



## **Dos Hackers Aos Nerds: Como Um Grupo *Outsider* Se Torna Estabelecido Criando Novos *Outsiders***

Enildo Fernande da SILVA<sup>1</sup>  
Igor Ramady Lira de SOUSA<sup>2</sup>  
Universidade Federal do Rio Grande do Norte, RN

### **Resumo**

Este artigo tem por objetivo pautar aspectos históricos da formação da cultura dos *hackers* relacionados ao desenvolvimento da cultura *nerd*. Demonstrando como os *nerds*, considerados um agrupamento cultural e uma tribo urbana, passam de um grupo *outsider* à se estabelecerem socialmente. Ao mesmo tempo, apresentam-se subgrupos da cultura dos *nerds*, como os *geeks* e os *hackers*. Por fim, discute-se, em meio as terminologias dos *hackers*, suas mais novas denominações: os *cypherpunks* e os anônimos.

**Palavras-Chaves:** Cultura Nerd; Cultura Hacker; Cibercultura; História da Internet.

### **Do Surgimento Do Termo Nerd**

O termo “nerd” surgiria na década de 1950 em dois contextos definidos. Designando um grupo de jovens canadenses que participavam do departamento de pesquisa e desenvolvimento da *Northern Electric* – desta forma, a palavra deriva do acrônimo da expressão *Research and Development of Northern Electric* (N.E.R.D.). Outra versão relaciona seu emprego, no mesmo período, por jovens norte-americanos do MIT (*Massachusetts Institute of Technology*), que se referiam a outros estudantes de forma pejorativa por “*knurd*” – palavra inventada que deriva do inglês “*drunk*”, bêbado, escrita ao contrário. Assim, a palavra “*nerd*” saiu de círculos acadêmicos e científicos (como a própria internet), que é onde se cerca a maior parte do início da cultura *nerd*.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Estudante de graduação do 7º período do curso de comunicação social habilitação jornalismo da UFRN. Email: enildofernandes@gmail.com

<sup>2</sup> Professor do Departamento de Comunicação Social da UFRN. Email: ramady\_hotmail@hotmail.com

<sup>2</sup> Wikipédia, disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Nerd> Acesso em: 09/05/2013 e VEJA.COM, A redenção dos nerds. por Camila Pereira. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Nerd> Acesso em: 09/05/2013

A cultura *nerd* espalhou-se durante as décadas de 1970, 1980 e 1990, cultivada além das comunidades acadêmicas, nas séries, filmes e livros de ficção científica, que exploravam o futurismo tecnológico e as novas formas de vida sobre um futuro esperançoso e de onde teríamos respostas para vários enigmas da humanidade, além de cura para doenças e talvez o fim da forma humana.

## **Da História da Internet**

Segundo Castells (2000, p.82), a Internet é resultado de uma fusão de esforços de “estratégia militar, grande cooperação científica, iniciativa tecnológica e inovação contracultural”. Origina-se do desenvolvimento da Arpanet, rede de computadores e pesquisa desenvolvida pelos militares norte-americanos, durante a guerra fria, com finalidade de alcançar os soviéticos na corrida tecnológica espacial, que naquele momento já haviam lançado o Sputnik I – o primeiro satélite artificial da humanidade. A rede Arpanet foi denominada de acordo com a agência que a produziu, a Arpa (*Advanced Research Projects Agency*, do Departamento de Defesa dos EUA, razão de ser conhecida também por Darpa).

Mais a frente, escreve Castells (2000, p.83), em razão da impossibilidade de separar as mensagens e conteúdos triviais das relacionadas às pesquisas, divide-se a Internet entre a Milnet, reservada especificamente aos interesses militares, e a Arpanet, servindo as aplicações científicas. Segundo consta, também, diversas empresas colaboraram de maneira informal para o desenvolvimento da grande rede. Mas é na iniciativa de uma contracultura, os *hackers*, que surgiria nos Estados Unidos, na segunda metade do século XX, que a internet edificaria seus valores. No exemplo da criação do fórum Usenet News, em 1979, por alunos da Duke University e da Universidade de Carolina do Norte, que ampliaram a capacidade de comunicação entre computadores, fora da Arpanet, e distribuíam gratuitamente seus programas e conhecimentos (CASTELLS, 2000, p.86-87).

Nas décadas seguintes a sua criação e desenvolvimento, vários inventos foram responsáveis por tornar a Internet um fenômeno social global, como a evolução da microinformática e barateamento e acesso da tecnologia, o desenvolvimento dos softwares e de uma interface gráfica mais compreensiva para o usuário da rede. Na atualidade, a Internet conforma uma cultura tecnológica e social preponderante. Manuel

Castells debate assim a cultura da internet e sua interação com as outras formas de culturalidades.

A cultura da internet caracteriza-se por uma estrutura em quatro camadas: a cultura tecnomeritocrática, a cultura hacker, a cultura da cultura comunitária virtual e a cultura empresarial. Juntas, elas contribuem para a ideologia da liberdade que é amplamente disseminada na internet. Essa ideologia, no entanto não é a cultura fundadora, porque não interage diretamente com o desenvolvimento do sistema tecnológico: há muitos usos para a liberdade. Essas camadas culturais estão hierarquicamente dispostas: a cultura tecnomeritocrática especifica-se como uma cultura hacker ao incorporar normas e costumes a rede de cooperação voltada para projetos tecnológicos. A cultura comunitária virtual acrescenta uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da internet um meio de interação social simbólica.(CASTELLS, 2003, pp.34~35)

No período do desenvolvimento da Internet, o termo *nerd*, que brota na área de engenharia eletrônica e informática (seja do *Northern Electric Research and Development* ou do MIT), é referência para pessoas que usualmente se envolviam com pesquisa no campo da informática. O próprio termo chega a ser usado no Vale do Silício, localizado nas proximidades da cidade de San José no Estado da Califórnia, nos EUA, onde existem em suas redondezas as universidades de Stanford e Berkeley. Referências do crescimento exponencial da tecnologia dos computadores e da internet nas três últimas décadas do século XX.

Neste período, os *nerds* caracterizam-se como um grupo social uniforme. Mas percebe-se com o passar do tempo à busca por características em comum e por sua identidade. Representam-se como pessoas que detinham o conhecimento e a prática para lidar com alta tecnologia e a linguagem informacional. A princípio, como a própria internet e a tecnologia e técnica para utilizá-la, não eram de fácil acesso ou manuseio para a maioria das pessoas, reafirmaram-se como um grupo antissocial. Uma das razões de serem vitimados por preconceito e *bullying*. Principalmente nas escolas de ensino médio norte-americanas. Mesmo que mais atualmente celebre-se o sucesso de expoentes da indústria da informática, como Bill Gates e Steve Jobs, os ícones *nerds* da contemporaneidade.

Em Piratas do Vale do Silício, 1999, concebe de forma até romantizada a história dos fundadores da Apple e da Microsoft. Outro filme, que foi clássico da Sessão da Tarde da Rede Globo, A Vingança dos Nerds, 1984, apresenta a versão mais estereotipada dos *nerds*. Já o personagem Sheldon Cooper da série estadunidense The

Big Bang Theory, produzida desde 2007 e exibida nacionalmente pela SBT e na Warner Channel, revela o aspecto antissocial do imaginário *nerd*. Percebe-se que a indústria do cinema e televisiva espalha o aspecto caricato do *nerd* como uma figura antissocial, um *outsider* ou excluído, que não se enquadra a outros grupos sociais *insides* ou inclusos do então status quo vigente, ainda mais entre as comunidades tribais jovens.

### **Tribabalismos e Outsiders: da Modernidade a Pós-modernidade**

Para Maffesoli (2010), o tribalismo, ou neotribalismo pós-moderno, seria uma característica relevante em nossa sociedade. De forma que os processos sociais têm contaminado as instituições. Os indivíduos antes identificados como unidades são conformadores de grupos massificados, a partir de sua identificação. A criação de comunidades e agrupamentos na pós-modernidade parte de uma busca pela saída do individualismo e uma retomada ao ambiente grupal.

Semelhante a como a comunidade *nerd* formou-se a partir de um passatempo tecnológico, de se ter a tecnologia como *hobby*, e identificando-se nos filmes de ficção científica (a exemplo das franquias Star Wars e Star Trek). Todavia, suas afinidades não estariam relacionadas apenas à cultura tecnológica. Segundo Benjamin Nuget (2008), em seu *The Story of Nerd People* o Nerd, na cultura popular o *nerd* é alguém que pode ser ligado ao culto a fantasia medieval e que gosta muito de livros ligado ao tema.

Neste sentido, o *nerd* ou *geek* é um consumista da pós-modernidade. Pós-modernidade, entretanto não é um conceito consensual. Para Simmel a modernidade surge da dicotomia metrópole e dinheiro. Argumenta-se que a forma de vida moderna só surgiria com esses dois fatores. A metrópole dá ao ser humano o surgimento do ambiente cosmopolita diversificado em que se perdem os valores tradicionais. Entretanto, constroem-se novos valores em razão de uma ambiente mais dinâmico que o de outras eras passadas (mais bucólicas e com valores trocando de forma mais lenta e mais estáveis). O dinheiro surge para dar mais velocidade as transações e as relações sociais humanas. Um símbolo da criação de valor, que simbolicamente se tornaria herói/vilão da modernidade (SIMMEL,1998).

O dinheiro acaba se tornando a fonte da impessoalidade humana, por ele tirar a relação real dos objetos e com isso os prestaria um carácter simbólico de valor subjetivo. A metrópole sendo um lugar o qual se pode viver de forma mais equânime, mesmo sendo de culturas diferentes, há um paradoxo entre o ajuntamento de culturas

diferentes, eras diferentes. Ao mesmo tempo essa virtude de se viver em um mesmo lugar com certos hábitos igualitários.

Assim tornando ambos, a metrópole e o dinheiro, agentes causadores de uma impessoalidade.

As correntes da cultura moderna deságuam em duas direções aparentemente opostas: por um lado, na nivelção e compensação, no estabelecimento de círculos sociais cada vez mais abrangentes por meio de ligações com o mais remoto sob condições iguais; por outro, no destaque do mais individual, na independência da pessoa, na autonomia da formação dela. E ambas as direções são transportadas pela economia do dinheiro que possibilita, por um lado, um interesse comum, um meio de relacionamento e de comunicação totalmente universal e efetivo no mesmo nível e em todos os lugares à personalidade, por outro lado, uma reserva maximizada, permitindo a individualização e a liberdade. (SIMMEL, 1998a, p.28-29).

Em meio a todos esse valores mutáveis, a toda a velocidade que há na vida na cidade (a metrópole), a facilidade da troca de mercadorias pelo dinheiro, a troca rápida de valores para se adaptar a esse ambiente, ocasiona-se a relativização. Um fluxo constante direto da individualização e impessoalidade. E em meio a tantas diferenças, a própria diferença se torna banal e lugar comum.

O indivíduo da grande cidade se torna *blasé*, indiferente e com características de não notar a diferença de suas próprias mudanças. Com isso, torna-se lugar comum sua impessoalidade e desatenção civil, torna-se incapaz de notar a novidade e sua própria mudança. De acordo com Simmel:

Os mesmos fatores que assim redundaram na exatidão e precisão minuciosa da forma de vida redundaram também em uma estrutura da mais alta impessoalidade; por outro lado, promoveram uma subjetividade altamente pessoal. Não há talvez fenômeno psíquico que tenha sido tão incondicionalmente reservado à metrópole quanto a atitude 'blasé'. A atitude blasé resulta em primeiro lugar dos estímulos contrastantes que, em rápidas mudanças e compressão concentrada, são impostos aos nervos. Disto também parece originalmente jorrar a intensificação da intelectualidade metropolitana. (...) Uma vida em perseguição desregrada ao prazer torna uma pessoa blasé porque agita os nervos até seu ponto de mais forte reatividade por um tempo tão longo que eles finalmente param de reagir. (...) Surge assim a incapacidade de reagir a novas sensações com a energia apropriada. Isto constitui aquela atitude blasé que, na

verdade, toda criança metropolitana demonstra quando comparada com crianças de meios mais tranqüilos e menos sujeitos a mudanças. (1987, p.16)

Enquanto que a modernidade para Bauman (1999) surge do projeto moderno do controle da ordem pela razão. Constituído pela esperança na construção de um mundo. Advindo da ciência que traria todas as repostas. Da análise de um grande projeto racional técnico, o qual estaria impregnado por toda a humanidade no período da modernidade.

Os elementos que podem ser destacados para esse caminho da modernidade em Bauman, que seriam os Estados-Nações e a Ciência.

Para Bauman a “*existência é moderna na medida em que contém a alternativa da ordem e do caos.*” (1999, p.14). O Autor distingue a modernidade em dois períodos: modernidade e pós-modernidade; ou como tem preferido chamar em seus últimos trabalhos: modernidade sólida e modernidade líquida.

A ciência moderna, surge como forma de domar a natureza e torná-la útil ao homem, assim como o Estado-Nação surge para eliminar as ambivalências através da separação de quem está “dentro” dos que estão “de fora”. Excluindo os que seriam considerados “em cima do muro”. Alocando-os em uma classificação subjetiva de “estabelecidos” e “*outsiders*” – *outsiders* no sentido de excluídos socialmente, mas que também remete a condição de forasteiros.

Demonstra-se entre Simmel e Baumann uma tentativa de criar denominações para ambientes e coisas como Estado-Nação/Ciência e Metrópole/Dinheiro, o que poderiam causar uma fixação e com isso a impessoalidade. Ao mesmo tempo em que se cria o ambiente para se compreender uma dicotomia social entre os estabelecidos e *outsiders* dentro das comunidades. Uma vez que dentro do ambiente metropolitano provoca-se a adequação (igualdade) de vários grupos sociais e culturais, em um ambiente que converge para uma forma de cultura homogênea, notando-se a formação de paradoxos entre cultura e subculturas alternativas.

Dentro do ambiente das culturas alternativas em uma metrópole, ou Estado-Nação, que tenta na modernidade convergir tudo para um ideal comum, surgem às tribos urbanas. Tentando resgatar dentro de uma comunidade maior, que é a metrópole, o tribalismo e elementos muitas vezes vindos de origens diversas e em outras nações, ou em povos pré-existentes, ou mesmo tribos surgidas desse próprio ambiente urbano, que

por meio da impessoalidade conformam grupos massificados que convergem na mesma identidade.

Dentro desse contexto, os *nerds*, *geeks*, *hackers* e *cyberpunks* surgiriam a partir desse espírito moderno que deseja a tudo abrandar, tornar comercial, unitário e enlatado. Só que paradoxalmente cria os excluídos, ou melhor, como é colocado por Baumann, Nobert Elias e Howard S. Becker, os estabelecidos e *outsiders*.

Sendo que os estabelecidos diferem apenas dos *outsiders* pelo fato histórico e cronológico na percepção social. Uma vez que os estabelecidos seriam presentes a mais tempo para aquela comunidade territorial, em relação aos *outsiders* que seriam os novos, ou intrusos como alguns gostam de chamar (ELIAS,1994).

Nesse ambiente de policulturalismo, em dualidade com o sentimento do moderno, que quer massificar, “cientificar” e criar modelo de cultura uniforme, surge os *nerds* e suas cultura pós-existent: os *geeks*, os *hackers* e, o mais pós-moderno, os *cyberpunks*. Primeiramente como *outsider*, como elementos novos, que não fazem parte da comunidade. *Outsider*, que necessariamente não é um criminoso, é apenas alguém que não cumpre as normas e padrões culturais da sociedade, seja essa sociedade caracterizada, pela Metrópole, Estado-Nação, ou apenas um grupo cultural menor, como organização de amigos, ordem religiosa ou grupo de trabalho (BECKER,1991).

A pós-modernidade surge como sendo uma parte da modernidade – se é que ela surge realmente, afinal é um objeto de discussão indefinido entre autores. Uma transição da modernidade para outra nova era humana. A pós-modernidade destrói as raízes conceituais universalistas da modernidade. Exemplifica-se nas dualidades, enquanto ela põe em cheque os pontos fixos da modernidade, que seriam o universalismo das metrópoles, do dinheiro e do Estado-Nação, ou do cientificismo e sua certeza na racionalização dos atos.

A pós-modernidade criar uma maior variedade de dualidades, paradoxos e uma maior informalização das relações sociais.

David Harvey em sua condição Pós-moderna coloque que: “Vem ocorrendo uma mudança abissal nas práticas culturais, bem como político-econômicas, desde mais ou menos 1972” (HARVEY,1992).

Segundo este autor a passagem da modernidade se conforma na tentativa escoar a tendência da alta cultura. Na “circorevolução” da mudança e passagem de culturas de uma cidade para outra. Enquanto que uma tenta imitar ou criar simulacros das outras. A pós-modernidade chega com uma visão monótona de mundo, originária da

modernidade. Ao dessacralizar tudo e tornar tudo racional. A pós-modernidade surge da miscigenação do antigo com o novo, do real com o irreal.

Na atualidade, na medida em que se desenvolveram as interações sociais nos ambientes virtuais da internet, com sua maior propagação a partir da década de 1990 e popularização na primeira década do século XXI, ocorre concomitante a massificação do *gadgets* (como os aparelhos eletrônicos portáteis). Objetos de desejos da moda, que são massificados. Mas ao mesmo tempo são oferecidos de forma a serem percebidos pelo consumidor como individualizados.

Aparelhos eletrônicos e *gadgets* que faziam parte do repertório de objetos simbólicos da cultura *nerd*. Específicos dos *nerds* por não serem ainda popularizados. eram assim objetos de uso exclusivos da comunidade de *nerds*, *geeks* e *hackers*.

Semelhantemente, a internet era um ambiente exclusivo a quem possuísse uma maior afinidade e educação técnica informacional, voltada aos peritos em programação, Criou-se uma ambiência social e simbolismos antes exclusivos de uma comunidade fechada e que inicialmente foram considerados como *outsider* por serem novos dentro das outras comunidades preexistentes das metrópoles. Sendo os *nerds* marginalizados e socialmente excluídos pelas demais comunidades estabelecidas durante a modernidade.

Dentro da pós-modernidade os *nerds*, *geeks* e *hackers* se tornaram figuras e elementos estabelecidos dentro deste novo panorama.

Mas a pós-modernidade surge dos idos da modernidade, ou melhor, de seu prenúncio, com “a morte de Deus” por Nietzsche. Este autor compreendia que a metafísica como sendo apenas um produto da mente humana, logo o homem mata a Deus quando delibera pelo racionalismo e o cientificismo, brotados no século XVIII e reafirmados durante os séculos XIX e XX. Marx em suas críticas a modernidade e alienação do homem em relação ao capital. Freud e suas construções teóricas psicanalíticas. O eixo de Galileu e Darwin que tiram de Deus, como bem Nietzsche fala, a primazia metafísica da origem de tudo nas deidades e colocam nas mãos do homem a razão para buscar sua origem na natureza. Ao mesmo tempo em que eles causam feridas narcisistas na psique humana, dizendo ao homem que ele é filho órfão, não filho de Deuses, e ainda mais, não é senhor de si.

Nesse afã, de que tudo pode pelo homem e, com a virada do século XX para o XXI, exigem-se as realizações das promessas de um futuro melhor feitas pelo ideário da modernidade, de que todas as respostas seriam resolvidas pela ciência, tecnocracia e que



os Estados-Nações, bem como as metrópoles e o dinheiro teriam a resposta para tudo. Há uma quebra.

A quebra do eixo modernidade—pós-modernidade se dá pelo fato da modernidade não ter conseguido responder todas as questões da humanidade. Com isso surgiria a pós-modernidade. Mais paradoxal ainda, que mistura o passado com o futuro, a fé com a ciência, formando um novo conceito bem mais variável e dualista (HARVEY, 1992).

### **Popularização Da Cultura Nerd**

A cultura *nerd* ou a tribo dos nerds, como se queira chamar, se consolida a partir do crescimento da Internet, até a década de 1990 do século XX, sendo mais popularizada, ou massificada, na primeira década do século XXI, através dos produtos da indústria cultural.

Com o advento da pós-modernidade a busca por uma nova identidade nas comunidades urbanas e a formação de novas tribos, determinou que a cultura *nerd*, *geek*, *hacker*, antes marginalizada, passasse a fazer parte do ambiente dos estabelecidos, conformando os indivíduos antes considerados *outsiders* “nerds” e afins, estabelecidos.

Inclusive com a propagação de séries e produtos dentro das narrativas transmídia e crossmídia.

Exemplos dessa mudança de *outsiders* para estabelecidos são as séries de filmes *A Vingança dos Nerds* (1984) que expõem os estereótipos formados pela sociedade americana dos anos 1970 e 1980 da imagem dos *nerds* como indivíduos antissociais, sem possibilidade de engajamento social e que são detentores de conhecimentos que a maioria das pessoas (os estabelecidos) não liga ou não quer saber. O conhecimento dos *nerds* é justamente o conhecimento nas áreas de computação, eletrônica e afim. Conhecimentos ainda fechados e de certa forma misteriosos para maioria das pessoas nessas décadas anteriores a de 1990.

Revela-se que no meio de toda cultura, ou grupo cultural, surgem indivíduos indignados com sua condição, que como *outsider* tentam se estabelecer de outra forma, tomando uma atitude contra o sistema. E dessa cultura tecnológica e científica surge o elemento do *hacker*. Algumas vezes colocados como criminosos. Entretanto, Becker em seu livro *Outsider: Estudo sobre sociologia do desvio* (1991) afirma que nem todo comportamento desviante pode ser considerado um ato criminoso.

## O Hacker

Uma definição dicionáresca refere-se aos *hackers* como indivíduos especializados dedicados de forma incomum a conhecer tudo sobre computadores, modificando aspectos e programas relacionados às máquinas.<sup>3</sup>

Um hacker frequentemente consegue obter soluções e efeitos extraordinários, que extrapolam os limites do funcionamento "normal" dos sistemas como previstos pelos seus criadores; incluindo, por exemplo, contornar as barreiras que supostamente deveriam impedir o controle de certos sistemas e acesso a certos dados.

De acordo com Manuel Castells, na cultura da internet, o *hacker* é um uma figura emblemática na cultura corporativa da internet. Sendo definido de forma:

A cultura empresarial trabalha, ao lado da cultura hacker e da cultura comunitária, para difundir práticas na internet em todos os domínios da sociedade como meio de ganhar dinheiro. Sem a cultura tecnomeritocrática, os hackers não passariam de uma comunidade contracultural específicas de geeks e nerds. Sem a cultura hacker, as redes comunitárias na internet não se distinguiriam de muitas outras comunidades alternativas. Assim como, sem a cultura hacker e os valores comunitários, a cultura empresarial não pode ser caracterizada como específica à internet. (CASTELLS, 2001, p.35)

Sendo assim, definir os *hackers* apenas como a cultura da internet acabaria por ser uma forma restritiva de classificá-los.

Neste ínterim, o *hacker* conforma parte estruturante da internet, colaborando na criação de seu ambiente, estimulado pelo impulso de conhecer e em certos casos do próprio risco de burlar regras pré-estabelecidas. Assim, o *hacker* partido de um traço social estabelecido, pelo conjunto cultural corporativo da internet, vem com isso a se tornar um elemento *outsider*. O *hacker* comete "crimes virtuais", sendo que estes são em nome de uma causa ética, para a manutenção da liberdade na Internet. Contra o interesse de governos, empresas ou então ambas essas entidade juntas.

---

<sup>3</sup> Disponível em <http://dictionary.reference.com/browse/hacker?s=t> Acesso 10/05/2013

## O Anonymous

O *Anonymous* e o ativismo *hacker*. A palavra é usada como substantivo de grupo. Um grupo *hackativista* que raramente se associam (agregam) de forma direta. Agem geralmente de forma independente ou coletiva por interesses próprios. Em geral agem em prol da causa da liberdade na Internet. Originou-se em 2003 no *imageboard 4chan*, representando o conceito da comunidade on-line e off-line, de usuários que existem simultaneamente como uma comunidade anárquica e formando um cérebro global digitalizado (LANDER, Abril de 2008).

O termo também é conhecido para se referir a pessoas de subculturas e sobgrupos, os quais sua identidade não é realmente conhecida. Quanto ao grupo em si, este se opõe veemente a qualquer forma de vigilância e censura na internet. Nesse contexto corroborando mais ainda com o as ideias de Castells em seu livro a *Galaxia Internet* (de 2011), ao fato dos *hackers* serem elementos construtores e manterem o ambiente liberal e livre na internet.

*Anonymous* também tem como alvo principal as empresas de segurança. Eles também se opõem a Cientologia e corrupção no governo. Seus membros podem ser distinguidos em público pelo uso de estilizados de máscaras de Guy Fawkes, baseando-se no filme advindo do quadrinho de Alan Moore, *V de Vingança*.

Um exemplo do citado simbolismo, que ficou popular com a máscara de Guy Fawkes, é referido pelo jornalista da BBC David Lloyd em seu artigo para o site da BBC de notícias demonstrando o porquê da mascarar:

*Anonymous* é uma imagem necessária para todos a fim de esconder a sua identidade e simbolizam também, que eles representam individualismo - *V de Vingança*. É uma história acerca de uma pessoa contra o sistema (LLOYDE, 2008).

Em seu estágio inicial, o conceito de *Anonymous* é adotado em comunidades descentralizadas, dentro do ambiente da internet, só que sendo geridos afim de alcançar um objetivo em comum que é previamente acordado entre esses membros.

A partir de 2008, o grupo *Anonymous* passa a ser uma ação coletiva. Tornando-se mais colaborativo. Os *Anonymous* empreenderam protestos e outras ações, em retaliação contra campanhas antipirataria. Ações creditadas aos *Anonymous* foram feitas por indivíduos não identificados que aplicaram o rótulo *Anonymous* a si mesmos como

atribuição. Sendo chamados de os combatentes da liberdade da Internet, de Robin Hood digital e "cyber-guerrilheiros anárquicos" ( SCOTT, GAULT, MATTAMAL, 2011).

Após uma série de polêmicas, protestos amplamente divulgado, distribuído de negação de serviço (DDoS) e obliteração de sites por *Anonymous* em 2008, houve um aumento de incidentes ligados aos seus membros (TSOTSIS,2009). Em consideração as suas conquistas, *Anonymous* foi postulada pela CNN, em 2011, para ser um dos três principais sucessores WikiLeaks. Em 2012, a Time nomeou *Anonymous* como um dos grupos mais influentes em todo o mundo.

A partir de toda repercussão e comoção criada pelo *Anonymous* e Wikileaks em prol da luta pela liberdade na internet, surge uma nova denominação para o *hackers* nessa guerrilha digital: o *cypherpunks*.

A Wikileaks, a organização não governamental que publica artigos e informações secretas de organizações públicas ou privadas na internet é acusada pela mídia como uma das fontes de informações dos *Anonymous*. O site é uma organização fundada por Julian Assange que tenta tornar livre a informação, divulgando informações confidências de governos pelo mundo (ASSANGE, 2012).

Segundo ao próprio Assange (2012): “Uma guerra furiosa pelo futuro da sociedade está em andamento. Para maioria essa guerra é invisível”. A Wikileaks é descrita por Assange como parte da luta pela liberdade na rede. Do outro lado estariam os governos e as mega-coorporações que querem acabar com a liberdade na internet e regulamentá-la, o que fugiria ao seu princípio, como citado aqui neste artigo anteriormente, sobre a história da internet e de sua cultura.

Exemplos de ameaças para a liberdade da Internet são as tentativas de passar leis de regulação e vigilância como a Sopa (Stop Online Piracy Act [Lei de Combate a Pirataria On-line]) e a Pipa (Protect IP Act [Lei de Prevenção a Ameaça On-line à Criatividade Econômica e ao Roubo da Propriedade Intelectual]). Leis que visavam à possibilidade de bloquearem sites, inclusive em países externos aos EUA, colocando-os como praticantes de crimes de direitos autorais.

Nesta batalha pela Internet, os *cypherpunks* seriam um grupo informal de pessoas interessadas em criptografia. Seu objetivo seria assegurar a conformidade da informação por meio da criptografia proativa. Como o Wikileaks sugere e coloca-se como principal fonte de informações do demais *cypherpunks*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento tecnológico se demonstrou eficiente e o principal fator na emergência de novos grupos sociais eletrônicos contemporâneos, com o neologismo de cybertribos. Ao mesmo tempo em que foram criadas nestas novas ambiências sociais eletrônicas são defensoras do ambiente online e de seus valores inerentes.

Os *nerds*, que a princípio surgem de ambiências acadêmicas, antes considerados *outsiders*. Excluídos dos demais grupos. Um grupo menor marginalizado e considerado antissocial. Transgressores das regras sociais dos demais grupos pré-existente durante o período considerado modernidade. Nesse novo período, os *nerds* se estabelecem de vez, retirando o estigma de *outsiders* e se tornam estabelecidos ao status quo vigente da sociedade.

Ao mesmo tempo, os *hackers*, que surgem do mesmo contexto histórico do desenvolvimento da informática e do surgimento da internet, sustentando-se no conceito cultural que deu origem no corporativismo da internet, partem para a luta por liberdade. Luta que, na atualidade, persevera com novos grupos e associações de *hackers* que tentam continuar com a cultura de liberdade e anarquia que caracteriza a Internet.

Grupos como os *Anonymous*, que com a utilização de “ferramentas”, como a Wikileaks, desenvolveram-se de uma forma cultural nascida em laboratórios estadunidenses na década de 1950, tornaram-se um grande foco cultural. Conformadores de uma ambiência paralela à vida real, do virtual interferido no real e formando conceitos e novos grupos culturais como esses citados no artigo.

O artigo demonstrou que o ser humano pode se apropriar de seus artefatos tecnológicos e com isso criar agrupamentos sociais e relações afetivas e simbólicas. Através das mídias e dos ambientes criados a partir das tecnologias da informação, os indivíduos podem com isso criar “sociedades alternativas”. Entende-se que, com o passar do tempo, com o qual atuarão processos sociais e comunicacionais complexos, deixam de serem sociedades alternativas, consideradas *outsiders*, e passam a ser lugar comum e parte integrante da sociedade, como um agrupamento social estabelecido. De forma contígua, dentro das tribos estabelecidas surgem novas tribos *outsiders*, exemplo maior dos *nerds*, que hoje podem ser colocados como estabelecidos. Também se compreende como a concepção dos *hackers* como criminosos virtuais pode ser colocada como algo relativo.

## Referências

- ASSANGE, Julian. **Cypherpunks: Liberdade e o Futuro da Internet**. São Paulo: Boitempo, 2013.
- BBC. **Activists target recording industry websites**. Disponível em < <http://www.bbc.co.uk/news/technology-11371315> > acessado em 20/04/2013.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- BEAUMONT, Claudine. Music and film industry websites targeted in cyber attacks, The Telegraph, September 20, 2010.
- BECKER, Howard S. **Outsiders: estudo de sociologia do desvio**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- CASTELLS, Manuel. **Sociedade em rede**. Tradução de Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- \_\_\_\_\_. **A Galáxia Internet: reflexões sobre a Internet, negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CYBERGUERRILHA. Disponível em < <http://www.cyberguerrilla.info/?p=1591> > acessado em 20/04/2013.
- ELIAS, Nobert, SCOTSON, John L. **Os estabelecidos e os outsiders**. Rio de Janeiro: Zahar, 2000.
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. 16 ed. – São Paulo: Loyola, 2007.
- LANDER, Crhis. **Serious Business: Anonymous Takes On Scientology (and Doesn't Afraid of Anything)**. BALTIMORE CITYPAPER. Disponível em < <http://www2.citypaper.com/columns/story.asp?id=15543> > acessado em 20/04/2013.
- LIPOVETSKY, Gilles. **Os Tempos Hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- MAFFESOLI, Michel. **O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa**. 4 ed. – Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010.
- MOCELLIM, Alan. **Simmel e Bauman: modernidade e individualização**. Santa Catarina: Revista Eletrônica dos Pós-Graduandos em Sociologia Política da UFSC Vol. 4 n. 1 (1), agosto-dezembro/2007.
- NIELSEN, Anton. Chapter 8 Security. In: AUST Dietmar , GIFFY D'SOUZA, Martin, GAULT Doug, GIELIS Dimitri Gielis ,HARTMAN Roel ,HICHTWA Michael , KENNEDY Sharon, KUBICEK Denes , MATTAMAL Raj, MCGHAN Dan, MIGNAULT Francis , NIELSEN Anton, SCOTT John. **Expert Oracle Application Express**. Friends of Apress.
- NUGET, Benjamin. **American Nerd: The Story of My People**. New York: Scribner, 2009.

THOMPSON, John B. **Ideologia e Cultura Moderna: Teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa**. 8 ed. – Petrópolis/RJ: Vozes, 2009.

TSOTIS, Alexia. **My Date With Anonymous: A Rare Interview With the Elusive Internet Troublemakers**. LAWEEKLY Columns. Disponível em < <http://www.laweekly.com/2009-02-05/columns/my-date-with-anonymous-a-rare-interview-with-the-illusive-internet-troublemakers/> > acessado em 20/04/2013.

VAIDYANATHAN, Rajini. **Hacking group Anonymous takes on India internet 'censorship'**. BBC. Disponível em < <http://www.bbc.co.uk/news/technology-18371297> > acessado em 20/04/2013.

WAITES, Rosie. **V for Vendetta masks: Who's behind them?**. BBC. Disponível em < <http://www.bbc.co.uk/news/magazine-15359735> > acessado em 20/04/2013.

WIKILEAKS. **About what is wikileaks**. Disponível em <<http://www.wikileaks.org/About.html>> acessado em 20/04/2013.

ZNET. **Anonymous hacks US Sentencing Commission, distributes files**. Disponível em < <http://www.zdnet.com/anonymous-hacks-us-sentencing-commission-distributes-files-7000010369/> > acessado em 20/04/2013.