pixels repostos sobre o símbolo do Osu! p.131	
Figura 39: A imagem contempla todas as áreas atacadas pelo <i>Void</i> no <i>r/Place</i> (note que esses ataques não foram simultâneos)	p.134
Figura 40: Primeira tentativa de construção do prisma do CD do <i>Pink Floyd</i> . p.136	
Figura 41: Três momentos de “A Noite Estrelada” atacada pelo <i>Void</i>	p.138
Figura 42: Bloco <i>Motherland</i> no canto esquerdo centralizado da tela	p.141
Figura 43: Dois momentos da bandeira estadunidense: após a chamada “Place War II” já nas últimas horas do experimento e sua impecável reconstrução	p.142
Figura 44: Último segundo de funcionamento do <i>r/Place</i> : sua versão final ...	p.145
Figura 45: Imagem composta pela cor mais pintada em cada pixel durante as 72 horas.	p.147
Figura 46: Mapa apontando países cujas bandeiras ou corações estão presentes no <i>r/Place</i>	p.149

Introdução

Max Weber (1973, p.140) define o conceito de comunidade como “uma relação social quando a atitude na ação social (...) inspira-se no sentimento subjetivo dos partícipes da constituição de um todo”. Weber vai ressaltar que o sentimento comunitário contrapõe-se à ideia de luta. Dessa forma, em uma definição básica, a comunidade tenderia a representar uma esfera de proteção pautada em laços relacionais e em certo grau de conformidade de pensamento que serviriam de rede de amparo para o indivíduo em meio aos conflitos inerentes à sociedade.

Antes das possibilidades inauguradas pelo ciberespaço, a ideia de comunidade esteve pautada primordialmente em aspectos de massa ou relacionados à proximidade espacial e aos vínculos sociais. Park e Burgess (1973, p.148 in PERUZZO & VOLPATO, 2009) na década de 1970 vão trazer uma definição de comunidade vinculada a uma ideia de territorialização e institucionalização ligada a uma ideia de pouco distanciamento entre indivíduos. Falamos da família, da igreja, da universidade, do trabalho, etc.

O cenário de modernização das últimas décadas representou um obstáculo caracterizado pela fragmentação desses núcleos comunitários por processos de terceirização, alargamento das distâncias, automatização, flexibilização, lazer atrelado ao consumo, individualização das práticas, etc., ao mesmo tempo em que a Internet se popularizou tanto em seu acesso quanto em suas possibilidades. A quebra da lógica do espaço contínuo representada pela navegação no espaço virtual possibilitou que, pela primeira vez, através das chamadas comunidades virtuais, indivíduos espacialmente distantes entre si pudessem experimentar a sensação de pertencimento referente a traços identitários ou culturais que porventura não fossem corroborados pelo grupamento ao seu respectivo entorno geográfico.

As comunidades virtuais surgem, dessa maneira, tanto como uma forma de suprir a lacuna causada pelo aumento da dificuldade de vinculações relacionais territorializadas, geradas por essa crise da ideia de uma comunidade espacializada, fisicamente presencial, e instalada no *locus* urbano (OLDENBURG, 1999 in RECUERO, 2005), quanto como uma dinâmica completamente nova, com seus próprios processos e peculiaridades, instalada nas “redes virtuais”. Parto da

compreensão de que essa rede, segundo o conceito de dispositivo (AGAMBEN, 2009), implica que exista em seu uso um processo de subjetivação, produzindo um sujeito (2009, p.38) – o usuário. Sujeito este cuja forma de pensar vai ser profundamente afetada por este dispositivo que captura, orienta, determina, intercepta, modela, controla e assegura os gestos, condutas, opiniões e seus discursos (2009, p.40). A figura do usuário, que vai se mobilizar em comunidades virtuais, é, portanto, inseparável do indivíduo em si, uma vez que tal relação parte de uma lógica de imbricamento entre o “real” e o “virtual”, o qual Weissberg (2004) chama de “redes ubíquas”, trazendo uma ideia de superposição entre esses dois espaços, na qual a Internet é vista como um “artefato cultural”, um elemento da cultura (e não uma entidade à parte) a partir da integração dos âmbitos *online* e *offline* (FRAGOSO et al, 2013, p.42).

Vemos, nesse sentido, como um dos objetivos desse trabalho, entender as dinâmicas aprofundadas de comunidades virtuais em uma configuração tanto geral quanto específica (a partir de estudos de casos), cujos desdobramentos são pistas importantes para a compreensão da sociabilidade e do modelo comunicacional moderno. Cada vez mais se mostra imprescindível o entendimento das comunidades virtuais para a compreensão de determinados fenômenos sociais modernos: é amplo o noticiamento de como esses agrupamentos sociais *online* impactam na mobilização de pautas sociais, organização de manifestações e greves, influência em plebiscitos e eleições, etc. No Brasil vimos esses desdobramentos em eventos recentes de grande repercussão e importância nacional como as Jornadas de Junho de 2013, as mobilizações pró e contra *impeachment* da presidenta Dilma Rousseff, a greve dos caminhoneiros e o impacto das redes na corrida eleitoral em 2018.

Compreender mais profundamente então quais são as particularidades, potencialidades e limitações atreladas a essa mobilização social em meio *online* se torna um dos instrumentos do cientista social para melhor compreender o atual momento social, tanto no virtual, de onde emergem suas práticas, quanto a partir de uma compreensão mais complexa de seus impactos também fora dele. Falo de fenômenos como a emergência (JOHNSON, 2003) no sentido da mobilização através de redes sociais que vai permitir um nível de articulação do indivíduo-usuário em grupos, de uma forma horizontal e que abdica da estrutura tradicional

institucional e/ou por hierarquização rígida, em uma escala que era impossível em décadas passadas.

Também nos aprofundaremos em uma cultura pautada na produção de capital social (BOURDIEU, 1998), na qual a lógica das relações em meio virtual não é definida por uma dinâmica da acumulação material – mas por uma construção de laços afetivos, sentimento de pertencimento, construção de confiança, hierarquização de *status social*, etc. Falamos de uma conjuntura na qual o interesse de articulação nas redes faz com que pessoas disponham de seus esforços e atenções para a produção e compartilhamento de material a todo momento, buscando alimentar essas relações e construir novos laços. Nesse sentido, Recuero (2009) vai definir as redes sociais, um dos desdobramentos dessa sociabilidade pautada em plataformas (como nos aprofundaremos mais a frente), a partir da constituição de atores sociais e conexões firmadas com base em interesses comuns, que gera não só interação, mas também engajamento.

Diante dessa consideração, ressalto que apesar de extensa a literatura sobre a organização de comunidades virtuais e da ação coletiva de usuários na rede (CASTELLS, 2009; HAVARD & OLINZOCK, 2005; COSTA, 2005; RECUERO, 2006; RECUERO & ZAGO, 2009; MARTINUZZO & RIBEIRO, 2015), o que garante a distinção deste trabalho é a singularidade da plataforma que utilizaremos como objeto de análise. Aqui não falaremos de nenhum jogo *online* ou rede social, mas de uma experiência que mescla ambos: o *r/Place*. Um experimento social que nos possibilita observar a ação de múltiplas comunidades virtuais e usuários em uma dimensão territorializada, porém ancorada, através da navegação em múltiplas plataformas (fóruns, redes sociais, chats), ainda dentro da lógica de fluidez e descontinuidade do ambiente virtual.

Apresentando de forma resumida, o *r/Place*, no qual iremos nos aprofundar em nosso terceiro capítulo, consiste numa espécie de “jogo social” proposto pelo Reddit¹ no período entre 1º de Abril de 2017 e 3º de Abril de 2017. O alcance do experimento, que contou com mais de um milhão de participantes, garantiu sua visibilidade em grandes veículos de mídia, com a Newsweek², que o chamou

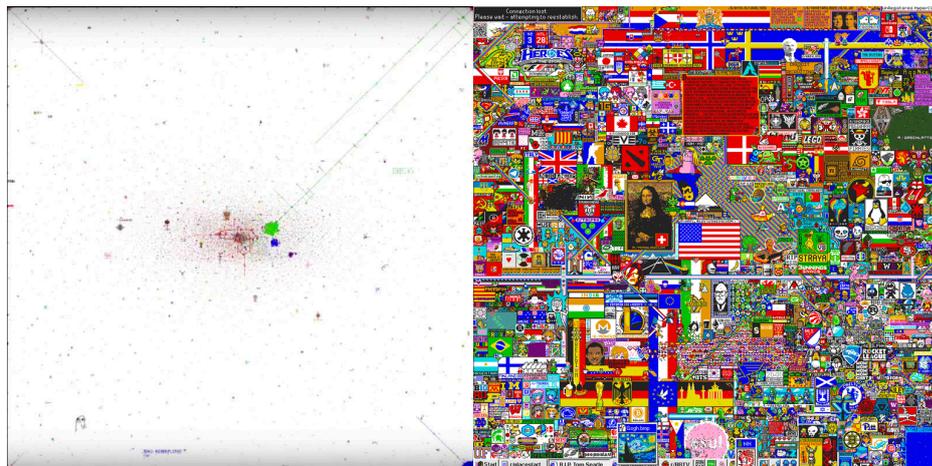
¹ O *Reddit* é um site em formato de fórum aberto, com uma comunidade massiva, atingindo em 2017 a marca de 234 milhões de usuários únicos por mês. É um dos 10 sites mais visitados mensalmente do mundo e já acumula mais de 80 bilhões de pageviews.

² www.newsweek.com/reddit-place-internet-experiment-579049 Acessado em 03/02/2018

hiperbolicamente de “melhor experimento feito na Internet até então” e o Gizmodo³, que o rotulou como “um testamento da habilidade de cooperação na Internet.

No *r/Place*, todo e qualquer usuário do fórum, dentro de um limite temporal previamente estabelecido de 72 horas, poderia pintar pixels em uma tela compartilhada de 1000x1000 pixels. Havia, no entanto, uma restrição: só era possível pintar um pixel por vez em um intervalo que varia cinco minutos dez minutos. Essa limitação fez com que os jogadores fossem impelidos a se organizarem em comunidades, estabelecidas em subfóruns do próprio *Reddit*, onde poderiam discutir, pensar e propor a construção de imagens coletivas.

A partir daí se operou uma dinâmica de formação e dissolução de grupos, pautadas nos desejos coletivos de se construir determinadas imagens que, com a pintura de todos os pixels da tela, evoluiu para um cenário de disputas e alianças entre comunidades, que disputavam para preservar suas imagens ou sobrepô-las umas sobre as outras. Observando o *time lapse*⁴ das 72 horas de experimento (o que se recomenda para a melhor compreensão das dinâmicas aqui discutidas), é possível ver imagens sendo construídas, destruídas, englobadas umas às outras e adaptadas como se fossem diferentes colônias de bactérias se desenvolvendo em uma ecossistema fechado, chegando a um expressivo resultado final que mais parece ter sido criado a partir de uma organização central e não a partir grupos emergentes (Figura 1).



Acessado em 03/02/2018

³ www.gizmodo.com.au/2017/04/place-was-the-internet-in-all-its-glory/

⁴ www.youtube.com/watch?v=XnRCZK3KjUY&t=174s

Figura 1: Comparação entre a primeira hora do *r/Place* e o seu último segundo.

O paralelo com as colônias não é acidental. Como veremos, o processo de experiência do *r/Place* serve não só para compreensão do funcionamento de dinâmicas de grupo *online*, mas também como um excelente laboratório virtual para analisar o fenômeno da emergência e da inteligência coletiva. Pautamo-nos em uma ideia de “macroorganismo” que se consolida a partir de uma dinâmica comunitária (hoje, ancoradas nas redes sociais) cuja ação, como veremos, uma vez territorializada, remete-nos a uma colônia fúngica ou bacteriana, na qual diferentes organismos, a partir de sua atuação em microescala e de sua relação coletiva, produzem resultados de extrema complexidade que não poderiam ter sido criados individualmente.

Nesse sentido o *r/Place* nos serve como um grande laboratório do comportamento de comunidades virtuais. Assim, despindo o objeto de toda a atmosfera lúdica de jogo (embora, reconheçamos sua importância na atração e engajamento de participantes), podemos, através de sua cronologia, fazer uma análise aprofundada de como se formam, se comportam, e se deterioram comunidades virtuais emergentes e como elas interagem umas com as outras em um cenário de competição.

Antes de adentrarmos na análise do experimento, porém, considero necessário estabelecer algumas discussões e análises. Diante desse pensamento, divido esta dissertação em três diferentes momentos, além da presente introdução e de suas naturais considerações ao final.

Assim sendo, o capítulo um fará uma revisão do conceito de comunidade virtual, partindo antes da fundamentação conceitual sobre a ideia de comunidade ancorada no “real”, que será reformulada com a popularização do ciberespaço e principalmente no período chamado Internet 2.0. Partiremos das definições de comunidade de Ferdinand Tonnies ainda no século XIX, completamente ancorada em uma ideia idílica de um espaço ligado ao território e aos laços íntimos, passaremos pelas atualizações de Max Weber até chegar em uma definição que emancipa o conceito completamente de suas amarras territoriais. A partir disso trabalharemos a ideia de comunidade virtual pautada nas definições de autores como Rheingold, Levy e Castells e todas as suas particularidades.

Nesse trajeto, debruçar-nos-emos na discussão sobre como o conceito de capital social (BOURDIEU, 1998) é essencial para compreendermos as motivações dos membros de uma comunidade estabelecida no virtual. Também discutiremos os impactos que a força dos laços relacionais (GRANOVETTER, 1973) destes membros provocam na coesão, formação, expansão e deterioração dessas comunidades. Citando os trabalhos da professora Raquel Recuero, traçaremos um panorama geral do conceito e das formas de análise dessas redes sociais, buscando constituir um subsídio teórico para os capítulos subsequentes.

O segundo capítulo, por sua vez, será um aprofundamento a partir da análise bibliográfica e netnográfica (etnografia virtual) do fórum *Reddit* – o maior fórum da Internet. Aqui estabeleceremos sua organização, funcionamento, particularidades e como estas reverberam na constituição de seus usuários e são constituídas por estes, ao molde da teoria ator-rede (LATOURETTE, 2005). Adrienne Massanari, autora do livro “*Participatory Culture, Community and Play: Learning from Reddit*” que nos será referência nesse capítulo, ressalta como tendemos a negligenciar a relevância da coconstitutividade de indivíduos e tecnologias (p.4, 2015).

Ressalto que o *Reddit* por si só seria mais do que suficiente como objeto de estudo de qualquer trabalho acadêmico, sendo fonte praticamente inesgotável em discussões e levantamentos não apenas sobre comunidades virtuais no geral, mas também sobre como ele se destaca em suas peculiaridades e especificidades. Incluo aqui o conceito de cultura participativa e subcultura para nos ajudar a expandir nossa percepção sobre o fórum, uma vez que – como veremos – o *Reddit* parece constituir ao mesmo tempo como que um desdobramento da chamada cultura da Internet, além de um *hub* de diversas comunidades altamente diversificadas, porém com mecanismos que permitem e encorajam interações.

Traremos essa discussões para pautar o nosso objetivo de fazer um levantamento amplo o suficiente para materializar ao leitor uma figura de quem são os *Redditors* (usuários do *Reddit*) e como configuram suas comunidades, uma vez que são estes os protagonistas sociais do *r/Place* – plataforma que discutiremos no capítulo seguinte. Fundamentarei esse capítulo não só nas minhas experiências como usuário, trazendo essa perspectiva netnográfica, mas também em trabalhos acadêmicos de autores como Adrienne Massanari, Carrie Moore,

Lisa Chuang, entre outros. Acredito que dessa forma teremos um cruzamento de perspectivas que trarão ao leitor uma compreensão mais abrangente de quem são e de como se comportam os usuários que também estarão no *r/Place*.

O terceiro capítulo consistirá no pilar central de nosso trabalho – a análise de todo o experimento social denominado *r/Place*. Faremos para isso um trabalho de arqueologia digital (JONES, 1997) a partir de levantamentos de comunicações de usuário no *Reddit* e outras plataformas durante o experimento. Focaremos no comportamento organizacional dos *Redditors* e na criação e expansão de comunidades virtuais dentro do fórum. Em paralelo, abordaremos-lo de forma cronológica, não só utilizando pesquisas tópicos e posts da época do experimento, mas também acompanhando o *time lapse* do próprio *r/Place*, além de uma análise de seus resultados finais. Ou seja, isso inclui evidenciar a ação que existia entre os pixels postos no experimento do *r/Place* e a interação social entre usuários, grupos de interesse e comunidades que estavam ocorrendo de forma paralela nos subfóruns do *Reddit*.

Conscientes das peculiaridades de um trabalho em mídia impressa, traremos em adição às dezenas de *links* para os tópicos de usuários no *Reddit* (onde a comunicação do usuário é feita), descrições detalhadas e múltiplas *screenshots* tanto de postagens e tópicos no *Reddit* quanto do próprio experimento acontecendo. Farei isso de forma a tentar circundar as dificuldades do leitor, desobrigando-o de precisar, a todo momento, recorrer aos *links* de postagens ou ao vídeo do *time lapse* do *r/Place*. Tentarei, dessa maneira, providenciar uma experiência de texto que evite os incômodos da navegação *online*, uma vez que os *links* e “abas” mais importantes para a compreensão da discussão já estão inseridas no corpo do texto, evitando dessa maneira que se precise interromper a leitura.

Ao final do trabalho apresentarei algumas considerações resultantes de todo o trabalho de análise do experimento e de minhas navegações no *Reddit* cruzando-as com todo o aporte bibliográfico trazido. Veremos nesse sentido como o *r/Place* e o *Reddit* trazem algumas complexificações de forma a aprofundar e trazer novas problematizações e compreensões para conceitos tanto inerentes à cultura da Internet, como comunidade virtual e cibercultura, até fenômenos mais amplos como emergência, multimodalidade, cultura participativa e subcultura.

Por fim, acrescento um reconhecimento prévio de que exista uma natural barreira de entrada a acadêmicos e pesquisadores de interagir com determinado nicho de objetos virtuais, principalmente aqueles que parecem tão efêmeros e delimitados a certas subculturas. A própria falta de levantamentos bibliográficos sobre o *r/Place*, que surgiram como dificultador dessa dissertação, parece apontar para essa lacuna da academia dentro dos estudos de cultura digital. Desta forma, espero que este trabalho possa auxiliar no movimento de trazer o olhar de outros pesquisadores para os eventos que ocorrem no ciberespaço compreendendo que estes, além de suas importâncias inexoráveis como fenômenos sociais, também são cada vez mais necessários para compreender o atual momento de sociabilidade híbrida que carrega peculiaridades tanto do chamado “real” quanto do “virtual”.

Afinal, o presente trabalho parte de uma compreensão de que não é mais possível contemplar uma divisão cartesiana entre real e virtual. Vivemos em uma era híbrida, que como prenunciou Castells (2009), com as redes de computadores crescendo exponencialmente, e conseqüentemente passando a moldar a vida enquanto também são moldadas por esta. Não podemos mais nos dar ao luxo de ignorar o que acontece no virtual, não só por sua primazia dentro da cultura e dos fenômenos contemporâneos, mas também porque ali podem existir as soluções para as perguntas que o real nos impõe e que podem parecer completamente destacadas dele.

Sem mais delongas, chamo o leitor para fazer a já antecipada abordagem ao conceito de comunidade virtual diante da perspectiva de múltiplos autores, não sem antes retomar um pouco a gênese do próprio conceito de comunidade. Acredito que esse primeiro capítulo, dessa maneira, servirá de uma introdução e base teórica para as análises práticas e de nossos objetos nos capítulos subsequentes.

1. Comunidades (Virtuais)

1.1 Uma breve revisão sobre o termo Comunidade

Apesar de empregado com frequência, o termo comunidade, hoje tão vinculado à ideia do virtual, passou por grandes discussões e ressignificações durante o século XIX e XX. Antes mesmo da popularização da Internet e das redes sociais, que permitiram a expansão dos modelos de sociabilidade para o meio *online*, uma outra dinâmica histórica já havia se colocado como um motor de mudanças no âmbito desse conceito. Falo do processo de urbanização que explodiu durante o século XX. Apenas como referência, fala-se de uma transição demográfica tão extensa que, se em 1900 tínhamos apenas dezesseis cidades no mundo com mais de um milhão de habitantes, no final do século atingimos o número de vinte e seis aglomerações urbanas com mais de dez milhões de moradores.

Esse panorama representou, paralelamente, a redução massiva da população mundial em áreas rurais, como é o caso de pequenas vilas e vilarejos, nas quais baixa densidade demográfica representava uma possibilidade de relação mais direta entre seus habitantes. Durante grande parte do século passado, o termo “comunidade” se adequava de forma ampla para descrever os tipos de vinculação social tidos nessas áreas. Nesse sentido, é significativa a clássica (ainda no século XIX) definição de Ferdinand Tönnies (Toto, 1995) de uma *Gemeinschaft* como um certo conceito de “comunidade pura” e nostálgica ligada aos valores de aldeia, família e do idílico e como contraponto à sociedade moderna constituída em *locus* urbano.

As características sociais de maior intimidade, familiaridade e coletividade dessas áreas denominadas *Gemeinschafts* são condizentes, em termos biológicos, com sua baixa densidade e reduzida população absoluta. Isso porque, como colocado por Dunbar (1993), existe um limiar biológico da interação humana, o chamado “número de Dunbar”. Mais especificamente, esse número corresponde a uma média da capacidade humana de conseguir se relacionar profundamente com outros indivíduos. No livro de divulgação científica *Sapiens* (HARARI, 2015) – o autor compactua com esse pensamento e acrescenta que a ideia de um limite

relacional é uma constante dos próprios primatas. Segundo ele, esse teto representaria nossa capacidade comunicacional de “fofocar”, ou seja, de conhecer um pouco mais profundamente outro indivíduo, e conversar sobre ele com outros indivíduos com os quais também tenhamos alguma intimidade e que conheçam a figura a ser comentada. Em teoria, em um grupo com até 150 participantes, nós *Homo Sapiens sapiens* teríamos a capacidade de conhecer todos os seus membros e falar individualmente sobre eles com alguma propriedade – uma importante ferramenta evolutiva no que se chama sociabilidade.

Porém, ao contrário dos outros primatas - e Harari (2015) dedica algumas páginas a isso -, o que nos fez não estagnarmos evolutivamente nesse “limiar da fofoca” e conseguir extrapolá-lo (compondo grupos muito maiores) foi nossa capacidade de abstrair. Em outras palavras: nosso grande diferencial como espécie social seria, portanto, a capacidade de criar valores abstratos através das dinâmicas simbólicas que denominamos genericamente como “cultura” (leis, religiões, moral, delimitações nacionais, instituições), que permitem um certo nível de coesão de pensamento entre indivíduos que não se conhecem. Isso explicaria, por exemplo, por que nós conseguimos viajar para uma cidade em outro país e nos relacionarmos imediatamente com seus habitantes de forma pacífica – algo que seria impossível para um chimpanzé, caso esse fosse levado a interagir com outros grupos dotados de hábitos e hierarquias diferentes.

Essa breve exposição serve para esclarecer que, sob certos aspectos biológicos e antropológicos, nós como espécie ainda tendemos a ter um comportamento social diferenciado (mais íntimo e próximo) com um grupo mais restrito de indivíduos – por mais que consigamos manter uma coesão social de um grupo virtualmente infinito de componentes em cima de valores abstratos. Essa compreensão explicaria a “pureza social” no contato entre indivíduos de pequenas aldeias existente no conceito de *Gemeinschafts* de Tonnies – uma vez que este conceito seria usado para definir grupos populacionais que acabam por se estruturar em componente sociais, nos quais os números absolutos de membros estão muito mais próximos desses limites biológicos (sintetizados no número de Dunbar). Ou seja, grupos ligados por valores como intimidade e reconhecimento de forma muito mais profunda do que valores como leis ou nacionalismos.

Há de se entender também que essa conceituação das *Gemeinschafts* veio de certa forma como um resgate de uma ideia de comunidade idílica colocada em crise a partir do processo de urbanização (que se deflagrou justamente a partir de do século XIX), e que teve como consequência direta o aumento da densidade demográfica e do número absoluto de pessoas. Dessa maneira o termo acabou sendo ressignificado para descrever relações mais ligadas ao meio rural e que conservavam valores mais tradicionais. As cidades, por contraposição, acabaram ressaltando uma ideia que se opunha diretamente a essa compreensão de comunidade - uma sociedade diversa, heterogênea e consistentemente em conflito de interesses entre sua variedade atores.

Uma maior atribuição da ideia de sociedade estava atrelada ao fenômeno da urbanização, ressaltando, inclusive, o impacto de heterogeneidade e diversidade comportamental representado pelas grandes cidades que começavam a emergir. O número expressivo de pessoas (nas cidades, cada quarteirão já ultrapassava com facilidade os limiares do número de Dunbar) representava um obstáculo à manutenção dessas relações identificadas com a ideia de comunidade. Nesse sentido, é representativa a diferenciação feita Max Weber da natureza das relações de comunidade e de sociedade, que explica que o primeiro caso se dá:

quando a atitude na ação social inspira-se no sentimento subjetivo (afetivo ou tradicional) dos partícipes da constituição de um todo; e na sociedade, "quando a atitude na ação social inspira-se numa compensação de interesses por motivos racionais (de fins e de valores) ou numa união de interesses com idêntica motivação e que "a imensa maioria das relações sociais participam em parte da comunidade e em parte da sociedade." (WEBER in FERNANDES, 1973, p. 141)

Weber ressalta que o sentimento comunitário contrapõe-se à possibilidade de conflitos que emergem de uma sociedade, a partir da formação de uma esfera afetiva e sentimental. Dessa forma, em uma definição básica, a comunidade, tenderia a representar proteção e resguardo, pautada em laços relacionais e em certo grau de conformidade de pensamento que serviriam de rede de amparo para o indivíduo em uma sociedade que por definição é extensa e heterogênea (portanto mais fragmentada) no que se tange ao interesse de seus indivíduos. Assim, a escala

mais próxima dos indivíduos - a escala de lugar - é onde cada um vai conseguir traçar as relações de pertencimento e familiaridade que constituem a uma ideia de comunidade.

Novamente citando Tonnies, mas agora distanciando-me de seu conceito de *Gemeinschaft* e aplicando ao que seria uma comunidade dentro desse processo de urbanização, destaco sua definição de que “tudo aquilo que é partilhado, íntimo (...) será entendido como a vida em comunidade”. Ou seja, falo de redes relacionais formadas em cima de uma coesão de valores e/ou ideias que permitam uma partilha social ampla, que gerem a sensação de criação de intimidade, proximidade e pertencimento. Afastamo-nos, assim, da ideia de uma comunidade formada em cima de uma pretensa homogeneidade cultural, mas focamos no valor social dos laços formados entre seus membros. É claro, no entanto, que isso impacta em um certo concílio de pensamentos, uma vez que são justamente as relações comunitárias que norteiam as reflexões acerca dos fatos sociais (TRINDADE, 2001), dando base para a constituição de uma partilhada visão de mundo.

A figura dessa grande cidade heterogênea e representativa de uma sociedade diversa e contrastante, levou a novas definições como de Anne Beamish (1995, APUD RECUERO, 2001), que buscava separar o conceito territorial de comunidade do conceito identitário – algo necessário para trabalhar nesses novos ambientes heterogêneos exemplificados nos grandes centros urbanos. Ou seja, a ideia de territórios comunitários (primordialmente rurais) apesar de ainda presente, não podia ter nela encerrado o conceito de comunidade, sendo necessário referir-se também aos fenômenos de partilha identitária que ocorria nas grandes cidades. Nesse sentido, a identificação com os valores de um grupo era um ponto de coesão que permitia a existência de comunidades espalhadas territorialmente (não espacialmente contínuas) – como por exemplo, as tribos urbanas.

Entretanto, ainda era possível destacar nessa segunda definição identitária a ligação a espaços físicos comuns dentro da cidade – os locais de reunião. Ou seja, por mais que os indivíduos desses grupos comunitários pudessem ter suas residências espacialmente distantes uns dos outros, eram os encontros periódicos que possibilitavam a criação de laços afetivos. A própria ideia de uma lógica de sociedade disciplinar foucaultiana que pregava os lugares onde o indivíduo “seria

socialmente moldado” como a igreja, a fábrica, o trabalho, a universidade, etc. corroboram essa compreensão. Afinal, eram nesses locais de encontro e normatização que os vínculos relacionais poderiam ser constituídos.

É, portanto, justamente quando começamos a atravessar para uma lógica de sociedade de controle deleuziana, na qual esses locais de “modelagem social” passaram a entrar em crise, que a ideia de comunidade na cidade moderna passou a ficar mais fragilizada. Ray Oldenburg (APUD Recuero, 2005) vai categorizar três tipos de lugares importantes para a construção do sentimento comunitário na vida moderna que vão entrar em crise: o lar (sob a ideia de família), o trabalho e os lugares fomentadores de relações sociais dentro de uma ideia ampla de lazer coletivo (igreja, bar, praça). Tal crise vai se dar por uma conjunção de fatores que vai desde a flexibilização dos locais de trabalho (com o aumento do *home office*, o crescimento de trabalhadores autônomos, o crescimento das jornadas intermitentes), passa pelo isolamento das pessoas em casa ou locais atrelados às lógicas do consumo (shoppings, hipermercados) e chega até à mais direta redução da arquitetura focada no contato pessoal direto, seja pela demolição de praças, seja pelo estreitamento de calçadas para aumento de vias expressas para carros.

É em meio à conjuntura de redução da força das comunidades nos grandes centros urbanos que a Internet vai representar um impacto contundente ao apresentar novas possibilidades de sociabilidade. O ciberespaço representa, em certa medida, uma superação da ditadura da distância geográfica na construção de laços relacionais entre indivíduos. Dentro do ambiente virtual, pouco importa se o outro mora no quarto ao lado ou em outra parte do mundo – a velocidade do contato é praticamente a mesma. Dessa maneira, a partir da possibilidade de encontrar pessoas com gostos e/ou valores similares, espalhadas por todo mundo, e ter com elas a possibilidade de um contato rotineiro (ao alcance de um toque), criou-se um novo regime de sociabilidade a partir das chamadas comunidades virtuais.

1.2 Comunidades Virtuais

Como vimos anteriormente, antes das possibilidades inauguradas pelo ciberespaço, a ideia de comunidade esteve pautada primordialmente em aspectos de massa e/ou relacionados a proximidade espacial e aos vínculos sociais. Park e

Burgess (1973, p.148 in PERUZZO & VOLPATO, 2009) na década de 1970 vão defender que as comunidades devem ser consideradas a partir de uma “distribuição geográfica dos indivíduos e instituições que são compostos”. É o caso de comunidades religiosas, grupos políticos, movimentos socioculturais, geralmente estabelecidas em núcleos que obedeciam a lógica espacial: família, trabalho, igreja, universidade.

Desde que se acelerou o processo de popularização do acesso à Internet, porém, a quebra da lógica do espaço contínuo representada pela navegação no espaço virtual possibilitou que, pela primeira vez, indivíduos espacialmente distantes entre si pudessem experimentar a sensação de troca referente a traços identitários ou culturais, que porventura não fossem corroboradas pelo grupamento ao seu entorno geográfico, a partir do chamado ciberespaço, que como define Pierre Lévy:

“(…) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.” (Pierre Lévy, 1999, p.15-16)

A sociabilidade em meio virtual representou um desafio teórico para os pesquisadores da comunicação: como a palavra comunidade se tornou um termo tão difundido nas redes sociais, justamente quando os primeiros críticos alegavam que a Internet representava um isolamento cada vez maior do indivíduo? Wang e Wellman (p.1164, 2010) vão ser categóricos ao explicar que não é que as pessoas estejam se tornando individualizadas na era da Internet, mas que sua conectividade social, tanto quantitativamente quando qualitativamente, se tornou distinta do que eram anteriormente (porém, sem ser possível pontuar uma pretensa melhora ou piora).

Pierre Lévy vai definir as comunidades virtuais como redes construídas sobre afinidades de interesse em um processo de cooperação ou de troca, mas ressaltando justamente a independência de qualquer necessidade por proximidades

geográficas e filiações institucionais (1999, p.127). Castells por sua vez estabelece como propriedade dessas comunidades *online* a sua natureza assíncrona, que combina a rápida disseminação da comunicação em massa com a penetração da comunicação pessoal, permitindo afiliações múltiplas (1999, p. 445-446)).

Recuero (2009), citando Rheingold, autor central para o tema, vai apontar a ausência desse sentimento de comunidade sentida a partir do processo de urbanização e perda do espaço comum (como vimos com Ray Oldenburg) como uma das causas da explosão das comunidades virtuais. Segundo Rheingold (1996) a comunicação mediada por computador representou a busca por novas formas de se conectar e estabelecer relações – formando uma nova forma de comunidade.

Segundo Rheingold:

As comunidades virtuais são agregados sociais que surgem da rede quando uma quantidade suficiente de gente leva adiante essas discussões públicas durante um tempo suficiente, com suficientes sentimentos humanos para formar redes de relações pessoais no espaço cibernético. (1996, p.20)

Ressalto a importância nessa descrição de Rheingold da necessidade de se atingir uma certa quantidade de indivíduos, além da importância de uma rotina/ou dedicação de tempo e da troca pessoal para que exista a criação desses vínculos relacionais. Tais pontos destacados dessa nova ideia de comunidade (agora em meio virtual) remetem diretamente a conceitos antigos como proximidade e rotina que vigoravam na definição de uma *Gemeinschaft* tonnesiana. Essa analogia com as comunidades implementadas fora do virtual são um dos motivos para o adereçamento de certas críticas sociológicas à definição de Rheingold (JONES, 2006) por autores arraigados em sua definição territorial.

É daí que vem a necessidade, para que possa se dar substrato à definição Rheingoldiana, de um conceito de comunidade que abra mão de toda rigidez espacial do termo. Jones (1997) vai trazer para pavimentar tal compreensão o conceito (pré-Internet) de Bernard de que:

A distribuição das pessoas em sistemas sociais dispersos não é apenas espacial, mas mental. Algumas pessoas estão em comunidades planetárias, outras em comunidades nacionais; e ainda outras estão em comunidades ligadas aos seus limites de interesses. Os corpos das pessoas podem estar em uma única área espacial, mas não estão significam que estão nos mesmos mundos sociais. O conceito de local tem pouco significado nesse contexto. O conceito de comunalidade foi uma vez proposto para se referir a esses relacionamentos independentes de local. Agora que as implicações para a comunidade dessa independência dos locais é mostrada por nesses novos tipos de relacionamento que estão se tornando esmagadores. (Bernard, 1977, p.183)

Tal definição abre espaço para encaixar as chamadas comunidades mediadas por computador dentro do conceito amplo de comunidade, dando conta de uma lógica que não é mais do território contínuo, mas de um regime fluído e fragmentado, sem necessidade da presença física. Ainda sim, em meio virtual, surgem novos espaços com alguma consolidação estrutural onde vão emergir as relações sociais. Recuero vai trabalhar com a ideia de *virtual settlement* (assentamento virtual) de Jones (1997), ressaltando a importância da existência desse espaço comum no qual a maior parte da interação da comunidade virtual pode se desenrolar. Jones define como regras desses assentamentos: 1) a existência de um mínimo nível de interatividade; 2) presença de uma variedade de comunicadores; 3) um nível mínimo de membros constantes; 4) uma área de acesso público onde parte significativa da interação da comunidade mediada por computador ocorra.

Esses assentamentos seriam, portanto a base no ciberespaço para as relações virtuais, e essa “área de acesso público” seria um *locus* virtual de encontro entre usuários – ao qual me referirei doravante através do termo “plataformas”. Como plataforma, aqui se entendem espaços virtuais cujo objetivo geral envolve a formação de relações sociais e produção de conteúdo gerado por usuários, tais como portais, redes sociais, *games online*, aplicativos, fóruns. São locais onde usuários podem constituir suas relações, permitindo assim a emergência de comunidades. Dentro de uma perspectiva da análise de redes sociais, as plataformas funcionarão como *hubs* – ou seja, nós altamente conectados que por isso acabam concentrando a participação em diferentes escalas.

Cabe ressaltar que as plataformas também são permeadas por ligações entre si, modelo lógico em uma perspectiva algorítmica de coleta de dados (na qual somar informações coletadas em vários locais diferentes ajuda a consolidar o perfil de cada usuário), o que dá certa sensação de continuidade nesses “ciberlocais” fragmentados. Com o apertar de um *link* é possível ser transferido para outras plataformas (cada uma com suas especificidades), mantendo, porém, ativos dados cadastrais, preferências e opções, a partir de *cookies* e memorizações, trazendo uma percepção de continuidade no acesso.

Tal percepção é crucial para a consolidação de comunidades virtuais nessa interface virtual fragmentada – uma vez que ela permite compensar a falta da materialidade de seu suporte virtual com a possibilidade de um acesso facilitado por múltiplos dispositivos (a multimodalidade). Assim, é possível que usuários continuem suas conversas iniciadas em uma plataforma específica atrelada a um dispositivo em outro (exemplo, migrar uma discussão iniciada através do computador pessoal no *Facebook* para o *Whatsapp* acessado via *smartphone*). Esse fenômeno pode ser resumido no conceito de conversações fluídas (PRIMO e SMANIOTTO, 2006, p.268), no qual um único evento de fala é mantido entre diversos aparelhos e plataformas (PRIMO et al., 2017). Essa constância na interação é essencial para consolidação e manutenção desses laços que configuram a base relacional das comunidades virtuais.

Isso significa em termos práticos, que um indivíduo da comunidade de certo *game* também pode ser membro de um grupo de culinária, sendo participativo em ambas e se utilizando, ou não, de uma mesma persona virtual. Independente de sua opção, ambos traços identitários que compõe sua personalidade estarão contemplados com a criação de vínculos com usuários de gostos afins. A própria consolidação da estrutura em rede por parte do ciberespaço faz com que essas plataformas possam se interconectar de forma simultânea (algo que veremos, é essencial para compreender a dinâmica do *r/Place*). Hoje, um jogador de *League of Legends* pode fazer um *streaming* pelo *Twitch*, colocando o link no *Facebook* e no *Twitter*. Qualquer um que se interesse pelo jogo e estiver acessando qualquer uma dessas plataformas poderá assim acompanhá-lo e comentar ao vivo com mais centenas ou milhares de pessoas.

Um aspecto notável dessa facilidade de multifiliação em comunidades virtuais permitidos é o amplo surgimento de contradições entre esses grupos – seja pelos seus temas ou pelo perfil de seus membros. Nesse sentido é interessante ressaltar o papel desempenhado pelas possibilidades de criar uma conta ou avatar únicos vinculados a uma plataforma específica, que por mais que, de certa forma, vá de encontro à própria fluidez da navegação em rede (uma conta para cada plataforma), permite que uma pessoa esteja participando de grupos antagônicos sem ser flagrada, seja como “espiã” ou mesmo de forma a contemplar as contradições da própria personalidade humana. Assim, um usuário pode desmembrar sua navegação em múltiplas contas e/ou avatares, nos quais seu comportamento pode se modular de acordo com a plataforma, sem que se crie atritos ou sejam apontadas estas contradições pelo grupo. Um usuário pode ser simultaneamente um *troll* (usuário tóxico) no *4Chan* (fórum que será melhor abordado no segundo capítulo), uma pessoa ponderada no *Twitter* e um grande colaborador e revisor de artigos no *Wikipedia*, sem que nem saibamos que se trata do mesmo indivíduo.

Zago (2017) analisa a conexão entre plataformas na perspectiva da transmissão da informação, focando no papel das redes sociais, para mostrar como plataformas interconectadas permitem que uma ideia ou *meme* (que aqui se entende como artefato cultural de disseminação facilitada) se propague com maior facilidade no tempo (longevidade) e por inúmeras vezes (fecundidade). Ressalto, nessa conjuntura, como a troca de ideias é parte essencial das vinculações relacionais que solidificam o que entendemos como comunidades, sublinhando assim o papel de proeminência dessa interface em redes na formação desses grupos. Além disso, é através do poder de disseminação de informação que as comunidades conseguem atrair novos membros – processo importante uma vez que isto aumenta a permeabilidade do grupo para troca de ideias - além de garantir uma taxa de reposição de membros que por ventura vão se desvinculando da comunidade.

Justamente falando sobre a vinculação entre usuários e comunidades virtuais, Recuero, citando Palácios (1996), ressalta um ponto de grande importância da forma como se constitui o sentimento de pertencimento desses grupos: a ideia de eletividade. Ao contrário da ideia territorial ou local de

comunidade, no virtual o indivíduo pode escolher com facilidade em qual comunidade ele deseja participar – e mais do que isso, quando e por quanto tempo estiver interessado em fazê-lo, uma vez que existe uma facilidade técnica e sem traumas afetivos em apenas se desconectar do grupo. Dessa maneira, a escolha do indivíduo pela sua comunidade passa a criar um sentimento de orgulho e identificação correlata – já que o pertencer àquele grupo, uma vez que foi escolhido pelo indivíduo, se torna atrelado a uma sua opção identitária. Isso ficou bem claro, por exemplo, com a rede social *Orkut* – onde se inscrever em comunidades virtuais (mesmo das quais a participação não fosse efetiva) era uma das formas de sumarizar gostos e traços da personalidade. No *Facebook* ou no *Whatsapp*, pertencer a uma comunidade também pode significar escolher grupos que vão compartilhar informações que sejam de temas interessantes para aquele usuário em seu *feed* ou em sua *board*.

Assim, cria-se um sentimento diferente do de se afiliar a comunidades no real que estão ligados muito mais à ideia de “estar no grupo” e “ser aceito por ele”. É claro que existem muitas comunidades no ciberespaço que passam por esse critério. No entanto, elas estão vinculadas a essa ideia de que “esse grupo representa coisas de que gosto ou acredito” e não a um sentido de “grupo de pessoas que compartilha o mesmo entorno, trabalho ou instituição”. Como veremos no caso do *Reddit*, essa relação vai ganhar mais uma particularidade na formação dos chamados “subgrupos”. Ou seja – não há somente a identificação de estar vinculado ao *Reddit*, mas a subgrupos específicos – e por vezes rivais – dentro da mesma plataforma.

Uma vez dentro de uma comunidade virtual, uma dinâmica passa a se operar na construção dos vínculos sociais entre seus usuários: a produção de capital social. Sobre esse conceito, Putnam (2000, p.19) define que ele “refere-se à conexão entre indivíduos, redes sociais e normas de reciprocidade que emergem dela. O conceito como idealizado por Bourdieu (1998) diz que:

O capital social é o agregado dos recursos atuais e potenciais os quais estão conectados com a posse de uma rede durável, de relações de conhecimento e reconhecimento mais ou menos institucionalizadas, ou em outras palavras, à associação a um grupo – o qual provê cada um dos membros com o suporte do capital coletivo (p. 248, 1998).

Antes de dar continuidade, para sair um pouco do campo da abstração quanto ao termo, vou até Bertolini e Bravo (2001) para citar categorizações possíveis dentro do que se entende por capital social: a) relacional – ou seja, as relações que conectam o indivíduo em determinada rede; b) normativo – que compreende os comportamento e valores do grupo; c) cognitivo – ressaltado por Castells (2009), como a soma dos conhecimentos específicos e conjuntos do grupo; d) confiança – compreensão de que os indivíduos daquele grupo não teriam comportamentos ou condutas “excêntricas”; e) institucional – que se diriam das instituições formais e informais que poderiam ser formadas a partir daquela consolidação do grupo, e que sintetizariam valores e comportamentos daquela rede.

Segundo Recuero (2005), enquanto a definição de Putnam entende o capital social como um conjunto de recursos possuído pelo grupo, para o Bourdieu este é uma consequência das relações sociais, e que pode ser construído e acessado apenas entre indivíduos. Dessa maneira a percepção da existência desse capital dada a um grupo se daria de forma totalmente abstrata e de difícil quantificação. Entretanto, esse capital seria motivador tanto de um sentimento de “orgulho” pelos participantes de dado grupo, quanto de desejo, inveja ou respeito, daqueles que são externos a ele. Ou seja, a produção de capital social dentro das comunidades também operaria uma hierarquização das mesmas: quanto mais capital aparente, mais desejável seria participar daquele grupo. Esse pensamento da produção de capital como atrativo de novos usuários, ilustra a ideia de “*rich get richer*” (ricos ficam mais ricos) que é uma das bases conceituais por trás do modelo de análise de redes chamado “Redes sem Escala” trabalhado por Barabási (2002).

O capital social, posto como uma das “moedas” do atual momento do chamado capitalismo cognitivo (HARDT & NEGRI, 2005), explica, por exemplo, o sucesso de plataformas colaborativas no meio online que se sustentam em cima da constituição das comunidades virtuais. Destaco entre elas a *Wikipedia* (cujas entradas da enciclopédia são criadas pelos próprios usuários sem uma restituição financeira), os *fansubbers* (grupos online de tradutores de séries, desenhos e filmes, que se juntam para disponibilizar legendas logos após o lançamento do conteúdo audiovisual) e os *seeders/uploaders* (usuários que disponibilizam

arquivos online para a comunidade). Costa (2005, p.60) destaca o caso, hoje histórico, do *Napster* e do *Morpheus*, *softwares* de troca de arquivos online nos quais o maior número de indivíduos incidia na quantidade de benefícios de todo grupo.

Zago (2017) chama o capital social de “motor” das dinâmicas dentro de redes sociais na Internet, e ressaltando que isso se deve à estrutura peculiar da rede: como cada indivíduo possui contatos e seguidores diferentes, o compartilhamento de informações ganha uma nova escala, no que se diz a transmissão e propagação daquela informação. Logo, quanto mais pessoas atingidas por aquela informação, maior o sentimento de recompensa e influência do usuário.

Nesse sentido é interessante ressaltar a conceituação de Rheingold (1996) sobre comunidades virtuais, em que elas seriam uma forma de multiplicar o grau individual dos conhecimentos, representando uma riqueza cognitiva e potência cooperativa. Tais ideias, associadas ao conceito de capital social, sublinham um interesse do indivíduo em emprestar suas capacidades em troca de reconhecimento do grupo. Mediante essa produção, Lévy (1999) resalta que as comunidades se tornam locais em que os indivíduos podem acessar na busca por determinadas informações, acessando-as como verdadeiras enciclopédias. Surgem daí plataformas próprias para capitalizar em cima dessa dinâmica como fóruns e sites em que basta formular um questionamento para ter ele respondido por outros usuários, sempre operando em cima da ideia da retribuição na forma de capital social materializado em agradecimentos, botões de “curtir”, entre outros.

Dito isso, volto um pouco para um momento pré-comunidades virtuais, para explicitar como essas afiliações massivas *online* podem ser fomentadas por uma lacuna deixada por comunidades estruturadas fora do ambiente virtual, e que causava um sentimento de exclusão. Falo mais especificamente de um momento pré-*Internet*, no qual uma vez que o indivíduo não se via identificado com as práticas das comunidades ao seu entorno geográfico, ele não tinha alternativa que não a conformação ou a exclusão dessas práticas de sociabilidade. Isso significava que determinadas características/gostos individuais, cuja densidade de indivíduos interessados fosse pequena e espacialmente fragmentária, como por exemplo gosto por *games*, por determinados estilos literários e musicais, afeição por certos

personagens da ficção, certas ideologias políticas, etc., sequer permitiam a formação de comunidades. Essa dinâmica também se estendia a própria forma como o capitalismo valorizava determinados produtos/gostos, uma vez que por limitações produtivas precisava pautar se majoritariamente no consumo de produtos de massa, ignorando certos nichos.

Assim, qualquer indivíduo em uma era pré-*Internet* que evitasse consumir determinados produtos de massa (vinculados em todo tipo de mídia de massa como TV aberta, rádio, cinema) e não se identificasse com religiões ou práticas culturais locais, ou não tivesse um grande vínculo identitário nacional, poderia se sentir excluído da quase totalidade dos vínculos sociais em seu entorno. Entretanto, no virtual, é praticamente impossível que este não ache grupos que sejam adequados ao seu perfil. O ciberespaço, ao desconsiderar a necessidade de proximidade espacial permite que aquele mesmo indivíduo possa achar outras pessoas que comunguem certas preferências culturais, aspectos identitários ou hábitos de consumo, e com elas criarem vínculos afetivos, mesmo que estejam espacialmente distantes, através da formação dessas comunidades virtuais.

Entretanto, isto também acarreta que o desfiliar-se desses grupos não carrega o trauma social que ocorre com a desvinculação de comunidades no real. Primeiro, por não serem ligadas, necessariamente, à vivência cotidiana e ao compartilhamento do entorno geográfico, sair dessas comunidades não resulta obrigatoriamente em impacto nos laços rotineiros com família e/ou colegas de trabalho/amigos pessoais (a menos que estes estivessem atrelados àquelas comunidades). Segundo, pois como adereçado nos parágrafos anteriores, a vinculação àquelas redes está ligada a uma ideia de escolha do usuário. Assim, sair daquele grupo carrega uma ideia de que “aquela comunidade não se encaixa mais na forma como eu me identifico ou me entendo como indivíduo”. Existe, claro, casos de expulsão de usuários de comunidades virtuais cujo choque social pode ser comparado ao de uma exclusão em grupos consolidados fora do ambiente virtual, mas até mesmo nesses casos, o trauma pode ser, em alguns casos, apaziguado com a criação de novas contas e avatares.

De toda forma, estas peculiaridades apontam para um diferencial constitutivo dos vínculos relacionais responsáveis pela coesão dessas comunidades. Falo tanto da permeabilidade de seus grupos quanto da já discutida

facilidade de se afiliar ou desvincular dessas comunidades. No próximo subcapítulo, iremos nos aprofundar nessa ideia partindo para a análise da teoria dos laços de Granovetter e sua aplicação ao meio virtual feito por Kauffman (2012), onde essa percepção ganha um subsídio conceitual importante para formalizarmos nossa compreensão sobre o tema.

1.3. Emergência e Força dos Laços em Comunidades Virtuais

Quando iniciamos nossa análise conceitual do termo comunidade, vimos como este é atrelado por muitos teóricos a uma ideia de proximidade relacional – que estabelece um certo limite quantitativo de pessoas para que isto seja de todo possível. Nos referimos ao limiar biológico de interação humana íntima como o número de Dunbar, que define que a partir de certo limiar, seria impossível se relacionar de forma próxima da totalidade de pessoas pertencentes àquela rede (DUNBAR, 1993). Essa realidade se apresenta como uma complexidade da formação de comunidades virtuais, uma vez que estas, ao não operar limitadas por distâncias geográficas, têm uma possibilidade de abarcar uma quantidade de pessoas muito maior do que estávamos acostumados como espécie social.

Nesse sentido, se fosse exigida uma vinculação íntima entre todos os membros de uma megacomunidade, é provável que ela colapsasse e se fragmentasse em diversos grupos menores mantendo uma coerência estrutural em cima da proximidade afetiva dos indivíduos remanescentes. Entretanto, vemos em meio virtual a formação de grupos com milhares ou até mesmo centenas de milhares de usuários funcionando de forma orgânica e bem articulada, sob os princípios da emergência (JOHNSON, 2002) – ou seja, de cima para baixo sem a necessidade de lideranças que definam comportamento e/ou organização do grupo.

Johnson define cinco fundamentos básicos do processo de emergência (que ganhará papel central em nosso trabalho mais a frente), os quais eu cito e a respeito dos quais faço um breve detalhamento abaixo.

- 1) Mais é diferente: desde o início o autor deixar claro que a partir de um certo limiar de pessoas, suas ações deixam de ser simplesmente escaladas em quantidade, mas podem se tornar ações completamente distintas. Como ele mesmo diz “o todo é melhor que a soma de todas as suas partes”.

- 2) Ignorância é útil: Johnson deixa claro que o excesso de informações do global sobrecarregaria qualquer ator que fizesse parte do processo de emergência. Assim, cabe aos indivíduos trabalharem apenas com informações de sua escala direta, e o fenômeno continuará ocorrendo.
- 3) Encoraje encontros aleatórios: nesses encontros, permitidos pelas relações das comunidades (veremos o impacto dos laços relacionais menos rígidos nesse processo), novas ideias e dinâmicas surgiriam.
- 4) Busque por padrões: no sentido de que existe uma certa lógica e coesão quando falamos na escala de ação de múltiplos indivíduos simultaneamente.
- 5) Preste atenção nos seus vizinhos: tal como advoga um dos pressupostos da memética (BLACKMORE, 1999), a maior capacidade do ser humano é a de imitar os outros. Perceber o que outros atores próximos estão fazendo e agir de forma coerente, agindo no grau do local, afeta diretamente a estrutura de forma global, devido à dinâmica da rede.

É claro que para que ocorra a manutenção desses grupos, é inviável que exista uma necessidade para a formação de vínculos entre todos os seus membros – afinal, você não pode “ser vizinho de todo mundo”. Pelo contrário, é possível a existência de grupos bem articulados nos quais certos usuários possam nem ter a ideia do escopo total de indivíduos, e a partir da rotatividade de interação (a todo momento se relacionar com novos usuário) e manutenção de determinados comportamentos confluentes com a ideia da comunidade, ainda construir um sentimento de identificação e pertencimento. Um exemplo de como opera essa rotatividade de interação é o do fórum *4Chan* (segundo maior do mundo), que nem mesmo permite que os seus usuários criem avatares, *nicknames* ou usem *tags* de identificação. Essa ideia, compartilhada pelo grupo hackerativista *Anonymous*, demonstra como a individualização da relação não é vital para a manutenção dessas comunidades.

Existem ao menos duas explicações que eu gostaria de acrescentar a esse fenômeno. A primeira, é a própria estrutura das plataformas, que consegue consolidar grupos enormes de usuários (não há limitação física) dando a eles possibilidade constante de interação mútua. Nesse sentido, é factual que algumas plataformas como *Facebook* ou fóruns no geral, que se utilizam de uma interface chamada de *Bulletin Board* (quadro de avisos), conseguem ser mais efetivos para

comportar milhares de pessoas se comunicando simultaneamente do que outros – como *Telegram* ou *Whatsapp*. Teremos nesse trabalho, em cima da análise do *r/Place* e do *Reddit*, o exemplo de duas plataformas que comportam milhões de usuários em atividades simultâneas e cuja formação do sentimento de comunidades é patente.

A segunda explicação, que mais nos interessa nesse subcapítulo, é a da própria natureza dessas relações. Para isso, me pauto em uma discussão proposta por Kaufman (2012, p.209-210) a partir da bibliografia do sociólogo Mark Granovetter ao discutir como as comunidades virtuais que vão se expandir a partir de 1994 e explodir a partir de 2004⁵, reverberam na formulação de “Laços Fracos” apresentadas pelo estudioso a partir de 1974. Recuero aponta que Granovetter (2015, APUD Granovetter, 1973, p.1361) define a força dos laços como uma combinação da quantidade de tempo, intensidade emocional, intimidade e reciprocidade.

O conceito de “Laços Fracos” estaria então obviamente em oposição à ideia de “Laços Fortes”, que seriam aqueles estabelecidos entre indivíduos nos quais há uma identidade comum, e que geralmente dividem o mesmo círculo social. Os laços fracos seriam o nome então dado às relações entre pessoas com experiência e formações diversas que compartilham alguns interesses em comum. Nesse sentido, enquanto os laços fortes formariam núcleos centrais (como “família”, “colegas da igreja”), seriam os laços fracos (“conhecidos”, “colegas”) os responsáveis por criar pontes relacionais entre indivíduos diferentes, possibilitando a disseminação de novas ideias e perspectivas. Granovetter sublinha a importância desses laços fracos ao sustentar que, sem eles, a tendência seria vivermos confinados em abrigos/unidades nucleares ou tribais. Do ponto de vista da transmissão de ideias, significaria que estaríamos restritos a bolhas de pensamento, ou seja, a redomas de indivíduos com vínculos relacionais fortes e ideias bem assimiladas, tendo assim pouco contato com outras perspectivas e informações.

Kaufman (2012) por sua vez vai apontar como os laços fracos são justamente o caráter central de que se constituem as comunidades virtuais, citando por exemplo como é possível para um indivíduo ter “mil amigos” ou seguir

⁵ Marco da *Internet 2.0*, momento cuja navegação do usuário passa a ser pautada pelas redes sociais.

diversas páginas em uma rede social sem precisar apresentar uma interação social constante ou profunda com eles. Porém, segundo a perspectiva de Granovetter, seriam justamente esses amigos que possibilitariam a disseminação de diferentes ideias. Essa ideia estaria de acordo por exemplo, com o estudo promovido pela Knight Foundation com o nome “*Avoiding Echo Chambers about Echo Chambers*” (GUESS et al., 2018), que chegou a conclusão de que usuários em redes sociais tendem a ter acesso a mais informações diferenciadas do que em seus núcleos de conhecidos estabelecidos no real, uma vez que suas redes sociais, ao demonstrar postagens de múltiplos conhecidos, acabam por também mostrar conteúdo “cruzado” (ideologicamente diferente) no caminho. (2018, p.12).

De forma inversa, não nos surpreende que no mesmo estudo tenha sido apontado que os locais nos quais há maior dificuldade de se encontrar a propagação de ideias diferentes, seriam justamente os locais de trabalho e núcleos familiares (prominência de laços fortes). Esses seriam áreas nas quais as normas sociais definiram que discussões ideológicas como política e religião não devem ser discutidas para minimizar os conflitos, agindo assim como um filtro ainda mais severo do que o programado pelos algoritmos da chamada Internet 3.0 (GUSS et al., 2018, p.16). No atual momento de polarização política do Brasil, que foi marcada pelas eleições presidenciais de 2018, nas quais a discussão ideológica foi forte o suficiente pra passar por cima desses filtros sociais, é evidente como a quebra dessas bolhas a partir da colisão de ideias diversas resulta em desvinculações e quebras de relações traumáticas⁶.

Portanto, é considerável que uma das mais impactantes diferenças entre comunidades virtuais e aquelas estabelecidas no real esteja ligada justamente à quantidade de pessoas e a força de constituição de seus laços. Grupos com proeminência de laços fortes tenderiam a serem bolhas fechadas pouco tolerantes à discussão de novas ou diferentes ideias, porém tendo uma vinculação muito mais sólida e de difícil fragmentação, enquanto grupos pautados em laços fracos permitiriam a discussão facilitada de novas ideias e permitiriam filiações múltiplas e desfiliações menos traumáticas.

Acessado no dia 08/10/2018

⁶ g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/noticia/2018/10/04/eleicao-abala-grupos-de-amigos-e-familias-no-whatsapp-veja-historias-e-dicas-para-lidar-com-discordias.html

Novamente trazendo como exemplo prático as disputas eleitorais de 2018, altamente polarizadas, é possível observar a ampla manifestação de usuários simplesmente bloqueando o contato com outras pessoas ou saindo de grupos e comunidades, sem apresentarem maiores traumas. Entretanto, é quando estas comunidades virtuais se mesclam com comunidades estabelecidas no real – como amigos, colegas de trabalho ou família – que a desvinculação virtual passa a se tornar problemática. Estratégias como silenciar ou bloquear o conteúdo desses grupos passam a ser alternativas vistas como circunstanciais para evitar o rompimento a partir da saída do grupo: é melhor aparentar que ainda se está na comunidade, por mais que não se relacione mais diretamente com seus participantes.

A mesma lógica de facilidade de rompimento desses “laços fracos” se comparado aos “laços fortes” também se aplica na forma como eles se constituem. Em outras palavras, é essa dinâmica de estabelecimento de laços menos complexos, e por isso muito mais rápidos de serem construídos, que faz com que as plataformas sociais operem tão eficientemente em cima da necessidade inerente do indivíduo de socializar e se expressar. O novo membro de uma plataforma, seja ela um fórum, *game online* ou rede social, rapidamente pode se “enturmar” em uma comunidade e ter parcialmente preenchido esse sentimento de pertencimento tão desejado.

O emprego da Teoria dos Laços por Kaufman às comunidades virtuais, passa a dar subsídio teórico, por exemplo, às afirmações como a de Dias e Couto (2011, p.631) de que a sociabilidade nas redes sociais não tem as mesmas condições de produção que a sociabilidade em espaços escolares e universitários – afinal, falamos, entre outros aspectos, de gradações de relações completamente distintas. Entretanto, como por eles é ressaltado, e como fica claro nos estudos de Granovetter, a força dos laços não obedece a uma estrutura hierárquica de importância na formação de comunidades. Grupos formados inteiramente por relações de laços fracos podem ser mais proeminentes do que os formados por grupos laços bem solidificados – justamente pela sua facilitação na entrada de novos membros. O próprio facilitamento da passagem de informações na rede (necessária para chamar novos membros para a comunidade), estaria de acordo com o que Jenkins (2013) chama de arquitetura de “espalhamento”. As ideias ou

mesmo usuários tem uma capacidade muito maior de circular em um ambiente de comunidades mais abertas e permeáveis, cujos laços, pela sua fraqueza, são facilmente estabelecidos.

Essa conjuntura representada por essas comunidades virtuais extensas, vinculadas (porém, não de forma rígida) e ramificadas, parece ser ideal para compreendermos as aplicações do fenômeno da emergência discutido por Steven Johnson (2002). Falamos de uma massa de usuários, amplamente conectados, e cujas relações são pouco (ou nada) personalizadas, que fragilizam o surgimento de “lideranças” que possam aplicar diretrizes de cima para baixo. Ainda sim, é chamativo como mesmo dentro dessa lógica sem um poder central coesivo, a possibilidade de que agremiações de indivíduos se unam para praticar feitos conjuntos (como o *r/Place*) ou criar dinâmicas sociais complexas (como no caso *Reddit*), colocam em cheque os sistemas representativos clássicos que vem hoje sendo contestados.

Como veremos no nosso segundo e terceiro capítulo, dentro do *Reddit* e do *r/Place* serão trabalhados uma diversidade de tipos de comunidades e de força de relações, que nos servirão como exemplos práticos de seus comportamentos e organização tanto intracomunitários quanto intercomunitários. Veremos como a criação e dissolução de novos grupos é facilitada e a permeabilidade entre usuários e informações é uma particularidade essencial dessas comunidades. A partir dessa dinâmica veremos a extensão e profundidade da mobilização de usuários que mal se conhecem, e como estas podem operar, tanto em um contexto fragmentado e descontínuo como o *Reddit*, quanto “virtualmente” territorial e contínuo, como é o caso do *r/Place*.

2. *Reddit*: Um Ecossistema de Comunidades ou uma Comunidade de Ecossistemas?

Feita a fundamentação teórica sobre comunidades virtuais no capítulo anterior, proponho nesse capítulo aplicar tais levantamentos a uma análise prática do *Reddit* – o maior fórum da Internet. De tal forma, busco nesse capítulo fazer um breve aprofundamento sobre o que é o *Reddit* a partir da perspectiva dos pontos que considero fundamentais para entendê-lo, e que terão reverberação direta no *r/Place*: a cultura participativa e o conceito de subcultura. Além disso, esse segundo capítulo será fundamental para servir como base para, no capítulo seguinte e nas considerações, traçarmos comparações e paralelos de como comunidades virtuais organizadas vão agir em uma interface especializada e sob condições de competição.

Voltando ao foco desse capítulo, estabeleço que utilizaremos como uma das ferramentas de pesquisa o levantamento bibliográfico em cima dos estudos de outros pesquisadores sobre comunidades virtuais, cultura participativa e subculturas, e com foco nos estudos de autores que trabalharam diretamente com o *Reddit*, das quais se destaca a jornalista Adrienne Massanari, autora do livro “*Participatory Culture, Community, and Play: Learning from Reddit*” (2015). Não me restringindo somente ao campo acadêmico, também trabalharei com as percepções dos próprios usuários do *Reddit* sobre o fórum onde estão a partir de suas impressões e discussões na subcomunidade *r/TheoryofReddit*, cujo objetivo, como o próprio nome indica, é fazer uma discussão sobre aspectos teóricos do fórum. Acredito que esse levantamento autorreferencial (dos usuários do *Reddit* sobre o próprio *Reddit*), nos servirá tanto para analisar mais profundamente como se comporta uma comunidade dentro do fórum quanto compreender percepção dos próprios membros sobre essas dinâmicas.

Nesse sentido, como instrumento complementar de análise, também trabalharei em cima de minhas percepções e compreensões adquiridas a partir do uso do próprio fórum sob uma perspectiva netnográfica. Para isso, me utilizei de uma conta pessoal no próprio *Reddit* ao qual utilizei, praticamente de forma diária

por quase um ano, participando de grupos ligados aos meus interesses pessoais, grupos que tiveram preponderância no *r/Place* (que será estudado a fundo no terceiro capítulo), grupos gerais evidenciados na *homepage* (página inicial) do próprio fórum e o próprio *r/TheoryofReddit* discutido no parágrafo anterior.

A netnografia, ou etnografia virtual, seria uma transposição da metodologia etnográfica para o estudo de práticas comunicacionais mediadas por computador e *smartphones*. Christine Hine (2000 in AMARAL et al, 2008) aponta que a etnografia em sua forma básica consistiria numa submersão do pesquisador por um tempo determinado em um recorte social determinado, com objetivo de dar sentido às pessoas, quer esse sentido seja por suposição ou pela maneira implícita em que as pessoas dão sentido às suas vidas. A netnografia mantém dessa maneira premissas básicas (GEERTZ, 2001 in AMARAL et al, 2008) da metodologia de qual ela surge, como: considerar a subjetividade; considerar os dados resultantes como interpretações; e considerar seu relato como sendo de textualidade múltiplas.

Então, se Massanari em seu livro estabelece que a comunidade soa familiar para ela, por ser majoritariamente jovem, nerd, branca, dominada por homens e liberal (2015), ambiente ao qual ela declara estar acostumada, hei apenas de corroborar essa perspectiva, com o adendo de que também me encaixo nesse perfil no que diz respeito ao gênero. De tal forma, não objetivo em nenhum momento ao final desse capítulo em consolidar conclusões definitivas acerca do *Reddit* e nem imputar verdades acerca do comportamento de seus membros, mas desenhar uma perspectiva geral sobre suas lógicas de organização que possam pautar nossas análises no terceiro capítulo, quando observaremos as dinâmicas comunitárias agindo no *r/Place*.

2.1 *Reddit*: A página da frente da Internet (?)

Apesar de pouco conhecido entre grande parte dos usuários brasileiros, o *Reddit* (uma brincadeira com a expressão *Read It – li/leia isso*) é o décimo sexto *site* mais acessado do mundo e quinto mais acessado dos EUA, Austrália e Canadá, além de oitavo mais acessado do Reino Unido⁷ (sendo esses os quatro países que demograficamente tem o maior percentual de usuários). Nos EUA, ele está atrás apenas do *Google*, *Youtube*, *Facebook* e *Amazon.com*, e está na frente de

⁷ Dados da www.alexa.com ; Acessado em 15/10/2018

sites com milhões de acessos diários como *Yahoo!*, *Wikipedia*, *Instagram*, *Twitter* e *Ebay*.

O fórum foi criado em 2005 por dois estudantes da Universidade de Virginia, sendo adquirido apenas um ano depois pela Condé Nast, grupo de mídia com mais de um século responsável por revistas como a *GQ*, *Vogue*, *Vanity Fair*, *The New Yorker* e *Wired*. Hoje, o Reddit tem um valor estimado de 1.8 bilhões de dólares (estimativa feita em Julho de 2017) e com mais de 230 milhões de usuários (dados de Fevereiro de 2018).

Vale ressaltar que dentro desses milhões de usuários⁸ que participaram do *r/Place*, é possível definir algumas características comuns traçadas em cima do próprio perfil demográfico do usuário do *Reddit* (significando que apesar da quantidade de pessoas, não se trata necessariamente de um grupo heterogêneo) como podemos ver na análise feita pela *Pew Research Center*. Segundo estatísticas de 2017⁹ (lembrando que o experimento se deu em 1º de Abril de 2017), 56% dos usuários dos *Reddit* são estadunidenses, 69% homens e 58% em idades entre 18-29 anos. Outro dado interessante é que 40% dos visitantes acessavam o site pelo aplicativo de *smartphone*. Dos estadunidenses¹⁰, 82% têm ou começaram a cursar o ensino superior, 70% são brancos não hispânicos, 69% tem uma renda familiar superior a 30.000 dólares por ano e 43% se veem liberais, enquanto 38% moderados e apenas 19% conservadores. Praticamente todos esses números, apontam para um perfil demográfico relativo à uma jovem classe média urbana com acesso a universidade e muito atrelados ao uso permanente da Internet.

Pelo seu tamanho, já se justificaria seu slogan “*The front page of Internet*” (a página da frente da Internet) – mas ela também diz muito de sua origem como um grande agregador de mídia movimentado por usuários. Além disso, o *Reddit* tem uma interface visual que prioriza justamente esse material agregado, dispondo-o diretamente aos seus visitantes. Ou seja, diferente de outros fóruns online cuja *homepage* geralmente apresenta aos usuários as diferentes partes do fórum, setorizando-as e dividindo-as em assuntos (como Política, Humor, Música,

Acessados em 09/09/2018

⁸ www.thetimeliners.com/reddit-brought-together-millions-strangers-create-art

⁹ mediakix.com/2017/09/reddit-statistics-users-demographics/#gs.3IHVrW4

¹⁰ www.journalism.org/2016/02/25/reddit-news-users-more-likely-to-be-male-young-and-digital-in-their-news-preferences/

Games, Discussão Geral), o *Reddit* apresenta um design de *bulletin board* (mural de avisos). Assim, em sua página inicial, abaixo da tradicional saudação “*Venha pelos gatos, fique pela empatia*”, ele já apresenta os tópicos mais visualizados e comentados dentre todo o *Reddit*.



Figura 2: *Printscreen* da homepage do *Reddit* no dia 10/05/2018. Fonte: *Reddit.com*

Como pode ser observado na figura 1, na página inicial do *Reddit* é possível ver de forma centralizada os tópicos mais discutidos de todo o fórum. É nessa área que a interface visual do *Reddit* concentra a atenção do usuário. De forma menos proeminente, se encontra o sistema de busca no canto superior direito, onde um usuário que esteja procurando a discussão sobre algum tema específico é recomendado a clicar. Na parte superior, em abas e *links* pequenos e poucos chamativos, estão algumas das principais categorias do fórum como “Filmes”, “Gifs” e “Notícias Internacionais”. O *Reddit* passou por uma atualização de seu design esse ano, porém, sua interface continuar similar, apenas modernizando o seu estilo visual e algumas de suas fontes, embora ainda seja possível manter o formato antigo.

Apesar de ter diversos parâmetros de filtro, em seu modo automático o algoritmo do *Reddit* tende a priorizar as discussões *mais quentes* em sua página inicial. Ou seja, é priorizado o conteúdo que está tendo mais postagens e/ou opiniões nos últimos minutos, o que geralmente evoca uma discussão que está em curso. Dessa maneira, por mais que ele se proponha a funcionar como uma espécie de noticiário da Internet, a sua seleção de postagens na página inicial é pautada na

atividade dos próprios usuários, que seriam dessa maneira “os curadores”.

Porém, essa seleção para a *homepage* não é feita apenas pelo número de comentários, uma vez que isso exigiria um engajamento do usuário em comentar, não contemplando o perfil de usuários que anseia por apenas ler o conteúdo da discussão. Para isso, o *Reddit* emprega um de seus sistemas mais particulares: o de votação. Através de um sistema dividido em votos positivos (“*upvotes*”) e negativos (“*downvotes*”), os membros do fórum conseguem avaliar os tópicos, sendo os mais votados escolhidos para figurar a página inicial. Ao também evitar o uso de uma estrutura de priorizar os posts mais visualizados, ele evita que tópicos desinteressantes se mantenham no topo através de uma retroalimentação de visualizações (quanto mais visualizações, maior o destaque e, conseqüentemente, mais cliques).

Uma mecânica similar também se aplica na hierarquização dos usuários: através de um sistema chamado “*post karma*” (karma de postagem/tópicos) e “*comment karma*” (karma de comentários) onde os usuários votam na qualidade de tópicos e comentários, aumentando ou diminuindo a nota daquele membro. Aos usuários com notas altas são dadas recompensas estéticas (como avatares personalizados) e funcionais (acesso a subfóruns exclusivos, bloqueio de anúncios). Assim, de certa forma, induzindo a participação dos usuários para que ele alcance certo nível hierárquico e distinção entre os outros usuários. Por mais que tais mecanismos não tenham sido criados no *Reddit* e nem específicos dele, hoje são partes inerentes de seu funcionamento.

Sobre estes pontos específicos, nós iremos nos aprofundar de forma mais significativa no próximo subcapítulo, uma vez que o sistema de votação e hierarquização do *Reddit* é parte essencial da dinâmica de cultura participativa além de grande responsável pela formação de comunidades com usuários altamente engajados, uma vez que prioriza a participação e a preocupação em fazer postagens que possam interessar ou agradar aos outros membros.

Ainda sim, chamo a atenção para como ter um algoritmo que prioriza a atividade de seus usuários aponta para uma dinâmica um pouco distinta da proposta inicial do *Reddit* em ser apenas um local de agregação de mídia. Isso porque não pode se exigir do usuário parâmetros em sua função de fazer uma curadoria/filtragem ativa do material que vai para a página inicial. Pelo contrário,

esse sistema abre brechas para que usuários e subfóruns do *Reddit* tentem “burlar” a proposta inicial do sistema, tentando buscar a notoriedade para tópicos ou subfóruns de que participem, independente da qualidade do conteúdo. Falando de minha experiência pessoal, não foram raras as vezes em que vi usuários tentando inflar postagens e discussões de forma artificial na tentativa de colocar um tópico na página inicial. Tampouco raro foi ver as comemorações e celebrações que usuários de comunidades menores ao conseguirem ter um de seus tópicos dentre os primeiros. Afinal, esse momento de destaque frente aos milhares de outros tópicos sendo discutidos, é uma excelente forma de atrair novos usuários para participar das discussões e também conseguir novas inscrições para o *subreddits* em que ela ocorre.

A questão dos *subreddits* e de seu sistema de inscrição está relacionada a outra peculiaridade do *Reddit*, que é essa setorização em subfóruns dentro do próprio fórum. A própria página inicial é de fato uma aglomeração de tópicos de múltiplas partes do *Reddit*, ou seja, todos os tópicos ali advêm de subfóruns específicos (os tais *subreddits*) separados de forma temática. Estes subfóruns podem ser criados pelos próprios usuários, que neles se inscrevem para receber notificações e até escolher que eles apareçam na sua página principal do *Reddit*. Os *subreddits* podem variar de um escopo generalista como o *r/pics* (com toda sorte de imagens), ao extremamente específico como o *r/babyelephantgifs* (compartilhamento de *gifs* de bebês elefantes e outros animais), ou até mesmo meta-referencial, como o já citado *r/TheoryofReddit* ou o *r/Subredditdrama* (que cataloga brigas e discussões de outros subfóruns).

Voltando à questão do *Reddit* em se “propor” ser a página inicial da Internet, é interessante apontar que ele também reproduz algumas das dinâmicas próprias de jornais e de outras plataformas virtuais que é de ter um espaço reservado para o conteúdo patrocinado. Ou seja, um usuário que deseje impulsionar o seu *subreddit* de forma geral ou um tópico específico pode fazê-lo, ganhando toda a visibilidade que uma “página da frente” daria. Isso, é claro, cria uma distinção entre tópicos que figuram na página inicial de forma orgânica.

Outro ponto que precisa ser considerado na interface visual do *Reddit* é a personalização, que permite que com apenas alguns cliques se defina o modelo visual (mais moderno ou clássico), a quantidade de *posts* visualizados por página,

além de selecionar o parâmetro segundo o qual os *posts* são ordenados: os mais quentes (com mais discussão ativa), os mais recentes, os com mais posts, os mais controversos, etc. Assim, por mais que existam sugestões pautadas pela algoritmização própria do *Reddit*, existe um certo nível de personalização da escolha de conteúdo por conta do próprio usuário (MASSANARI, 2015, p.5).

O que pode se entender do *Reddit* como “agregador de notícias”, no entanto, é que o foco do site consistia na em *links* provenientes de outros sites, e não em mídias hospedadas no próprio site (MASSANARI, 2015). Ainda sim, é chamativo que alguns dos principais *subreddits* e tópicos tratem de conteúdo criado pelos próprios usuários, como é o caso do *r/AskReddit* onde membros com conhecimentos, perfis ou históricos específicos, como médicos, pesquisadores, personalidades, pessoas trans, etc. se apresentam para tirar dúvidas de outros usuários sobre seus temas de domínio ou do *r/KarmaCourt* onde usuários debatem sobre conflitos de usuários em outras partes do fórum.

É justamente a partir desse limiar em que o *Reddit* se encontra, entre um “agregador de mídias” e uma bem estabelecida comunidade, que o estudo “*Evolution of Reddit: From the Front Page of the Internet to a Self-referential Community?*” da *Graz University of Technology* vem discutir se, de fato, devemos nos referir a ele dessa maneira, e não, fundamentalmente, como uma plataforma social. O artigo faz um levantamento em cima de todos os tópicos postados durante os anos de 2008 até 2012, e percebe que a mudança de perfil dos posts sugere uma mudança de um agregador de conteúdo da *web* para uma comunidade diversa e autorreferencial, focada em reforçar o seu conteúdo gerado por usuários sobre aqueles provenientes de fontes externas (SINGER et al, 2014).

Uma das pontuações mais diretas que sustentam essa perspectiva foi a criação do *Imgur* e a preponderância que este ganhou com o tempo dentro do próprio *Reddit*. O *Imgur* é um site de hospedagem de imagens criado em 2009 por Alan Schaaf, devido à sua insatisfação com outros sites do tipo usados dentro do fórum¹¹. Schaaf, um usuário recorrente do *Reddit*, anunciou em um tópico dentro do próprio fórum que havia criado a ferramenta com uma interface simples, sem

Acessado em 28/09/2018.

¹¹ www.mediaite.com/online/imgur-accounts-alan-schaaf-interview/

necessidade de cadastro, de forma a facilitar o rápido *upload* de mídias próprias (vídeos, imagens, sons).

Assim, o rápido crescimento de seu uso e de sites de hospedagem de forma geral, como mostrado nos estudos da *Graz University of Technology* apontam para um crescimento do *upload* de mídias feitas pelos próprios usuários dentro do *Reddit*. Isso, é claro, vai ao encontro da ideia de ser um “agregador de mídias” de toda a Internet e começa a ressaltar a figura do usuário do fórum como produtor de material a ser consumido pela própria comunidade. Esta perspectiva, nos traz diretamente a ideia do conceito de prosumidor de Jenkins (2009), em que o usuário deixa de ser apenas consumidor de mídias, mas também a produzi-las. Inclusive, aqui como mídia podemos abrir um grande leque de produções: desde vídeos, *podcasts* e textos elaborados, até fotos, comentários e memes. Massanari ressalta que é essa produção laboral “gratuita” (sem fins lucrativos) que fundamenta toda chamada cultura participativa (2015, p.7-8).

Massanari (2015), nesse sentido, traz uma perspectiva da criação memética para apontar o potencial de produção de mídia do *Reddit*. Ela ressalta memes como *Good Girl Gina*, que foram criados e tiveram sua viralização primária dentro do próprio *Reddit*, como exemplos desse perfil, dessa forma dissociando definitivamente a imagem do fórum somente como um *hub* de outros materiais da Internet e passando a ser ele mesmo um forte disseminador de sua própria cultura. Além disso, a autora também cita o caso da criação de subcelebridades surgidas a partir de memes internos dentro do próprio *Reddit*, e que ficaram famosas além dos limites da plataforma.

Essa percepção da transição de perfil do *Reddit* de um “agregador de mídia” para uma grande comunidade virtual, também é corroborada pelas pesquisadoras da *Hawaii Pacific University*, Carrie Moore e Lisa Chuang, que em seu estudo *Redditors Revealed: Motivational Factors of the Reddit Community* (2017) fizeram uma avaliação das motivações dos próprios usuários para participar do fórum através de coleta de dados. No estudo, ficou claro que usuários motivados à participar do *Reddit* buscando informação, vão visitar o site primordialmente quando estiverem atrás daquela informação em específico. Isso aponta para um perfil de usuário que não está interessado na formação de laços sociais, o que reflete na sua baixa frequência média de visitação, postagem de conteúdo e

avaliação de outros materiais. Enquanto isso, usuários com maior frequência de visitaç o, postagem, coment rios e avaliaç es, tinham na socializaç o e construç o de comunidades os seus mais proeminentes fatores motivacionais.

Moore e Chuang (2017) apontam que   poss vel definir agregadores de m dia como o caso do *Reddit* como comunidades virtuais onde o compartilhamento de informaç o   um facilitador da criaç o de conex es sociais. Seguindo essa afirmaç o, talvez um dos achados mais interessantes de seus estudos seja que o segundo fator motivacional mais preponderante desse perfil de usu rio seja a busca por *status* (dentro da l gica da produç o de capital social) e que isto estaria acima at  mesmo da busca por entretenimento ou informaç o.

Tais pontuaç es, al m de ajudar a definir o funcionamento e a l gica motivacional do pr prio *Reddit*, ressaltam como os principais mecanismos da plataforma como os coment rios, a avaliaç o de t picos e de postagens, acabam sendo muito mais utilizados   um perfil de usu rio interessado na construç o de laços sociais, do que o do indiv duo que pudesse estar utilizando o *Reddit* somente como esse “agregador de m dias” ao qual ele se propunha. Assim, quando algu m vota a favor de um t pico ou aumenta o *karma* de um usu rio, n o estar mos apenas falando da curadoria daquela postagem em espec fico, mas tamb m de um agrado social.

N o   toa, os pesquisadores da *Graz University of Technology* encerram o artigo em quest o apontando que puderam testemunhar no *Reddit* um crescimento de uma comunidade, pautada na sua mudanç a de natureza como apenas um site de compartilhamento de m dia e de *links* (SINGER et. Al, 2014). Como Moore e Chuang bem resumizam, apesar do prop sito intencionado da criaç o de um site com apenas o objetivo de servir de uma central de m dia, a necessidade humana por interaç o social pode prevalecer (2017, p.8).   significativo pensar como o slogan do f rum “*Venha pelos gatos, fique pela empatia*” se encaixa perfeitamente na percepç o dessa evoluç o da plataforma, na qual o conte do deixou de ser o foco e passou a ser o catalisador de relaç es sociais e comunit rias.

Citando um pouco de minha experi ncia pessoal no site, posso constatar uma cronologia de comportamentos coerente com a indicada nos estudos. Durante anos me utilizei do *Reddit* apenas como um site onde era poss vel coletar determinadas informaç es ou compreender determinados acontecimentos e *memes*

não contemplados por grandes veículos de mídia. Com o tempo, passei a frequentar alguns *subreddits* de forma mais rotineira, como forma de ter um panorama geral sobre alguns assuntos do meu interesse – sempre que uma informação nova era lançada, normalmente ela era logo reportada nesses subfóruns. A partir daí, a vontade de me inscrever nesses *subreddits* para evitar ficar entrando manualmente neles toda vez que quisesse me informar me fez criar uma conta no *Reddit*. Em pouco tempo eu me vi comentando e dando votos positivos em alguns tópicos e fazendo parte daquela comunidade, seguindo uma progressão similar à descrita por Massanari (p.68-69). Confesso, porém, que até o surgimento de meu interesse em analisar o experimento do *r/Place*, isso se dava de maneira superficial – nunca havia criado um tópico em um *subreddit*, por exemplo. Entretanto, mesmo essa participação menos aprofundada não me impediu de conhecer as regras de conduta de cada um desses subfóruns e nem de reconhecer alguns dos usuários dos *subreddits* que frequentava e até mesmo suas personalidades e perfis de postagem.

Voltando à discussão sobre a interface virtual do *Reddit*, há de se pontuar que sua estrutura de *bulletin board* (mural de avisos) não é inédita, pelo contrário, sendo amplamente utilizada por outros fóruns *online*, mas é na sua sumarização sintetizada pela sua *homepage* (e que abarca tudo que foi postado em todo o *Reddit*) que reside o seu diferencial. Essa organização permite não só que o usuário tenha uma ideia geral dos assuntos discutidos pelo *Reddit* como um todo (no caso de sua página inicial) quanto das discussões localizadas nos *subreddits*. Além disso, o *bulletin board* é um modelo comunicacional assíncrono (ou seja, o diálogo entre diferentes usuários não se dá ao mesmo tempo, como em uma conversa telefônica), que por consequência estende os laços temporais da comunicação de forma a preservar ideias e debates. Enquanto na comunicação síncrona (como uma conversa por telefone) uma informação pode muito bem deixar de ser passada por um ruído incidental, ao se utilizar dessa interface de *bulletin board*, a mesma ideia continua sendo exposta, fazendo com que ela possa ser assimilada em um segundo momento.

Essa característica tem impacto direto na forma como se comportam os usuários do *Reddit*. Isso porque uma conversa entre usuários que não são obrigados a responder imediatamente (ao contrário de uma comunicação oral, por

exemplo) permite que eles consultem mais informações e fontes para fundamentar suas falas (HAVARD, DU & OLINZOCK, 2005). Tal característica acaba por possibilitar discussões mais aprofundadas, nas quais os usuários envolvidos sabem que suas mensagens podem ser citadas e desbancadas a qualquer momento. Isso somado ao próprio sistema de avaliações (que será melhor discutido no próximo subcapítulo), impacta diretamente no perfil geral de determinados usuários do *Reddit*, que tendem a ter maior interesse em produzir conteúdos que vão aumentar seu capital social frente aos outros membros, seja pela qualidade, pelo esforço colocado ou mesmo pelo bom humor demonstrado.

Quanto a isso, Massanari (2015, p.59-60) faz um ótimo trabalho demonstrando a rixa evidente no discurso entre perfis de usuários que se dedicam ao fórum e colocam esforço em suas postagens, e aqueles que o utilizam de forma menos aprofundada – utilizando-se apenas de memes e comentários rasteiros para conseguir votos. Enquanto o primeiro grupo se coloca como intelectualmente superior e se considera uma casta restrita, o outro o ironiza essa prática por “levar o fórum a sério demais”, sendo por isso classificado como ainda mais “nerd”. Mais interessante, porém, é pensar que ambos perfis – embora dicotômicos – as vezes se tratam de facetas apresentadas pelo mesmo usuário, variando de acordo com o tópico ou ao subfórum onde ele está.

Por outro lado, uma ofensa proferida no calor de uma discussão pode ser esquecida e facilmente perdoada com o tempo em uma interface de comunicação síncrona. Porém, quando ela ocorre dentro de um comentário de fórum online, por exemplo, ela pode ser lida pelo alvo da ofensa várias vezes – como se cada vez que a lesse, tivesse sido ofendido novamente, recriando a sensação negativa e dificultando o perdão. Além disso, ela se torna mais facilmente rastreável pelos moderadores (usuários que gerenciam os *subreddits*, tendo poder de apagar e editar postagens) e que podem avaliar se tais ofensas vão de encontro ou não as regras estabelecidas da comunidade.

Para tal, também chamo a atenção para a eficiência do mecanismo de busca do *Reddit*, em contraste ao de outras plataformas de comunicação assíncrona como o *Facebook*, *Twitter* e o *Whatsapp*, cuja dificuldade de fazer buscas em tópicos antigos aponta para um objetivo de produções constantes de novas conversas. Não foi anormal em toda minha participação no *Reddit* ver tópicos antigos de

subreddits que participo voltarem às páginas principais, pois um usuário resolveu fazer uma nova postagem para acrescentar alguma informação, perspectiva ou piada sobre o assunto, e acabar retomando a discussão. Massanari tangencia essa pontuação ao comentar como os usuários do Reddit são aficionados por sua própria história (p.77), e como reviver tópicos ou fazer comentários sobre eles são práticas corriqueiras.

Estabelecidos esses pontos relativos à interface visual, estrutura básica e objetivos do *Reddit* como plataforma, vou me aprofundar agora em uma das características mais fundamentais do fórum, sua dinâmica de avaliação de postagens, tópicos e usuários, que permitem com que através da participação de seus membros, grande parte dos *subreddits* funcionem sem a necessidade de um microgerenciamento.

2.2 Sistema de Karma, Gratificação Social e Cultura Participativa

Como iniciamos no subcapítulo anterior, a transição do *Reddit* de uma plataforma cujo objetivo primário era ser “agregador de mídia” *online*, para um grande fórum que sustentou a formação de inúmeras comunidades, é marcada por uma transição do perfil motivacional do usuário do próprio site: se registrar no *Reddit* é querer participar do *Reddit*. Nesse sentido, talvez não exista sumarização tão clara desse perfil participativo, quanto o neologismo que eles criaram para se autorreferenciar: o *Redditor*.

O *Redditor*, um neologismo entre “*Reddit*” e “*Editor*”, evidencia o papel participativo esperado de um usuário do fórum. Porém, diferente de uma ideia de produtor de conteúdo, a figura do editor vem muito mais do papel imputado a todo frequentador do *Reddit* de ajudar a escolher quais são os tópicos e posts que mais merecem ser vistos ou colocados em evidência (tal qual a seleção de um editor de jornal), e “premiar” os usuários que mais colaboram com a comunidade. Essa escolha não é meramente “abstrata”, o próprio *Reddit* confere aos usuários ferramentas materiais para que estes avaliem todo tipo de material presente no *site*. Esta é a base estrutural da cultura participativa (JENKINS, 2006) que emerge no *Reddit*, e que também, como veremos, nos ajuda a compreender a ideia de “busca por *status*” que permeia as atividades de alguns de seus membros. Vai ser a partir delas que alguns pesquisadores vão dizer que a linha entre produtores e usuários

de mídia dentro de sites como o *Reddit* não está simplesmente borrada, mas completamente obliterada (MOORE e CHUANG, 2017).

A primeira ferramenta que deve ser referida para compreender essa dinâmica, e talvez a mais definidora do funcionamento do fórum, é o seu sistema de votação. Elaborada ainda em cima da ideia do *Reddit* como um agregador de mídia de toda a Internet, essa ferramenta foi desenhada para possibilitar que o fórum funcionasse de forma emergente – a partir da curadoria de seus próprios membros. Mais especificamente, em vez de depender de moderadores para gerenciar as postagens feitas no *Reddit* é dada a todo usuário do fórum a possibilidade de avaliar individualmente cada um dos tópicos. As avaliações podem ser positivas ou negativas, e são chamadas de *upvotes* e *downvotes* respectivamente. Como o próprio nome sugere, esses votos não apenas indicam a avaliação dos usuários ao seu respeito, mas também ajudam aquele tópico a subir ou descer na lista de tópicos daquele grupo, podendo chegar até ao topo da página principal. O mecanismo é simples – quanto maior seu saldo positivo de *upvotes* em relação ao de *downvotes*, maior sua “nota” e maior sua posição dentre outros tópicos (somado a um algoritmo de decaimento, que faz com que posts que estão a muito tempo no topo, exijam cada vez mais votos para se manter lá – buscando assim uma variedade). Esse saldo é mostrado do lado esquerdo do próprio tópico, como podemos ver na figura 3.

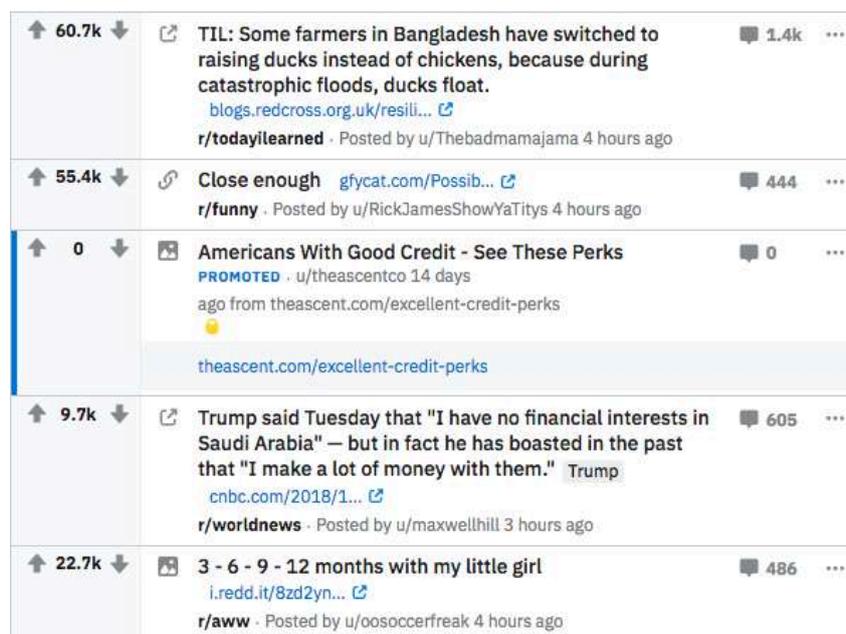


Figura 3: Foto tirada da página principal do *Reddit* (*r/all*) no dia 16/10/2018.

Esse sistema tem como um de seus impactos diretos a disputa de usuários ou *subreddits* para conseguir colocar seus tópicos no topo da página principal (a chamada *r/all*). Tal dinâmica pode ser feita tanto diante da qualidade da postagem (que atrairá uma quantidade orgânica de *upvotes*) quanto de uma mobilização do grupo para votar em conjunto em um tópico específico. Ainda na figura 3 podemos ver um exemplo de postagem promovida (“*Americans With Good Credit – See These Perks*”), que são os já comentados anúncios pagos em forma de postagem e por isso não recebem nem comentários e nem *upvotes/downvotes*.

Vale pontuar que, na teoria, esses mecanismos de *upvote* e *downvote* se distanciam de outros mecanismos como o botão de curtir do *Facebook*, ou *retweet*, no *Twitter*, por partir de uma premissa de julgamento de relevância para a comunidade. Ou seja, mesmo que a pessoa não se interesse por determinado conteúdo, ela poderia julgá-lo como útil ou relevante para o resto dos usuários. Isso faz com que os usuários (não à toa, *Redditors*) tenham o papel de moldar a própria apresentação de seu fórum, aumentando a responsabilidade desses votos: não é apenas aquilo que os interessa, mas o que pode interessar parte da comunidade.

A segunda ferramenta, desdobramento desse sistema de votação, é o seu “*Sistema de Karma*”. Esse sistema se refere a uma pontuação que fica ao lado do *nickname* (apelido da conta) do usuário, e que pode ser acessado por qualquer um ao clicar em seu perfil. Você consegue ganhar ou perder sua pontuação, pautado na quantidade de votos positivos (os chamados “*upvotes*”) ou negativos (“*downvotes*”) em seus tópicos e em suas postagens. Ou seja, partindo da mesma ideia de outras redes sociais que operam de forma similar em cima da repercussão de cada postagem, o *Reddit* estende isso ao próprio responsável pelo comentário/tópico, permitindo que este construa um histórico que representa seu acúmulo de votos positivos. Então, apesar de não existir nenhum ganho material a partir dessa pontuação, existe um reconhecimento social em ter o *karma* muito alto, o que incentiva aos usuários a fazer postagens de melhor qualidade para ter pontuações cada vez maiores.

Entretanto, para além da teoria, o sistema de *Karma* tem uma série de desdobramentos alvos de crítica dos próprios usuários. Em um tópico feito no *subreddit r/TheoryofReddit* chamado “*What’s the theory behind the Karma*

System?”¹² (Qual a teoria por trás do sistema de karma?), o usuário *u/ajb617* reclama que toda vez que exprime opiniões ou ideias pouco populares suas postagens recebem muitos *downvotes*, o que segundo ele seria uma forma de silenciamento do “livre pensamento” por parte da comunidade. No mesmo tópico, o usuário *u/Petrus4*, reforça essa ideia ao acusar o *sistema de karma* de incentivar apenas o pensamento de grupo, reforçando que o argumento de que ele sirva de curadoria “é besteira”.

Em minhas observações, ao menos nos *subreddits* que mais frequento, é que essa é uma reclamação comum principalmente por parte de usuários mais conservadores, tanto estadunidenses quanto brasileiros. Entretanto, isso parece acontecer primordialmente nos *subreddits* com temáticas mais amplas, uma vez que em subfóruns mais específicos como o *r/the_donald* (de apoio ao presidente Donald Trump) ou o *r/brasillivre* (voltado para um pensamento político brasileiro mais conservador) observo uma dinâmica completamente oposta. Essa dinâmica, a respeito da qual pretendo me aprofundar um pouco mais no próximo subcapítulo, reforça a ideia do *Reddit* como um ecossistema de comunidades, onde o próprio sistema de votação auxilia na construção das chamadas “bolhas de pensamento” ou “câmaras de eco”, que inibem as postagens de usuários que discordem da ideia geral do grupo.

No entanto, em uma busca simples pelo termo “*Karma System*” dentro do subreddit *r/TheoryofReddit* me deparei quase que exclusivamente com tópicos criticando o sistema, com títulos como “*The Karma System is killing me*”¹³ (O sistema de Karma está me matando), “*Is the karma system making reddit suck in general?*”¹⁴ (O sistema de karma está fazendo o Reddit piorar de forma geral?), “*Does our karma system discourage free expression?*”¹⁵ (O sistema de karma desencoraja nossa livre expressão?). Chama a atenção também que todos esses tópicos foram feitos em momentos distintos (entre 2012 e 2018) mostrando uma

¹² Acessado em 16/10/2018

www.reddit.com/r/TheoryOfReddit/comments/9npxes/whats_the_theory_behind_the_karma_system/

¹³ Acessados em em 05/10/2018:

www.reddit.com/r/TheoryOfReddit/comments/7rzyn9/the_karma_system_is_killing_me/

¹⁴www.reddit.com/r/TheoryOfReddit/comments/9fou6m/is_the_karma_system_making_reddit_suck_in_general/

¹⁵www.reddit.com/r/TheoryOfReddit/comments/1jc7uj/does_our_karma_system_discourage_free_expression/

certa constância nesse descontentamento. Por outro lado, basicamente todas as postagens positivas que encontrei defendendo esse sistema, estavam ligadas primordialmente à ideia de que através dele era possível atingir determinado *status* social dentro do *Reddit* a partir do acúmulo de pontos positivos.

Também não é surpreendente que se tenham criado *subreddits* baseados em aumentar o *karma* de seus usuários, como é o caso da *r/FreeKarma4U* onde qualquer postagem feita é recebida com dezenas de votos positivos pelos próprios membros do grupo, na tentativa de “*hackear*” o sistema e conseguir notas artificiais. Essa prática também se estende para outras plataformas, com a construção de *subreddits* voltados para se inflar o número seguidores, inscritos e compartilhamentos no *Instagram*, *Twitter*, *Youtube*, etc. Do lado contrário, desse sistema de pontuação também existem comunidades de *trolls*, usuários cujo objetivo é estragar a experiência dos outros, que disputam entre si para atingirem *karmas* cada vez menores. O próprio *Reddit* opta por esconder esses valores depois de determinado *score* negativo para desencorajar essa prática, além de ressaltar quem são, para que moderadores possam aumentar a vigilância sobre aquele usuário.

Uma importante mudança que operou no sistema de *Karma* e que faz ressoar nossa percepção dessa mudança do *Reddit* para uma comunidade que cria sua própria mídia, se deu em julho de 2016, onde os chamados “*self posts*” (posts sobre si) ou “*text submissions*” (submissão de textos) passaram a poder ser votados. Até esse período, apenas *links*, vídeos, imagens e outros conteúdos de mídia podiam ser votados (fossem eles hospedados no *Reddit* ou não). Tal mudança foi feita para contemplar primordialmente um tipo de tópico chamado “*IAM AMA*” (I am... Ask me anything... ; “Eu sou... Me pergunte qualquer coisa) ou “*Ask me*” (Pergunte me). Esse tipo de tópico consiste em postagens criadas por usuários em *subreddits* apropriados, aos quais eles explicam quem são e se prontificam a responder perguntas de outros membros. Isso inclui desde profissionais (médicos, arqueólogos, zoólogos, etc.), portadores de doenças específicas, pessoas de nacionalidades inusitadas, pessoas LGBTQs, famosos, etc. Massanari (2015) chama atenção para o famoso *subreddit r/askscience* que reúne cientistas de várias áreas que se prontificam a responder quaisquer perguntas científicas feitas por outros usuários. O sucesso de tais postagens é tão grande (e

que fazem parte de uma chamada “Cultura do *Reddit*”), que pesou na decisão de permitir que postagens de texto pudessem receber avaliações para o sistema de *karma*.

O terceiro sistema de gratificação social do *Reddit* é uma espécie de versão monetizado do sistema de *karma*. Falo do sistema de *Gold* ou *Coins* (ouro ou moedas). Essas moedas podem ser compradas por preço que variam de 2 dólares (500 moedas) até 100 dólares (40.000 moedas), e são usadas com o único intuito premiar outros usuários. Com as moedas podem ser dados “prêmios” nos níveis “Prata”, “Ouro” ou “Platina” (100, 500 e 1800 moedas respectivamente) a outros usuários. Esses prêmios, além de darem uma insígnia para o usuário recompensado que estará presente em todas as suas postagens, podem, a partir do nível ouro, dar acesso a fóruns exclusivos (o *r/lounge*), bloqueadores de anúncio, entre outras recompensas. Também existe a possibilidade de se comprar assinaturas *premium* no valor de seis dólares por mês, que além de dar todos estes privilégios, dão uma quantidade de moedas mensais para que se premie outros usuários. Em resumo, as moedas funcionam como uma espécie de sistema patronal onde usuários podem “pagar” usuários cujas postagens ou tópicos acharem interessantes – não com dinheiro, mas com benesses e *status* dentro do próprio *Reddit*.

Em minhas navegações pelo *Reddit*, posso dizer que é inegável que minha utilização do sistema de *karma* tenha sido muito similar ao do *Facebook*, *Youtube* e outras plataformas sociais, onde os votos são dados para demonstrar meu apoio a uma postagem ou opinião, ou deixar claro meu repúdio a mesma. Massanari, enquanto usuária do *Reddit*, confessa também se utilizar destes mesmos parâmetros (2015). Quanto à questão do “pensamento de grupo” levantado por alguns usuários do *r/TheoryofReddit*, também me parece clara na minha navegação a tendência a reforçar tanto votos positivos e negativos, em detrimento de avaliar um post ou tópico sem avaliação prévia ou com poucos votos. Quanto ao sistema de moedas, confesso que como usuário do *Reddit* nunca aderi a nenhum tipo de gasto monetário, mas imagino que por ser um recurso escasso e com ônus material (afinal, é dinheiro gasto sem retorno financeiro) deva ter seu uso de forma mais ponderada – sendo dado somente para usuários que tivessem feito postagens consideradas realmente valiosas.

É importante apontar como estas três dinâmicas (votação, *karma* e moedas), operam dentro de uma lógica do capital social, que aqui se compreende a partir da definição de Bourdieu (1983 in RECUERO, 2006) feita em nosso primeiro capítulo, em que este emerge das interações coletivas, associado a um sentimento de pertencimento. Ou seja, o usuário estaria disposto a usar parte do tempo de sua navegação na produção de conteúdo, pois esta traria visibilidade social (RECUERO, 2006), além de contemplar a necessidade de interação social intrínseca do ser humano. Esse processo é fundamental na constituição de comunidades, uma vez que produzir conteúdo significa atingir mais membros e grupos, ganhando visibilidade e passando a ocupar papéis centrais e estratégicos dentro daquela rede (COSTA, 2005).

Henry Jenkins (2006) vai trazer a ideia de “cultura participativa” como um fenômeno relacionado ao engajamento coletivo do indivíduo com a mídia que vai se expandir a partir da década de noventa, ao mesmo tempo em que a Internet se popularizou. Nesse sentido, faríamos a transição de um modelo onde éramos consumidores passivos de informação, onde os principais representantes eram a televisão e o rádio, para um no qual somos de fato ativos a partir da interatividade (videogames, computadores).

Mais do que isso, a própria constituição de comunidades virtuais que vai se dar a partir da popularização da Internet, vai permitir a criação de nichos de consumo e se comunicar diretamente com eles, e deles pedir *feedbacks* muito mais palpáveis em relação aos produtos. Jenkins (2006) se refere a isso quando diz que as audiências ficaram mais fraturadas e mais investidas nos produtos de mídia. Hoje, é claro, esse processo está chegando a seu ápice com o aumento da eficiência do processo de algoritmização que permite o mapeamento do perfil em escala individual. Ou seja, toda a interação no indivíduo na rede passa a importar para que sejam oferecidos a ele produtos que casem com suas necessidades e interesses.

Porém, a cultura participativa não se restringe somente à produção nos moldes clássicos do capitalismo. A partir da ideia de capital social, temos a constituição de um modelo de um usuário que, como já abordamos, é *prosumidor* (JENKINS, 2009) – não apenas consumindo material e mídia, mas também a produzindo, uma vez que as próprias ferramentas para criação de mídia se

tornaram mais baratos. Aumentam dessa forma o número de usuários que se tornam (sejam em nível amador ou profissional) editores de vídeos, *podcasters*, fotógrafos, escritores, etc.

Tal modelo está tão consolidado que hoje são diversas as plataformas de uso massivo que não produzem material, apenas oferecendo suporte para que os próprios usuários produzam suas mídias e atinjam outros interessados como é o caso do *Instagram*, *Youtube*, *Twitch*, *Facebook*. O *Reddit*, é claro, também se encaixa nessa lógica – uma vez que como demonstramos no subcapítulo anterior, parte massiva do conteúdo produzido em suas páginas advém dos próprios usuários. Nesse sentido é interessante apontar que desde 2008, até mesmo o código do *Reddit* é aberto à comunidade (MASSANARI, 2015, p.154), facilitando com que usuários possam criar inclusive plataformas próprias baseados naquela estrutura. Ou seja, mesmo em sua codificação (o “esqueleto” do *Reddit*) o fórum se mostra inclinado a perseverar nessa cultura da participação, do compartilhamento e da troca.

Tais dinâmicas vão em direção à consolidação de um maior engajamento do usuário do *Reddit*. Voltando a teoria dos laços de Grannovetter, estaríamos falando das construções de laços mais fortes do que de outras plataformas na Internet, a partir desse sistema constante de gratificação social. Em termos práticos, da mesma forma que uma dinâmica de maior intimidade entre dois usuários pode surgir a partir de uma curtida em uma foto no *Instagram* ou um *retweet* (compartilhamento) no *Twitter*, o mesmo pode acontecer no *Reddit*, porém com o diferencial de também poder contemplar o aspecto comunitário. Em outras palavras, um usuário cujo tópico ou postagem receba muitos “*upvotes*” ou moedas pode se sentir abraçado pela comunidade, e assim fortalecer seus vínculos emocionais com ela.

Tal afirmação auxilia na compreensão do sentimento de identidade e comunhão dos usuários do *Reddit* e também a dificuldade de entrada de novos usuários no fórum. Da mesma forma como existe um desconforto inerente em entrar pela primeira vez em um grupo onde os laços já estão bem consolidados, fazer parte de um fórum no qual os usuários já se conhecem bem ao ponto de se autoreferenciarem e fazerem piadas e comentários pautados em peculiaridades do próprio fórum exige um esforço social maior do que simplesmente se conectar a

um portal onde os laços não são tão consolidados. Além disso, começar com o *Karma* em zero, pode parecer ameaçador, uma vez que isso pode refletir em como os outros usuários irão te tratar, principalmente quando comparados a usuários que tem mais de seis dígitos de *Karma*.

Aos novatos cabe então, para tentar mitigar essa situação, seguir estritamente as regras da comunidade e tentar copiar o comportamento de outros usuários mais velhos, a partir de sua percepção em cima da navegação e experimentação. Massanari vai falar do mecanismo de participação pautado no “aprendiz”, onde a observação das práticas e votos seria uma forma mais recomendada de começar a participar da comunidade sem destoar dos outros usuários e ser evidenciado negativamente por isso (2015, p.69).

No entanto, é também essa dinâmica que cria uma taxa de engajamento e retenção tão grande entre os usuários do *Reddit* que veem nele como uma comunidade diferente de todas as outras na Internet. Isso representa um capital social valiosíssimo, que, de forma dicotômica, atrai novos membros a participar do *Reddit*, a partir de seu *status* como uma comunidade gigante e de grande relevância dentro da Internet.

De forma a já encadear com o próximo subcapítulo, deixei por fim, uma última importante atividade que opera dentro desse sistema de Capital Social do *Reddit*: a criação de *subreddits* (ou subfóruns). Como explicado anteriormente, um dos grandes diferenciais do fórum é a possibilidade de qualquer usuário criar *subreddits* com temas e interface visual personalizadas, regras próprias e grupo de moderadores (se houver) escolhido pelo próprio criador. Entretanto, para que ele alcance a fama é necessário popularizá-lo entre os usuários a partir do interesse em seu conteúdo, materializado em um sistema de inscrição gratuita. Quanto mais inscritos num *subreddit* também, mais alto aquele subfórum ficará no topo de recomendações do próprio *Reddit*, agindo dentro da lógica já referida do “*Rich get richer*” da Rede sem Escalas de Barabási (2002): quanto mais vinculações tem uma rede, mas proeminente ela se torna para ser geradora de novos vínculos.

Uma das práticas observadas em minhas navegações do *Reddit* e também corroboradas como eficiente pelos usuários do *r/TheoryofReddit*, para que um *subreddit* consiga novos inscritos é o chamado *cross post* (postagem cruzada). Tal dinâmica consiste em responder usuários em *subreddits* de grande circulação

(operando claramente dentro da ótica de produção de capital social) fazendo *links* para seu próprio *subreddit*. Essa prática se assemelha muito a uma versão intencional (e não orgânica) ao fenômeno da “exposição cruzada”, usado pela *Knight Foundation* para criticar o discurso das câmaras de eco ou bolhas em plataformas sociais como o Facebook (GUESS et al., 2018). Ou seja, através da dinâmica de *links* e compartilhamentos, mesmo câmaras de eco como *subreddits* ou páginas pessoais de rede social acabam sendo expostos a informações variadas. Em minha prática pessoal, posso afirmar a validade da prática do *cross post*, uma vez que a maior parte de minhas inscrições em novos grupos adveio de *links* postados por outros usuários em *subreddits* que eu já frequentava. Outra forma de se conseguir mais inscritos para um *subreddit* é através da monetização, pagando para aumentar sua exposição e até mesmo colocando-a na página principal ou no topo das recomendações. Além dela, também é possível se inscrever em *subreddits* como o *r/TinySubredditoftheDay* que tem como objetivo apresentar e divulgar interessantes subfóruns que tem uma base menor de inscritos.

Os *subreddits* são parte inerente da estrutura organizacional que é o *Reddit*. Criar um subfórum, mais do que operar em uma ideia de aumentar seu *status* frente à comunidade baseado no número de inscritos, é construir do zero sua própria (sub) comunidade. Ver essa rede crescendo organicamente, criando suas próprias narrativas, estabelecendo laços entre usuários que poderiam nunca se encontrar se não fosse por ela e atraindo novos membros, faz parte da experiência do próprio *Reddit*.

2.3 Subreddits e (sub) culturas

Logo que você se cadastra no *Reddit*, o site oferece uma lista de *subreddits* para se inscrever imediatamente, baseado em visitas e navegações pregressas, mas também pautadas em informações guardadas em *cookies*. Dessa maneira, um usuário cinéfilo, como o meu caso, teve oferecido um grande leque de opções, das mais generalistas como *r/movies* e *r/moviesuggestions* até mais específicas como a *r/badmovies*. Essa ferramenta é importantíssima, pois oferece ao novo usuário não só uma ideia de como funciona o *Reddit* e o seu número imenso de *subreddits*, mas por oferecer a ele um local por onde começar sua navegação. Isso torna a própria interface do fórum menos ameaçadora, uma vez que mitiga a sensação de excesso de informação.

Além disso, essas inscrições ajudam a compreender a dinâmica da navegação personalizada do *Reddit*, uma vez que cada usuário terá uma página inicial influenciada pelos canais onde está inscrito, de acordo com a prioridade estabelecida pelo algoritmo (que coleta dados de preferência do usuário em sua navegação pelo fórum). Além disso, através das inscrições é possível monitorar a atividade em cada uma das comunidades, podendo de tal forma, não perder informação quando grandes discussões estiverem ocorrendo.

Entretanto, nem tudo nesse primeiro contato é amigável: Massanari (2015) vai apontar para a resistência que os *Redditors* têm para novos usuários, apontando inclusive como muitos deles acusam os novos usuários de serem os culpados pela “piora” do *Reddit*. Esse comportamento chama a atenção para a dinâmica social que proponho trabalhar nesse subcapítulo – mesmo *subreddits* públicos (existe a possibilidade de restringir a inscrição em um *subreddit* a convites) com o tempo tendem a se tornar comunidades de laços (mais) fortes (GRANOVETTER, 1973), sendo mais resistentes à entrada de novos membros. Tal afirmativa pode parecer complicada ao falarmos de grupos que podem ter até milhões de inscritos. Afinal, como saber se um usuário é novo ou não?

Tal resposta pode ser alcançada de uma forma prática, consultando o perfil daquele usuário e vendo seu *Karma*, afinal, quanto menos possivelmente mais novo é o usuário, ou é o caso de ser um *troll* (de qualquer forma, ambos são perfis não bem vindos pela maior parte dos grupos), a quantidade de comentários, tópicos criados ou a data de criação da conta (que não serve de dado para medir a frequência e assiduidade do usuário). Entretanto, para conseguir essas informações, é necessário que se clique no perfil daquele usuário, algo que pode ser motivado por algo bem mais significativo: o comportamento daquele *Redditor*. Às vezes é fácil discernir se um usuário é, ou não, novo no fórum, a partir do momento em que ele não respeite regras gerais do *Reddit*, como não fazer *spam* (fazer vários posts iguais ou em sequência), ressuscitar tópicos antigos sem acrescentar novas informações ou fazer perguntas que denotem sua falta de experiência nas particularidades da própria plataforma. Entretanto, também existe o caso de usuários que são antigos no *Reddit*, porém novos ou recém-inscritos em um *subreddit*, e que podem vir a quebrar regras específicas daquela (sub) comunidade.

Apesar de não me recordar do meu primeiro acesso do *Reddit*, posso reportar uma experiência que tive quando entrei pela primeira vez no *subreddit r/Books* onde há a discussão e o compartilhamento (legal) de livros. Nela, tive uma postagem apagada depois de fazer um comentário que envolvia *spoilers* (informações importantes da narrativa e que possam estragar a experiência de alguém que ainda não leu) de um livro, em um tópico que se dizia permitida a discussão desse tipo de conteúdo. Só posteriormente fui avisado, pelos próprios moderadores, de que a regra envolvia usar uma *tag* de *spoiler*. Mesmo com o post rapidamente apagado, ainda havia tido tempo para receber avaliações negativas de outros usuários.

Esses “mal entendidos” se dão, pois cada *subreddit* funciona como uma plataforma singular, tendo suas próprias regras explícitas, escritas na própria página (figura 4), ou orgânicas: que apenas com a rotina são percebidas. Existem inclusive, *subreddits* fechados que exigem um convite de outro usuário para que se seja aceito como novo membros ou que limitam a entrada por parâmetros como a data de criação da conta, como o *r/4ChanMeta* (que só permite usuários conta contas anteriores à 2014).



Figura 4: Lista de regras exposta no *subreddit r/brasil*. Fonte: *Reddit*.

Uma das formas mais interessantes de mitigar essa “sobrecarga” de informação em um novo usuário de um *subreddit* são as *wikis*. Enciclopédias

online nos mesmos moldes da *Wikipedia* que compreendem diversas informações sobre aquele subfórum: seus principais usuários, moderadores, seus memes exclusivos, seus principais tópicos e discussões na história do fórum, além, é claro, de suas regras e normas de conduta. Não é todo subfórum que tem sua *wiki*, mas é algo que acaba sendo frequente em grupos com bastantes usuários – e cuja construção, acaba sendo um exercício de produção de engajamento da própria comunidade, que é obrigada a se descrever e construir sua própria narrativa.

Segundo o site *Statista.com*, em uma medição feita em novembro de 2017, existem cerca de 1.2 milhões de subfóruns, sendo desses, 50.000 considerados ativos (com ao menos um novo tópico por semana). A construção dessas comunidades leva a um dos grandes questionamentos sobre o *Reddit*: seriam elas culturas próprias de grupos completamente diversos ou seriam subculturas pertencentes a uma unidade macrocultural representada pelo próprio *Reddit*? Tal questionamento pode parecer apenas um desafio teórico, mas suscita questionamentos sobre até onde é possível englobar diferenças em uma única comunidade. Sobre isto, existem algumas pontuações a serem feitas.

A primeira é um ponto a favor da ideia de que se tratam de uma “reunião de subculturas”: a discrepância das normas e comunidades de cada um dos *subreddits* é tanta, que é normal que essa diferenciação crie um clima de rivalidade (ou proximidade) entre os grupos. Massanari (2015) ressalta inclusive um sentimento comum por parte de comunidades menores de criticar grandes *subreddits*. Tal comportamento, também observado em minha navegação, parece estar de acordo com as ideias por trás da relação entre os laços fortes de Granovetter e o número de Dunbar: comunidades menores permitem vinculações mais sólidas, o que lhes dá uma aura de autenticidade frente a esses grandes grupos onde as pessoas mal se conhecem. Massanari por sua vez traz uma percepção complementar: *subreddits* que tendem a se popularizar (ou chegar à página principal) acabam por ter suas discussões esvaziadas em meio a *memes*, piadas e outros tipos de postagem, que pouco adicionam ao mérito do tópico. Afinal, uma vez que não é possível manter uma conversa com centenas de pessoas ao mesmo tempo, não é anormal que a comunicação interpessoal mais aprofundada fique prejudicada e dê lugar a um tipo de comunicação menos elaborada.

De toda forma, é muito perceptível que a noção de pertencimento e identificação desses usuários com seus *subreddits* é muito mais profunda do que a de grandes grupos. Tal comportamento parece incidir na resistência desses grupos a novos membros, uma vez que o sentimento de exclusividade (“eu faço parte de um grupo seleta”) é um dos motores do capital social. Como veremos em nosso terceiro capítulo, essa dinâmica de atrito entre diferentes comunidades que ocorre de forma fragmentada no *Reddit*, na forma de postagens e tópicos espalhados por diversos *subreddits*, vai ganhar proeminência e será materializada, uma vez espacializada, no *r/Place*.

Vindo na perspectiva oposta, talvez o maior argumento sobre a existência de uma macrocultura e uma macrocomunidade que englobe todo o fórum, seja a chamada *Reddiquette* ou *ethos* do *Reddit*. O nome, que vem um amálgama entre “etiqueta” (no sentido de comportamento) e *Reddit*, é uma série de normas sociais que todos os usuários do fórum deveriam seguir. Todas elas estão compiladas na *wiki* do próprio site¹⁶ mas que podem ser resumidas em alguns principais tópicos:

- 1) Lembre-se que está interagindo com outros humanos; Siga os mesmos padrões de comportamento que você segue na vida real.
- 2) Leia as regras de uma comunidade antes de postar.
- 3) Avalie postagens e tópicos pautados em qualidade e não opinião.
- 4) Mantenha os tópicos com títulos corretos, livres de opinião (deixe-os para o comentário) e com *links* para as fontes originais do conteúdo.
- 5) Explique o motivo para edições em posts e para votos negativos, não os fazendo apenas porque você discorda dele pessoalmente.
- 6) Postagens com conteúdo explícito devem ter ao lado a sigla NSFW (*Not Safe for Work* – Não é seguro ver no trabalho).
- 7) Use a mentalidade de “Inocente até que se prove ao contrário”.
- 8) Não participe de atividades ilegais, não publique informações pessoais de terceiros, não faça *spam* e reporte qualquer uma dessas atividades.

Acessado em 13/09/2018

¹⁶ www.reddit.com/wiki/reddiquette.

- 9) Não insulte os outros, comece brigas, conduza ataques pessoais e nem seja um *troll*.
- 10) Não peça curtidas em troca de prêmios e nem crie campanhas para curtir ou negativar em massa.
- 11) Não poste boatos e nem use palavras em caixa alta nos tópicos.
- 12) Não reclame de repostagens.

Por mais que exista essa unificação normativa de uma “moral” do *Redditor*, fica bem claro para qualquer um que participe do fórum que grande parte dessas normas sociais é ignorada pelos usuários e muitas delas inclusive são contrárias às regras específicas de muitos *subreddits* como Massanari bem aponta (2015, p.73) Apenas para citar um exemplo, já comentado, é a existência de subfóruns específicos para curtidas em massa que contrariam completamente a regra número dez exposta acima.

No papel de usuário, percebo que as regras dispostas nos próprios *subreddits* me parecem muito mais “oficiais” do que as normais da *Reddiquette*. Talvez o maior motivo seja justamente a ação dos moderadores e a própria repressão da comunidade quando as regras não são obedecidas. Nesse sentido, a própria diferenciação de termo parece pontuar para essa diferença de comportamento. Enquanto a ideia de etiqueta parece apontar para uma “proposta” de comportamento social vista como ideal, o termo “regras” da comunidade diz respeito a algo muito mais sério e cujo infringimento pode ter como consequência punições palpáveis por parte dos moderadores (incluindo exclusão de comentários e tópicos, até o banimento do *subreddit*).

Um segundo questionamento quanto à possibilidade de traçar uma ideia de macrocultura ou macrocomunidade no *Reddit*, se dá quando se coloca os usuários do fórum em oposição a outras plataformas. Nesse sentido, considero que não exista exemplo mais emblemático do que a rivalidade do *Reddit* com o *4Chan* – segundo maior fórum da Internet, e com diferenças drásticas para o *Reddit*, sendo a principal delas uma maior misoginia, preconceito e conservadorismo pautado principalmente pelo fato de seus usuários terem a identidade anônima (não existem nem mesmo apelidos de conta, sendo os donos de postagens referidas por números que são alterados o tempo todo).

Ainda sim, não é possível dizer que essa rivalidade seja um traço comum a todos os usuários do *Reddit*. Existem inclusive *subreddits* como o *r/4Chan* que catalogam ou linkam as melhores postagens do próprio *4Chan*, uma vez que o algoritmo de busca do *Reddit* é bem superior. Sobre isso, é interessante afazer menção a algumas opiniões de usuários coletadas no *r/TheoryofReddit*, que apontam essa rivalidade advinda muito mais por conta do *4Chan* (que tem esse histórico de ódio à outras plataformas) do que uma característica constitutiva do *Reddit*. Um comentário a respeito do subreddit *r/4Chan* feito pelo usuário *u/maljbre19* no tópico “*If 4chan hates reddit so mucha, why is r/4chan a thing?*”¹⁷ traz uma perspectiva interessante. Ele diz “*Engraçado, para mim é o oposto. Eu amo o 4chan e odeio o r/4chan principalmente porque os únicos posts que são feitos lá, são aqueles que têm o tipo de humor do Reddit.*” Tal opinião chama a atenção ao levantar que apesar das pontuações feitas, o usuário do *Reddit* ainda consegue discernir comportamentos específicos do próprio fórum (apesar de sua diversidade) frente aos de outras plataformas. Delinear um tipo de humor do *Reddit*, por mais que seja uma proposta teórica complicada, para não dizer impossível, é uma percepção que segue um caminho da identificação do próprio usuário com a plataforma como um todo.

É inegável que exista certa coerência constitutiva do comportamento dos *Redditors*, e que pode ser abordada até mesmo numa perspectiva latouriana segundo a Teoria Ator Rede (LATOUR, 2005) uma vez que, segundo ela, todos os usuários do fórum teriam como traço unitário a relação com a interface do *Reddit*. Falo desde a interface visual e estrutural, até mecanismos já citados, como as votações, o sistema de *coins* e *karma*, os algoritmos de busca, etc. As digressões comportamentais que surgem a partir das relações entre usuários e fórum, e entre os próprios usuários, não são nada mais do que o esperado de uma relação social complexa mediada por uma plataforma comum.

De toda maneira, acredito ser essencial encarar os comportamentos e normas das comunidades e seus *subreddits* a partir de um conceito interacionista de subcultura (FINE e KLEINMAN, 1979), ou seja, não como sistemas fechados e estáticos, com valores fixos e imutáveis, mas extremamente permeáveis e

Acessado em 03/09/2018.

¹⁷www.reddit.com/r/TheoryOfReddit/comments/65f4o4/if_4chan_hates_reddit_so_much_why_is_r4chan_a/

espalháveis. Afinal, não se trata de usuários que interagem exclusivamente uns com os outros (1979, p.8) e que, pelo contrário, através do *cross post* e da multifiliação em uma diversidade de *subreddits* (e plataformas externas), exportam valores, ideias, pensamentos, que ajudam na sempre contínua e dinâmica transformação o comportamento de cada uma desses grupos. Nesse sentido, a gradação dos laços de Granovetter, se mostra uma interessante perspectiva de análise para perceber o papel dos usuários cuja atuação é mais dispersa em múltiplos grupos, de trazer perspectivas de fora, que podem inclusive impactar no comportamento do grupo, como é o caso da viralização de *memes* citada amplamente por Massanari (2015).

Ressalto, nesse sentido, que talvez a categoria da identificação do usuário com o seu grupo, seja uma perspectiva mais eficiente de análise da construção de uma subcultura, que simplesmente um olhar externo que busque uma categorização. Nesse sentido, a partir da própria proposta netnográfica, ser-me-ia fácil afirmar, como um usuário recorrente do *Reddit*, que por mais que faça parte de múltiplos grupos, a minha identificação de pertencimento (em oposição à ideia de observador) se dá somente com alguns poucos deles, o que influencia diretamente na minha frequência e na minha seletividade quanto à postagem e votação. O mesmo posso falar de alguns comportamentos de grupos específicos que carrego para outros nos quais eles não são comuns. Isso se mostra coerente com a afirmação de que a identificação serve como motivador para a socialização no âmbito dessa subcultura e das contribuições do indivíduo a ela (FINE e KLEINMAN, 1979, p.18).

Encarar o *Reddit*, os *subreddits* e os *Redditors* como pertencentes a um sistema aberto, dinâmico e permeável, talvez seja uma das marcas mais importante para entender sua cultura. Esse sistema passa a ter cada vez mais variáveis uma vez que é crescente dispersão da atividade dos usuários em diferentes subfóruns. Tomando como parâmetros dados de 2008 até 2012 levantados pela *Graz University of Technology* (SINGER et al., 2014), se apontou para um gradual aumento na dispersão de postagens em diferentes *subreddits*. Os dados apontavam que em 2008 os 20 maiores *subreddits* concentravam 80% dos tópicos enviados, esse número caiu para 70% em 2010 e 40% em 2012. Por não ter acesso à mesma métrica, e sem encontrar parâmetros para fazer uma atualização desses números,

fiz levantamento feito a partir do site *redditlist.com* no dia 15/10/2018, onde pude observar que 52 dos 100 *subreddits* com maior taxa de acesso têm menos de um milhão de inscritos. Considerando a existência de 109 *subreddits* com mais de um milhão de inscritos (sendo os 20 maiores com ao menos 15 milhões de usuários), por mais que não tenhamos uma base de comparação a partir desses dados, esses números parecem apontar para a manutenção desse cenário de dispersão – uma vez que poderia se esperar um número maior de fóruns com mais de um milhão de inscritos sendo responsáveis pelo maior percentual da taxa de atividade.

Quanto mais *subreddits*, mais comunidades e mais subculturas que vão interagir e formar novos laços e trocas. E é essa conjuntura ecossistêmica (e aqui o uso do termo busca não só abordar a variedade de comunidades, mas também o fato de estarem emaranhadas e relacionadas) que vai ser espacializada a partir do experimento do *r/Place*, que discutiremos no capítulo 3. Entretanto, antes de irmos para ele, convido ao leitor a fazer uma pequena recapitulação do que foi visto até aqui.

2.4 Algumas considerações

Espero, com esse segundo capítulo, ter demonstrado de uma forma geral, d quem se trata o usuário do *Reddit* ou *Redditor*. Se em uma perspectiva puramente demográfica falamos de um usuário do sexo masculino, predominantemente branco, de classe média, em um perfil sociológico falamos de indivíduos que buscam construir laços comunitários e atingir um *status* social dentro de um grupo.

Tal avaliação é importante para considerarmos como estes mesmos usuários vão ter uma facilidade de organização, comunicação e mesmo confiança quando forem apresentados ao experimento do *r/Place*. Primeiro, por se tratarem de indivíduos que pertencentes à cultura da Internet e minimamente acostumados com diferentes interfaces virtuais, são pessoas com um rápido grau de aprendizado, mesmo diante de um experimento do qual nada foi explicado antes de seu lançamento. Como veremos, demoraram apenas algumas horas para que eles descobrissem formas eficientes de atuar no *r/Place* e disseminassem essas ideias para outros grupos com grande velocidade. Quanto a isso, creio que podemos falar do impacto que a cultura do *Reddit* - e aqui falo mesmo de forma

geral - tem nesses usuários. Suas capacidades de mobilização, seus recursos e a dedicação e engajamento que veremos no experimento, advêm principalmente desse uso constante do fórum e do conhecimento de suas dinâmicas sociais.

Assim, se chamamos o *Reddit* de um ecossistema de comunidades, afirmação justificada em nosso terceiro subcapítulo, acredito que por outro lado é inegável que exista de fato uma “macrocultura” do fórum relativo aos *subreddits* – ou uma *subcultura* relativa à chamada cultura da Internet ou cibercultura. Nesse caso, a nomenclatura não impacta tanto quanto a compreensão das particularidades dessas duas instâncias que se complementam: o *Reddit* e os *subreddits*. Como sugere Massanari (2015, p.14) essa é uma das situações em que falamos do *Reddit* simultaneamente como *uma* e *múltiplas* culturas. Cabe ressaltar que quanto à questão cultural, o próprio *r/Place* – por mais que fosse um experimento inédito – já vinha de um costume do fórum de ter brincadeiras de 1º de abril que envolvessem o aspecto social da comunidade. Ou seja, fazia parte dessa cultura do *Reddit*, que poderia ser mais ou menos abraçada por diferentes *subreddits*.

De toda forma, creio que diante das dinâmicas e percepções evidenciadas, possamos ter um panorama geral do que é o *Reddit*, de como ele deixou de ser um simples “agregador de mídias” e abraçou seu aspecto (multi) comunitário na figura dos *Redditors* e *subreddits*, para poder posicioná-los na conjuntura em que se encaixa o *r/Place*. É em cima dessa massa de usuários, afinal, até então reunidos em grupos de certa forma fragmentados (porém não compartimentalizados, uma vez que tinham múltiplas ligações) que poderão se manifestar numa dimensão territorializada contínua e um misto de dinâmicas de competição e colaboração. O *r/Place* é, afinal, um filme (pois é contínuo) de “todo” um *Reddit* exposto em uma única tela. Dito isso, convido ao leitor, a finalmente podemos nos aprofundar no que foi esse experimento.

3. O *r/Place*¹⁸

No dia primeiro de abril de 2017, conhecido nos Estados Unidos como “*April Fools*” (no Brasil, “Dia da Mentira” ou “Dia dos Tolos”), o *Reddit* lançou uma página chamada *r/Place* para seus usuários. O *r/Place* consistia em uma tela em branco de 1000 x 1000 pixels (uma área total de um milhão de pixels) na qual todos os usuários do fórum teriam acesso para desenhar o que quisessem. Entretanto, havia duas restrições mecânicas impostas pelos idealizadores: 1) a tela só ficaria no ar por 72 horas; 2) cada usuário só poderia pintar um pixel num intervalo entre cinco e dez minutos (dependendo da quantidade de pessoas simultâneas na plataforma). Ou seja, mesmo que um participante ficasse acordado durante todo o evento, ele só conseguiria, no máximo, construir uma figura de até 864 pixels – nem 0,1% da área total.

Na figura 5 podemos ter uma ideia da morosidade que era construir uma imagem individualmente no *Reddit*. O desenho esbranquiçado representa a imagem objetivada, porém composta até então por um único pixel vermelho. Na parte superior, o indicador que mostra 04.48 é o cronômetro representando que faltam 4 minutos e 48 segundos para um novo pixel possa ser pintado. Por fim, na parte inferior é mostrada a paleta de cores disponibilizadas aos usuários.

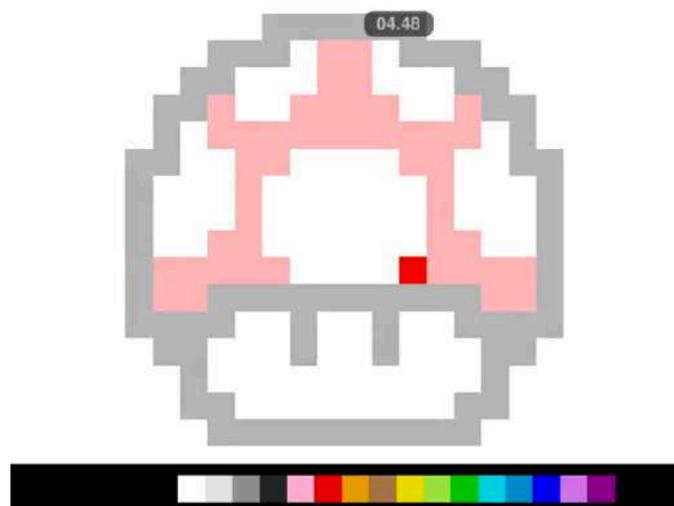


Figura 5: Um exemplo de como seria pintar uma imagem no *Reddit*. Fonte: Canal do Youtube *T2norway*.

¹⁸ Caso o leitor queira acompanhar visualmente um timelapse da evolução do *r/Place*, recomendo o vídeo: www.youtube.com/watch?v=XnRCZK3KjUY embora existam outros registros no *Youtube*.

Além da demora de se fazer tal pintura (considerando as variações de espera entre 5 e 10 minutos, a figura 5 demoraria entre 10 e 20 horas para ser pintada individualmente), há de se considerar que a qualquer momento outro usuário poderia simplesmente pintar por cima de um pixel já pintado. Essa prática, é claro, tornava a pintura individual praticamente impossível. Portanto, caso quisessem pintar ilustrações de forma mais rápida e detalhada, os participantes seriam obrigados a formar grupos em cima da ideia de desenhos comuns. E foi isso que aconteceu. Se aproveitando da estrutura do próprio *Reddit*, que criou um fórum geral voltado para o evento (o *r/Place*), os usuários começaram a se organizar tanto em tópicos dentro desse *subreddit* quando em seus próprios *subreddits* pré-existentes.

É preciso, nesse momento fazer uma breve consideração sobre a natureza da metodologia utilizada nesse capítulo e o meu envolvimento pessoal com o *r/Place*. Apesar de já ser usuário do *Reddit* à época, minha participação no *r/Place* foi superficial. Mais precisamente eu pintei apenas dois pixels em uma área branca no primeiro dia de experimento. Como ficará claro durante o decorrer do texto, a função de participante do *r/Place* era extremamente exaustiva e pouquíssimo gratificante – “um verdadeiro trabalho de formiga” (não à toa o inseto é um dos mais tradicionais exemplos de comportamento emergente). À época, também nunca imaginei que a brincadeira tomaria aquelas proporções. Foi no seu decorrer, que comecei o meu fascínio pelo experimento. Entretanto, ao invés de aprofundar minha participação, resolvi acompanhar sua repercussão na mídia e por influenciadores digitais. Após seu término, o impacto em mim foi tão grande que comecei a pensar em mudar o tema de minha dissertação de mestrado para falar sobre o experimento. Entre mudanças e rearranjos, aqui estou hoje.

Optei, para essa parte do trabalho, pelo emprego metodológico da arqueologia digital (JONES, 1997). Tal metodologia consiste na investigação de tópicos contemporâneos ao evento, em diversos *subreddits*, onde, graças à boa capacidade de arquivamento da plataforma, eu tenho documentado as atividades, conversas, debates e dinâmicas que aconteceram durante do evento dentro do *Reddit* em Abril de 2017. Além disso, a partir da consulta do *time lapse* das 72 horas de *r/Place*, na qual pude ver o desdobramento de cada um dos desenhos, consegui bater os acontecimentos com o que as comunidades responsáveis por ele

estavam discutindo no exato momento. Para fazer a relação entre desenhos do *r/Place* e *subreddits* responsáveis, eu me pauto no site *The /r/Place Atlas*¹⁹, que através de participação dos *Redditors* e das próprias comunidades, conseguiram fazer tais ligações.

Outro ponto importante de ser ressaltado, e que se estabelece como um limite da própria arqueologia digital, é a existência sabida de comunicação intra e intercomunitários em *subreddits* fechados ou em programas de conversa síncrona (como o *Skype* e o *Discord*) a partir dos quais não é possível ter acesso às discussões. Nesse sentido, foi escolhido como forma de tentar compensar essa lacuna de informação, o uso de relatos por parte de usuários que alegam ter participado de tais articulações. De toda forma, esse recurso é utilizado de forma comedida e sempre de maneira explícita ao leitor.

O uso da arqueologia digital como aporte metodológico, permitiu que a escolha das comunidades nas quais foquei minhas análises fosse feita *a posteriori*, se utilizando como critério de escolha justamente a sua preponderância no experimento. É claro, que – como recorte – isso significa deixar de lado a investigação sobre milhares de outras narrativas dentro do *r/Place*, o que ressalta inclusive o seu escopo e a sua escala. Essa pontuação de forma alguma constrange a pesquisa, que se pautou em uma grande diversidade de dinâmicas que em sua totalidade ilustram de forma ampla o que foi o experimento e quais são os seus desdobramentos.

Dito isso, é vital que estabeleçamos a natureza simbólica que estará atrelada a essas imagens implementadas no *r/Place* para conseguirmos compreender os comportamentos de seus participantes. Santaella e Noth (1998, p.15) conceituam que o mundo das imagens se divide em dois domínios: o signo (a representação visual) e o domínio imaterial (a representação mental). Ou seja, quando falamos de imagem, não falamos apenas de seu aspecto visual, mas dos significados vinculados àquele desenho. No caso do *r/Place*, como veremos, o significado das imagens também estará atrelado ao valor de pertencimento e de identidade da própria comunidade que se organizou para desenhá-la, fosse um *subreddit* pré-existente ou um grupo que se juntou a partir do experimento.

¹⁹ <https://draemm.li/various/place-atlas/>

Dessa forma, é fundamental considerarmos o valor social e comunitário que estará atrelado a cada imagem desenhada no *r/Place*. Não à toa, como veremos mais à frente, desenhos atrelados a fatores culturais e identitários, como bandeiras de estados nacionais, estarão entre os mais bem sucedidos pelo engajamento dos membros da comunidade que se dispôs a desenhá-lo e defendê-lo. Seguindo o mesmo princípio, imagens sem muito suporte demorarão mais tempo para serem pintados na tela e terão mais probabilidade de serem cobertas por outros desenhos.

O que torna o *r/Place* particularmente interessante sob a perspectiva comunitária é que por mais que a dinâmica simbólica esteja atribuída a qualquer imagem, o fato do experimento evocar imagens constituídas a partir de um trabalho coletivo faz com que se materialize a lógica de assimilação e propagação da ideia de um grupo. De tal forma, o tamanho da imagem passa a nos dar a dimensão da extensão daquela comunidade – não falando apenas em quantidade de usuários, mas no engajamento destes. Em um exemplo prático, que será melhor abordado no decorrer desse capítulo, tomemos a figura 6 como referência. Nela, vemos a discrepância de tamanhos entre as bandeiras de Alemanha e França desenhadas no *r/Place*. Além do valor simbólico representado pela maior área ocupada pela bandeira germânica, ela também indica um maior número de membros e/ou maior engajamento na comunidade responsável por implementá-la.



Figura 6: Bandeiras da Alemanha e França no *r/Place*. Fonte: *r/Place*

Uma comparação que, apesar de guardar suas peculiaridades, exprime de forma didática o papel de cada pixel pintado dentro do *r/Place* em prol de uma imagem comum, é a de manifestantes em um protesto, como exposto na figura 7. Comparemos cada pixel pintado em dado momento no *r/Place* como um membro daquela comunidade. A soma de suas ações consegue exprimir então o tamanho e força de seu grupo, tal qual a soma de manifestantes uniformizados criam uma

“imagem conjunta” que auxilia a compreendermos a extensão daquele movimento. Mais do que isso, ao olharmos a maré amarela e a maré vermelha de manifestações ocorridas no Brasil a partir de 2013, podemos traçar uma ideia pré-concebida do que ela simboliza, por quais interesses lutam, como se organizam e de sua quantidade de membros.



Figura 7: Protestos no Brasil em 2015, contra e a favor da presidente Dilma Rousseff respectivamente. Fonte: Globo.com

De modo parecido, o *r/Place* vai permitir que visualizemos esses fenômenos de disputa entre comunidades em duas diferentes perspectivas: 1) A da disputa simbólica da comunidade (ou *subreddit*), na qual imagens do *r/Place* em sua condição de representações desses grupos, onde suas ideias, valores e comportamentos serão propagadas, assimiladas e adaptadas, tal qual ocorrem dentro de seus próprios *subreddits*; 2) E o do conflito espacial entre comunidades virtuais, onde veremos, se materializando uma disputa (medida em pixels) que não ocorre no *Reddit*, trazendo a esses grupos inéditas interações sociais de competição, predação, antagonismo, comensalismo, mutualismo, etc. Ou seja, embora exista uma importância prévia do funcionamento e relação dos *subreddits* para compreender o *r/Place*, existe toda uma dinâmica que emerge a partir do próprio experimento e que vai trabalhar com parâmetros inexistentes no fórum (localização dos desenhos, relações advindas espacialmente a partir do posicionamento das imagens, propostas de expansão ou manutenção de um desenho, etc.).

Dessa maneira o *r/Place* além de funcionar como um grande experimento social sobre a constituição e comportamento de comunidades *online*, também

serve como um grande experimento sobre dinâmicas sociais espacializadas em ambiente virtual. É crucial, antes de adentrarmos na cronologia do experimento, termos clara a ideia de que por mais que o *Reddit* e o *r/Place* sejam inseparáveis, eles se tratam de dois fenômenos completamente distintos, mas com desdobramentos que se afetam mutuamente. Sendo assim, é importante dedicarmos um subcapítulo a como vai se dar a estrutura organizacional das comunidades no *r/Place* dentro do *Reddit*, para compreender similaridades e diferenças entre a forma como essas comunidades e grupos de interesse se comportam em seus *subreddits* em uma situação normal, e como isso se deu durante os três dias de experimento.

3.1 A Organização por Proposição e o Papel do Engajamento

Para entendermos a organização comunitária dos *subreddits* quando falamos do *r/Place* é preciso retomar como a sua dinâmica, correlata a de outros grupos em rede, é por vezes contrária à estrutura institucional hierárquica de grupamentos sociais clássicos (como partidos políticos; movimentos sociais; associações; etc.) uma vez que ela não necessariamente se constitui em cima de uma ideia de poder/controlado centralizado. Em outras palavras, por mais que existam *subreddits* com moderadores, que se configuram teoricamente como figuras de poder centralizado, eles não costumam ter um poder de decisão preponderante sobre a comunidade, costumando se focar muito mais em um papel de policiamento no caso de violação de regras de conduta do que como líderes. Além disso, é observado que grande parte dos subfóruns funciona sem essas figuras de poder, agindo apenas de forma horizontal e se utilizando primordialmente dos mecanismos de votação, *karma* e *coins*, para exercer uma espécie de autogestão.

Dessa maneira, configura-se uma problemática inerente a esse modelo: apesar de claramente funcionar para o autogerenciamento, ele não parece prático para aspectos propositivos. Partindo do fato que o *r/Place* consistiu num experimento de apenas 72 horas, delineia-se uma questão: como criar uma comunidade em que todos os seus membros se articulem em cima de propostas de imagem a serem implementadas, ou de movimentos a serem feitos, sem que isto os leve a fragmentação? Solucionando em parte esses problemas, a solução empregada pela maior parte das comunidades observadas foi a manutenção do próprio modelo emergente que estruturam os *subreddits* e adaptando o uso de seus

mecanismos. Em termos práticos, isso se dava com um usuário criando um tópico em um *subreddit* onde ele propunha a execução de uma imagem.

A partir dessa proposição, cria-se uma dinâmica de seleção na qual, se muitos membros abraçassem aquela ideia, dando *upvotes* no tópico de forma a que ele se mantivesse no topo de *bulletin board* era mais provável que outros *Redditors*, de forma individual, se sentissem impelidos a acatá-la. Ou seja, não havia necessariamente uma ordem de um representante da comunidade ou uma votação *strictu sensu* (um tópico central com opções de alternativas onde os usuários escolheriam o que a comunidade deveria fazer, como aconteceria num sistema de democracia representativa, por exemplo), mas em uma concordância individual dos componentes daquele grupo em dar sequência àquele projeto. É claro que imagens que simbolizam a comunidade (como bandeiras ou logos) ou vindas de usuários com mais relevância no grupo, tinham muito mais chance de aceitação do que outras – mas isso faz parte da própria natureza social da dinâmica. Além disso, o próprio sistema de *karma* operava de forma a influenciar que os usuários tivessem uma natureza propositiva, uma vez que individualmente poderiam arrecadar muitos pontos caso suas propostas fossem abraçadas pelo grupo.

Nisto vemos um exemplo prático da constituição do fenômeno da emergência (JONHSON, 2002), que se dá quando várias entidades independentes (baixo nível de complexidade) conseguem criar uma organização de alto nível sem ter estratégia ou autoridade centralizada. Cada *upvote* dado a um projeto legitimava um pouco mais aquele projeto frente aos outros, fazendo que mesmo que membros de um dado *subreddit* se sentissem mais impelidos a votar em outra proposta, passassem a considerar somente os primeiros projetos da página principal – cujas chances de concretização eram sabidamente maiores.

Vale ressaltar que nesse método de ação, o proponente do desenho não é visto como líder da comunidade ou daquele desenho, não sendo imputado a ele nem mesmo um caráter representativo. Foram observados inúmeros casos de grupos que – no mesmo tópico em que uma imagem era proposta – o grupo passasse a adaptar ela em um segundo momento, sem a anuência do proponente original. Além disso, também era possível que múltiplas imagens estivessem sendo constituídas ao mesmo tempo pela comunidade, caso seus grupamentos de usuários estivessem divididos entre quais desenhos apoiar.

Não por coincidência, o que se observa dentro dessa lógica é uma dinâmica muito similar à própria seleção de ideias na forma como é posta por Jenkins (2013). Ou seja, diversas ideias (proposições) circulam dentro de uma esfera comum de indivíduos, sendo filtradas de acordo com sua assimilação (a corroboração do indivíduo com aquela proposta). Aplicando em termos gerais: um evento, ou no caso do *r/Place*, uma proposta de imagem, que viralize entre indivíduos (*spreadability*) e tenha uma taxa elevada de assimilação (*stickability*) entre eles, tem uma grande chance de ser bem sucedido no que se diz a mobilização ou formação de uma comunidade. Isso vai de encontro à necessidade de algumas características de um modelo clássico de mobilização de massas por representatividade, quando eram consideradas essenciais para o seu sucesso a articulação e organização em cima de lideranças em múltiplas escalas (hierarquia institucionalizada), que definiriam uma lógica de ação conjunta a ser passada para as bases.

↑ Posted by u/biterphobiaPT 1 year ago

179 Misc **Lets put dbz on r/place**

↓

EDIT10: SSJ Blue Goku looking nice. Any advice on how to improve the hair?

EDIT9: SSJ Blue is winning in the poll but people are making his hair yellow. I guess it is from lurkers from r/place who are trying to complete it and not from this sub. I'm fine with all options as long as we stay together. **Don't fight with each other. Also we are now making the right hand shoot a ki blast.**

EDIT8: SSJ blue has more votes but I did not realize score was hidden for everyone else. As requested by other users I made a strawpoll

EDIT7: A lot of infighting of people trying to make Goku SSJ or SSJ Blue. I added a comment where you can vote what you want.

EDIT6: There seems to have been a lot of fighting with Club Penguin and it seems we erased their logo. Don't fight with Club Penguin. They have agreed to relocate to here. If you have some spare pixels help them make this.

EDIT5: We are now in the process of making Goku's hair SSJ.

EDIT4: **IT'S DONE.** Great job everyone.

EDIT3: ITS HAPPENING! LEFT BOOT IS DONE.

EDIT2: **We now started working here (bottom right corner of the entire canvas).** Left boot is already under construction (thank you u/lizzardman :)

EDIT: updated link with coordinates

Reddit is having an April Fool Event on r/place where the community can place pixels on 1 million pixel canvas (with a 10 minute delay per input).

Subreddits came together to draw flags, logos, walls of text, pokemons, etc etc. But I can't spot Dragon Ball anywhere.

I propose we put there Goku and Vegeta (quick examples I googled). ~~There is an empty place below the one piece logo here. We should try to place something there.~~

178 Comments Share ... 90% Upvoted

Figura 8: Tópico dentro da comunidade *r/DBZ*. Fonte: *Reddit*.

A figura 8 exemplifica o funcionamento e evolução das proposições no *r/Place* como explicamos, em um caso onde o próprio proponente atualizava os outros usuários do prosseguimento da obra. Além disso, ela serve como uma excelente introdução de todas as dinâmicas que serão observadas em larga escala no *r/Place*, tais quais as divergências intracomunitárias, atuações de *trolls*, alianças intercomunitárias, etc. A partir do tópico “*Vamos colocar o DBZ no r/Place*” (tradução livre), que teve 178 comentários (mostrando engajamento de outros usuários abraçando a ideia), é possível compreender a cronologia de eventos a partir das edições feitas no próprio tópico de proposta. Para isso é necessário lê-las da parte inferior (a partir do “EDIT” até o “EDIT10”). De forma resumida: “Eu proponho colocar o *Goku* e o *Vegeta* no *r/Place*; Edição: Coloque o link com as coordenadas; Edição 2: Começamos a trabalhar no lado inferior direito da tela; Edição 3: Está acontecendo, a bota esquerda está feita; Edição 4: Está feito, grande trabalho; Edição 5: Agora estamos no processo de pintar o cabelo de *Goku*; Edição 6: Parece ter havido muita luta com a comunidade do *Club Penguin* e parece que apagamos seu logo. Não lute com eles, eles concordaram em relocar o logo. Se você tiverem alguns pixels pra usar, os ajudem.; Edição 7: Está tendo muita discussão sobre a cor do cabelo de *Goku*, vote pelo que você prefere; Edição 8: O azul teve mais votos; Edição 9: O azul está ganhando na votação mas as pessoas estão fazendo o cabelo amarelo. Eu acredito que sejam intrusos que não participam desse fórum. Não briguem entre si; Edição 10: O cabelo azul está ótimo. Algum conselho para que possamos melhorar o seu cabelo?”

Uma outra dinâmica social importante de ser considerada diz respeito a um ponto em que tocamos quando discutimos as definições de comunidade: não só pensar nela como um corpo homogêneo, mas também sob o aspecto da heterogeneidade e individualidade de seus membros. Um fenômeno observado que segue essa dinâmica é o de usuários oferecendo suas habilidades específicas para o bem do grupo. Tomemos como exemplo a interação presente na figura 9, um tópico tirado de um *subreddit* chamado *r/TheBlackVoid* (comunidade que terá grande proeminência no experimento) na qual o usuário *u/ThiccAsTheDevil* faz uma “oferta” de seus serviços como tradutor para uma possível aliança do grupo com uma comunidade brasileira.



Figura 9: Tópico dentro da comunidade *r/Void*. Fonte: Reddit.

Tal atividade é um exemplo concreto de como a comunidade ainda se favorece dos atributos únicos de cada um de seus membros, o que acaba por somar as possibilidades do grupo (RHEINGOLD, 1996). Vale lembrar que ao tratarmos de uma base de milhões de usuários como o *Reddit*, é possível esperar indivíduos com uma miríade de especialidades ou peculiaridades que possam ser utilizadas em prol de suas comunidades.

3.2 Os Primeiros Desenhos

Como é base nos estudos sobre teoria dos jogos, um dos pontos cruciais em sua implementação de qualquer jogo é a curva de aprendizado. Compreender as mecânicas e regras é um primeiro passo para poder explorar suas possibilidades. Dessa forma é normal que nas primeiras horas de implementação do *r/Place* os usuários ainda tivessem se adequando às limitações impostas por seus criadores, produzindo imagens pouco complexas como é o caso da figura 10.



Figura 10: *Screenshot* de parte do *r/Place* em seus primeiros momentos.

Fonte: r/Place

Nesses primeiros momentos é possível delimitar alguns comportamentos ainda muito básicos dentro do *r/Place*. Tomando como exemplo a figura 10, é possível inferir alguns deles. Um deles é representado a partir dos pixels pintados de forma pouco coesa – ou seja, não formando a princípio nenhum tipo de imagem. Tal dinâmica poderia evidenciar tanto um comportamento intencional de apenas deixar seu *pixel* no experimento, quanto um início de tentativa de construir uma imagem **mais elaborada**. **Partindo de minha experiência pessoal, foi exatamente esse segundo objetivo ao qual eu acabei desempenhando: tentei construir minha própria imagem (uma letra “P”), mas desisti após o segundo pixel, devido ao tempo necessário de espera para que pudesse pintar o terceiro. É claro que não é generalizar que todos os pixels que apareciam a esmo na tela viessem de uma intencionalidade de construir imagens individuais, mas serve como relato de um tipo de comportamento possível.**

Outro comportamento que pode ser inferido é o do início de construção de figuras coesas. Na figura 10, por exemplo, é possível visualizar a formação de um *smile* vermelho composto por dois olhos e um sorriso. Por mais que não seja possível vincular tal desenho a nenhum *subreddit* (não foi encontrado nenhum relato que pudesse dar base a isso), é possível presumir que se trate de um desenho coletivo, uma vez que como observado no *time lapse* os *pixels* estavam sendo postos numa velocidade superior ao limite de um pixel a cada cinco minutos. Isso

pode significar tanto que já havia *subreddits* se organizando para desenhar imagens coletivas (embora não exista documentação), quanto o aparecimento de imagens emergentes, que os usuários, ao perceberem qual era a figura que pretendia ser formada, colocavam pixels na intenção de completá-la.

Um terceiro tipo de comportamento, que é mais difícil de ser observado em uma imagem estática, seria o dos usuários que pintavam seus *pixels* sobre outros *pixels* já coloridos. Entretanto, tal comportamento pode ser inferido no desenho da figura 10, por exemplo, com o *pixel* preto pintado sobre o olho direito. A partir desses padrões, já é possível configurar alguns dos eixos de ações comportamentais observados a partir do *time lapse* e que se mostram recorrentes durante todo o experimento.

O primeiro eixo comportamental seria quanto o agrupamento, e varia entre o individual (o usuário que está agindo sozinho no *r/Place*) e o comunitário (foco no trabalho coletivo/em grupo, seja a partir da proposta exposta em um *subreddit* ou a partir de sua observação das imagens/pixels no *r/Place*). O segundo eixo seria quanto à relação do posicionamento dos usuários em relação aos outros, e variaria entre o usuário ou grupo que pintaria apenas nos espaços em branco da tela e aquele que o faria sobre outros pixels já pintados. Em pouco tempo, com o preenchimento total da tela, veremos que o comportamento de pintar apenas em espaços brancos não será mais possível, o que mudará drasticamente a dinâmica do experimento. É importante também ressaltar que estes eixos comportamentais não devem ser vistos como categorizações fixas, mas apenas como perfil de atividade dos usuários, e que é passível de mudança a cada novo pixel colocado.

Ainda aprendendo a como lidar com as mecânicas do experimento, os usuários começaram a se unir em tópicos colocados no *subreddit r/Place* (que servia como *hub* central para as atividades gerais do experimento). Um dos primeiros tópicos²⁰ de proposição de imagem a alcançarem seus objetivos foi de implementar a frase “*Send Nudes, Please!*” criado pelo usuário *u/Elite_Scavengers* como pode ser visto nas figura 11.

²⁰ Acessado em 06/10/2018.

www.reddit.com/r/place/comments/62mkuf/lets_make_send_nudes/



Figura 11: Screenshot dos dizeres “*Send Nudes, Please!*” (“Mande fotos nuas, por favor!”) no quadrante inferior esquerdo da tela. Fonte: Reddit.

A execução do texto é bem representativa da rudimentariedade na organização dos usuários nesse momento. A partir da frase proposta, indivíduos começavam a desenhar pixels e escrever as letras objetivando formação da frase. Como fica claro, apesar do sucesso do trabalho em grupo, a falta de um modelo estrutural da frase teve como consequência uma série de irregularidades. Vemos por exemplo que as letras destoam tanto entre seu espaçamento quanto sua fonte (como o “E” do “Send” e o do “Nudes”). A falta de um padrão na execução dessa primeira frase demonstra que apesar da proposição geral do subtópico (escrever “Send Nudes”, vale ressaltar que o “Please!” foi acrescido posteriormente) ter sido cumprida, houve a de uma dinâmica mais bem organizada daquela comunidade. Podemos ver também sinais de usuários demonstrando certa individualidade em alguns detalhes, como por exemplo, os dois pixels fazendo uma curvinha na base do “L” em “Please”. Outro comportamento que fica claro na imagem em questão são tentativas de usuários em atrapalhar a execução da frase, pintando no interior de suas letras.

A falta de um melhor ordenamento nesse momento do experimento fica ainda mais evidente se considerarmos que novos tópicos dentro do *subreddit r/Place* foram criados para se referir à mesma imagem, fragmentando a conversação dos *Redditors* interessados em completá-la. Exemplos disto são um tópico feito por um usuário cujo perfil foi deletado (usuários que excluíram seu perfil passam a não ter mais seus tópicos e posts antigos vinculados à suas contas, dentro do *reddit*) comemorando o feito coletivo ²¹ e um tópico do usuário

²¹ Acessado em 06/10/2018

www.reddit.com/r/place/comments/62mna1/didnt_take_long_good_work_everyone/

u/Hotrod_Greaser criticando usuários que tentavam atrapalhar a construção da frase²².

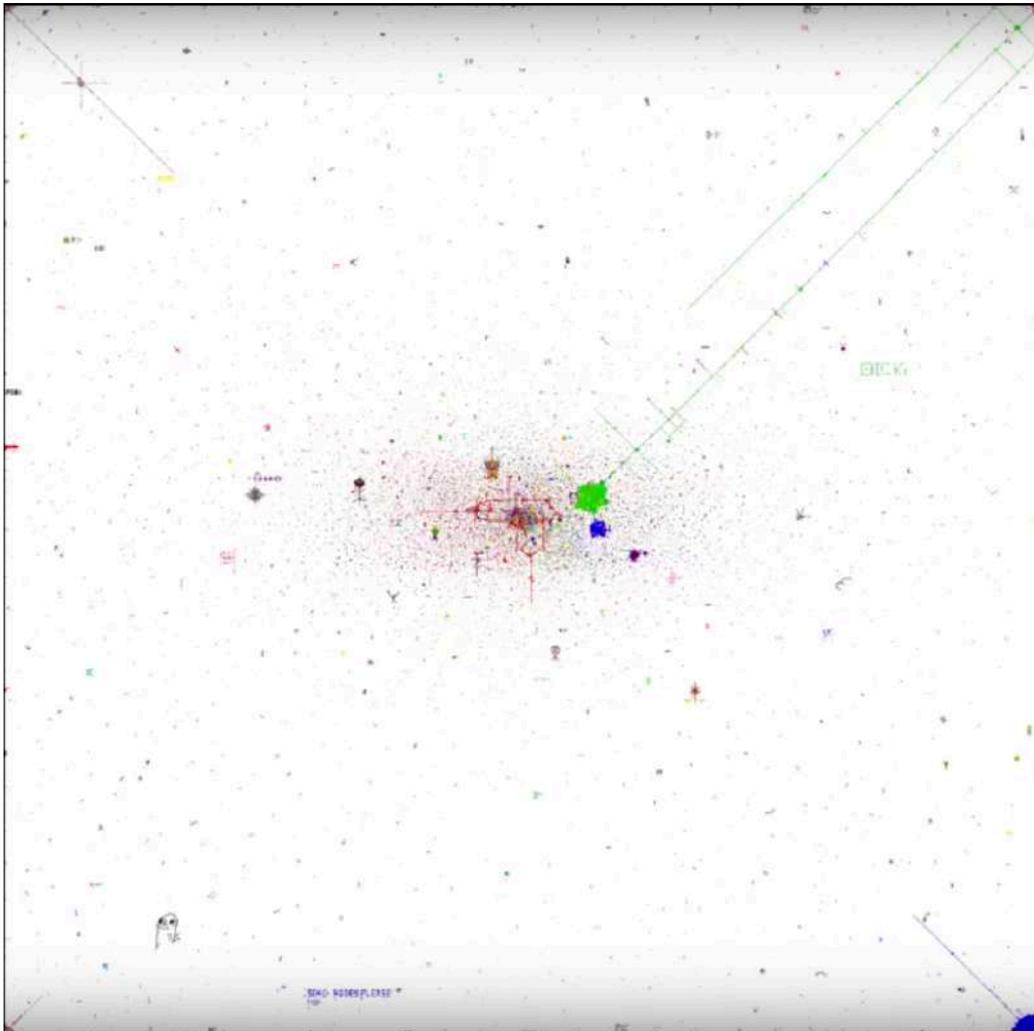


Figura 12: Uma foto de toda a extensão da tela após primeira hora de funcionamento do experimento. Fonte: Reddit.

Ampliando nossa escala de análise dessa primeira hora de experimento para toda a tela, como podemos visualizar na figura 12, observamos algumas dinâmicas e comportamentos significativos. O primeiro deles é a alta densidade de pixels pintados na parte central da tela. Tal comportamento demonstra, logo de início, que vai existir uma valoração simbólica de determinadas áreas do *r/Place*, que conforme passa a concentrar mais usuários, mais valorizada e disputada se torna. Pode se presumir que tal dinâmica primordialmente ocorra em razão de o centro

²²www.reddit.com/r/place/comments/62mphn/dear_other_people_working_on_send_nude_s_at_the/

tender a concentrar as atenções. Porém, há de se considerar também que em uma perspectiva lógica – a fuga de “competição” (com outros usuários), nesse primeiro momento, pareceria uma estratégia de “sobrevivência” mais razoável. De tal forma, a persistência da atividade de uma multiplicidade de usuários no centro, desde o início do experimento, parecem apontar para a importância de ter um desenho colocado no centro, uma vez que este parece operar como objeto de desejo, refletindo no *status* da comunidade/dos usuários em frente aos outros. Essa leitura – que fica mais clara a partir de comunidades que vão se instalar em momentos posteriores, também é coerente ao perfil de usuário do *Reddit* observado no capítulo 2 que tem nessa busca por *status* uma de suas motivações (MOORE & CHUANG, 2017).

O segundo comportamento observado consiste nas linhas traçadas diagonalmente a partir dos vértices da tela em direção ao seu centro. Iniciadas pelos grupos do canto inferior esquerdo, elas são uma demonstração de viralização de um comportamento. Tal observação entra em conformidade com as ideias de *spreadability* e *stickability* de um comportamento tal qual exposto por Jenkins (2013) e já discutido anteriormente. Assim, uma vez que a primeira linha começou a ser traçada, não tardou que outras comunidades assumissem o papel de traçar as linhas partindo dos outros vértices. Como exemplo de adaptação, cada uma optou por uma cor diferente, o que, vai servir de traço identitário para cada um dos respectivos grupos no *r/Place*.

Aqui, aproveito para fazer algumas breves pontuações sobre a gênese e desenvolvimento *Blue Corner*, um dos primeiros grupos a se organizarem em seu próprio *subreddit* e um dos responsáveis por viralizar esses “traços diagonais” que cruzavam o *r/Place*, sendo representativo como uma das primeiras relações inter e intracomunitárias de ampla escala documentada no experimento. Criado pelo usuário *u/hotdogpositive*²³ o tópico “BLUE BLUE BLUE BLUE” no *subreddit* *r/BlueCorner* convocava *Redditors* a participarem da expansão azul do canto inferior direito da tela a partir de uma imagem hospedada no *Imgur* mostrava já um certo estágio avançado da mancha monocromática de pixels. Ou seja, a (suposta, como veremos mais a frente) criação do *subreddit* vinha de forma a tentar organizar esses *Redditors* que estavam criando de forma orgânica essa

Acessado em 07/09/2018.

²³ www.reddit.com/r/BlueCorner/comments/62my8u/blue_blue_blue_blue/

mancha, a partir da imitação de comportamento (ao ver vários *pixels* azuis sendo pintados em uma mesma área, outros usuários se sentiam impelidos a continuar essa atividade). Alguns dos primeiros tópicos criados dentro desse *subreddit* apontam para as vantagens imediatas dessa organização. Em um deles²⁴ o usuário *u/Zimboboy*s propõe o debate entre ser mais útil pintar sobre *pixels* invasores (*pixels* de outras cores postos sobre *pixels* azuis) ou sobre espaços em branco que ainda não haviam sido pintados. Em outro²⁵, o usuário *u/LiteralDumpsterFire* convoca os outros *Redditors* para participarem do chat no *Discord* (aplicativo de conversação síncrona) para melhor se mobilizarem.

Em outro tópico²⁶, esse feito no *subreddit* geral do *r/Place*, o usuário *u/Rectifier* convocava um ataque à mancha azul com o título “*Death to the Bluecorner*” (Morte à Blue Corner) onde ele apontava que os usuários deveriam se unir contra a “*hivemind*” (pensamento de colmeia; enxame) representada pelo desenho. Tal definição, por sua vez, já aponta para uma certa desqualificação desses movimentos partindo de grupos recém-estruturados (ou seja, não eram comunidades organizadas a partir de um *subreddit* pré-existente) por parte de alguns usuários. Veremos mais adiante que essa mobilização de usuários a partir da mancha azul terá grande preponderância dentro do experimento, sendo responsáveis por grandes impactos dentro do *r/Place* que vão perdurar até o seu final.

Entretanto, nenhuma imagem mais complexa que aglomerações de *pixels* (as manchas de cor), linhas ou frases haviam sido desenhadas até então. Pelos comentários lidos em alguns tópicos dentro do *subreddit* do *r/Place*, isso se devia à dificuldade de se criar imagens coletivas a partir da noção espacial dos indivíduos. Este trabalho foi enormemente facilitado com a elaboração de uma estratégia pautada em construção de *grids* para facilitar a implementação e visualização dos desenhos por parte dos membros de um grupo. Ao colocar as imagens sobre *grids* cujas unidades eram equivalentes a *pixels*, se tornava muito intuitivo aos participantes proceder seus trabalhos de preencher as lacunas.

²⁴www.reddit.com/r/BlueCorner/comments/62n4fy/do_you_clean_up_the_infiltrators_or_claim/

Acessados em 07/09/2018 e 08/09/2018

²⁵www.reddit.com/r/BlueCorner/comments/62n9po/join_the_dischord_server_coordinate_our_glory/

²⁶ www.reddit.com/r/place/comments/62nu83/death_to_the_bluecorner/

A primeira imagem documentada a se utilizar dos *grids* foi do personagem *Dickbutt* como pode ser observado na figura 13, um meme do *Reddit*. Criado a partir de um tópico²⁷ no *subreddit* do *r/Place* (ou seja, sem um subfórum próprio) do usuário *u/OgGorillaKing*, a construção do *Dickbutt* se mostra um exemplo simbólico da colaboração entre usuários. A postagem inicial apenas pedia para que se mobilizassem para implementar tal desenho, sem nem mesmo colocar a imagem do personagem como referência. A partir dela, *Redditors* começaram a discutir como seria seu desenho, até o usuário *u/rakijetina* postar a imagem que seria tida como referência e colocar o *link* de tal imagem com o *grid*, feito pelo usuário *u/WizardsinSpace*. Exemplificando a importância do sistema de votação, tal postagem foi a que mais recebeu avaliações positivas dentro dos 258 comentários que o tópico teve.

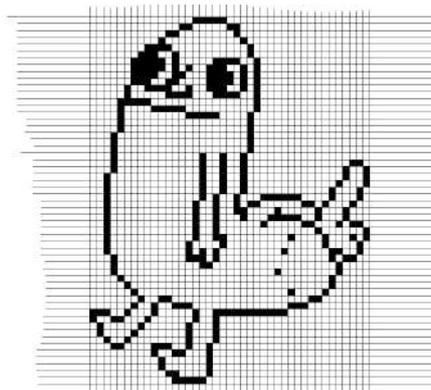


Figura 13: Desenho do *Dickbutt* colocado em um *grid*. Fonte: *Reddit*.

Uma vez que o mecanismo de *grid* foi considerado eficaz para a produção de imagens no *r/Place*, um grande número de comunidades começaram a se utilizar dela para implementar seus desenhos mais complexos. Como podemos ver na figura 14, o sistema de *grids* em pouco tempo foi até mesmo refinado²⁸. Tal comportamento entra em acordo com o fenômeno observado na definição de subcultura feita no capítulo 2, de “alta permeabilidade” entre grupos. Isso faz com que a transmissão e assimilação de comportamentos e informações se desse de forma “mutualista”. Ou seja, copiando e disseminando as práticas e técnicas mais

²⁷ www.reddit.com/r/place/comments/62mfm/make_a_dickbutt_please/
Acessado em 08/09/2018

²⁸ www.reddit.com/r/place/comments/62npj/need_help_maintaining_megaman/

eficientes entre todos os grupos, mesmo que não fosse da intenção de quem propôs.



Figura 14: Desenho do *Megaman* proposto algumas horas depois, mostra a rápida evolução do sistema de *grid*. Fonte: Reddit.

Como exposto na figura 15, *Dickbutt* não se limita a ser o desenho que inaugurou o uso do *grid* como mecanismo para desenhos mais complexos, também é o primeiro caso de metamorfose imagética que vai se tornar parte vital da dinâmica do experimento. Como fica claro através dos *time lapses*, talvez o grande diferencial do *r/Place* não seja sua possibilidade de criação, mas a sua dinâmica de transformação. Assim, ao contrário de um quadro exposto em uma galeria de arte, a natureza de suas imagens não é estática: adaptações, criações e destruições ocorreram nesse total de 72 horas. Não existe assim uma forma final do *r/Place*: como em um filme, ele existe durante seu tempo de duração.

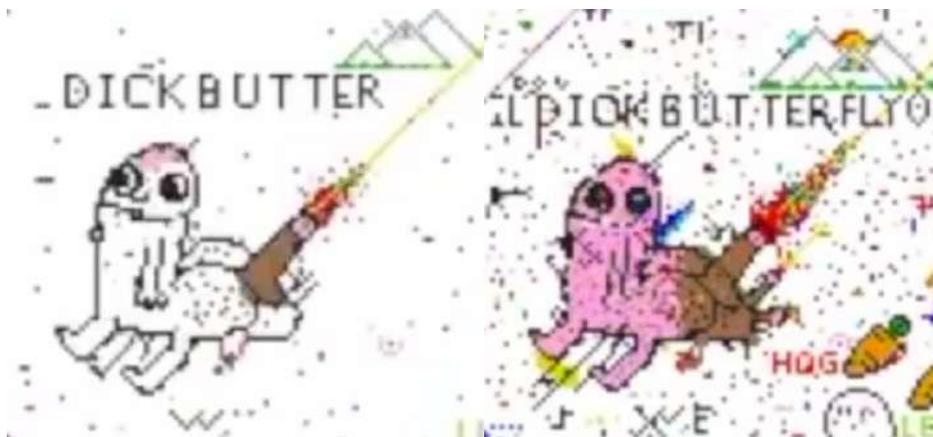


Figura 15: Imagens (em dois momentos) de *Dickbutt* e de sua posterior adaptação em *DickbutterFly*. Fonte: Reddit.

Apenas abrindo parênteses, é interessante apontar que um processo similar de adaptação imagética espacializada no real se dá através do grafite e do picho. Formas efêmeras de manifestação, cuja territorialidade no ambiente em que se colocam também faz parte do processo artístico devido ao caráter simbólico. Ou seja, assim como no *r/Place*, elas trazem uma carga de significado que não se restringe somente ao que representam suas figuras, mas também alcançam o próprio local onde se encontram. Dessa maneira, seu processo adaptativo pode representar inclusive uma disputa espacial – onde transformar/adaptar a imagem significa uma manifestar controle e/ou resistência simbólica daquele território. Na figura 16 temos como exemplo uma situação que se deu em São Paulo, quando foi feito o grafite de um homem com um rolo de tinta manchando o muro anteriormente grafitado pelo artista Kobra, um exemplo claro de ressignificação simbólica da imagem. O muro (como tela) deixou de ser uma homenagem a São Paulo e passou a ser uma crítica política ao então prefeito da cidade, João Dória, e sua política de apagamento de artes urbanas.



Figura 16: Grafite feito sobre um grafite anterior do artista Kobra. Fonte: Globo.com

Dessa forma tanto as artes no *r/Place* quanto o grafite ressaltam a construção da imagem como exercício de poder, consideradas suas devidas proporções. Por estarem fora de uma esfera de preservação (tal qual um museu) que assegure sua “proteção”, ou por terem um limite temporal bem definido (tal qual uma instalação que funciona durante um período de tempo) a efemeridade de sua existência se torna parte da própria arte. Não saber se aquela imagem estará na tela da próxima vez em que ela for vista cria um caráter de disputa e de afirmação da própria arte. Ela estar ali significa também que outra imagem não está. Quando ampliamos essa compreensão para a ideia das comunidades que se mobilizavam por trás das imagens, isso significa que uma comunidade ocupar um ponto tem por consequência o fato de que outra não o está ocupando. Tal disputa imagética mostra como a relação de imagens sobrepostas pode simbolizar um confronto entre comunidades. Como pode ser visto na figura 17, de forma similar a que ocorre no experimento, o fenômeno do atropelo (pichar/grafitar por cima de outra pichação/grafite) de uma pichação do A.D.A. (sigla que representa a facção “Amigo dos Amigos”) sobre a do C.V. (sigla do Comando Vermelho) representa como as imagens podem simbolizar uma disputa de grupos por territórios e afirmação simbólica.



Figura 17: “Atropelo” do picho da facção A.D.A. (Amigo dos Amigos) sobre a do C.V. (Comando Vermelho). Fonte: Google.com

Essas primeiras dinâmicas que se manifestam após as primeiras horas de *r/Place* apontarão para um novo momento do experimento, onde se adensam as comunidades criadas a partir de *subreddits* e se complexificam as relações que surgem entre elas. É sobre esta dinâmica que pretendo me aprofundar no próximo subcapítulo.

3.3 – Aprofundamento de relações intra e intercomunidades

Embora a dinâmica do *grid* tenha dado liberdade para as comunidades começarem a executar desenhos mais complexos, foram justamente os grupos que abdicavam desse instrumento que começaram a se destacar no *r/Place*. Falo da expansão das comunidades já citadas cujo objetivo era lançar uma única cor ou padrão de cores sobre toda a tela. Essas comunidades representadas por “manchas de cor” foram as primeiras a deixar evidente a tensão provocada pela competição por espaço no experimento. Afinal, quanto mais seguidores tivesse um grupo, maior seria sua mancha pelo *r/Place*, o que representaria maior *status* e influência. Assim, não só a posição em que o desenho era feito, mas a área ocupada pela imagem passava a ser almejada devido à visibilidade que trazia para a própria comunidade.

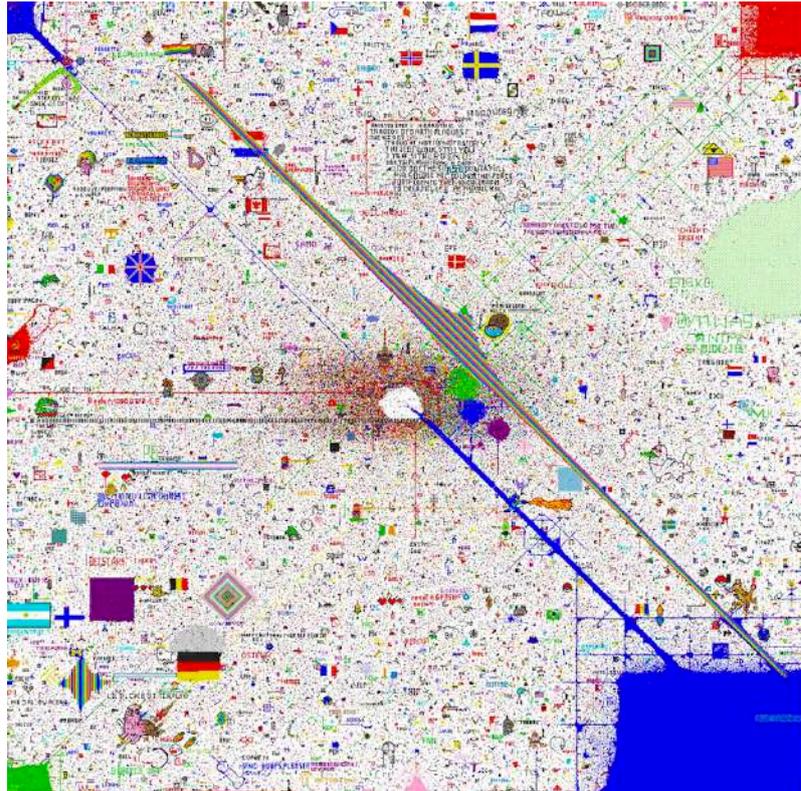


Figura 18: *Screenshot* da terceira hora de *r/Place*. Fonte: Reddit

Como podemos ver na figura 18, algumas comunidades seguindo esse padrão de “mancha de cores” começaram a se destacar na terceira hora de *r/Place*. Surgindo no canto inferior, a já comentada *Blue Corner* se configurou como a maior e mais operante comunidade nesse início de experiência. Seu objetivo, como indicado pelo próprio nome, era pintar o quadro inteiro de azul, passando por cima de qualquer imagem que ficasse em suas proximidades. Um ponto que vale ser destacado sobre ela, foi que a comunidade passou por uma mudança de *subreddit* depois de algumas horas de experimento, saindo da *r/BlueCorner* para a *r/TheBlueCorner* como anunciado no tópico²⁹ feito pelo usuário *u/juicehouse*. A justificativa para a mudança, como fica esclarecido no tópico³⁰ do usuário *u/honeypuppy*, se deu pela inexistência de moderadores no novo *subreddit*. Acontece que o *subreddit* *r/Bluecorner* era um dos muitos subfóruns inoperantes dentro do *Reddit* e já existia antes do *r/Place*, sendo dessa forma cooptado, como

Acessado em 10/09/2018

²⁹ www.reddit.com/r/BlueCorner/comments/62qqsg/important_note_we_have_officially_moved_to/

Acessados em 10/09/2018

³⁰ www.reddit.com/r/BlueCorner/comments/62r20d/rthebluecorner_has_staged_a_coup/

fica claro em um tópico³¹ no qual que o criador original da *r/Bluecorner*, o usuário *u/SIR_VELOCIRAPTOR*, questiona quem eram os usuários que estavam criando tópicos dentro daquele espaço. A mudança, ainda sim, não foi total – representando uma fragmentação entre as comunidades pautada na ideia de ter ou não usuários com poder de moderação. Apesar do novo *subreddit* *r/TheBlueCorner* ter acabado por ter mais inscritos e diversos moderadores, ambos continuaram operando paralelamente e, como pode ser visto no histórico de tópicos dos grupos, em relativa harmonia e aliança. Entretanto, alguns desentendimentos vão marcar os dois grupos, e vão ser importantes para compreender o futuro daquela área no *r/Place*, como veremos mais a frente.

A *Red Corner*, no canto superior direito, apareceu como uma das primeiras metacomunidades do experimento, sendo uma resposta direta à expansão azul. Ela tem algumas observações interessantes a serem comentadas. A primeira, é que seu *subreddit* era uma contraparte do *r/Bluecorner* também criado pelo usuário *u/SIR_VELOCIRAPTOR* e também se encontrava desativado, sendo tomado pelos participantes do experimento como pode ser visto em um tópico³² criado pelo usuário *u/TheKittenConspiracy*. Entretanto, quando foi descoberta a “tomada de subfórum”, não houve a criação de um novo *subreddit* como no caso da *Blue Corner*, mas uma manutenção daquela organização ali. O segundo ponto a ser observado é que pela escolha da cor vermelha, houve uma lúdica associação a um discurso de esquerda por esse grupo. São vários os tópicos na *r/RedCorner* se referindo à iconografia de esquerda, e conseqüentemente a própria comunidade passou a ser aliar com outros *subreddits* que estivessem nesse espectro político.

Outro *subreddit* que precisa ser mencionado pela sua proeminência nesse primeiro momento é a *r/Greenlattice* que se instalou no lado direito centralizado. O *subreddit* era diferente da *r/TheBlueCorner* e *r/RedCorner* pela sua grande quantidade de moderadores, e se exibia em sua própria descrição como uma comunidade orgulhosa por: 1) fato de serem responsáveis por desenhar padrões de cores mais complexos, envolvendo alternar pixels verde e brancos (algo que eles resolveram complexificar a partir do segundo dia adicionando pontos pretos); 2) por seus princípios bem solidificados desde o início. Eles eram quatro: 1) Proteção

³¹www.reddit.com/r/BlueCorner/comments/62x2fy/who_are_you_people_and_what_is_going_on_please_go/

³²www.reddit.com/r/RedCorner/comments/62nmdt/we_are_taking_over_this_sub/

de outros desenhos; 2) Não uso de *bots*; 3) Não ser agressivo; 4) Manter acima de tudo a área de sua treliça verde limpa. Como veremos, alguns desses princípios serão compartilhados por algumas comunidades e completamente antagônicos aos comportamentos manifestados por outras.

Por fim, temos o *subreddit r/ainbowroad*, que tal qual o *r/Greenlattice* também propunha a utilização de padrões mais complexos com objetivo de construir uma faixa arco-íris que atravessasse todo o *r/Place*. Veremos que essa comunidade vai ser marcada por uma série de alianças com outros *subreddits* e conseguirá manter sua estrutura até o final do experimento, sendo um dos grupos mais proeminentes em todas as 72 horas de sua duração.

A existência desses grupos acelerou o processo de competição por espaço uma vez que embora ainda houvesse muitas áreas em branco na tela, a expansão dessas comunidades criava uma tensão territorial em todas as imagens que estivessem próximas. É importante notar que nessas primeiras horas de experimento, a simplicidade das cores/padrões se mostrou mais eficiente do que *subreddits* que buscavam implementar artes mais complexas. Sem precisar incorporar a dinâmica do *grid*, ou seja, sem precisar que seus apoiadores acessassem os *subreddits* para avaliar onde pintar seu pixel, esse modelo se mostrou mais eficaz nesse primeiro momento de experimento.

O fortalecimento dessas comunidades e grupos de interesse acabou por trazer à tona dois novos perfis de ação entre os *Redditors*. Eles se referem ao comportamento do indivíduo em escolher entre expandir a área ocupada pelo desenho de sua comunidade ou em repintar pixels que tenham sido pintados de outra cor por usuários “adversários”. As diferenças entre essas posturas, apesar de complementares, começavam a evidenciar uma tensão dentro das comunidades: quanto mais se expandiam, mais difícil se tornava defender a área pintada. Assim, para a manutenção “saudável” das comunidades no *r/Place* era necessário um equilíbrio entre estas duas funções. Comunidades que tivessem mais usuários expandindo suas manchas de cor pela tela do que membros defendendo a área pintada tenderiam a colapsar por não conseguir gerenciar toda sua área, enquanto grupos que priorizassem o ato de repintar pixels tenderiam a não crescer e ficariam restritos a espaços menores (o que impacta diretamente em status, como vimos anteriormente).

Este talvez seja um dos exemplos mais visíveis de como se expressou o fenômeno da emergência (JOHNSON, 2002) dentro do experimento. Tendo uma noção das necessidades da comunidade a partir de como ela estava se comportando no *r/Place* e/ou em cima da percepção a partir dos tópicos e postagens nas comunidades, caberia ao indivíduo decidir qual postura era mais adequada em cada momento em prol de seu grupo. Assim, o que poderíamos chamar de inteligência coletiva se manifesta como um grupamento de decisões individuais que coordenação se dá pela percepção individual, sintonizada, porém, a uma necessidade comum. Apenas comunidades que tivessem um percentual alto de usuários com ações em sintonia favoráveis à manutenção do grupo seriam preservadas no *r/Place*. Ao olharmos o *time lapse* do experimento veremos justamente um mecanismo de seleção “espontânea” agindo, onde comunidades sem essa “sintonia de comportamento” teriam maior chance de serem sobrepostos por comunidades que agiam de forma mais unida.

Aqui é válido pontuar que a emergência se dá muito mais em uma escala de ação do que de compreensão. Isso porque é preciso considerar que diferentemente do que ocorre num processo de emergência tradicional – os indivíduos teriam uma visão de todo o processo, em cima da tela central do *r/Place*. Porém, isto não implicava em sua capacidade de ação, que era predominantemente local, tópica e morosa.

Outro ponto que pode ser observado a partir dessa dinâmica é o aprendizado individual e coletivo crescente dos participantes a partir do conceito de “recursividade”. Discutido pelo pesquisador Henrique Parra (2018) a partir do conceito de mesmo nome proveniente ciência da computação, ela explica o aumento da eficiência dos participantes (em “saber o que fazer”) com o tempo, pois uma vez que suas ações são sub-rotinas recorrentes intervaladas a cada cinco minutos, elas vão agregando aprendizado a cada execução de uma nova ação. Ou seja, a partir da percepção de como sua ação (colocar um *pixel*) impactou o quadro geral da comunidade no *r/Place* nos últimos intervalos, o indivíduo terá um ponto pelo qual se embasar para decidir sua próxima ação (defender ou expandir; onde fazê-lo). Essa dinâmica explica como se dá a evolução de uma inteligência coletiva sem a necessidade de nenhuma hierarquia superior analisando os dados e decidindo ações. Isso também ajuda a explicar por que um grande percentual comunidades que começaram a se estabilizar ainda nas primeiras 24 horas do

r/Place conseguiram se manter até o final do experimento, uma vez que a *expertise* e *know-how* de seus membros foram condicionantes favoráveis para que isso ocorresse.

Vale lembrar que conforme a dinâmica de manutenção da comunidade foi sendo estabelecida a partir da compreensão de seus membros de que “funções” seguir, novos indivíduos que fossem ingressar no grupo, não precisariam começar seu aprendizado do zero. Como estabelecido por Brown (1988), as funções sociais dentro de uma comunidade vão facilitar o funcionamento do grupo, estabelecendo normas que vão permitir que cada membro construa sua própria identidade na comunidade. O diferencial nos casos aqui discutidos, é que essas “normas” não serão estipuladas ao indivíduo por um membro de hierarquia superior, mas percebida pelo próprio membro diante do funcionamento da comunidade ao seu entorno. Numa perspectiva biológica, o que temos é um comportamento similar ao que insetos sociais como abelhas, formigas e cupins manifestam, no qual a organização dos indivíduos se dá de forma tão coerente, que parecem parte de um superorganismo. No caso das formigas de jardim, a comunicação entre partes se dá por um hormônio social chamado trofolaxia (Wheeler, 1921), que permite a passagem de informações entre membros do formigueiro através do contato das presas desses insetos. Dessa forma, cada membro consegue ter uma ideia em escala geral do funcionamento do grupo, repassando informações coletadas individualmente. Assim, cada membro do formigueiro pode inclusive trocar de papéis, de forma a melhor suprir as lacunas da colônia.

Todo esse processo de emergência era ancorado em duas práticas abordadas por Steven Johnson em seu livro “Emergência” (2002). A primeira seria a percepção que um indivíduo poderia ter das atividades que aconteciam em torno da imagem ao qual defendia, ao visualizar a tela do *r/Place*. Dessa maneira, ele poderia ver em tempo real como estava se comportando o processo de pintura de *pixels* na tela, decidindo-se a partir disto (ou seja, da visualização das práticas da vizinhança). A segunda se dava pela comunicação nos *subreddits* a partir da dinâmica que já comentamos nos subcapítulos anteriores. É importante ressaltar que *subreddits* com presença de moderadores poderiam ter neles usuários mais vocais para o estabelecimento de algumas prioridades, funcionando como uma espécie de inteligência mais centralizada, embora ainda num sistema horizontal.

Um exemplo didático é o tópico³³ “*Current task: clean, clean and clean!*” (Tarefa atual: limpar, limpar e limpar) do usuário *u/d3th-knight*, moderador da *r/TheBlueCorner* com sessenta e nove comentários, pedindo que os usuários passassem a defender a mancha azul.

No entanto, não é apenas a dinâmica de definição de funções individuais a partir da sintonia de percepções dos membros que vai reger as ações no *r/Place*. Dentro dos *subreddits* surgiam articulações mais ortodoxas como tópicos com propostas de estratégia para serem implementadas pelos usuários (figura 19). Esses tópicos, de uma forma geral, foram uma evolução dos tópicos de proposições de desenho, e os substituíram uma vez que as imagens referentes as comunidades foram implementadas. Neles, passaram a se discutir adaptações aos desenhos feitos, alianças e estratégias de expansão e defesa com outras comunidades. Esses tópicos estratégicos tiveram diferentes graus de sucesso. Aqueles não abraçados pelas comunidades eram rapidamente desconsiderados, uma vez que em uma conjuntura na qual havia menos de uma centena de horas para o término do experimento, o debate e a proposição de ideias representavam a perda de um recurso fundamental: o tempo.



Acessado em 12/09/2018

³³ www.reddit.com/r/TheBlueCorner/comments/62uftj/current_task_clean_clean_clean/

Figura 19: Exemplo de estratégia retirada de um tópico no *subreddit* da *r/TheBlueCorner*. Fonte: Reddit.

Além disso, essa dinâmica que remete a um sistema participativo/propositivo da organização das comunidades no *r/Place* também começou a apresentar outra fragilidade: a criação de pensamentos dissidentes dentro do grupo. Nesse sentido, grupos que apresentavam um corpo de administradores, como o caso da *r/ainbowroad* tinham mais possibilidade de imprimir um tom oficial/legítimo a uma única estratégia a ser focada, evitando a natural morosidade e ineficiência organizacional de estratégias puramente horizontalizadas. Como dito por Johnson, a rede é esperta, mas sua inteligência é a de uma colônia de formigas, não de um Estado centralizado (2002, p. 232).

Partindo para exemplificação prática de como se davam essas dissidências dentro de um *subreddit*, tomemos como exemplo um dos grandes acontecimentos que ocorreram na primeira hora da *r/TheBlueCorner*: em meio à sua expansão azul, a comunidade foi confrontada com o desenho de um *Charmander* em sua expansão, feito a partir de um tópico³⁴ no *subreddit r/Place*. O monstrinho, um dos personagens mais populares do desenho *Pokémon*, criou um questionamento para a *r/TheBlueCorner*: preservá-lo ou sobrepô-lo na expansão de pixels azuis?

Aqui, há de se considerar que a questão afetiva do personagem, não só significava a resistência de parte do grupo azul em atropelá-lo com a mancha azul, mas também representava um forte engajamento por parte da comunidade que desenhou o monstrinho. O tópico³⁵ “*My Blue Cornered Brothers! We are approaching a Charmander!*” (Meu irmãos da Blue Corner! Nós estamos nos aproximando de um Charmander) criado pelo usuário *u/CardsLafter* no *r/Place* capitalizou parte da discussão sobre a preservação ou não do monstrinho. Nela foi decidido que a partir de *upvotes* e *downvotes* haveria uma ideia se a comunidade gostaria ou não de permitir que o desenho fosse preservado. Apesar da decisão inicial favorável à manutenção do desenho, um pênis desenhado no monstrinho, logo depois, fez com que muitos usuários dentro desse mesmo tópico deixassem

Acessados em 13/09/2018

³⁴ www.reddit.com/r/place/comments/62mv7m/charmander_sprite/

³⁵ www.reddit.com/r/place/comments/62n1gc/my_blue_cornered_brothers_we_are_approaching_a/

de apoiar que este fosse mantido. Comentários de usuários como *u/CardsLafter* e *u/postbro* no tópico mencionado sintetizam essa mudança de percepção, o que demonstra um imperativo do *r/Place*: a mudança rápida de conjuntura nesse primeiro momento torna-se um desafio pra coesão decisória da comunidade. Por fim, o desenho do *Charmander* acabou sendo apagado.

Entretanto, tal discussão deu início a uma observação da mudança do comportamento *Blue Corner* em relação à preservação de algumas artes (e que pode ser observado no *time lapse*). Logo de cara, três desenhos acabaram por ser preservados da expansão da mancha azul: o traço arco íris da *r/ainbowroad* (uma aliança documentada entre os dois grupos), o *Bender*, personagem do desenho *Futurama* e o *pokémon Squirtle* (que logo se tornou uma arte de vários pokémons, incluindo um novo *Charmander*). O tópico³⁶ “*List of artwork to spare*” (Lista de artes para preservar), do usuário *u/semicorrect*, resumiu a decisão dos moderadores a respeito de quais artes manter (e suas coordenadas), algo que foi discutido pelo aplicativo de comunicação síncrona *Discord*. Nesse mesmo tópico, apesar de pouco comentado, é possível ver a discordância de alguns usuários com a presença e ausência de algumas artes na lista.

A estratégia da manutenção dessas artes, analisando como se deu a progressão do *r/Place*, parece uma medida sensata visto que isso mitigaria as forças da *Blue Corner*, pois exigiria um duelo que gastaria muito tempo (e *pixels*) com os usuários responsáveis pelo desenho. Somado a isso, imagina-se que havia considerações estratégicas em reconhecer que a expansão total da mancha azul em algum momento seria inviável. Dessa forma, seria importante ter imagens defendidas por comunidades de grande engajamento em sua “área de domínio”. Isso, afinal, significa menos *pixels* defendidos pela comunidade azul, permitindo que eles pudessem continuar com sua expansão. Pontuação interessante que emerge dessa dinâmica, entretanto, é a justificativa estética dada por moderadores e membros sobre os desenhos que poderiam ser preservados, tal qual uma curadoria ou ferramenta de censura. É simbólica desse comportamento a postagem do usuário *u/Shandler* no tópico³⁷ “*Allow the Pikachu!* (Permitam o *Pikachu*) se referindo justamente à preservação do desenho de outro *pokémon*: “*Onde a linha*

³⁶ www.reddit.com/r/TheBlueCorner/comments/62paom/list_of_artwork_to_spare/
Acessado em 15/09/2018

³⁷ www.reddit.com/r/TheBlueCorner/comments/62r5zo/allow_the_pikachu/

deve ser traçada”? Eu não tenho problemas em preservar desenho enquanto nós consumimos a área ao seu redor, mas para permitir que novas artes sejam feitas em áreas já consumidas (pela mancha azul) parece um erro. Também, artes fruós de pouco esforço não devem ser preservadas. Pokébolas desenhadas por todo o lugar parecem fracas e três delas em nossas bordas devem ser consumidas” (tradução própria).

Outra relação similar se operou no meio da tela com outra comunidade que vinha se destacando e crescendo fortemente: a *Rainbow Road* (“Estrada Arco Íris”) que tinha o objetivo de construir um arco íris que fosse de ponta a ponta do quadro. Assim como a *Blue Corner*, nenhuma imagem era poupada em seu ímpeto expansionista. Porém, algumas horas depois, duas imagens conseguiram ser implementadas dentro da *Road*. A primeira, de forma muito similar ao que ocorreu no *Blue Corner*, foi a imagem de outro *Pokémon*, o *Omanyte* (figura 20). A grande diferença desse caso é que os *Pokémons* pintados na *Blue Corner* eram majoritariamente amados pelos jogos e pelo programa de TV, enquanto o *Omanyte* passou a ganhar relevância como um famoso meme de *Internet*, a partir do jogo coletivo “*Twitch Plays Pokémon*”, onde ele ganhou a alcunha de “divindade cibernética” representando, de certa forma, um caso metalinguístico e metamemético no que diz respeito à cultura de *Internet* dentro do *r/Place*. São múltiplos os tópicos^{38 39} pedindo sua preservação e com uma grande média de engajamento.



Acessados em 15/09/2018

³⁸www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62nvi1/it_is_in_our_best_interest_to_spare_helix_those/

³⁹www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62p8uw/this_is_all_lord_helix_asks_of_his_faithful/

Figura 20: Processo de evolução e preservação do *Pokémon Omanyte* dentro da expansão da *Rainbow Road*. Fonte: Reddit

A segunda imagem a conseguir “sobreviver” à expansão da *Rainbow Road* em suas primeiras horas foi a do personagem principal do jogo *Mario Kart*. Ao contrário do *Omanyte*, o Mario foi idealizado pela própria *r/ainbowroad*. Isso se deve ao poder referencial que representavam aquelas duas imagens sobrepostas, uma vez que *Rainbow Road* é o nome da mais famosa pista de corrida da franquia *Mario Kart*. Assim, essas duas imagens sobrepostas representavam uma construção de significado que agradava aos *Redditors* da *r/ainbowroad*. No tópico⁴⁰ em que o desenho foi proposto, é possível ver comentários como do usuário *u/Baloouis* – “*Isso (o desenho) seria realmente brilhante!*” ou do usuário *u/Tautology_Again* – “*Isso parece promissor!*” (ambas as traduções livres).



Figura 21: Fase *Rainbow Road* do jogo *Mario Kart* para *SNES*. Fonte: Google.com

Apesar das discussões nesse tópico (que teve 70 comentários) sobre o posicionamento de onde deveria ficar o personagem Mario dentro do arco-íris, não foi encontrado nenhuma opinião contrária à criação e posterior manutenção. No entanto, essa concordância entre *Redditors* não se manteve quanto a outros desenhos complementares que poderiam ser feitos junto à imagem. Foram

Acessados em 15/09/2018

⁴⁰www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62qapz/operation_mario_kart_picture_is_what_the_final/

propostos sem sucesso desenhos como um casco azul ⁴¹ (item do jogo *Mario Kart*), o personagem *Bowser* ⁴² (vilão do jogo Mario) e até mesmo um homem-aranha ⁴³.

Não bastasse essa discordância, o desenho do *Mario Kart* seria alvo de contenda dentro do *r/ainbowroad* até o final do experimento. Isso porque usuários debatiam entre pintar o personagem de verde, para transformá-lo em Luigi ou amarelo, para transformá-lo em Wario. como podemos ver na figura 22. Tal dinâmica se configurou em uma espécie de competição intracomunitária, algo que soma para a complexidade de relações existentes no experimento.



Figura 22: Dois momentos da mesma área. No primeiro o personagem Mario e a esquerda sua modificação como Luigi. Fonte: Reddit.

Cabe ressaltar que essa “competição” era permitida pela moderação no sentido de serem aceitos tópicos tentando convencer aos usuários a mudarem a cor do personagem. Entretanto, como podemos ver em seu robusto tópico ⁴⁴ central de estratégia e regulamentos da comunidade, dentro da lista de arte a ser protegida, consta o nome de “Luigi” como desenho a ser preservado. Tão representativo quanto, porém, de como essas dinâmicas de emergência podem operar de forma paralela e até mesmo contraditória, é o fato de que o personagem Wario (amarelo) tenha sido o desenho que restou ao final do experimento.

⁴¹www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62x65n/petition_to_place_a_blue_shell_behind_green_mario/

Acessado em 15/09/2018

⁴²www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62wax6/i_want_to_add_a_bowser_next_to_mario/

⁴³www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62vxdw/permission_to_hang_spiderman_from_mario/

⁴⁴ www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62qek8/strategy_and_policy_update/

Como já adiantamos, essa dinâmica de alianças e relações entre comunidades que vai ganhar ainda mais preponderância com a lotação do *r/Place* (nosso próximo subcapítulo) começou a exigir um certo nível de organização que não podia ser suportada somente pelo seu aspecto de votações e avaliações, mesmo com a existência de moderadores. Assim, por mais que mantivessem ainda seu caráter de total autonomia dos membros, algumas comunidades passaram a ter uma organização um pouco mais centralizada. Isso se deu através da popularização da criação de grupos em outras plataformas, principalmente com programa de chats voltados para *games*, como o *Discord* - fossem para uma “cúpula” (representada por moderadores e usuários destacados na comunidade) ou abertos à comunidade (que poderia ser acessada através de um *link* em um tópico em um *subreddit*) – nos quais se discutia em tempo real novas ações a serem divididas com o resto da comunidade posteriormente.

O uso do *Discord*, como já falado, nos oferece uma limitação de nossa metodologia de arqueologia digital, uma vez que seu conteúdo fica condicionado a *links* que se tornam inválidos depois de alguns dias. A ferramenta, porém, conceitualmente falando, tendia a gerar maior agilidade nas decisões e discussões, facilitando o sucesso de implementação de decisões comuns. Assim, quando o tópico apresentando uma proposta discutida previamente no *Discord* era postado no *subreddit*, os outros membros da comunidade já poderiam considerá-la de certa forma “oficial”, como um guia a ser seguido. Além disso, a criação desses *chats* também permitiu que fossem eleitos representantes das comunidades como “portavozes”, fazendo intercâmbio com equivalentes de outras comunidades, para decidir ações conjuntas e alianças ou mesmo tratativas de disputa, como é mencionado em múltiplos tópicos.

Estabelecidas essas dinâmicas, convido ao leitor para continuarmos a analisar alguns casos que se deram no final das primeiras 72 horas, quando começou o processo de lotação do *r/Place*. Como veremos, esse escasseamento de recursos (*pixels*) adicionou um quadro de tensão às comunidades e obrigou com que usuários mudassem seus comportamentos.

3.4 – O Processo de Lotação do Place

O próximo momento marcante no desenvolvimento do *r/Place* se deu com a proximidade da saturação total de seus *pixels*, ou seja, quando estava claro que em

pouco tempo não haveria mais áreas ainda não pintadas pelos usuários. A partir desse momento, pintar passava a necessariamente ser um exercício de conflito, uma vez que envolvia obrigatoriamente passar por cima da pintura de outro usuário. Até então, as áreas sem *pixels* representavam uma abertura para “qualquer desenho” – independente do suporte e engajamento da comunidade – ter sucesso. Bastava não ser atacado por outra comunidade que tivesse o interesse de ocupar aquela área.

Isso auxilia explicar a força das manchas de cor em um primeiro momento, uma vez que se tratava de desenhos fáceis de fazer, sem muito caráter simbólico e pouco representativo. Em contraposição, com a lotação é natural que comece operar em um novo nível de hierarquização das imagens no experimento uma vez que poucos desenhos conseguiriam ocupar a área total da tela, e tenderiam a selecionar aqueles que mobilizassem mais comunidades e usuários.

Em decorrência desse novo cenário, começavam a surgir desenhos que se configurariam até o final do *r/Place*, sendo amplamente definidos e ampliados conforme a evolução do experimento: ideias de alta *stickability* (retenção) frente àquelas com apenas alta *spreadability* (espalhabilidade/viralização). Em cima desse raciocínio, não é surpreendente que um dos principais tipos de imagens que tenham mostrado esse poder de engajamento/vinculação tenha sido justamente as bandeiras nacionais. Castells já havia se referido à força das identidades primárias, dentre elas a nacional, frente às mudanças confusas e incontroladas da crise do projeto de globalização (2009). Entre as bandeiras que surgiram nesse primeiro momento de saturação do *r/Place*, e se mantiveram até o final estão Finlândia, Inglaterra, Dinamarca, Portugal, Holanda, Suécia, França, Romênia, Alemanha, Suíça, Polônia, Noruega, Chile, Brasil, Argentina, Estados Unidos, Canadá, África do Sul.

O desenvolvimento das bandeiras nacionais no *r/Place*, foram base de uma série de narrativas curiosas, pautadas na semiótica de seus simbolismos e altamente representativas do comportamento dos usuários frente ao sentimento representado por seus símbolos. Sem dúvidas, a mais chamativa dessas dinâmicas envolvendo bandeiras foi um ataque da comunidade responsável pela bandeira Alemã à bandeira Francesa como podemos ver na figura abaixo.



Figura 23: Momento em que a bandeira alemã começa a expandir sobre a bandeira francesa. Fonte: Reddit

Diferente de grande parte das outras relações entre comunidades ocorrentes no *r/Place*, a disputa entre ambos os grupos representadas pelas bandeiras não vinha somente da disputa por área, mas pelo significado que ambas as ideias carregavam fora do experimento. Nesse sentido, há de se pontuar a rivalidade histórica entre ambos os países (que foram protagonistas como adversários nas duas guerras mundiais) somado as piadas recorrentes com a França que viralizam na Internet (envolvendo suas derrotas históricas).

Antes de atingir a bandeira francesa, no entanto, a expansão da bandeira alemã vinha se utilizando de um sistema de separação de funções pautadas nas datas de aniversário dos participantes como pode ser visto no tópico⁴⁵ do usuário *u/TheEtwas* no *subreddit r/de*. Nesse sistema, os usuários eram divididos em três blocos de quatro meses, sendo pedido a cada um dos aniversariantes desse bloco para expandir uma das cores da bandeira alemã (preto: janeiro-abril; vermelho: maio-agosto; amarelo: setembro-dezembro). Tal estratégia mostra certo refino no que se diz a separação de funções simples e eficiente para os membros daquela comunidade, sem necessitar que estes precisassem avaliar qual área da bandeira pintar.

Acessados em 16/09/2018

⁴⁵ www.reddit.com/r/de/comments/62smbp/grow_the_german_flag_rplace/

Ao se aproximarem da bandeira francesa, passa a se encontrar uma diversidade de tópicos e narrativas espalhadas por diversos *subreddits*, disputando o verdadeiro culpado pelo atropelamento. Foram observados muitos usuários do *r/de* e *r/deplace* (*subreddits* alemães) culpando usuários do *subreddit* geral *r/Place* por estarem fomentando o ataque. Tópicos⁴⁶ como do usuário *u/Royale_mit_kase* reconheciam a superioridade numérica dos *subreddits* alemães e pediam para que a bandeira francesa fosse preservada. Nele, é possível ver reações de usuários alemães tanto em terceirizar a culpa, negar ou admitir os ataques, mostrando um discurso ao menos heterogêneo quanto ao comportamento do grupo.

Posteriormente, em um levantamento detalhado feito no tópico⁴⁷ “*Analysis of the attack on france on r/Place*” do usuário *u/Xodem*, parece claro que a maior parte dos ataques veio das próprias comunidades alemãs. Apesar não ser possível precisar se a vinculação ocorreu de fato, sua metodologia consistia em cruzar os responsáveis por cada “*pixels* colocados” naquela área, com as comunidades que aqueles usuários acessavam no Reddit, podendo assim, ter um indício de sua nacionalidade. Assim, se vários usuários pertencentes a comunidades alemãs no Reddit eram os responsáveis por pintar os *pixels* em disputa, era fácil traçar uma correlação – por mais que ela possa não representar a realidade.

Entretanto, o resultado final foi ainda mais representativo. Do embate entre as duas bandeiras, as comunidades combinaram uma aliança com o apoio do *subreddit r/europe* a partir do tópico⁴⁸ do usuário *u/Serpilliere-a-biere*, materializada na pintura da bandeira da União Europeia na interseção entre os estandartes nacionais franco-germânicos como pode ser visto na figura 24. Tal articulação ainda contou com um desdobramento narrativo, uma vez que o símbolo da União Europeia fazia um contraponto histórico da relação desses países no século XX, começando pela invasão da Alemanha à França na 2ª Guerra Mundial e, posteriormente consolidando uma aliança entre as duas como as maiores potências do continente.

Acessados em 16/06/2018

⁴⁶ www.reddit.com/r/de/comments/62rui5/dear_germany_stop_trying_to_swallow_our_flag_on/

⁴⁷ www.reddit.com/r/dataisbeautiful/comments/641ewq/oc_analysis_of_the_attack_on_france_on_rplace/

⁴⁸ www.reddit.com/r/de/comments/62rfih/rplace_what_about_a_european_flag_between_the/



Figura 24: A bandeira da União Europeia surgindo da interseção entre a bandeira alemã e francesa. Fonte: Reddit

Na situação oposta, a *Blue Corner* foi a comunidade que mais sofreu perdas territoriais pós a lotação da tela (figura 25 e 26). Como falamos anteriormente, muito se deve a uma conjunção entre a força simbólica da imagem (a monocromia parecia não trazer tanto engajamento quanto bandeiras, personagens ou marcas) e a dificuldade de sua defesa e manutenção devido a grande área que cobria. Em um tópico⁴⁹ criado na *r/TheBlueCorner* o usuário *u/MrMeltJr* faz uma autocrítica avaliando que a “derrocada” da mancha azul foi causada por a sua rápida expansão, inimizades criadas no início do experimento (quando não preservavam outras artes) e expansão de comunidades adversárias. O mesmo destino aconteceu com a *r/RedCorner*, porém, não aconteceu com a *r/ainbow Road* e com a *r/Greenlattice* que conseguiram manter seu núcleo bem preservado.

Acessado em 18/09/2018

⁴⁹ www.reddit.com/r/TheBlueCorner/comments/62uf26/our_hubris_was_our_downfall/

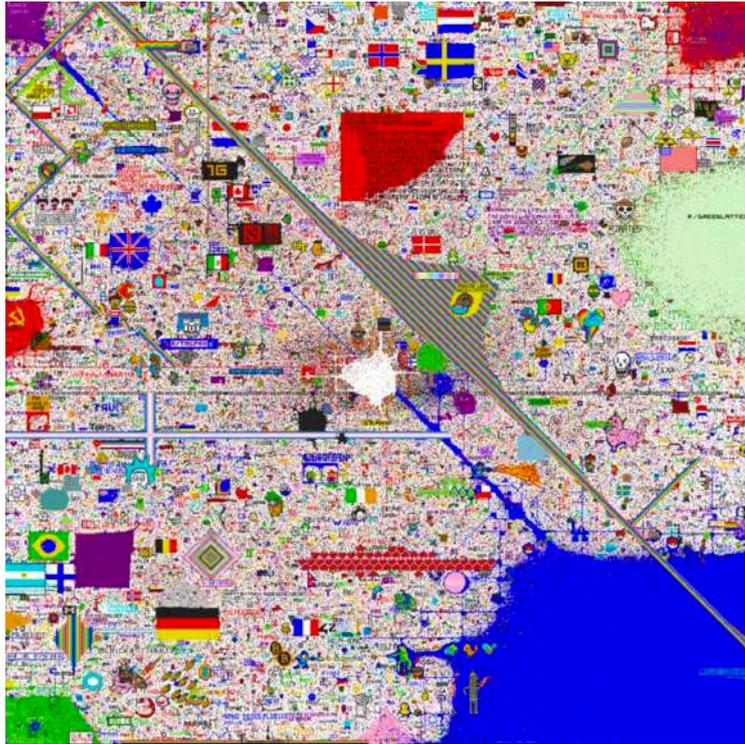


Figura 25: *r/Place* no momento de maior extensão territorial da “Blue Corner”, ocupando cerca de 1/10 da área total do experimento. Fonte: Reddit

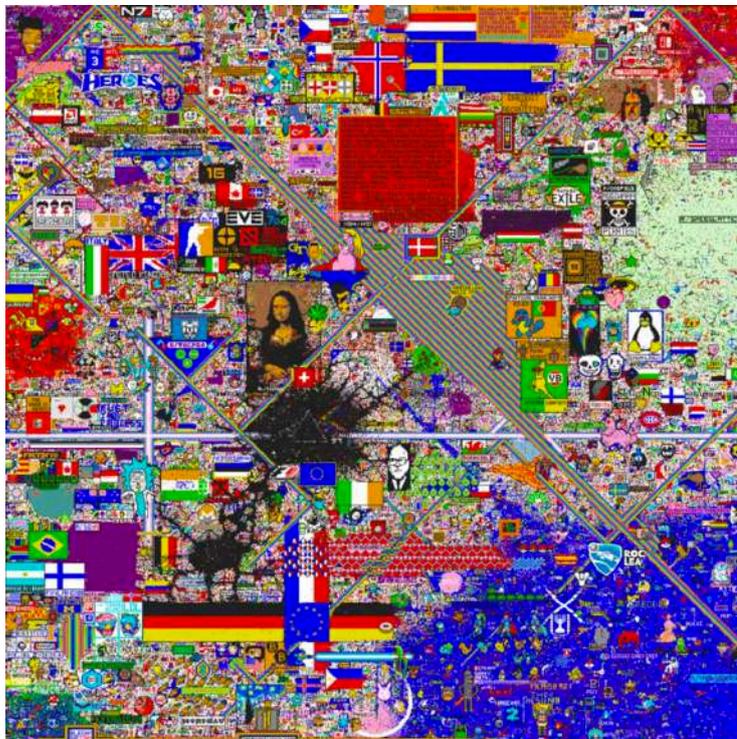


Figura 26: *r/Place* após a lotação da área. Fonte: Reddit.

Entre os motivos observados para que a *r/ainbowroad* se mantivesse até o final do experimento, podemos citar: 1) Manutenção de um tamanho administrável em relação ao número de usuários engajados, o que permitia que ela se defendesse com propriedade como podemos ver em tópicos⁵⁰ criados por sua administração; 2) Respeito pelo limite de outras artes; 3) Facilidade de ser incorporada por outras obras no experimento. Algumas dessas pontuações são corroboradas por outros usuários, como podemos ver na conversa na entre os usuários *u/zanderkerbal*, *u/Evgarian* e *u/Aetol* em tópico⁵¹ no *r/Place* (tradução própria):

u/zanderkerbal: “*r/ainbowroad* é a única (das grandes comunidades) que sobreviveu, pois não tentou se sobrepôr às outras artes, parando de se expandir para se defender.”

u/Evgarian: “*r/ainbowroad* foi inteligentemente incorporada por tantas outras formas de arte que se tornou uma de minhas fações favoritas no Place”

u/Aetol: “Prova que a diplomacia vence no final”.

Aqui cabe apontar como a perspectiva de aliança da *r/ainbowroad* foi diferente da feita na *Blue Corner*: enquanto a primeira respeitava o limite de outras artes em sua expansão, a segunda abriu mão de parte de sua área pintada para que outras comunidades pudessem se instalar. Como podemos ver na continuação da conversa do mesmo tópico, diferentes usuários pontuam o quão problemático, na perspectiva deles, foi a “abertura sem critérios” da *u/TheBlueCorner*, dando assim diferentes fundamentos para a derrocada da comunidade, enquanto evidenciam a diferença para o que acontecia na *r/ainbowroad* (tradução própria).

u/m3Zephir: “Bom, a Blue Corner continua lá, mas é apenas o plano de fundo. Eles disseram que não destruiriam as artes para que as pessoas

Acessado em 23/09/2018

⁵⁰ www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62wwmq/official_announcement/

⁵¹ www.reddit.com/r/place/comments/62zqhc/remember_blue_corner_from_rplace_this_is_him_now/

soubessem que ali seria de certa forma um abrigo de segurança para desenhar.”

u/elementgermanium: “Nós dissemos que não destruiríamos a arte e então a arte nos destruiu...”

u/jfb1337: “Esse é o mesmo problema que a Rainbow Road está enfrentado agora, por mais que eles aceitem arte, é difícil começar algo dentro da parte principal do arco-íris.”

u/BrassMunkee: “É verdade. Desde que mudamos para defesa, vários projetos tentaram ser iniciados, mas foram limpos depois de 1-2 pixels. Moderadores tentam comunicar projetos sancionados e objetivos para que algo consiga ser terminado, mas você não consegue iniciar um desenho na Rainbow Road, a equipe de limpeza é muito ativa.”

Esse processo de manutenção na defesa da *r/rainbowroad* faz nos recordar um processo similar a teoria das janelas quebradas (WILSON & KELLING, 1998) – que postula que o índice de deterioração de uma área aumenta conforme ela vai apresentando sinais de abandono. Assim, uma área que tenha “janelas quebradas” tem maior chance de ser pixada, ter lixo jogado em suas ruas e até mesmo aumento da criminalidade. Dinâmica similar parece operar nas próprias comunidades do *r/Place*, onde os grupos que focavam seus esforços em apagar qualquer pixel estranho que surgisse em suas artes, pareciam ser menos atacados de uma forma geral pelo que se via no *time lapse* – há inúmeros relatos que esse processo de vigilância desanimava os “invasores” e por consequência com o tempo diminuía o próprio trabalho que a comunidade precisava ter em sua defesa. A percepção de que aquele grupo era invulnerável aparentemente fazia com que invasores buscassem outras áreas do *r/Place*.

Antes de prosseguir para os próximos subcapítulos que vão trabalhar com o período referente às últimas 48 horas do *r/Place*, gostaria de ressaltar que entraremos em um período de “estabilização das comunidades”. Ou seja, uma vez que os usuários do *Reddit* já aprenderam a dinâmica do *r/Place* e que todas as *pixels* já haviam sido preenchidos, houve um significativo e natural decréscimo da velocidade na transformação pictórica da tela, como pode ser observado em seus *time lapses*. Isso vai se explicar pelo próprio fortalecimento das comunidades, tendo não só seus membros bem definidos, como uma taxa de engajamento

condizente para assegurar sua sobrevivência. Por outro lado, tal momento também ressalta que todos os conflitos operantes exigem um engajamento muito maior por parte dos *subreddits* e usuários envolvidos.

3.5 – Período de Estabilização

Dando continuidade ao processo iniciado no último subcapítulo com a lotação do *r/Place*, o surgimento de novas comunidades passou a se mostrar mais custoso. Comunidades já estabelecidas a partir de *subreddits* pré-existentes e com alto engajamento (lembrando que fóruns com mais inscritos, porém mais generalistas tinham grande desvantagem neste ponto) precisavam se pautar em imagens de grande simbolismo para garantir a dedicação de seus membros. Na prática isso significou o *boom* de símbolos da cultura virtual, *pop* ou *gamer* (historicamente ligados ao perfil dos usuários do *Reddit*), bandeiras e ícones nacionais, além de piadas (referenciais ao próprio *r/Place* ou à “cultura da Internet”).

Essa situação sublinha um novo dinamismo dentro do *r/Place*: a disputa por *subreddits* em colocarem seus logos/símbolos dentro de um ambiente tão disputado. Perdurar uma imagem representativa da comunidade a partir desse momento de estabilização, de certa forma, tinha uma equivalência quanto à exposição com o fato de colocar um tópico na página principal do *Reddit*.

Uma outra marca desse momento de “maturação” do *r/Place* permite traçar um paralelo com a própria evolução do *Reddit* para uma comunidade autorreferencial (como vimos no capítulo 2): o surgimento de meta-imagens. Ou seja, comunidades que passaram a desenhar imagens que só faziam sentido em posições e tempos específicos do próprio experimento. Esse tipo de comportamento mostra uma evolução do experimento (em um tempo curtíssimo) ao ponto em que os próprios usuários passaram a brincar com suas estruturas e com suas narrativas emergentes.

Um dos maiores exemplos desse tipo de construção imagética foi a barra de *Windows* na parte inferior do quadro, como podemos ver na figura 26. Tal desenho foi implementado pelo *subreddit r/placestart*, criado com esse objetivo, e com a proposta inaugurada pelo tópico⁵² do usuário *u/Gugubo*. Nele, o moderador deu as

Acessados em 17/09/2018 e 18/09/2018

coordenadas e uma previsão de como ficaria o desenho final. Por se tratar de uma imagem apta a diversas adaptações (afinal, era possível brincar com vários programas na imagem), o *subreddit* acabou sendo muito utilizado para discutir formação de alianças. Um exemplo foi o pedido para criação de um programa “*R.I.P. Tom Searle*” em homenagem ao antigo memorial que a barra cinza tinha apagado, como é discutido no tópico⁵³ do usuário *u/eikons*. Outro é o programa em homenagem ao jogo *Club Penguin* pedido pela comunidade *r/ClubPenguin*, que lamentou não ter conseguido implementar seu desenho sozinha, como fica claro no tópico⁵⁴ do usuário *u/jack3chu*. De tal forma, o mutualismo entre ambas, permitiu que o pinguim fosse incorporado no desenho final.

A barra cinza do *r/Placestart*, também acabou por afetar a morfologia de outras imagens próximas, o que resultou em alianças e discussões com comunidades próximas. É o caso da recriação do quadro “*Noite Estrelada*” de Van Gogh, que ganhou uma borda como se tratasse de uma janela do *Windows* (figura abaixo) e que foi discutida em tópicos como “*The Starry Night Plan by u/eikons*”⁵⁵ (O plano Noite Estrelada por *u/eikons*), mas que teve manifestações descontentes em tópicos⁵⁶ como “*Please don’t go over the van gogh painting – r/france*” (“Por favor não passe por cima da pintura de Van Gogh”).



Figura 27: A barra de computador criada pelo *subreddit r/Placestart*. Fonte: *r/Place*

Outro processo que se consolidou nos últimos dois dias de experimento foram as reestruturações de imagens, onde as comunidades se aproveitavam da

⁵² www.reddit.com/r/placestart/comments/62x9y1/start/

Acessados em 19/09/2018

⁵³ www.reddit.com/r/placestart/comments/62z4ih/integrating_rip_tom_since_we_destroied_their/

⁵⁴ www.reddit.com/r/placestart/comments/62zxtb/a_request_from_rclubpenguin/

⁵⁵ www.reddit.com/r/placestart/comments/62z4xq/the_starry_night_plan_by_ueikons/

⁵⁶ www.reddit.com/r/placestart/comments/62z02n/please_dont_go_over_the_van_gogh_painting_rfrance/

área ocupada para reconstruir seus desenhos de forma mais organizada. Esses processos demonstram um interessante processo de organização social no experimento que é o de primeiro ocupar a área, mesmo que a ideia não esteja bem desenvolvida, para depois definir mais claramente seus parâmetros.

Possivelmente nenhuma imagem no *r/Place* tenha representado melhor essa dinâmica do que a referente a um texto da série *Star Wars* chamado “*The Tragedy of Darth Plagueis the Wise*” (A Tragédia de Darth Plagueis, o Sábio) que se encontrava na parte superior da tela. Implementada desde as primeiras horas de experimento pelo *subreddit* pré-existente *r/PrequelMemes* (focando em memes de *Star Wars*), a comunidade conseguiu ocupar a área quando ainda não havia muita disputa pelo local. Dessa forma, depois de ocupado, foi muito mais fácil para reconstruí-la de forma esteticamente mais simétrica, chegando a um resultado bem mais organizado como pode ser visto na figura 28 e que pode ser acompanhada no tópico⁵⁷ do usuário *u/ThDStudge*. Vale ressaltar a tentativa de se criar um *subreddit* específico para tratar da imagem, o *r/TheTragedyArt*, tentando fugir das postagens do subfórum que não tinham a ver com o *r/Place*, mas que não deu certo por não ter adesão o suficiente.



Figura 28: Dois momentos da arte “The Tragedy of Darth Plagueis the Wise”
Fonte: *r/Place*

Um ponto de interesse que esse exemplo do *Star Wars* nos traz, é a consideração do impacto que quantidade de dispêndio de tempo que o usuário entrega à comunidade tem no seu engajamento. Dessa maneira, o ânimo pelo

⁵⁷www.reddit.com/r/PrequelMemes/comments/631283/rplace_the_darth_plagueis_project_megathread/

desafio de reconstruir a imagem e a noção do dispêndio de energia para fazê-lo tornou a taxa de engajamento dos usuários para defendê-la, uma vez pronta, muito maior. Isso fica exemplificado em tópicos como “*When you spend all night protecting “The Tragedy” on r/Place*”⁵⁸ (Quando você passa toda noite protegendo a imagem “*The Tragedy*” no *r/Place*) do usuário *u/Bladex454* (com 70 comentários e 96% de votos positivos) que exemplifica o nível de comprometimento dos usuários na manutenção da imagem.

Esse nível de nível de engajamento observado entre os usuários do *r/Prequelmemes* e visto em tantas outras comunidades parece ser um dos fatores de sobrevivência de imagens nesse momento de “estabilidade” do *r/Place*. Outro fator também observado é que determinadas comunidades atraem menos ataques do que outras, sendo mais preservadas. É em cima desses dois pontos que eu gostaria de me aprofundar nas próximas páginas, buscando fazer um panorama das imagens mais bem sucedidas ou disputas mais interessantes de todo o experimento. Dessa maneira, reservo os próximos dois subcapítulos para fazer um levantamento e análise das comunidades que menos receberam ataques e das comunidades que mostraram mais engajamento de seus participantes, respectivamente.

3.5.1 – Comunidades com Poucos Ataques

Uma vez que a competição por recursos (*pixels*) se intensificou, não ter seu desenho atacado se tornou algo raro. Ainda assim, como veremos na figura 29 isso aconteceu em diferentes áreas e com imagens de diferentes escopos. Existem hipóteses que podem ser pensadas para tal dinâmica:

- 1) Comunidades que ocupavam área sem competição (logo, de menos *status* dentro do experimento);
- 2) Comunidades que consolidaram alianças logo no início (mantendo pacto de não agressão com os grupos ao entorno e dissuadindo qualquer ideia de ataque de “adversários externos”);
- 3) Desenhos que tinham valor simbólico para outros usuários que não fossem membros diretos da comunidade e, portanto, não eram alvejados.

⁵⁸www.reddit.com/r/PrequelMemes/comments/635vmf/when_you_spend_all_night_protecting_the_tragedy/

4) Comunidades que demonstraram alto poder de defesa nos primeiros momentos, repelindo a chance novos ataques posteriores;

Ressalto que não falo aqui de desenhos que tiveram um grande trabalho de defesa, mas de imagens que foram pouco alvejadas levando em consideração os três dias de experimento. Para isso nos utilizaremos de um mapa de calor das 72 horas de *r/Place* (figura 29) que indica com as cores mais escuras as áreas que receberam um menor número total de pixels durante todo o experimento. Nela pontuaremos oito comunidades divididas em seis categorias a serem discutidas. Ressalto que apesar de metodologicamente ser o mapa mais condizente com essa variável (poucas disputas), ele não contempla artes que foram pouco atacadas de acordo com o que vimos no *time lapse*, mas que passaram por grandes alterações (ou seja, superposição de pixels) pelas mãos da própria comunidade (como o caso dos escritos *Tragedy of Darth Plagueis the Wise* da *r/Prequelmemes*).

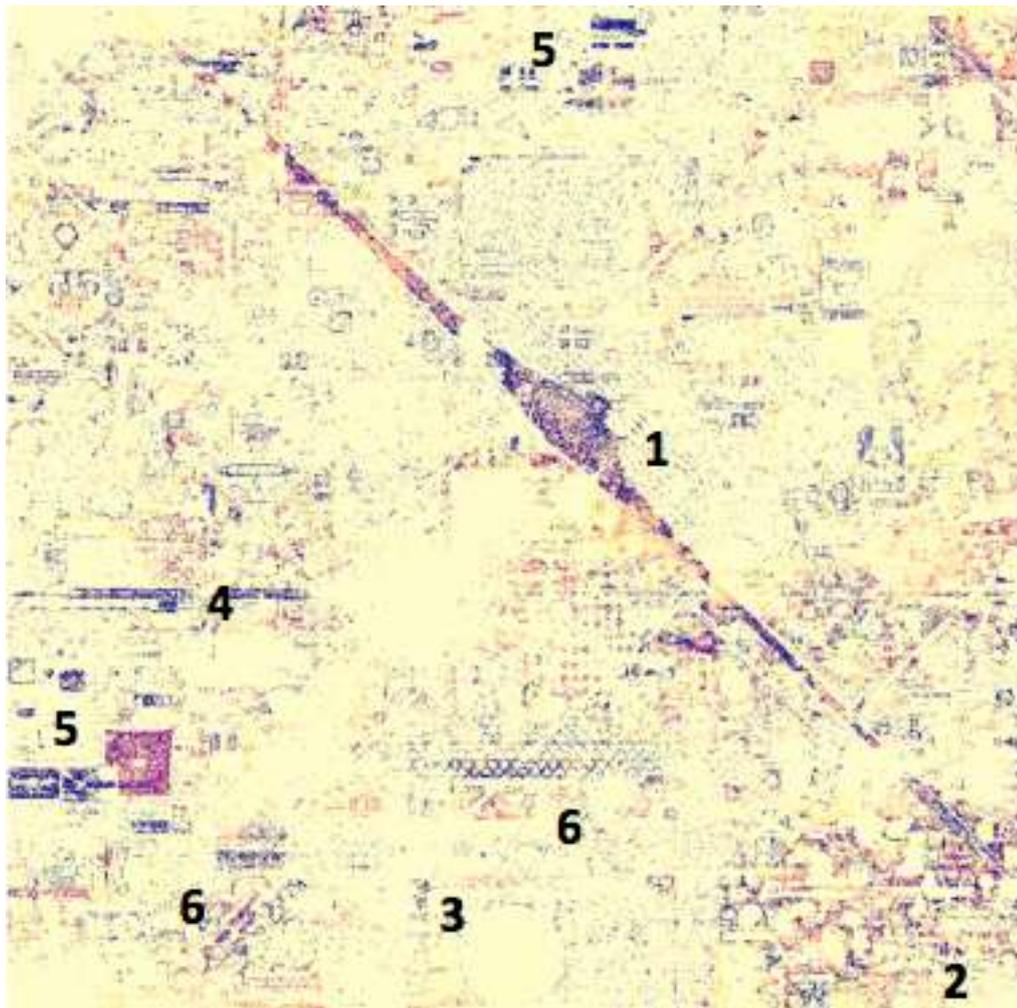


Figura 29: Mapa de calor das 72 horas de experimento. Fonte: *u/Hectorite*

3.5.1.1 – Rainbow Road

Como fica bem perceptível no mapa, a *r/ainbowroad* não só se destacou por assegurar uma das maiores áreas do *r/Place*, como também por ser a única das grandes comunidades a não sofrer grandes ataques a partir do segundo dia – sendo que ao contrário das outras, ela ocupava o espaço central da tela (justamente o mais valorizado). Relembro que entre os fatores cruciais para a preservação desse grupo está a sua tolerância com desenhos em sua rota de expansão, como podemos ver exemplificado na aliança traçada com a *r/osuplace* e *r/osugame* a partir do tópico⁵⁹ do usuário *u/Dawnsday* “Greetings */r/ainbowroad!* Diplomat from */r/osugame* here. We’d like to negotiate a deal on our borders.” (Saudações *r/ainbowroad!* Diplomata da *r/osugame* aqui. Nós queríamos negociar um acordo em nossas bordas).

Sobre isso, é particularmente interessante o comportamento de autorrepreendimento e autogerenciamento emergente que se teve quando a expansão da *Rainbow Road* atropelou parte da bandeira estadunidense que se encontrava em seu caminho com apoio de alguns usuários como o *u/Americuntz* autor do tópico⁶⁰ “Take Over the American flag, it’s too big and tacky” (Tomem a bandeira dos Estados Unidos, é muito grande e brega). Foram múltiplos tópicos de *Redditors* da própria *r/ainbowroad*, com diversos comentários e votos positivos reprimindo esse comportamento, como “Why is the Rainbow Road eating the US flag?”⁶¹ (Porque a *Rainbow Road* está comendo a bandeira dos Estados Unidos?) do usuário *u/CedarWolf* e o “Please stop expanding on American Flag!”⁶² (Por favor, parem de expandir sobre a bandeira dos Estados Unidos). No final, ambas as comunidades acordaram seus limites.

Entre outros fatores para sua manutenção estão sua já referida facilidade em ser incorporada pelo desenho de outros grupos e *Redditors* com alto engajamento

Acessados em 19/09/2018, 22/09/2018 e 23/09/2018

⁵⁹www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/632d5r/greetings_rainbowroad_diplomat_from_rosugame_here/

⁶⁰www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/635n25/take_over_the_american_flag_its_too_big_and_tacky/

⁶¹www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/636ati/why_is_the_rainbow_road_eating_the_us_flag/

⁶²www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/6365sv/please_stop_expanding_on_american_flag/

na sua defesa nas primeiras horas, como vimos no subcapítulo anterior a partir da perspectiva dos próprios membros. Ainda assim, é importante apontar que nas últimas 12 horas, a *r/ainbowroad* sofreu grandes perdas em suas extensões (que em alguns momentos chegavam a cortar toda a tela), mas que como pode ser observado no *time lapse*, conseguiu manter o seu núcleo preservado a partir de um amplo trabalho de defesa, como pode ser visto no tópico⁶³ do usuário *ulisonotlikethat*, onde se delimita quais áreas devem se focar o trabalho de manutenção e em quais delas deveria se aceitar a perda territorial com alto engajamento da comunidade (96% votos positivos e 14 comentários).

3.5.1.2 – Blue Corner

Propositalmente cito aqui a *BlueCorner* – extremamente atacada e disputada (situações inversas ao qual nos propomos a discutir nesse subcapítulo) para ressaltar um fenômeno particular. Se olharmos com atenção as manchas presentes na figura 29, no canto inferior direito da tela, perceberemos que ela compreende várias lacunas, como se estivessem circundando silhuetas de objetos. Isso acontece porque as sobras azuis que ficaram entre os novos desenhos que passaram a sobrepor-se à antiga *r/BlueCorner*, não foram alvo de disputas, ficando até o final do *r/Place* como pode ser visto na figura 30.

Isso fez com que a área inferior esquerda do *r/Place* tivesse uma predominância de temas e comunidades ligadas à cor azul até o final do experimento, como é o caso da *r/Chelsea* que colocou o brasão do time britânico tão identificado com essas cores no local. No tópico⁶⁴ do usuário *u/Gordondel* é possível ver inclusive a aliança feita com a bandeira da Escócia (também azul) para se defender dos ataques da comunidade ligada ao time adversário Arsenal, identificado com a cor vermelha.

⁶³www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62wwmq/official_announcement/
Acessado em 31/10/2018

⁶⁴www.reddit.com/r/chelseafc/comments/632rt5/chelsea_crest_on_rplace_summary_thread/

tópico⁶⁶ do usuário *u/TrustMe_ImAPilot* e na figura 31, o personagem foi alvo de uma brincadeira na qual ele passou a atirar no personagem *Dat boi*.



Figura 31: Evolução do desenho do *Megaman* e *Dat Boi* no *r/Place*. Fonte: Reddit

Múltiplos tópicos^{67 68 69} referentes a essa situação mostram o engajamento em que essa metanarrativa (do posicionamento de dois desenhos no *Place*) conseguiu teve por parte usuários não organizados em nenhum *subreddit* específico. A própria falta de adesão dos *Redditors* da *r/Megaman* nesse sentido apontam para o papel que essa natureza autorreferencial ao próprio experimento foi responsável por preservá-lo.

3.5.1.4 – A Bandeira do Orgulho Trans

A faixa que representa as cores da bandeira do Orgulho Trans (figura 32), foi outra imagem que teve sua gênese em um momento bem anterior à lotação do *r/Place*. Sua proposta, porém, era tão ousada quanto as de outras comunidades com suporte massivo: fazer uma faixa horizontal que cruzasse todo o *r/Place*. Entretanto, ao contrário da maioria dos outros projetos, esse em específico contou com a união de diferentes comunidades como as *r/transgenderplace*,

Acessados em 25/09/2018 e 27/09/2018

⁶⁶ www.reddit.com/r/place/comments/63i1y0/mega_man_vs_dat_boi/

⁶⁷ www.reddit.com/r/place/comments/62xmjh/build_dat_boi_a_shield/

⁶⁸ www.reddit.com/r/place/comments/62vybc/rip_dat_boi/

⁶⁹ www.reddit.com/r/place/comments/6349v0/dat_boi_was_resurrected_and_relocates_the_megaman/

r/traaaaaaannnnnnnnnnnn, *r/transgender*, *r/asktransgender* e a criada especificamente para o experimento *r/transflagplace*.



Figura 32: A faixa do orgulho Trans nas últimas horas de *r/Place*. Fonte: Reddit

Como era esperado – a partir do perfil demográfico do próprio *Reddit* e como bem relata Massanari (2015) sobre ataques a minorias – a manutenção da bandeira do Orgulho Trans foi alvo de diversas contestações e suspeições por parte de alguns usuários. Em tópicos⁷⁰ como “*Please stop ruining the trans flag!!!*” (Por favor parem de arruinar a bandeira trans) é possível ver uma série de posts ofensivos como do usuário *u/nemosfate* “*Pare de tentar ser algo que você não é*” e do usuário *u/LemonJongie23* “*Uma “bandeira” que foi criada, em sua maior parte, por bots promovendo uma doença mental não tem lugar aqui*” ambos com mais votos positivos do que negativos. Entretanto, também foi registrado um massivo apoio por outros *subreddits* não ligados a causa.

Embora não seja possível precisar se houve uso de *bots* ou não, uma vez que o desenho foi efetuado, ele se manteve até o final tendo apenas algumas interferências. Entre elas estão a expansão do chamado *Void* (que discutiremos no próximo subcapítulo) e o desenho do rosto do *David Bowie*. Essa segunda pintura, ao contrário da primeira, foi mantida, uma vez que teve a aprovação por parte da comunidade, a partir de tópicos^{71 72} como do usuário *u/Whisperingfire* e do usuário *u/DeebsterUK* pedindo a sua preservação. Um dos motivos para a sua aceitação deve-se ao fato do cantor David Bowie ser visto como ícone para muitos integrantes da causa LGBTQIA+, como é exemplificado pela postagem do usuário *u/allygolightly* “*Ah sim. Bowie era muito bom em borrar os limites de gênero. Eu estou feliz em cruzar (a bandeira) por baixo dele*”.

3.5.1.5 – Conjuntos de Bandeiras Nacionais

Acessados em 27/08/2018

⁷⁰ www.reddit.com/r/place/comments/62xzyu/please_stop_ruining_the_trans_flag/

⁷¹ www.reddit.com/r/place/comments/62zw0p/dear_transroad_please_dont_hurt_bowie/

⁷² www.reddit.com/r/TransFlagPlace/comments/62zgo4/please_help_bowie_coexist/

Outro conjunto imagético pouco atacado durante todo o experimento do *r/Place* foram as já citadas bandeiras nacionais, ressaltando principalmente as da Suécia, Noruega, Holanda, Argentina e Finlândia. A princípio poderíamos aplicar a lógica da força simbólica para explicar a falta de ataque dessas bandeiras dentro do experimento. Porém, isso não corrobora com os ataques excessivos que outras bandeiras receberam, com destaque para a francesa, dinamarquesa e estadunidense – casos que serão analisados no próximo subcapítulo.

Foram, entretanto, identificados dois fatores que explicavam essa diferença de comportamento entre os ataques feitos às bandeiras: 1) Como discutiremos mais a frente, as principais bandeiras atacadas foram alvos de rivalidades nacionais (França pela Alemanha; Dinamarca pela Suécia) – o que ressalta o poder cultural dessas rivalidades como parte da identidade nacional do próprio povo; 2) Territorialmente, as bandeiras com menos ataques ocupavam áreas próximas entre si (muitas vezes dividindo fronteiras), o que permitiam para elas alianças de preservação, além de constituir regiões conjuntas que passavam dar uma identidade comum àquela área do *r/Place*.



Figura 33: Exemplo do bloco de bandeiras nacionais chamado “Iceland”. Fonte: *r/Place*

Esse foi o caso da chamada “Iceland” (figura 33) de onde se destacam Noruega, Suécia e Holanda. Nessa área, podemos observar também, a presença de outras bandeiras menores – como da Tchêquia (antiga República Tcheca), do Japão, do Chile, etc. Além disso, símbolos referentes aos países representados, como o desenho de um viking, o símbolo da Ikea (empresa sueca) e brasões. Essa

multiplicidade de símbolos autorreferenciais, demonstram uma consolidação da área – tornando muito difícil que comunidades que queiram imprimir desenhos que fujam dessa ideia se estabeleçam naquela área.

3.5.1.6 – Corações e Cenouras

Um outro tipo de dinâmica, ainda não foi abordado profundamente, e que ocorreu no *r/Place* foi referente às imagens virais – comunidades com uma proposta simples e facilmente adaptativa, que atraíam outras comunidades para participar da construção do mesmo padrão de desenhos (porém com estampas individuais). O mais famoso deles foi *r/placehearts* que se propunha a espalhar corações por uma grande área do experimento. Em pouco tempo, começaram a ser implementados corações com bandeiras (principalmente nacionais) em seu interior, o que viralizou e atraiu comunidades de todo o *r/Place* como pode se ver na figura 34.



Figura 34: O *r/Placehearts* mantinha a bandeira de diversos outros países. Fonte: Reddit

O processo democrático organizacional que surgiu ali chama a atenção. Envolve o cumprimento de requerimentos formais por parte de usuários representantes de outros *subreddits* que deveriam se manifestar em tópicos na comunidade *r/placehearts* pedindo permissão para implementar seu coração. Um exemplo prático foi do usuário *u/N00b_Ops* pedindo para colocar um coração do “Orgulho Gênero Fluído”⁷³. Um outro exemplo representativo de como ocorriam as dinâmicas, a partir disso, pode ser vista no tópico⁷⁴ do usuário *u/sylviamadethis*

Acessados em 27/09/2018

⁷³ www.reddit.com/r/placehearts/comments/634wir/formal_request_for_genderfluid_pride_heart/

⁷⁴ www.reddit.com/r/placehearts/comments/634250/save_guatemala/

representante da *r/Guatemala* pedindo permissão para desenhar um coração com a bandeira do país. A sugestão do usuário *u/zkevans2* que acabou sendo aderida foi de tomar uma dos corações da Romênia, que tinha três até o momento.

De forma similar, a mesma dinâmica aconteceu com as cenouras da comunidade *r/Carrots* (no canto inferior esquerdo da tela) – que, entre o segundo e o terceiro dia, tiveram seu interior substituído por bandeiras nacionais, mas sem perder o seu formato leguminoso. Ao contrário do *r/placehearts*, no entanto, não houve uma profusão de novas cenouras, apenas a mudança de suas cores (daí seus contornos ficarem marcados no mapa de calor).

Nas últimas horas de experimento, entretanto a comunidade sucumbiu aos ataques de um grupo de um fórum rival (o *4chan*, segundo maior fórum online da *Internet*) que sobrepôs as cenouras com uma bandeira de um meme referente ao seu site. Nesse sentido, a menor mobilização gerada pelas cenouras, frente aos corações foi condizente com uma menor quantidade de usuários para defender aquela área.



Figura 35: A *r/farmcarrots* ao fim do primeiro dia e na última hora de *r/Place*, já invadida pela bandeira do Kekistão, meme famoso do fórum *4chan*. Fonte: *r/Place*

Aproveitando essa pontuação referente às disputas, já adianto que é sobre elas que iremos discutir no próximo subcapítulo, tomando como parâmetro as áreas de maior contenda em todo o *r/Place*. Dessa forma, teremos uma perspectiva complementar de outro processo que se deu nos últimos dois dias de experimento – a batalha ininterrupta entre algumas comunidades.

3.5.2 – Comunidades com mais disputa

Seguindo a perspectiva inversa do subcapítulo anterior, proponho-me agora a fazer uma análise das áreas com mais mudança de pixels (o que reflete quase na

totalidade, as áreas mais disputadas) dentro do *r/Place*. Esses dados apontarão para comunidade altamente atacadas, mas cujo grande engajamento e/ou presença de membros permitiu que houvesse resistência. Isso porque o grande número de pixels colocados em uma mesma área, representa em quase sua totalidade uma sobreposição constante de pixels de cores diferentes (ou seja, havendo uma alternância). Veremos que os casos discutidos se dividirão em dois tipos de situação:

- 1) A disputa territorial entre duas ou mais comunidades;
- 2) A resistência de uma comunidade a ataques de usuários que apenas querem destruí-la.

A figura 36 demonstra um mapa de calor que ressalta em vermelho as áreas que tiveram a maior quantidade de pixels colocados uns sob os outros. A partir dela, pontuei 7 das áreas mais chamativas (com 5 numerações) para discuti-las caso a caso.

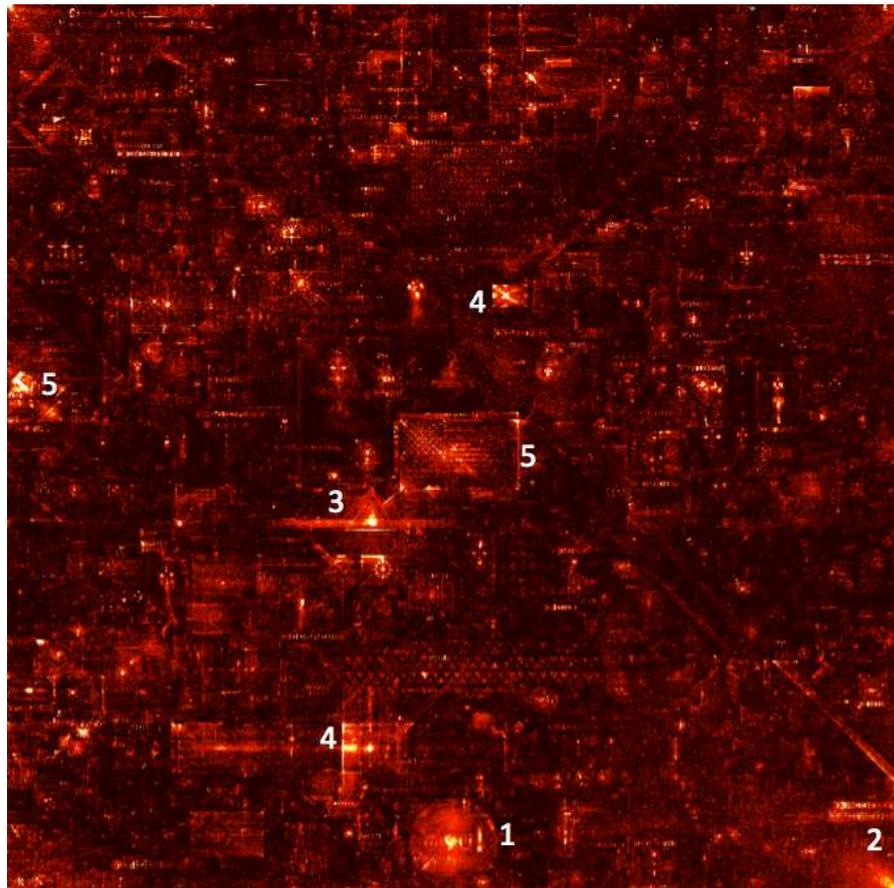


Figura 36: Mapa de calor onde quanto mais vermelho, maior o número de pixels sobrepostos naquela área. Fonte: *u/Mustafaihssan*

3.5.2.1 Osu!

O jogo de ritmo *Osu!*, lançado em 2015, conseguiu desde os últimos anos construir uma fanática comunidade atraída pela sua gratuidade, pela abertura de seu software (permitindo *mods*⁷⁵) e pela sua grande dificuldade. Ao contrário de outros casos no *r/Place*, os ataques ao símbolo do *Osu!* (figura 37) foram em grande parte coordenados por um usuário: o jogador de *League of Legends* que atende pelo nick de *u/loltyler1* e se auto intitula o “jogador mais tóxico da Internet”. Com mais de um milhão de seguidores no *Youtube* e um *subreddit* *r/loltyler1* com mais de 50.000 inscritos, ele demonstra o poder dos *digital influencers* em ciberataques, uma vez que o acontecido que pode ser compreendido como uma manifestação de força do usuário. É percebido que seu comportamento é replicado por alguns de seguidores, como podemos ver em alguns de seus tópicos^{76 77} ridicularizações a outras comunidades, xingamentos e até menções a estupro.



Figura 37: Dois momentos diferentes da imagem da comunidade *r/osugame*.

Fonte: *r/Place*

O ataque se deu depois da desistência do usuário em atacar a *Blue Corner* como evidenciada no tópico⁷⁸ do usuário *u/DubbYou*. A escolha pelo símbolo do *Osu!* em específico foi levantado pelo influenciador, por, segundo ele, não ter

⁷⁵ Modificações de usuários no código do jogo, permitindo a criação de novas variações e regras a partir da vontade da comunidade, não precisando ficar restrito aos interesses de sua desenvolvedora.

Acessados em 01/10/2018

⁷⁶www.reddit.com/r/loltyler1/comments/63acp1/when_osu_thinks_theyre_relevant_lul_xd

⁷⁷www.reddit.com/r/loltyler1/comments/6324bs/rplace_loltyler1_take_over/

⁷⁸www.reddit.com/r/TheBlueCorner/comments/62xles/under_attack_from_loltyler1/

gostado do jogo. Aparentemente, de acordo com o observado nos tópicos, ele foi feito também de forma a capitalizar em cima da grande insatisfação de muitos usuários com a área ocupada pela imagem em comparação com logos de outros jogos mais famosos (como o próprio *League of Legends*) como podemos ver no tópico ⁷⁹ do usuário *u/aasrg1802* com mais de *mil comentários*. Um comentário representativo foi do usuário *u/cademonium* com 32 votos positivos defendendo a imagem “*The Tragedy of Darth Plagueis the Wise*” acusada de também ser muito grande: “Eu nunca ouvi sobre OSU e nunca nem vi um tópico de seus *subreddit* na página principal. A *r/prequelmemes* é praticamente uma instituição do *Reddit* a esse ponto.” Tal comentário demonstra como eram percebidas ambas as comunidades por alguns dos usuários. Tais contradições tiveram como resultado a chamada “*Guerra de Osu*” como pode ser vista na figura 38. A tridimensionalização e verticalização dos pixels sobrepostos no *r/place*, demonstram a quantidade de alterações que aconteceram. É perceptível a alta incidência de pixels pretos entre os pixels brancos e rosas, demonstrando a quantidade de ataques sofridos pela imagem.

⁷⁹www.reddit.com/r/place/comments/630onn/number_of_people_who_want_the_osu_logo_to_be/

The war of the osu sign, shown in 3d by stacking changes

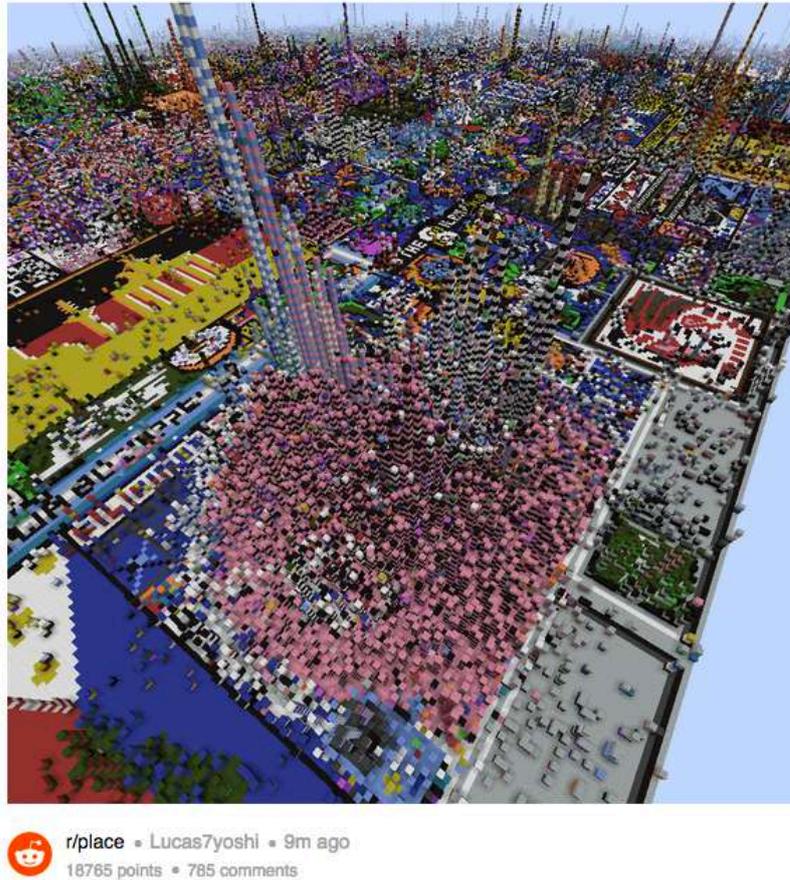


Figura 38: Visão tridimensional dos pixels repostos sobre o símbolo do Osu!
Fonte: u/Lucas7yoshi

Ao final do experimento, a imagem de *Osu!* resistiu demonstrando o grande engajamento de seus membros, que pode ser observado em diversos tópicos^{80 81 82} com diversos comentários e votos positivos, porém foi claramente afetada pelo ataque, tendo um grande número de pixels pretos em toda a sua extensão.

3.5.2.2. Blue Corner

Acessados em 02/10/2018

⁸⁰www.reddit.com/r/osugame/comments/62w5fu/come_aid_the_second_coming_of_the_osu_logo_on/

⁸¹ www.reddit.com/r/osugame/comments/62t445/protect_osu_on_rplace/

⁸²www.reddit.com/r/osugame/comments/631d8j/we_need_your_help_on_rplace_were_under_attack_but/

A tão referida *Blue Corner* foi uma das áreas de maior incidência de disputa a partir do momento em que “arte começou a invadir” sua mancha azul. Essa disputa explicita uma divisão da comunidade em relação a qual caminho seguir. Lembro aqui a ocorrência da divisão da comunidade em dois diferentes *subreddits*, o *r/BlueCorner* e o *r/TheBlueCorner*. Porém, a fragmentação objetiva dos usuários se deu mesmo dentro de um mesmo *subreddit*. Tomando como exemplo a *r/TheBlueCorner*, foi identificado que enquanto alguns usuários criavam tópicos⁸³ discutindo quais desenhos não deveriam ser aceitos em sua expansão (e por isso teria que ser apagados), outros^{84 85} apontavam que novas artes deveriam ser aceitas mais cedo ou mais tarde dentro da mancha azul.

Não há como precisar – embora seja uma intuição minha como observador externo, se o tamanho da comunidade frente à sua falta de uma estruturação mais consolidada foi impactante nessa divisão. Trago essa hipótese advinda da própria ideia da facilidade de ruptura de laços fracos, ainda mais fragilizados pelo tamanho, muitas vezes maior do que o já comentado número de Dunbar. O *subreddit r/TheBlueCorner* chegou a ter mais de 4.700 inscritos, e foram documentados mais de 900 usuários simultâneos⁸⁶ (esse número pode ter tido picos ainda maiores) no fórum. Como apontado por Recuero (2009), grandes grupos sem uma forte centralização tendem a colapsar em múltiplos grupos, justamente devido a dinâmica dos laços relacionais.

Essa falta de coesão se manifestou também através da insatisfação de usuários altamente engajados com os moderadores do *subreddit*, como podemos ver no tópico⁸⁷ intitulado “*Alguém pode me dizer onde raios estão os líderes desse lugar?*” (tradução própria), no qual um usuário reclama que apenas alguns seguidores continuam tentando reestruturar seus desenhos, uma vez que os líderes sumiram pós a derrota sofrida pela comunidade. Ele também ressalta que não aguenta mais tenta firmar acordos de paz com outras facções e implora para que os

Acessados em 04/10/2018 e 06/10/2018

⁸³www.reddit.com/r/TheBlueCorner/comments/62p98t/current_task_our_corner_is_gettin_g_dirty_we_need/

⁸⁴www.reddit.com/r/TheBlueCorner/comments/637v43/the_blue_corner_doesnt_destroy_art_what_ever/

⁸⁵www.reddit.com/r/TheBlueCorner/comments/62rlhh/please_dont_destroy_the_lgbt_flag_968_707/

⁸⁶web.archive.org/web/20170402040309/https://www.reddit.com/r/TheBlueCorner/

⁸⁷www.reddit.com/r/TheBlueCorner/comments/675urt/anyone_want_to_tell_me_where_the_hell_the/

líderes voltem. Evidencio esse comportamento, pois tal pedido nos auxilia a “turvar” a ideia de emergência como movimento horizontal autônomo com a necessidade de diversas gradações de poder representativo. Lembro aqui que os moderadores dos *subreddits* não tinham poder de punição ou retaliação, mas tinham em seus tópicos um caráter de maior legitimidade para oficializar determinadas ações por parte da comunidade. Enquanto vimos, até agora, diversas comunidades nas quais a emergência parece ter como consequência direta ações coesas, o exemplo da *r/TheBlueCorner* nos mostra uma condição de anomia que desemboca em fragmentação e disputa interna.

3.5.2.3 The Void

Possivelmente nenhuma outra comunidade no *r/Place* gerou tanta disputa e comoção quanto a *r/TheBlackVoid*. Com o único objetivo de destruir imagens pintando toda a tela do *r/Place* de preto, como um buraco negro que se alastrasse, a comunidade rapidamente criou inimizades com diversos *subreddits*. Ao mesmo tempo, devido a sua chamativa atuação e ousada proposta, também conseguiu um grande número de seguidores em seu *subfórum*, principalmente advindos do *4Chan*, “rival” do *Reddit* e com cujo *subreddit* fez aliança⁸⁸.

Sua proposta simples e sua aparente falta de preocupação em ter uma expansão dirigida, como era o caso das outras comunidades regidas por manchas de cor, acabou fazendo com que ela evoluísse de uma forma completamente distinta de outros desenhos. Olhando no *time lapse* é possível ver seu comportamento com uma aparência muito mais orgânica e emergente, no sentido em que não havia nenhuma espécie de padrão em suas ações. Como podemos ver na figura 39 o *Void* atingiu praticamente todas as áreas da tela.

Acessado em 04/10/2018

⁸⁸www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/62uh3g/4chan_supports_the_black_void/

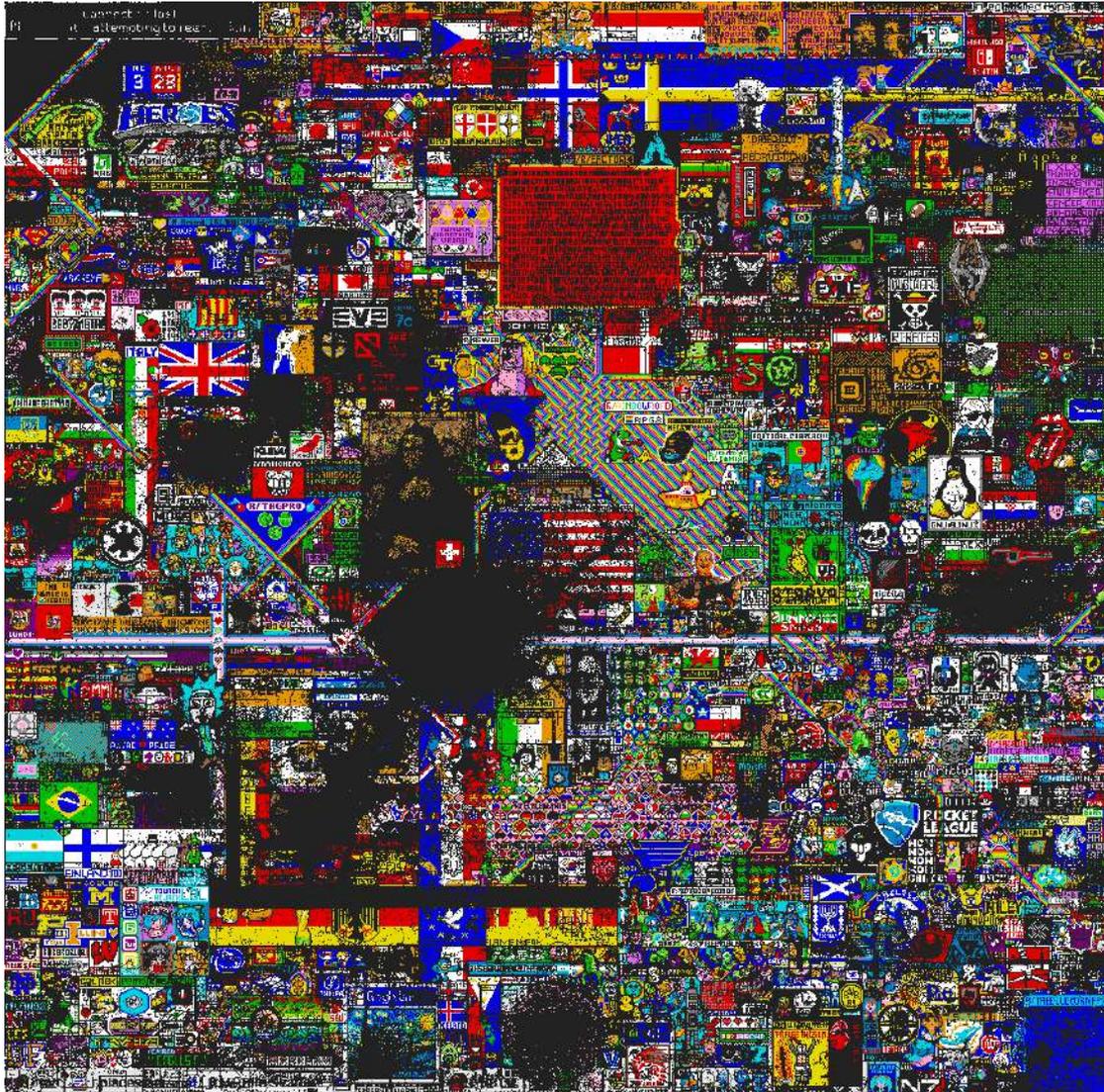


Figura 39: A imagem contempla todas as áreas atacadas pelo *Void* no *r/Place* (note que esses ataques não foram simultâneos). Fonte: u/Hectorite

Essa natureza dispersa e belicosa do *Void* fez com que muitas alianças fossem feitas entre comunidades que estavam nas muitas “rotas de ataque”. Um exemplo foi o tópico⁸⁹ do usuário *u/LordZarasophos* no *r/Place* listando e linkando sete comunidades para conseguir uma defesa conjunta da bandeira da União Europeia. Entre as reverberações interessantes no que se diz a diferentes tipos de relações dentro do fórum, chamo a atenção para o tópico⁹⁰ de

Acessados em 16/10/2018

⁸⁹ www.reddit.com/r/place/comments/62s2oy/the_eu_needs_you/

⁹⁰ www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/634wsy/voidrainbow_compromise/

compromisso da *r/ainbowroad* em se opor ao *Void* depois de manter um pacto de não agressão⁹¹ e, segundo seus usuários, serem traídos.

Em tópico ⁹² dentro do *subreddit r/TheBlackVoid* é possível ver demonstrações de descontentamento com esse “espalhamento da comunidade”, com usuários se queixando de que esta foi uma filosofia promovida pelos moderadores que enfraqueceu o grupo, por aumentar o número de conflitos simultâneos, enquanto também se observava usuários que apoiaram essa dinâmica. Nesse sentido, tópicos⁹³ como o do usuário *u/throwaway_ghast*, apontando que os ataques deveriam migrar de um desenho para outro, também são repletos de postagens divergentes, mostrando certa divisão de opiniões por partes dos *Redditors*, tal qual ocorreu na *r/TheBlueCorner*. Essa perspectiva nos ajuda a entender o comportamento errático da comunidade observado no *time lapse*.

Por outro lado, são inúmeros os tópicos de orgulho pelo trabalho desempenhado como o do usuário *u/Inor*⁹⁴ com 82 comentários (quase todos de apoio) na qual ele diz “Coisas não são bonitas porque duram para sempre”, fazendo alusão ao trabalho de apagamento por parte da comunidade. Isso leva a crer que essas divergências em como agir, parece não impactar tanto o sentimento de pertencimento do *Redditors* a comunidade, algo que parece sustentado pelo seu grande número de membros e atuação persistente no *r/Place*.

No tópico⁹⁵ do usuário *u/meme-by-design* é possível ver um pouco dessa dedicação de forma mais prática. O usuário, alegando que vai dormir, deixa uma divisão de tarefa entre membros, divididos em funções: propagandista (o membro que passa pelos *subreddits* tentando angariar novos membros), núcleo de defesa e esquadrão de ataque (essas duas, funções bem claras a serem exercidas no *r/Place*), que eram definidos conforme os membros se voluntariassem em cima das necessidades enxergadas por cada um deles. Essa divisão reforça a visão de uma natureza muito mais emergente do *Void*, uma vez que as definições de função

Acessados em 07/10/2018

⁹¹ www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/62x0z8/found_this_on_the_void/

⁹² www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/636y3h/the_mods_have_betrayed_us_by_promoting_a/

⁹³ www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/636led/forget_mexico_the_plague_is_our_next/

⁹⁴ www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/631ewg/things_arent_beautiful_because_the_y_last_forever/

⁹⁵ www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/62spk3/we_need_a_dedicated_defense_core_attack_squadron/

não foram traçadas ou sugeridas por moderadores, mas partiram dos próprios *Redditors*.

Voltando à cronologia de ataques, depois de uma larga expansão do Void, houve uma reação conjunta e coordenada de diversas comunidades através dos *subreddits* para sufocar o crescimento da mancha preta. Esse apoio mútuo culminou no surgimento de uma pequena nova comunidade a *r/FloydvsVoid* que queria aproveitar os pixels pretos pintados para implementar a famosa capa do CD da banda *Pink Floyd* “*The Dark Side of the Moon*” como pode ser visto na figura 40. Existe até mesmo uma documentação⁹⁶ de um usuário que se dizia do *Void* permitindo a construção da imagem, porém ele foi flagrado como um “traidor” do *r/TheBlackVoid*, evidenciando mais um tipo de dinâmica social interessante no experimento. Como evidenciado no tópico⁹⁷ do usuário *u/Aerowulf9*, a disputa com o prisma acabou por desgastar as possibilidades de expansão do *Void*.



Figura 40: Primeira tentativa de construção do prisma do CD do *Pink Floyd*.

Fonte: Reddit

Outra contenda interessante protagonizada pelo *r/TheBlackVoid* se deu com a já citada bandeira do orgulho trans. Os tópicos^{98 99} do usuário *u/KristianBale*,

Acessados em 07/10/2018

⁹⁶ www.reddit.com/r/FloydVsVoid/comments/62vbyt/finish_the_prism/

⁹⁷ www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/62v2r3/voiders_surely_you_must_realize_by_now_that_you/

Acessados em 07/10/2018

⁹⁸ www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/62twgk/after_observing_the_masterful_principles_of_tai/

com mais de uma dezena de comentários positivos em cada, aponta para a utilização de uma estratégia de pintá-la, ao invés de preto, com as cores do arco-íris, na tentativa de culpabilizar a *r/ainbowroad* e criar uma disputa entre ambas.

Em outro tópico¹⁰⁰, o usuário *u/Married_to_memes*, faz uma mensagem direta aos responsáveis pela bandeira trans de que ela jamais passaria pelo “buraco negro”, uma vez que eles já estavam organizados no Discord em um grupo com mais de 50 usuários. Há de se pontuar, ainda, duas percepções provenientes da leitura dos tópicos sobre esse “conflito” 1) Não houve, de forma oficial (tópicos criados no *subreddit*), um discurso voltado ao ataque de minorias por conta da expansão do Void sobre a bandeira; 2) Dá-se entender que alguns usuários com discurso claramente preconceituoso se uniram ao *Void* para tentar ajudar a acabar com a bandeira. Essas leituras mostram um balanço entre o caráter político de uma comunidade como um todo (por mais fragmentada e dissonante que seja em seu interim) e as opiniões individuais de seus membros. Inclusive, em postagens como a do usuário *u/Lucid_Crow*, dá-se a entender que alguns dos membros do *Void* estavam sugerindo um pacto de não-agressão com a bandeira do orgulho trans de modo a conseguir simpatia de outras comunidades¹⁰¹.

Como pode ser observado no *time lapse* o *Void* acabou sendo derrotado do centro do mapa, logo depois de tentar fazer uma ofensiva ao “*Lord Helix*” (o pokémon *Omanyte* desenhando na *r/ainbowroad*). Em um tópico¹⁰² feito pelo usuário *u/scumtarty* linkando para um vídeo por ele editado, é possível ter uma ideia do funcionamento dos chats de *Discord* do *Void* durante essa sequência. No vídeo, que mescla imagens da 2ª Guerra Mundial (explicitando narrativamente a percepção de combate por parte dos participantes) é possível ouvir os usuários no *Discord* coordenando ataques (colocando pixels no mesmo momento a partir de uma contagem regressiva) e discutindo áreas de “invasão”. No tópico, mais informações são conseguidas: os ataques se deram de madrugada, buscando ter

Acessados em 07/10/2018

⁹⁹www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/62uz93/all_forces_focus_on_this_point_but_dont_fill_it/

¹⁰⁰www.reddit.com/r/place/comments/62wvu2/dear_trans_ribbon_builders/

¹⁰¹www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/62yow2/carthagthe_trans_road_must_be_de_storyed/

¹⁰²www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/6331m3/i_made_a_video_showing_the_fall_of_the_void/

menos resistência, e um dos membros do chat colocou “música de guerra” para incentivar os outros participantes. O usuário *u/Backlasch* inclusive diz que “se sentia alvejando a praia de Normandia”. Esse tipo de ação, classificada como *role play* (jogo de interpretação), talvez seja um dos maiores exemplos das possibilidades de atração como jogo representadas pelo *r/Place*.

Com a derrota no centro da tela, o caráter desterritorializado do *Void* parece ter sido crucial para a preservação da comunidade em um primeiro momento, uma vez que o *Void* poderia se espalhar em pequenos núcleos de usuários focados em atacar outras obras pelo *r/Place*. Os exemplos mais chamativos foram os da bandeira estadunidense (ao qual discutiremos no próximo tópico) e o do quadro “A Noite Estrelada de Van Gogh”, figura 41, onde o embate gerou um momento icônico na história do experimento (como pode ser visto na figura abaixo). No fim, a comunidade acabou sendo praticamente toda suprimida, restando basicamente nos ataques ao já citado *Osu!* uma vez que não a fragmentação mitigou as forças do grupo como também favoreceu a aliança e retaliação de múltiplas comunidades afetadas por todo o *r/Place*.

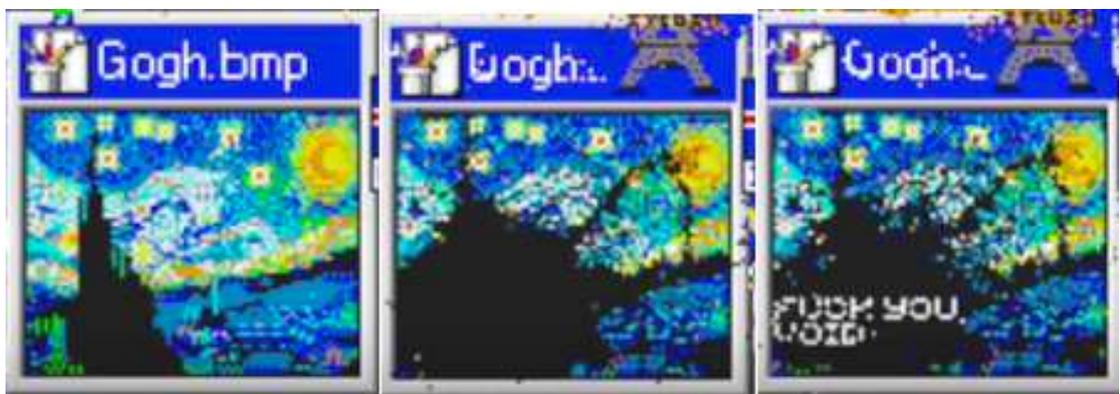


Figura 41: Três momentos da pintura “A Noite Estrelada” no *r/Place* atacada pelo *Void*. Fonte: Reddit

Um último ponto de interesse que eu gostaria de abordar sobre o *Void*, é sobre a perspectiva “ecossistêmica” com o qual ele foi percebido por alguns usuários. Ao não ter um – explícito – plano de consolidação, e ter um foco muito maior em atacar outras artes no momento em que as comunidades já estavam consolidadas, o *Void* acabou sendo uma força de ataque importante para a criação

de novos grupos, como podemos ver no tópico¹⁰³ do usuário *u/Zwolfp* chamado “*Eu costumava odiar o Void, mas olhando os time lapses eu vejo como eles eram parte vital do ecossistema do Place. Assim como um incêndio florestal abrindo espaço para novas vidas*” (tradução própria) com 264 comentários e 97% de *upvotes* demonstrando que tal opinião teve ampla concordância de outros *Redditors*.

A comparação com fogos florestais – em uma perspectiva cultural, é equivalente à destruição de uma cidade cuja arquitetura/planejamento urbano cristalizava ideias de um período anterior, e que é modernizada devido à tragédia da obliteração e posterior reconstrução. É claro que essa percepção, romantizada pelo comportamento mais “orgânico” do *Void*, é uma dinâmica comum a todas as obras do *r/Place* – no qual o embate entre comunidades e o desgaste daí advindo, possibilita a formação de novos grupos que não teria força para se implementar em uma situação “normal”. Porém, ao não objetivar se manter em uma área específica, essa impressão acabou sendo criada.

3.5.2.4 Bandeiras Nacionais

Se vimos anteriormente que bandeiras nacionais como Finlândia, Suécia, Noruega e Argentina estavam entre as imagens menos disputadas em todo o *r/Place*, é interessante notar que algumas bandeiras de outros países se destacaram justamente pela dinâmica oposta. Vale lembrar que já é inerente ao próprio simbolismo representado pelas bandeiras que se tratem de imagens de alto engajamento, motivando assim uma comunidade bastante motivada a defender suas imagens. Resta então entender os motivos dos ataques. Notadamente, foram observados dois fatores como motivadores da disputa dessas bandeiras – as rivalidades nacionais e os desacordos ideológicos.

Quanto ao primeiro fator, a questão das rivalidades, já nos adereçamos em parte ao discutir a disputa entre as bandeiras de Alemanha e França. Entretanto, ela não foi a única disputa entre nações. Outra grande “batalha” se deu entre a bandeira da Dinamarca e da Suécia. Assim como as comunidades alemãs *r/De* e a *r/placeDe*, a sueca *r/Sweden* mostrou um grande poder de engajamento de sua

Acessado em 05/07/2018

¹⁰³www.reddit.com/r/place/comments/636xjc/i_used_to_hate_the_void_but_watching_the

comunidade no *r/Place* – criando grandes bandeiras com citações a figuras históricas suecas na parte superior da tela. Além disso, chamou a atenção por criar uma aliança com a comunidade norueguesa (ambos os países eram um só até o início do século XX). A mesma relação, porém, não foi criada com o rival histórico, a Dinamarca. Por isso, a comunidade sueca se aproveitou da similaridade das bandeiras (que têm o mesmo padrão, somente com cores diferentes) para constantemente trocar as cores da bandeira dinamarquesa, transformando-a na bandeira da Suécia.

No tópico¹⁰⁴ do *r/Place* com 191 comentários e mais de 15.000 votos positivos, é possível acompanhar a narrativa do ataque. O usuário *u/Regn*, por exemplo, diz que suecos e noruegueses admitem a operação conjunta e ainda revelam que chamaram o ataque de operação Lilla Balt (referência a Little Belt, pequeno cinto, um estreito que liga uma ilha dinamarquesa a sua península). Posteriormente os ataques por partes dos suecos cessaram para que fosse mantido em conjunto a já referida “Iceland” (terra de gelo) ou “Norden” (Norte) – o mais extenso bloco de todo *r/Place* e que envolvia entre outras bandeiras a da Suécia, Noruega, Dinamarca e Holanda.

3.5.2.5 Bandeiras com questões ideológicas

Além das documentadas rivalidades nacionais, porém, há de se citar os desacordos ideológicos. Demonstrando o impacto cultural ainda presente pela bipolaridade política que dividiu o mundo até a década de 90, foram justamente a bandeira comunista (apoiadas por países das ex-união soviética ou que foram aliados desta) e a dos Estados Unidos as mais visadas do *r/Place*. Seus valores e ideais antagônicos eram alvos de reações polarizadas, fosse ele o total apoio ou o total desacordo, tendo usuários com uma alta taxa de engajamento atacando-as ou brigando pela sua manutenção.

Como era de se esperar, em um fórum primordialmente utilizado por usuários estadunidenses, o ataque sobre a pequena bandeira comunista que era construída no canto esquerdo da tela foi massivo. Entretanto, surpreendentemente, pelos relatos analisados, nenhuma comunidade ligada diretamente aos Estados

Acessado em 08/10/2018

¹⁰⁴www.reddit.com/r/place/comments/62t68c/denmark_vs_sweden_on_rplace/

Unidos reconheceu os ataques. Pelos desenhos observados que se tentou colocar sobre a área, é possível presumir que os ataques foram feitos grupos independentes formados por brasileiros conservadores (com dizeres como “*Bolsomito 2018*”), por ancaps (anarcocapitalistas) e por nazistas – todos demonstrando grande repúdio pelos ideais comunistas e soviéticos. Assim se formava uma área de grande radicalismo político e, conseqüentemente, muitos embates.

Em uma coalisão entre comunistas e anarquistas chamada “*The Far Left Side*” (O Lado bem à Esquerda), foi criada uma série de estratégias¹⁰⁵ para defender a chamada “*Motherland*” (terra mãe, alcunha dado tanto à União Soviética quanto à Rússia) que envolvia desde táticas de dissociação até contra-ataques diretos. Com o sucesso da defesa, ao fim do experimento havia sido solidificado o grupamento de bandeiras ligadas aos movimentos comunistas, progressistas de esquerda, e bandeiras nacionais como podemos ver figura 42. Entre os símbolos e comunidades presentes estão a bandeira comunista, as do anarcocomunismo, mutualismo, ecoanarquismo, anarcopacifismo, anarcofeminismo, queeranarquismo, anarquismo individualista, anarcotrans-humanismo, o símbolo do “Black Lives Matter”, além das bandeiras ucraniana e palestina.

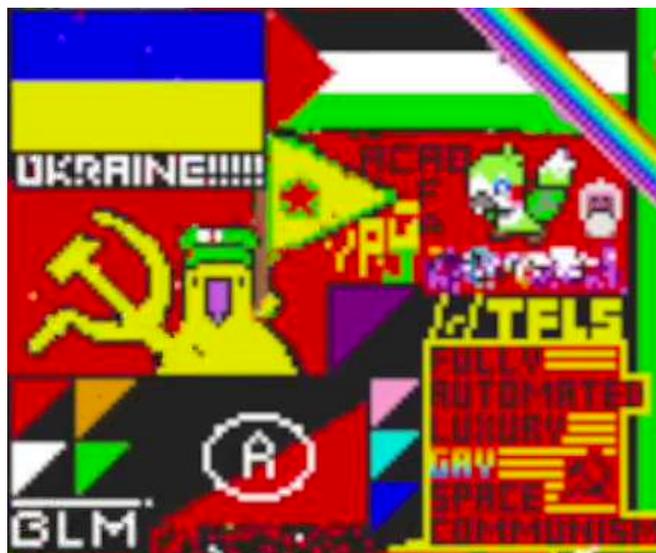


Figura 42: Bloco chamado *Motherland* no canto esquerdo centralizado da tela.

Fonte: Reddit

Acessado em 08/10/2018

¹⁰⁵ imgur.com/a/vUeSN#jtvazMD

Por fim, a mais polêmica e controversa das bandeiras nacionais foi justamente a dos Estados Unidos. Seu posicionamento, centralizado, deixava claro um posicionamento dos valores estadunidenses e status de poder no *r/Place*. Iniciada tardiamente no *r/Place*, apenas após o primeiro ataque do *Void* no centro da tela, a bandeira chamou a atenção pela sua rápida instalação no *r/Place* (figura 43). Esse estranhamento foi reforçado após a bandeira ter sofrido duas destruições completas, chamadas de “*Place War I e II*”. Esses ataques, coordenados pelo *Void*, tiveram em determinados momentos o suposto apoio de “invasores oportunistas”, como a bandeira irlandesa e a *Rainbow Road*.



Figura 43: Dois momentos da bandeira estadunidense: após a chamada “*Place War II*” já nas últimas horas do experimento e sua impecável reconstrução. Fonte: Reddit.

A velocidade, que pode ser checada nos vídeos de *time lapse* do *r/Place*, e a perfeição incomparável na reconstrução da bandeira estadunidense (no segundo momento, na figura 43, por exemplo, é difícil encontrar sequer pixels invasores), fizeram com que outros usuários a acusassem de estarem se utilizando de *bots* para implementá-la (aplicações de *software* que simulam a interação humana). A comunidade estadunidense, pelo contrário, acusou que os *bots* estivessem sido usados justamente contra sua comunidade, alegando inclusive que tenha sido um ataque agendado no oriente em um momento em que era madrugada nos EUA. Sobre os supostos apoios da bandeira irlandesa e da *Rainbow Road* nos ataques aos norte-americanos, novamente uma dupla narrativa, com membros dessas comunidades acusando *trolls* de estarem expandindo os desenhos dessas comunidades com o objetivo de causar o conflito entre comunidades.

Esse cenário de narrativas antagônicas e de possível uso de *bots* (por um dos lados ou mesmo por ambos) aparece hoje como um dos sintomas do cenário de guerra virtual vivenciada em diversas escalas e esferas do online. Uma vez que é retirado o caráter material do ser humano dentro do espaço concreto, passa a ser possível emular seus comportamentos *online* através de *scripts* automáticos de ação, criando uma ideia de atividade humana, que permite a manipulação da percepção social à frente de diferentes assuntos.

Ou seja, o uso de *bots* cria no usuário uma falsa sensação de conformidade que vai incidir diretamente em seu engajamento de forma positiva, onde a presunção do indivíduo de que existam outros como ele, que pensam e agem da mesma forma, é o que rege sua vinculação ao grupo. Esse fenômeno da vinculação comunitária em cima de premissas falsas não é novo, mas aparenta ter se intensificado com os *bots*. Apenas a possibilidade desse “golpe tecnológico” poder ocorrer passa a colocar em suspeita/des crédito qualquer espécie de votação ou pesquisa de opinião *online* que não atrele às pessoas um número de identificação (como o RG ou CPF). Caso contrário, passam a ser criadas discrepâncias ainda mais sentidas entre o real e o virtual.

A presença de *bots* se passando por usuários em outras plataformas como portais de notícia e redes sociais, vem se expandindo e afeta diretamente a percepção social sobre os mais variados assuntos (MESSIAS et al., 2013; HARRIS, 2013; ARNAUDO, 2017; BESSI et. Al, 2017; CÓRDOVA et al, 2017; LEISTERT, 2017; RUEDIGER, 2017; VAROL et al., 2017), podendo até mesmo afetar corridas eleitorais¹⁰⁶. Seguindo os preceitos da memética, a eficiência dos *bots* em influenciar a opinião coletiva, advém de sua capacidade de replicar determinadas informações repetidas vezes de forma verossimilhante, ao ponto de possibilitar um efeito “manada” – através do qual a opinião do indivíduo começa a ser moldada de acordo com o que ele acredita ser o “senso comum” (através do processo de assimilação da informação e da ideia de sincronidade de pensamento).

Esse fenômeno é particular do ciberespaço, e emula uma constante dos videogames chamado NPC (*Non Playable Character*). Essa sigla se refere aos

Acesso em 08/10/2018

¹⁰⁶ www.tecmundo.com.br/seguranca/125068-exercito-bots-influenciando-eleicoes-brasil.htm

personagens de um jogo não controlados pelo jogador, mas que interferem na dinâmica do jogo, seja ajudando na ambientação, auxiliando o personagem, atrapalhando-o ou movendo a narrativa. Sua existência é uma demonstração constante do efeito de dados programados, na percepção e no comportamento de um indivíduo (no caso, jogador).

De tal maneira, é representativo que os instrumentos de controles de *bots* sejam nomeados “provas de humanidade”, mecanismos de segurança como o *Captcha*¹⁰⁷, o testes de imagem ou mesmo a vinculação do cadastro a um número de identificação – embora, como Turing tenha predito, é possível que em pouco tempo seja difícil distinguir a comunicação das máquinas da dos seres humanos (STERNBERG, p.26, 2008). Isso ganha uma relevância ainda maior se considerarmos a existência de plataformas que aceitam certo percentual de *bots* se utilizando de seus serviços contanto que se “comportem como humanos” (quanto à velocidade de uso) – como é o caso do *Twitter*, que estima de 9% a 15% de robôs dentre seus usuários (VAROL et al., 2017).

Entretanto, ressalto que em nenhum momento deve-se ignorar o potencial de engajamento de usuários à questão simbólica evocada pela própria bandeira estadunidense, que se manifesta tanto em ideologias patrióticas como de negação, sejam elas anticapitalista ou antiimperialista. Em uma análise dos tópicos da comunidade *r/AmericanFlaginPlace* – criada somente pro experimento – é possível ver tópicos de defesa a bandeira como o do usuário *u/moneyman74*¹⁰⁸ com 114 comentários e 95% de votos positivos, outro¹⁰⁹, do mesmo usuário com 94 comentários e 90% de votos positivos e do usuário¹¹⁰ *u/SamSoloOfficial* com 110 comentários. Esses números – feitos em um *subreddit* pequeno (que hoje tem menos de mil usuários) refletem no grau de engajamento dos usuários.

¹⁰⁷ Acrônimo da expressão "*Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart*" (teste de Turing público completamente automatizado para diferenciação entre computadores e humanos): um teste de desafio cognitivo que geralmente envolve transcrição de palavras em fotos, algo simples para um humano, mas complicado para uma máquina.

Acessados em 09/10/2018

¹⁰⁸www.reddit.com/r/AmericanFlaginPlace/comments/62v0yc/begin_building_with_the_upper_left_hand_corner/

¹⁰⁹www.reddit.com/r/AmericanFlaginPlace/comments/62zot5/stars_are_emerging_and_rips_are_being_repaired/

¹¹⁰www.reddit.com/r/AmericanFlaginPlace/comments/635pvj/our_flag_is_being_attacked_to_the_rescue_patriots/

Então, não inferindo que tenha havido o uso de *bots*, o que se reafirma aqui é que em uma disputa acirrada no campo ideológico, *bots* podem ser usados como um reforço de determinado discurso, moldando a visão a respeito do assunto. Esse tipo de estratégia inclusive já foi amplamente usado nas eleições presidenciais estadunidenses em 2016 (BESSI & FERRARA, 2017), cujo impacto no resultado final não consegue ser mensurado até hoje. Além disso, existem evidências do mesmo instrumento estar sendo utilizado nas eleições brasileiras desde 2010. (CÓRDOVA et al. 2017; ARNAUDO, 2017). Porém, o que vale ressaltar, é que a acusação do uso de *bots*, já aponta para um comportamento mecânico dos próprios usuários e mostra como essa barreira é, às vezes, impossível de ser traçada (LEISTERT, 2017).

Estabelecido estes pontos, considero ter me referido aos principais eventos e comunidades do *r/Place*, tomando inclusive como parâmetro as retrospectivas sobre o experimento encontradas na Internet. Acredito que podemos dessa forma seguir para a conclusão natural do *r/Place*: o seu último momento.

3.6 – O último frame

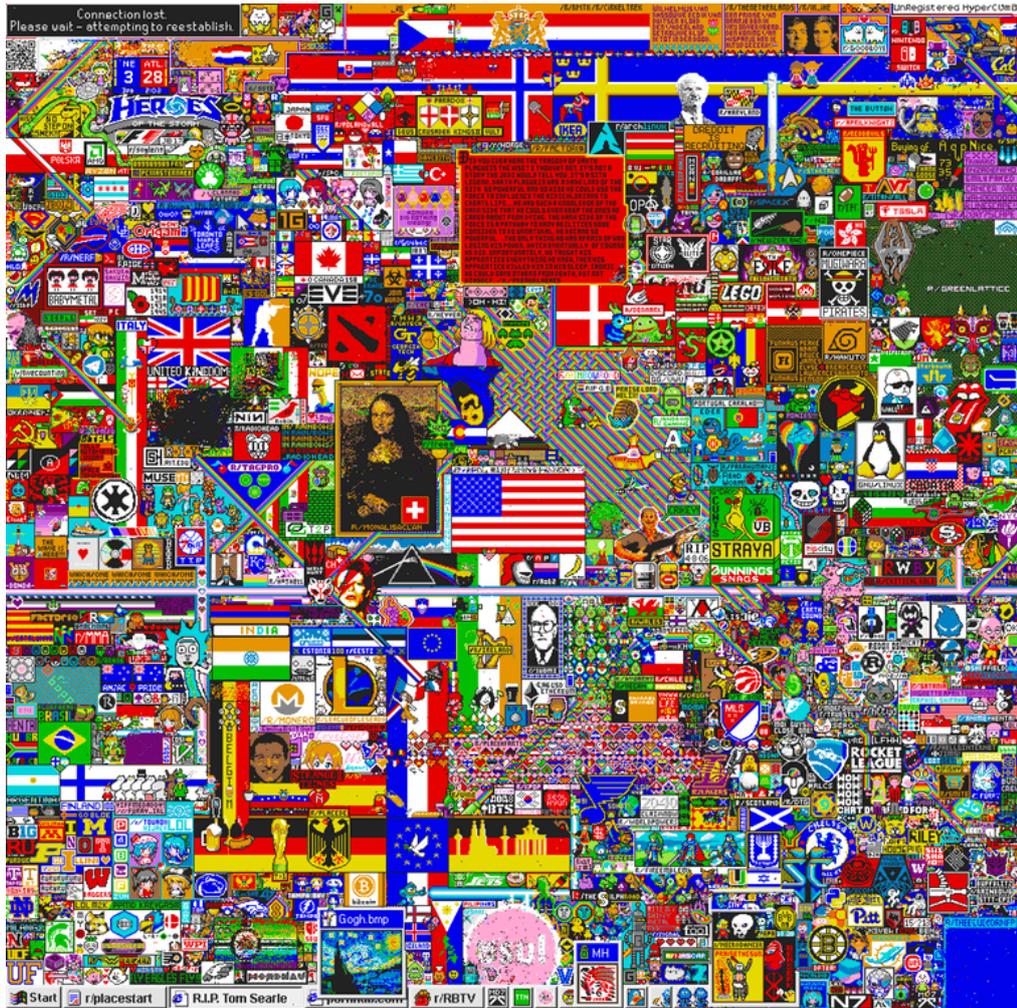


Figura 44: Último segundo de funcionamento do *r/Place*: sua versão final. Fonte: *r/Place*

A última imagem do *r/Place* (figura 44) esconde todas as ações inerentes a sua temporalidade (que só podem ser realmente apreciadas a partir do *time lapse*), dando uma falsa impressão de rigidez e imutabilidade. Esses últimos minutos do experimento também representaram o momento máximo de valoração dos pixels uma vez que todos que fossem ali colocados seriam “definitivos”. Esse pensamento por si só estabelece uma hierarquia cronológica nas ações de todos os usuários. Nenhum pixel pintado até então seria mais importante que os colocados logo antes do fechamento do experimento – uma vez que seriam aqueles cuja preservação na imagem final seria assegurada.

Se retirarmos esse componente, porém, e analisarmos o *r/Place* a partir da cor “mais votada” para cada pixel (figura 45), teremos uma imagem muito mais sólida dos processos que ocorreram nessas 72 horas (figura abaixo). Veremos, por

exemplo, a presença massiva do *Void*, da *Blue* e *Red Corner*, toda extensão da *Rainbow Road*, as bandeiras alemã, sueca e norueguesa, o “Tragedy of Darth Plagueis the Wise”, a *Carrot Farm* e os corações etc.

Essa perspectiva nos permite materializar algo que nos é invisível ao olho nu, diante da inexorabilidade da condição humana de viver apenas no presente, que são justamente seus processos históricos. Quem olhar o *r/Place* somente em seu último momento jamais saberá da extensão e dos impactos das manchas de cor no primeiro dia de experimento. Porém, ao olharmos para o mapa que se propõe a mostrar os pixels de acordo com quantidade de vezes que foi colocado, conseguimos compreender – mesmo em uma imagem estática – quais grupos que predominaram durante mais tempo no experimento.

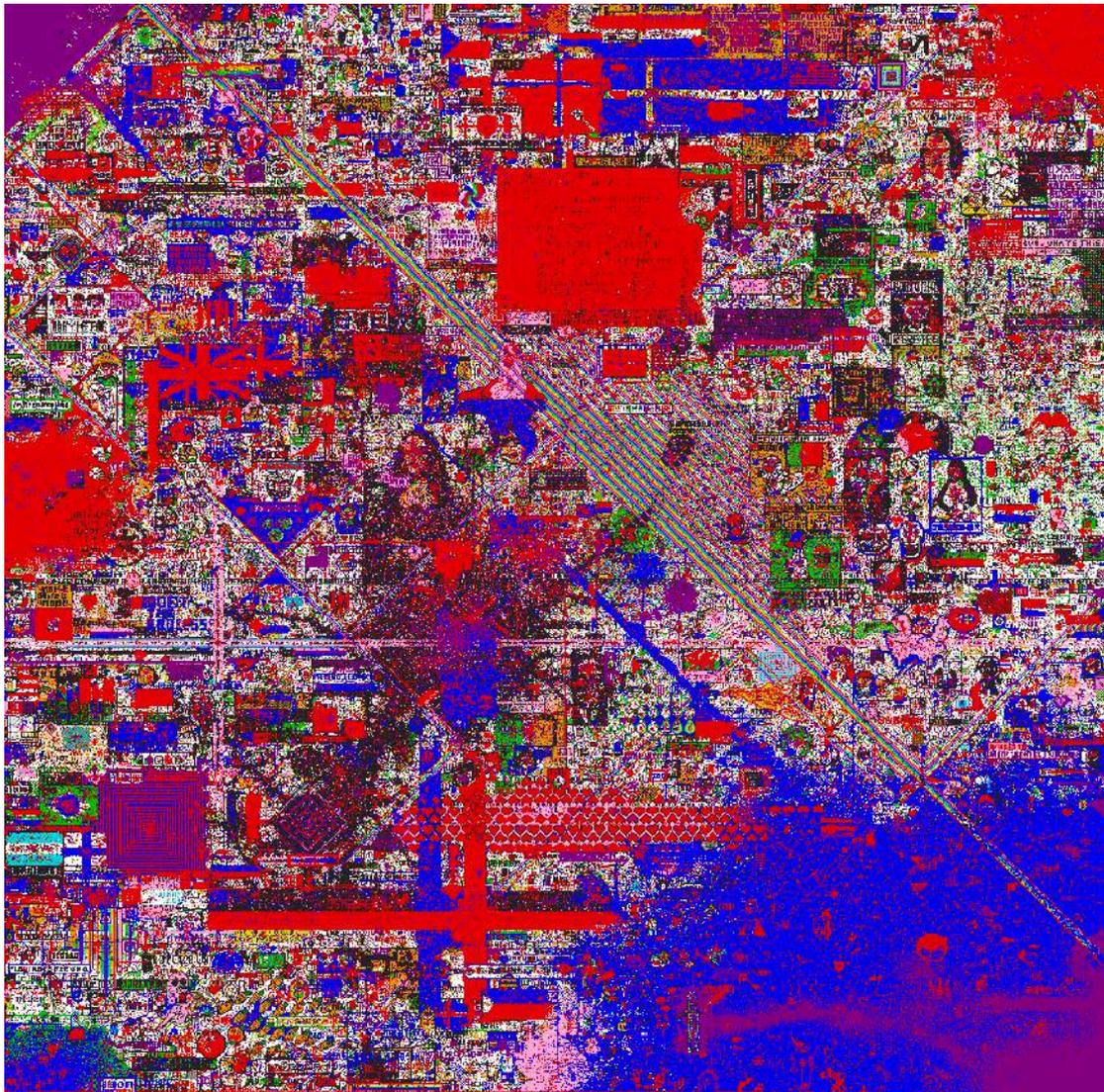


Figura 45: Imagem composta pela cor mais pintada em cada pixel durante as 72 horas. Fonte: *u/Hectorite*

Essa observação vale de alerta para nossa análise de processos sociais e comunitários, nos quais a não-consideração das dinâmicas cronológicas pode trazer impressões falsas a respeito do processo de funcionamento das comunidades. E se isso nos parece óbvio quando pensamos em toda a análise histórica feita para objetos no real, o mesmo parece se aplicar com muito mais dificuldade quando falamos do ciberespaço. Suas características fazem ser complicado o mapeamento de processos online graças a sua natureza desterritorializada, descontínua e “editável”. Existe uma dificuldade inerente ao próprio acesso de informações específicas em um espaço onde tudo pode ser apagado ou alterado com facilidade, o que faz com que mesmo fontes primárias sejam discutíveis. Além disso, existe o próprio “soterramento informacional” motivado pela massiva produção de conteúdo na web, além de outros condicionantes como a dificuldade de arquivamento e a possibilidade de alterar/editar materiais antigos.

Como exemplo prático, consideremos as dificuldades existentes em todo o estudo de comunidades feito nesse trabalho: apesar do fácil acesso a tópicos com mais de um ano de sua criação nos fóruns do *Reddit* (algo que dependendo da plataforma, como no caso do *Facebook*, seria uma tarefa perto do impossível), deparei-me com muitos posts editados, cujo conteúdo não pode ser levado em consideração, links que não levam mais a lugar algum (pois seus destinos ficaram fora do ar), indicações de discussões que ocorreram grupos fechados (como o *Discord*) e por isso inacessíveis, e além de todos os posts e tópicos que foram apagados e por isso não são nem conhecidos.

Diante das observações que podemos fazer da imagem final, um aspecto notável é a falta de símbolos racistas ou extremistas. Por mais que as regras de conduta do site impedissem a constituição de fóruns com essas ideologias, nada impediria que membros com esse viés se reunissem em chats fechados e implementassem seus desenhos: cabia à comunidade (como um todo) lutar contra tal processo. Isso torna o resultado ainda mais chamativo, uma vez que como vimos em nossa navegação e apoiado pelos relatos de Massanari (2015), não é raro

ver entre os membros de comunidades do *Reddit* posicionamentos machistas, lgbtfóbicos ou preconceituosos em geral.

E de certa forma, vimos esse tipo de comportamento nos ataques ao bloco “*Motherland*”. Vimos, porém, como ele foi combatido pelas próprias comunidades. O mesmo fenômeno pôde ser observado a partir em um tópico¹¹¹ do usuário *u/poly_love* em agradecimento aos usuários de uma forma geral por evitarem imagens preconceituosas. É verdade, porém, que é possível observar ataques e ofensas dentro do próprio tópico, ressaltando mais uma vez o esse caráter contraditório e heterogêneo do *Reddit*. Nesse sentido, em uma macroperspectiva, o *slogan* “Venha pelos gatos, fique pela empatia” parece ter funcionado, porém não em totalidade.

Outro ponto que pode ser observado a partir desse último *frame* é a expressão imagética das desigualdades do acesso à rede. Isso é expresso de forma mais direta no quase total apagamento do continente africano do *r/Place*. Assim, apesar de não termos os dados da quantidade de usuários por nacionalidade que participaram no experimento, podemos fazer especulações baseado na análise de bandeiras e corações desenhados na tela. Para ter uma noção espacial do que digo, vejamos a figura 46, que colore em vermelho os países representados por bandeiras no *r/Place* e em azul os representados apenas por corações das *r/placehearts*.

Acessado em 13/10/2018

¹¹¹ www.reddit.com/r/place/comments/633jip/thank_you_for_helping_keep_hatred_and_bigtotry_off/

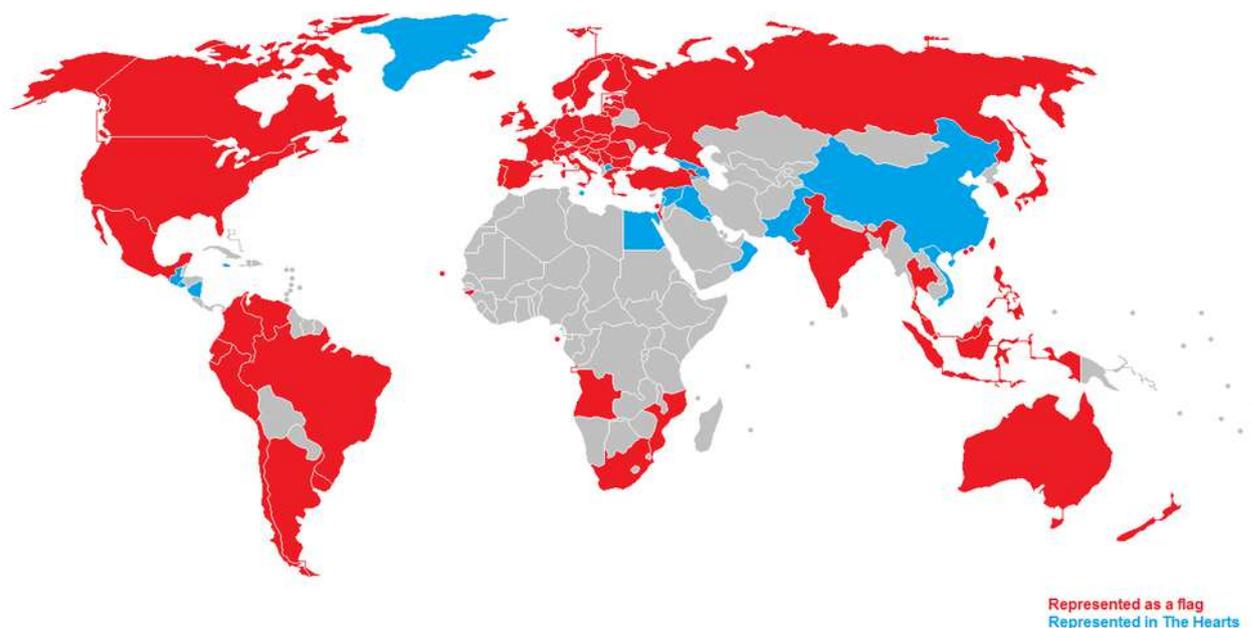


Figura 46: Mapa apontando países cujas bandeiras ou corações estão presentes no r/Place. Fonte: u/Hectorite

Essa exclusão replica a dinâmica que ocorre no próprio acesso à Internet, e por consequência, na chamada “Cultura da Internet”, na qual uma barreira de entrada acaba por definir a existência de um certo perfil socioespacial e econômico nas redes. Este ponto contrapõe diretamente ao discurso utópico e ingênuo que por vezes era atribuído ao ciberespaço – principalmente na primeira década do século XXI - de que este seria um espaço democrático e plural. O ciberespaço se torna composto apenas por aqueles que superam um limiar mínimo de inclusão. Isso acaba por reverberar no fato de que apenas metade da população terrestre tem acesso à Internet, ou seja, tem condições de existir no ciberespaço. Segundo Lévy, as tendências universalizantes e virtualizantes são acompanhadas por um aumento das desigualdades entre os pobres e os favorecidos, entre as regiões centrais e as zonas deserdadas, entre os participantes do universal e seus excluídos (1999, p.234).

O *Reddit* e o *r/Place*, nesse sentido, parecem funcionar como um espelho real dessa “Cultura da Internet” – na qual ícones ligados ao consumismo (logos de jogos, marcas, escudos de times), bandeiras nacionais ocidentais, memes de origem norte americana e obras de arte ocidentais são o foco. Dito isso, rumamos

ao último capítulo, onde me aprofundarei um pouco mais nas observações tidas sobre o *r/Place* e sobre o *Reddit* e traçarei algumas considerações e percepções.

Considerações

Vimos no início desse trabalho que foi com a eclosão das grandes cidades, com cada vez mais distâncias e dinâmicas que evocavam a disrupção dos laços relacionais (meios de transportes individuais, esvaziamentos dos espaços públicos por medo da violência, formas de entretenimento solitárias), que foi rompida a lógica do conceito clássico de comunidade – ainda presente em cidades pequenas e sociedades tradicionais. Restava às comunidades dentro dessas cidades grandes se estruturarem minimamente, fosse através de sua institucionalização (como o caso de movimentos sociais ou associações) ou da formação de nichos e guetos.

Este era o cenário até o ciberespaço trazer os meios pelos quais era possível preencher a lacuna relacional deixada pela sociabilidade moderna, através da criação de comunidades de indivíduos estabelecidas *online*. Respondendo assim a uma lógica de redes na qual o distanciamento espacial deixa de ser determinista das relações, principalmente a partir da Internet 2.0, que se pauta primordialmente em oferecer uma navegação em múltiplas plataformas, permitindo que se atingisse uma escala inédita de indivíduos. Somos seres sociais acima de tudo, que têm no processo comunicacional a base de sua identidade como espécie. De tal forma, compreender como as novas dinâmicas afetam nossa principal dinâmica relacional de formação de comunidades, e é por elas definida, é chave para compreendermos parte dos fenômenos ligados a esse novo paradigma da sociabilidade e comunicação no mundo contemporâneo.

Nesse sentido, temos no *Reddit* e no *r/Place* um grande laboratório social sobre o fenômeno das comunidades virtuais. E a partir da análise destes, tanto pelo viés da netnografia quanto da arqueologia digital, sempre pautados nos levantamentos teóricos e bibliográficos de outros autores, cabe traçar algumas considerações e levantar alguns questionamentos para aprofundar nossas discussões daqui para frente.

A primeira e mais geral observação que deve ser feita certamente é sobre a diversidade de dinâmicas e relações comportamentais observadas nos múltiplos *subreddits* durante o *r/Place*. Vimos interagindo nessa grande “arena virtual” grupos fechados, abertos, alguns estabelecidos em subfóruns preexistentes, outros

criados somente para o experimento, e outros que nem mesmo nem se utilizaram da estrutura do fórum para se organizar. Também vimos grupos de todas as escalas, grupos com administradores ou que prezavam pela falta de moderação e gerenciamento. Essa variedade, sem dúvidas alguma, contribui para uma compreensão muito mais ampla do que seja e como funciona uma comunidade virtual. Percebo, nesse sentido, que a ideia de uma *Reddiquette* – ou a criação de uma identidade do usuário do *Reddit* a partir do estabelecimento de regulamentos, normas, é um pouco anacrônica. Entretanto, observo na interface tecnológica do fórum e do *r/Place*, a partir de suas especificidades como o formato de *bulletin board*, sistema de *karma*, para o primeiro, e possibilidade de pintar um pixel a cada 5 minutos para o segundo, o grande traço característico do que seria a base unificadora dessa macrocomunidade.

Evocando novamente a teoria Ator-Rede de Latour (2005) para pautar minha consideração, observo justamente na relação coconstitutiva entre usuário e plataforma tecnológica, o mais próximo de um traço identitário coeso dessas “macrocomunidades”. Em outras palavras, seria a comunidade do *Reddit* ou o *r/Place*, o que são, se não fosse por suas regras, limitações e especificidades de interface? Elas, afinal, são grande ponto de equidade entre esses diferentes perfis de usuários, e dos quais partem as relações únicas tanto entre indivíduo-dispositivo quanto indivíduo-indivíduo. Relações essas tão complexas que parece ser uma árdua tarefa – talvez impossível ou inútil – delimitar o que seria advindo do campo social e o que seria imputação tecnológica. Nesse sentido, é representativo, como vimos, que a própria comunidade “autorreferencial” do *Reddit* tenha emergido de uma plataforma pensada como agregador de notícias, pautando-se nas ferramentas desenhadas para gerar uma curadoria autogerenciada de conteúdos da Internet. É na subversão das funcionalidades dessa ferramenta que fica claro o quão emaranhadas são essas relações mediadas por essas plataformas tecnológicas, sem que seja possível (ou determinante) apontar o que é causa do que.

Assim, quando falamos “usuário do *Reddit*” ou “usuário do *r/Place*” tomaríamos como princípio justamente essas modulações tecnológicas e estruturais com as quais ele é condicionado a interagir (subvertendo ou seguindo-as como foram pensadas), e não pretensos regulamentos morais e condutas éticas de uma “etiqueta” de acesso, que como vimos, caem por terra diante da mais

superficial observação. Isso porque, se a estrutura de uma plataforma se coloca de forma orgânica aos processos do usuário, as regras de conduta parecem imposições forçadas, e por isso percebidas como ilegítimas dentro de um ambiente virtual. Lembramos que na rede o usuário tende a se responsabilizar menos pelos seus atos e sempre se contrapõe com um discurso de maior liberdade (vemos isso se materializado de forma vil e irresponsável em um sem número de crimes virtuais ligados a mensagens de ódio e ameaças, quase sempre levadas como brincadeiras). Nesse sentido, mesmo o discurso de eletividade (PALÁCIOS, 1998) ligado à vinculação do usuário à comunidade, ao ressaltar o papel de protagonismo do indivíduo que opta ou não por participar do grupo, parece corroborar esse sentimento de preponderância do indivíduo.

Essa ideia de comunidade virtual, marcadas por essa heterogeneidade e pautadas em laços fracos, como bem definido na teoria de Granovetter (Kauffman, 2012), entretanto, não parece ter nessa característica um empecilho para sua mobilização e atuação. Acredito que a partir da nossa análise do *r/Place*, seja possível expandir as discussões e os desafios conceituais em cima de ideias de comunidade virtual e subculturas, no que diz respeito ao seu poder coesivo e sua notável capacidade de organização e criação de articulações. Ressaltando a efemeridade do experimento (que durou apenas 72 horas) e a novidade lúdica por ele representada, é marcante a velocidade com que os usuários parecem ter criado práticas de ação, disseminando-as entre grupos (através do fenômeno do *cross post* e da espionagem), e visto elas se aperfeiçoarem e se consolidarem. Vimos isso na criação dos *grids* pros projetos, no modelo de proposição por engajamento, na criação de *subreddits* e até na comunicação entre membros em múltiplas plataformas.

Observamos nesse sentido o papel que a emergência, definida por Steven Johnson (2002) como capacidade de autoorganização de uma comunidade em um sistema baixo-cima, opera na consolidação dessas práticas. Máximas da emergência como “encoraje os encontros aleatórios”, “busque por padrões” e “preste atenção nos seus vizinhos”, foram vistas na própria relação entre usuários e *subreddits* – fosse através da “espionagem de *subreddits*” ou na leitura geral de acontecimentos no *subreddit hub r/Place*, era patente como a permeabilidade entre grupos e a transparência dos subfóruns permitiam a circulação de informações e

consolidações de práticas. A qualquer momento – através da interface de *Bulletin Board* do *Reddit*, era possível propor novas ideias, ou ter ciência do que outros usuários estavam pensando/ recomendando. Bastava, por exemplo, um grande ataque da *Blue Corner*, para *subreddit r/Place* ser tomado por tópicos sequenciais relatando o ataque. E desesa forma, a coesão de ação dos *subreddits* não vinha de um controle cima-baixo da ação do usuário, mas da adoção massiva de práticas vistas como eficazes por um grande número de *Redditors* de forma simultânea.

Sem cair em um discurso romântico de celebrar uma pretensa superioridade quanto à eficácia no fenômeno de emergência, vimos também alguns dos reverses de uma dinâmica onde não há o papel de uma liderança definida. Foram observadas e documentadas em nossa investigação, divergências, dissidências e fragmentações dentro de diferentes *subreddits* ao qual se imputa que tiveram impactos na expansão do trabalho da comunidade no *r/Place* e que em alguns casos parece até ter sido um dos motivos para seu colapso. Sobre isso, também pudemos observar diferentes padrões organizacionais no diz respeito à administração das comunidades que, dessa forma, mostram diferentes graus do comportamento emergente: desde aqueles grupos com múltiplos administradores, até aqueles que os negavam por completo e usufruíam de uma “horizontalidade completa”.

Nesse sentido, não quero precisar se houve uma correlação direta entre o sucesso dos grupos e a sua estruturação organizacional, uma vez que esta foi apenas uma das muitas variáveis observadas. Entretanto, o que pode ser precisado é que todos esses graus de emergência de cada um dos *subreddits* contribuíram para um panorama final surpreendente, altamente coeso e bem organizado: um mosaico colorido, com artes de diferentes complexidades, percebido de forma harmônica. Um resultado que foi produzido dentro de uma perspectiva fragmentada e de articulação multiplataforma, onde as contribuições eram pensadas localmente (nos *subreddits*) e aplicadas em uma conjuntura “global”.

Esta talvez seja uma das mais impactantes contribuições do *r/Place* para a compreensão de tais fenômenos, uma vez que ele permite o olhar “totalizante” e “especializado” de processos que sempre ocorreram no *Reddit* justapostos em um único cenário. Não seria exagero dizer que o experimento é um retrato amplo da

ação comunitária do fórum como um todo, dentre todas as suas peculiaridades e contradições.

Resgatando o trabalho de Adrienne Massanari (2015) sobre o *Reddit* ao qual demos destaque no segundo capítulo, é possível traçar paralelos diversos entre práticas que ocorreram em ambas as plataformas (*Reddit* e *r/Place*). Por exemplo, a questão da busca por *status* da comunidade, que no *Reddit* se manifestava a partir da tentativa de se emplacar tópicos de seu *subreddit* na página principal (a *r/all*) enquanto no *r/Place* tal dinâmica se manifestava na busca por efetuar imagens de maior tamanho no quadro. Tematicamente falando também é possível apontar para a preponderância do humor e a dedicação a memes e outros ícones da chamada cultura da *Internet*. Porém, a relação percebida como coexistente entre as duas plataformas, que talvez mais nos seja cara nesse trabalho, seja justamente a comunicação e interação entre comunidades diferentes, que variavam da imitação e do apoio mútuo até o *bullying* e a *trollagem*.

É claro, no entanto, que as regras da plataforma onde se deu o experimento trouxeram também componentes novos que não se podiam visualizar entre comunidades interagindo somente no *Reddit* e que valem ser destacadas. Vimos, por diversas vezes, por exemplo, comunidades tematicamente variadas trabalhando juntas por interesses em comum, pautados primordialmente por sua proximidade *espacial* – um conceito que não existe dentro do virtual, onde a distância é resumida em poucos cliques. Também vimos forma como a plataforma do *r/Place* era pensada de modo a evitar que o usuário tivesse a possibilidade de alcançar *status* numa perspectiva individual, mas somente numa escala comunitária (pela quase impossibilidade de produzir imagens individuais). Tão marcante quanto, foi ver que ainda sim usuários como o *u/loltyler1* (líder do ataque ao *Osu!*), através do uso de outras plataformas, conseguiu subverter essa lógica mobilizando uma série de usuários sob seu comando, destacando-se socialmente.

Quanto às relações provenientes do experimento, é também indefinível e incalculável a quantidade de laços que dali emergiram, e nem é mensurável a consequência do impacto que o intercâmbio de usuários por diferentes comunidades teve no próprio *Reddit*. Entre os fenômenos que podem ser observados, um que se destaca é a não manutenção de atividades plenas nos

principais *subreddits* criados durante o experimento, subfóruns como o *r/TheBlueCorner*, *r/TheBlackVoid* e o *r/TheGreenLattice*, que ocuparam áreas extensas durante o experimento e hoje tem pouquíssima atividade. Curiosamente essa falta de atividade não foi respaldada por uma grande perda de inscritos: se tomarmos como ponto de referência o *r/TheBlackVoid*. Um *print screen*¹¹² do dia 03/04/2017 (último dia de experimento) conseguido pela *Wayback Machine* do *Internet Archive.org* mostram um pouco mais de 4.100 usuários inscritos, sendo mais de 1000 deles ativos no momento (ou seja, estando em alguma área do *subreddit*). Em dado do dia 25/10/2018, esse número era de um pouco mais de 3.000 usuários inscritos e apenas cinco usuários ativos e seis tópicos criados no último mês. É possível pensar em algumas explicações simples para esses fenômenos: 1) Muitos deles foram criados especificamente para organizar as conversas sobre o *r/Place*, perdendo sua utilidade ao seu término do experimento; 2) A participação em tais *subreddits* tem a tendência de colapsar, uma vez que após o experimento, eles não têm mais fator atrativo para inscrição de novos membros gerando rotatividade e assunto; 3) Não existe a construção de uma unidade temática que dê continuidade ao fórum, uma vez que seu tema se torna “defasado” com o fim do experimento; 4) A relação entre os usuários que participaram naquele grupo não se desenvolveu o suficiente (afinal, falamos da formação de laços fracos) para que estes tivessem intimidade/interesse o suficiente para dar continuidade às suas interações.

Entretanto, por outro lado, consegui identificar em alguns desses *subreddits* outro fenômeno representativo: a preservação de uma identidade, ligada às ações dos usuários no *r/Place*. Em termos mais específicos, logo após o término do experimento passaram a ser reportados nos *subreddits* ligados ao *r/Place* uma série de novos experimentos similares como o *pxls.space*, o *Pixel Place* e o *Pixel Canvas*. Vimos grande parte das comunidades mais abordadas nesse trabalho, chamando seus membros para participarem desses experimentos, e se utilizarem das mesmas práticas e estratégias. Em um tópico¹¹³ do usuário *u/MannRodighan* na *r/TheBlackVoid* é possível ver como a comunidade repetiu seus mesmos

Acessado em 18/10/2018

¹¹²web.archive.org/web/20170403173126/https://www.reddit.com/r/theblackvoid/

Acessado em 18/10/2018

¹¹³www.reddit.com/r/theblackvoid/comments/6389xd/i_am_proud_of_every_black_pixel_on_this_canvas/

métodos de ação do experimento do *Pixel Canvas*: pixels pretos postos de forma espalhada em todas as direções a partir do centro consumindo desenhos que estivessem à frente de sua expansão. A repetição de comportamentos nesse mesmo experimento foi observada na *r/ainbowroad* que se propôs novamente a cruzar diagonalmente a tela, além da bandeira do orgulho trans que buscava novamente cortar o meio do quadro. Outros experimentos que aconteceram meses depois também seguiram algumas dinâmicas similares. Isso parece apontar que mesmo que esses grupos não estejam engajados na troca constante em seus *subreddits*, é clara a construção de uma identidade grupal e de um conjunto de preceitos a partir da repetição de padrão e elaboração de métodos.

Junto com o poder de engajamento e de mobilização/efetividade desses grupos organizados de forma emergente, é justamente a construção de um sentimento de identificação com o grupo (ou com a causa) que parece ter sido o mais chamativo traço do experimento percebido por mim ao seu final. Construo essa perspectiva pautado principalmente nos relatos de usuários de diferentes *subreddits* sobre seus subfóruns específicos ou sobre o experimento em geral. Foram observados, por exemplo, tópicos¹¹⁴¹¹⁵¹¹⁶ de agradecimento à comunidade em todos os *subreddits* citados nesse trabalho, como, por exemplo, da *r/ainbowroad*, *r/transflagplace* e *r/placehearts*. Também foram observados tópicos mais específicos elogiando as ações referentes à ação da comunidade, como o do usuário *u/Heyohmydoohd*¹¹⁷ no *r/Prequelmemes*, ressaltando que o bloco de texto da “*The Tragedy of Darth Plagueis the Wise*” entraria para a história do *Reddit*; do usuário *u/ComboCancel*¹¹⁸ elogiando a defesa feita pela *r/OsuGame* apesar dos muitos ataques, ou do usuário *u/Moneyman*¹¹⁹ ressaltando o feito de manter a bandeira estadunidense até o final.

Acessado em 19/10/2018 e 20/10/2018

¹¹⁴www.reddit.com/r/TransFlagPlace/comments/6384gv/thank_you_everyone/

¹¹⁵www.reddit.com/r/placehearts/comments/6386qs/thank_you_all_so_much/

¹¹⁶ www.reddit.com/r/ainbowroad/comments/639kla/thank_you/

¹¹⁷www.reddit.com/r/PrequelMemes/comments/6387yt/we_have_successfully_put_the_tragedy_pf_darth/

¹¹⁸ www.reddit.com/r/osugame/comments/6383m6/rplace_has_ended_i_think_we_as_a_small_community/

¹¹⁹www.reddit.com/r/AmericanFlaginPlace/comments/6383b9/its_over_she_was_up_til_the_end/_this_canvas/

Outros tópicos ¹²⁰, como o do usuário *u/BittersweetHumanity* no *r/PrequelMemes* tinham como objetivo chamar a atenção e ressaltar a importância de figuras cruciais da narrativa da comunidade no *r/Place* que talvez pudessem ter passado despercebido pelos seus membros. Isso mostra uma preocupação do próprio grupo com a sua história nesse efêmero evento. O mesmo sentimento é visto no tópico ¹²¹ do usuário *u/ajojo6311* no *r/Place*, contando o que ele chama de história oficial da *r/GreenLattice*.

Também houve casos em que os tópicos relativos ao seu término superaram a barreira da virtualidade. Um exemplo é o tópico ¹²² criado na *r/Sweden* pelo usuário *u/ravensfreak0624* mostrando uma foto de dois estudantes na universidade de Maryland carregando a bandeira do estado ao lado da bandeira sueca em agradecimento ao apoio que a comunidade escandinava deu na preservação da bandeira de Maryland no *r/Place*. Em outros, eram vistas vendas de itens relativos ao experimento, como a camisa da *Rainbow Road* ¹²³ (com parte do dinheiro das vendas destinado a uma instituição de caridade chamada *Rainbow Trust*) ou mesmo sorteios de pôsteres com o último frame do *r/Place* ¹²⁴.

É importante perceber como esse sentimento de identificação e de “trabalho feito” é pautado na construção de narrativas. Em um tópico ¹²⁵ criado pelo usuário *u/GD_Fauxtrot* no *r/Place*, com o título “*Eu gostaria de escutar suas histórias no r/Place*”, é mostrado o interesse criado nas histórias emergentes produzidas durante o experimento. Todos os usuários se mostravam não só felizes em compartilhar suas histórias, como também em lê-las e compreender onde cada um se encaixava dentro da experiência. Tal como vimos nesse trabalho, é basicamente impossível compilar todos os eventos ocorridos na área de um milhão de pixels do *r/Place*, muitas vezes escondidos em poucos segundos dos *time lapses* ou em discussões no *Discord* e em *subreddits* privados. Então, é justamente a profundidade da história contada por cada um dos usuários que vivenciaram essa

¹²⁰www.reddit.com/r/PrequelMemes/comments/63d510/all_hail_the_dark_lords_of_our_rplace_legend/

¹²¹www.reddit.com/r/place/comments/64xq48/the_official_history_of_the_green_lattice/

¹²² www.reddit.com/r/sweden/comments/63o43x/the_university_of_maryland_salutes_rsweden_and/

¹²³ www.reddit.com/r/rainbowroad/comments/63q8jm/rainbowroad_tshirt_is_here/
Acessado em 20/10/2018

¹²⁴www.reddit.com/r/place/comments/62tszi/upvote_this_to_get_a_free_poster_with_the_final/

¹²⁵www.reddit.com/r/place/comments/63c3ab/id_like_to_hear_your_rplace_stories/

experiência em suas escalas locais, que ajuda a mostrar o alcance afetivo do evento e a contemplar como essas narrativas se somam ao patamar múltiplo do chamado fenômeno da emergência.

São essas narrativas experienciadas em grupos, como produto do Capital Social, que ressaltam o grande poder de atração do *r/Place* e que, em sua própria maneira, se replicam para outras plataformas sociais. Observar usuários relatando terem virado noites no *r/Place* ou, como no caso do *Void*, se mobilizarem em grupo de 50 usuários que aparentemente se desconheciam por completo, ou se unirem em prol de uma causa em um mínimo espaço de tempo e agirem de forma organizada e efetiva, permite ver a extensão das possibilidades da sociabilidade humana em comunidades virtuais formadas por laços fracos.

Todas essas considerações parecem apontar para a manutenção dos dois parâmetros observados por Moore e Chuang (2017) para a participação dos *Redditors*: criação de laços sociais e buscas por *status*. É claro que esse tipo de sentimento já é observado em comunidades de *games online*, por exemplo, há muitos anos. Porém, o diferencial do *r/Place* como experimento, mais do que um simples “game colaborativo”, é que, por mais que se trate de uma consideração subjetiva, dificilmente podemos pensar que ele possa ser tido como uma experiência divertida do ponto de vista mecânico, devido à morosidade imposta por suas regras técnicas. O prazer que parece emergir dele, nesse sentido, parece estar vinculado primordialmente à própria prática social e à busca do sentimento de realização, sendo mais um “trabalho” comunitário do que um lazer individual. Essa percepção do “trabalho não financeiramente remunerado” se alinha perfeitamente ao que Massanari (2015) define como ponto estrutural da cultura participativa no Reddit e na Internet.

Por fim, eu ressalto a importância do atual trabalho em analisar um exemplo prático da ação da emergência e da produção de capital social dentro da lógica das comunidades virtuais. Essas dinâmicas são exemplos de alternativas a modelos tradicionais de organização, comunicação e sociabilidade pautados na lógica do lucro e das institucionalizações e modelos “cima-baixo”. O *Reddit* e o *r/Place* se colocam como oposições a esses modelos anacrônicos, não interativos, burocráticos, massivos e pensados somente a partir do modelo de acumulação de capital financeiro. Falamos de indivíduos que se organizam e se mobilizam de

forma emergente, e colocam uma quantidade enorme de esforço em algo que não lhes traz nenhum tipo de recompensa material, mas apenas os próprios sentimentos de comunitarismo, troca e realização.

O *r/Place*, como objeto de estudo, parte, nesse sentido também de uma preocupação em alertar a academia para o valor de análise que existe em produções aparentemente lúdicas que ocorrem em ambiente virtual. Em meio à inundação de informação do meio *online*, e dentro dos mais diversos nichos comunitários (como são o caso de fóruns e jogos *onlines*), existem experiências e fenômenos sociais que merecem ser estudados tanto quanto os que ocorrem em plataformas mais populares como *Facebook* e *Twitter*. Além disso, como procurei demonstrar, suas peculiaridades e o próprio escopo e resultado do experimento, são mais dos motivos para apresentá-lo como riquíssimo objeto de análise.

Desta forma, finalizo esta dissertação manifestando a esperança de que esse trabalho aguace a curiosidade e o interesse de pesquisadores para objetos de estudo similares, os quais acredito que possam nos ajudar a compreender alguns desses questionamentos e trazer novas perguntas sobre nosso atual momento de sociabilidade e comunicação e seus possíveis desdobramentos.

Referências Bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. *O que é o contemporâneo?* e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

AMARAL, Adriana; NATAL, Geórgia; VIANA, Lucina. Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. *Cadernos da Escola de Comunicação*, Curitiba, 06:1-12. 2008

ARAFI, Mohamed; ARMSTRONG, Crystal. Facebook to Mobilize, Twitter to Coordinate Protests, and YouTube to Tell the World: New Media, Cyberactivism, and the Arab Spring, *Journal of Global Initiatives: Policy, Pedagogy, Perspective*: v.10, : n.1, Georgia: Kennesaw State University, 2016

ARNAUDO, Dan. Computational Propaganda in Brazil: Social Bots during Elections; In: *Computational Propaganda Research Project*, n.8, University of Washington, Washington. 2017

BARABÁSI, Albert. *Evolution of the Social Network of Scientific Collaborations*. *Physica A*,590:614, 2002.

_____. *How Everything is Connected to Everything else and What it means for Business, Science and Everyday Life*. Cambridge: Plume, 2003.

BARBOSA, Aline da Silva. *Os perfis identitários na comunidade virtual do Orkut*. Dissertação de mestrado. Comunicação, UNIP, São Paulo, 2008

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2001

BEAMISH, Anne. *Communities on-line: A Study of Community –Based Computer Networks*. MIT, Dept. of Urban Studies and Planning, Massachusetts. 1995.

BERNARD, Jessie. *The sociology of community*. Glenview, IL: Scott Foresman, 1973

BERTOLINI, Sandra e BRAVO, Giacomo. *Social Capital, a Multidimensional Concept*. 2001 Disponível em
<<https://pdfs.semanticscholar.org/ab8d/2ed286d0c225b47fca4785cef2dd1dc7fac6.pdf>> Acesso em 11/08/2018

BESSI, Alessandro; FERRARA, Emilio. *Social Bots Distort the 2016 US Presidential Election Online Discussion*. Volume 21, Number 11. USC. California, 2017

BLACKMORE, Suzan. *The Meme Machine*. Oxford: Orxford Univesity Press, 1999

BOURDIEU, Pierre; CATANI, Afrânio (Org.). & NOGUEIRA, Maria Alice (Org.) O capital social – notas provisórias. In: *Escritos de Educação*. Petrópolis: Vozes, 1998.

_____; RICHARDSON, John (org). The Forms of Capital. In: *Handbook of Theory and Research for the Sociology of Education*. p.241-258. Westport: CT Greenwood, 1986

BROWN, Rupert. *Group processes: Dynamics with and between groups*. Cambridge, MA,; Basil Blackwell, 1988

BURT, Ronald. *Structural Holes: The Social Structure of Competition*. Cambridge: Harvard University Press, 1992

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede. A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 2009

_____. *Communication Power*. Oxford: Oxford University Press, 2013

_____. *Redes de Indignação e de Esperança: movimentos sociais na era da internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2013

CÓRDOVA, Yasodara; DONEDA, Danilo; ALMEIDA, Virgílio; CASTRO, Paulo. *Topical Bot Wars: behind the 2010 and 2014 presidential elections in Brazil*. Harvard University. Massachusetts, 2017

COSTA, Rogério da. Por um Novo Conceito de Comunidade: redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. In: *Revista Interface – Comunicação, Saúde, Educação*. v.9, n.17, p. 235-248, São Paulo: Unesp, 2005.

COUTINHO, Clara Pereira. Análise de conteúdo da comunicação assíncrona: considerações metodológicas e recomendações práticas. In: *Educação, Formação & Tecnologias*, ano 6, ed. 1, p. 21-34, Braga, 2013

DALMONTE, Edson Fernando. Novos cenários comunicacionais no contexto das mídias interativas In: *Famecos*, v. 22, n. 2, Porto Alegre, 2015

DAVIDSON, Diane; SNELLING, Roy. Pruning of host plant neighbors by ants: an experimental approach. In: *Ecology*, n.69 p.801-808, Washington: Ecological Society of America, 1988

DAWKINS, Richard. *O Gene Egoísta*. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia, 2001

DUNBAR, Robin. Coevolution of neocortical size, group size and language in humans. *Behavioral and Brain Sciences* v.16: 681-735. 1993

FINE, Gary Alan; SHERRYL, Kleinman. *Rethinking Subculture: An Interactionist Analysis* American Journal of Sociology Vol. 85, No. 1, 1:20, 1979

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. *Métodos de pesquisa pra Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2011

GRANOVETTER, Mark. *The Strength of Weak Ties*. In *The American Journal of Sociology*, Vol. 78, n.6, 1360:1380, 1973

_____. *Getting a Job: a study of contacts and careers*. Chicago: University of Chicago Press, 1995.

_____, *Economic Action and Social Structure: The Problem of Embeddedness*. In: *American Journal of Sociology*, v.91, n.3, p. 481-510, Chicago: University of Chicago Press, 1985.

GUESS, Andrew; NYHAN, Brendan; LYONS, Benjamin; REIFLER, Jason. *Avoiding Echo Chamber about Echo Chambers*. Florida: Knight Foundation, 2018

HARARI, Yuval Noah. *Sapiens – Uma breve História da Humanidade*, Coleção L&PM, Porto Alegre, 2015

HAVARD, Byron., DU, Jianxia., & OLINZOCK, Anthony. Deep learning: the knowledge, methods, and cognition process in instructor-led online discussion. In: *Quarterly Review of Distance Education*, ano 6, ed. 2, p. 125–135. Charlotte, 2005

HARRIS, Derrick. (2013). Can evil data scientists fool us all with the world's best spam?. *Gigaom*, 28 fev. 2013. Disponível em: <<http://gigaom.com/2013/02/28/can-evil-data-scientists-fool-us-all% url-with-the-worlds-best-spam/>>. Acesso em: 03 mai. 2018

HIRAYAMA, Mônica Sayuri. As Transformações Sociais Desencadeadas pela Internet e Redes Sociais nos Universos Analógico e Digital. *Revista Anagrama* Ano 7, Edição 2. São Paulo: USP, 2014

JASPER, James; POULSEN, Jane.; Recruiting Strangers and Friends: Moral Shocks and Social Networks in Animal Rights and Anti-Nuclear Protests, In: *Social Problems*, Volume 42, Issue 4, 1 November, Pages 493–512

JENKINS, Henry. *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: NYU Press, 2006

_____. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009

_____; LI, Xiaochang; KRAUSKOPF, Ana Domb; GREEN, Joshua. *If it doesn't spread, it's dead*. Massachusetts: MIT, 2013

JOHNSON, Steven. *Emergência: A dinâmica de rede em formigas, cérebros, cidades*. Rio de Janeiro: Zahar, 2003

JONES, Quentin. *Virtual-Communities, Virtual Settlements & Cyber-Archaeology: A Theoretical Outline*. J. Computer-Mediated Communication, 1997

KAUFMAN, Dora. A Força dos “laços fracos” de Mark Granovetter no ambiente do ciberespaço. *Galaxia*, n.23, São Paulo 207:128, 2012

LATOUR, B. *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. New York: Oxford University, 2005.

LEISTERT, Oliver. Social bots as algorithmic pirates and messengers of technoenvironmental agency. In: ROBERGE, Jonathan and SEYFERT, Robert. *Algorithmic Cultures*. Ed. Routledge, San Diego. 2017

LEMOS, André. Cibercultura e Mobilidade: A Era da Conexão. In: *Revista Razón y Palabra*, n. 41. Quito: Universidad de Los Hemisferios, 2004.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999

MACKUEN, Michael; MARCUS, George; E., NEUMAN, Russell; KEELE, Luke The third way: the theory of affective intelligence and American democracy, in *The Affect Effect: Dynamics of Emotion in Political Thinking and Behavior*. p.124–51. Illinois: University of Chicago Press, 2007

MANOVICH, Lev. A prática da vida (midiática) diária. *Revista Lugar Comum*, n. 28, p. 284-296, Rio de Janeiro, 2011

MARTINUZZO, José Antônio; RIBEIRO, Renata Rezende. A opinião na rede: influência e dinâmica no Facebook. *Revista FAMECOS* v. 22, n. 1, p. 120-144, Porto Alegre: PUC-RS, 2015

MASSANARI, Adrienne. *Participatory Culture, Community and Play: Learning from Reddit*. NY, New York. Peter Lang, 2015

MESSIAS, Johnatan.; SCHMIDT, Lucas.; OLIVEIRA, Ricardo; BENEVUTO, Fabrício. You followed my bot! Transforming robots into influential users in twitter. *First Monday*, V.18. n.7, Illinois: University of Illinois, 2013

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Multidão: guerra e democracia na era do Império*. Rio de Janeiro: Record, 2005

MOORE, Carrie; CHUANG, Lisa. Redditors Revealed: Motivational Factors of the Reddit Community. *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, Hawaii: Hawaii Pacific University, 2017

PALACIOS, Marcos. Cotidiano e sociabilidade no ciberespaço: apontamentos para discussão. In: NETO, Antônio Fausto; PINTO, Milton José (org.). *O indivíduo e as mídias*. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996.

PARRA, Henrique. Do protesto aos arranjos tecnopolíticos: recursividade e reticulação. Urucum in *urucum.milharal.org*, 2018

PERUZZO, Cicilia; VOLPATO, Marcelo. Conceitos de comunidade, local e região: inter-relações e diferença. *Líbero*, n. 24, p.134-152, São Paulo, 2009

PRIMO, Alex. *Interação mediada por computador*. Porto Alegre: Sulina, 2007

_____. *Interações em rede*. Porto Alegre: Sulina, 2013.

PRIMO, Alex; SMANIOTTO, Ana Maria. Comunidades de blogs e espaços conversacionais. *Prisma.com*, v.3, 1:15, 2006

_____.; A conversação na comunidade de blogs insanus. *e-Compós*. Brasília, n.5, 2006

PRIMO, Alex; VALIATI, Vanessa; LUPINACCI, Ludmila; BARROS, Laura. Conversações Fluidas na Cibercultura. *Famecos*, v.24, n.1, 2017

PUTNAM, Robert. *Bowling Alone*. The collapse and Revival of American Community. New York: Simon e Schuster, 2000.

RECUERO, Raquel. Comunidades Virtuais – Uma Abordagem Téorica. V *Seminário Internacional da Comunicação*, PUC/RS, 2001

_____. Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo. *Ecompos*, v.4, n. Dez., 2005

_____; Dinâmicas de Redes Sociais no Orkut e Capital Social. *Razón Y Palabra*, n.25, Quito: Universidad de Los Hemisferios, 2006

_____; ZAGO, Gabriela. “Em busca das ‘redes que importam’: redes sociais e capital social no Twitter”. *Líbero*, n.24, p.81-94, São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2009.

_____; *Introdução à Análise de Redes Sociais Online*. Lab404, Bahia, EDUFBA, 2015

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

RUEDIGER, Marco Aurélio (org.). *Robôs, redes sociais e política no Brasil [recurso eletrônico]: estudo sobre interferências ilegítimas no debate público na web, riscos à democracia e processo eleitoral de 2018*. FGV, DAPP. Rio de Janeiro. 2017

SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfried. *Imagem: Cognição, Semiótica, Mídia*. São Paulo: Iluminuras, 1998

SINGER, Phillip; FLOCK, Fabian; MEINHART, Clemens; ZEITFOGEL, Elias; STROHMAIER, Markus. Evolution of Reddit: From the Front Page of the Internet to a Self-referential Community. *WWW'14 Companion*, Seoul, Coréia do Sul, 2014

STANGL, Andre; DI FELICE, Massimo (org); PIREDDU, Mario. (org). Marshall McLuhan e o pós-humanismo. In: *Pós-humanismo: As relações entre humano e a técnica na época das redes*. p.317-339. São Caetano do Sul: Difusão Editora, 2010.

STERNBERG, Robert. Introdução à Psicologia Cognitiva. In: *Psicologia Cognitiva*. Grupo A, Porto Alegre, RS., 2008

TARDE, Gabriel. *A Opinião e as Massas*, São Paulo: Martins Fontes, 2005

TOTO, Pertti. Ferdinand Tonnies, um Racionalista Romântico. IN: MIRANDA, Orlando de (org.). *Para ler Ferdinand Tönnies*. São Paulo: EDUSP, 1995.

TRINDADE, Maria Aparecida. *Comunidade e Sociedade: norteadoras das relações sociais*. Farn, Natal, v.1, n.1, 165:174, 2001

TUFEKCI, Zeynep ; WILSON, Christopher. Social Media and the Decision to Participate in Political Protest: Observations From Tahrir Square. *Journal of Communication*, v. 62, p.363–379. Oxford: Oxford University Press, 2012

TURKLE, Sherry. *The Second Self: Computers and the Human Spirit*. MIT, Cambridge. 2005

VAROL, Onur; FERRARA, Emilio; DAVIS, Clayton; MENCZER, Filippo; FLAMMINI, Alessandro. Online Human-Bot Interactions: Detection, Estimation, and Characterization, *arXiv.org*, New York: Cornell University Library, 2017

WANG, H.; WELLMAN, B. Social connectivity in America: changes in adult friendship network size from 2002 to 2007. *American Behavioral Scientist*, Sedona, v. 53, n. 8, p. 1148-1169, 2010.

WEBER, Max. Comunidade e sociedade como estruturas de socialização. In: FERNANDES, F. (Org.) *Comunidade e sociedade: leituras sobre problemas conceituais, metodológicos e de aplicação*. São Paulo: Editora Nacional e Editora da USP, 140:143, 1973.

WEBER, Max. *Conceitos Básicos de Sociologia*. São Paulo: Editora Moraes, 1987.

WEISSBERG, Jean-Louis; PARENTE, André (org). Paradoxos da Teleinformática. In: *Tramas da rede*. Porto Alegre: Sulina, 2004.

WHEELER, William Morton.. A new case of parabiosis and the “ant garden” of British Guiana. *Ecology*, v.2. California, University of California. 89:103, 1921

WILSON, James; KELLING, George. *Broken Windows: The Police and Neighborhood Safety*. Wadsworth Publishing Co., Belmont, California. 103:115, 1998

ZAGO, Gabriela da Silva. As Dinâmicas nas Redes Sociais e o Capital Social. *Comciência*. Dossiê 186. 2017