dispositiva
Revista Interinstitucional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC Minas e da UFMG
PUC Minas
UFMG

NEOCITIES, HAUNTOLOGIA E A NOSTALGIA PELA INTERNET QUE PODERIA SER LIVRE

NEOCITIES, HAUNTOLOGY, AND THE NOSTALGIA FOR AN INTERNET THAT COULD HAVE BEEN FREE

Matheus Rodrigo Serafim Rodrigues [1]
Caio de Oliveira Mota [2]
Suyane Albuquerque Spinosa [3]

Resumo
O artigo analisa a plataforma Neocities como espaço que articula nostalgia, hauntologia e críticas à internet corporativa contemporânea. O objetivo é compreender de que modo a retomada de estéticas e dinâmicas associadas às primeiras eras da rede mobiliza imaginários de futuros não realizados. A partir de um percurso teórico sobre transformações históricas da internet e de análise qualitativa da plataforma e seus dez websites mais seguidos, o estudo identifica os elementos formais, os sentidos, as práticas e os modos de sociabilidade. Os resultados indicam que, embora marcada por referências ao passado, a experiência do Neocities opera menos como puro retorno e mais como disputa simbólica por outras formas de habitar a rede.

Palavras-chave
Internet; Nostalgia; Hauntologia; Cultura digital; Neocities.

Abstract
This paper analyses the Neocities platform as a space that articulates nostalgia, hauntology, and critiques of the contemporary corporate internet. The objective is to understand how the revival of aesthetics and dynamics associated with the early days of the internet mobilises imaginaries of unrealised futures. Based on a theoretical overview of the historical transformations of the internet and a qualitative analysis of the platform and its ten most followed websites, the study identifies formal elements, meanings, practices, and modes of sociability. The results indicate that, although marked by references to the past, the Neocities experience operates less as a pure return and more as a symbolic dispute for other ways of inhabiting the network.

Keywords
Internet; Nostalgia; Hauntology; Digital culture; Neocities.

1 Mestre em Comunicação e docente pela Universidade Federal do Ceará (UFC), e-mail: matheusserafim@virtual.ufc.br, ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1034-2579, Lattes: http://lattes.cnpq.br/8662541613367987.
2 Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Ceará (UFC), e-mail: caiomotaset@gmail.com, ORCID: https://orcid.org/0009-0000-5493-5707, Lattes: http://lattes.cnpq.br/0498167728930093.
3 Mestre em Sociologia pela Universidade Estadual do Ceará (UECE), Técnica-Administrativa em Educação na Superintendência de Comunicação da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (Unilab), e-mail: suyanespinosa@gmail.com, ORCID: https://orcid.org/0000-0002-2305-5771, Lattes: https://lattes.cnpq.br/3497883843609486.

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37712

Introdução

Nos últimos tempos, as redes sociais se tornaram mídias centrais na comunicação e na circulação de informações, além de fazerem parte profundamente do cotidiano das pessoas. Sustentadas por modelos de negócios baseados em grande fluxo de informações, estímulo à permanência on-line, aceleração e coleta de dados, essas plataformas tendem a ocultar sua estrutura material, o trabalho humano e os interesses econômicos que permeiam seu funcionamento. Esse modelo de negócios, segundo Srnicek (2017), é o das plataformas, que se tornaram meio eficiente no monopólio, na extração, na análise e na utilização cada vez maiores dos dados como matéria-prima do capitalismo avançado. Conforme o autor, as plataformas são infraestruturas digitais que se posicionam como intermediárias entre os usuários, incorporadas por empresas de tecnologia como Google, Amazon, Facebook etc.

Em reação, percebe-se a crescente presença de manifestações que valorizam formas anteriores de uso e experiência na internet em alternativa ao modelo contemporâneo. Nesse contexto, plataformas como o Neocities surgem com o objetivo de recriar a experiência associada à internet dos primórdios, do período entre os anos 1990 e 2000, também chamada de web 1.0 ou *old web*. Essas iniciativas revivalistas relacionam esse período a uma internet livre e criativa em uma nostalgia do que a internet poderia ter sido.

Nesse sentido, Niemeyer (2014) observa um recente *boom* de nostalgia permeando diversos espaços da vida contemporânea, como no cinema, na televisão, na música, na moda, na internet e nas redes sociais. Conforme a autora, a nostalgia não seria apenas algo que sentimos ou consumimos, mas algo que praticamos ativamente em variados níveis e contextos, mas especialmente com as mídias.

De acordo com o apanhado dos estudos sobre nostalgia, comunicação e mídia feitos por Niemeyer (2018), a partir de meados de 2010, são crescentes as explorações mais profundas e amplas das relações entre nostalgia, como uma forma cultural, e diversas mídias e objetos da cultura popular, interrogando as tecnologias que tornam possíveis esses estilos. Algumas pesquisas mais recentes utilizam o termo "tecnostalgia" para se referir à nostalgia de tecnologias e de dispositivos midiáticos analógicos e digitais. Ainda segundo a autora, os estudos atuais sobre nostalgia, a compreendem como prática comunicativa dentro de um contexto mais amplo de considerações históricas, sociais, políticas, econômicas e estéticas, reconhecendo sua pluralidade de expressões e significados, principalmente quando relacionada à mídia, em que diferentes experiências nostalgias interagem.

Nesse contexto nostálgico em torno do Neocities, emergem vestígios de um projeto de internet inacabado, possibilidades históricas que não aconteceram. Assim, convocamos o conceito de hauntologia como uma perspectiva crítica que explora as permanências e os retornos, e as promessas de futuros interrompidos que continuam assombrando o presente. Diante das condições materiais e políticas da internet contemporânea, quais são os sentidos e as práticas nostálgicas mobilizados em torno do

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37712

Neocities e como as presenças espectrais de outra internet são tensionadas esteticamente no presente e abrem imaginações para outra web?

Para esse estudo, articularemos conceitos de capitalismo comunicativo, proposto por Dean (2005), de nostalgia – como aparece em Boym (2017) e em Niemeyer (2014; 2018) – e de hauntologia – na perspectiva de Fisher (2022). Após um panorama histórico sobre a internet, investigaremos o serviço de hospedagem web Neocities, a partir dos elementos estéticos, das dinâmicas e das narrativas presentes em sua página inicial e em suas seções, nos 10 websites mais seguidos e em manifestos encontrados neles. Buscamos identificar quais os sentidos mobilizados nessa tentativa de trazer de volta a velha internet, como a nostalgia se manifesta nesse contexto e de que maneiras essas posturas nostálgicas e hauntológicas produzem novas relações com a internet.

O espectro insepulto de outra web 2.0

O conceito de eras da internet ou "webs numeradas" categoriza diferentes dinâmicas e tecnologias em determinado período de tempo. Tem origem no campo mercadológico, celebra seus pretensos saltos tecnológicos, mas é importante ressaltar que esse percurso não é diretamente linear ou progressivo, há diversas intersecções, retrocessos e coexistências. Contudo, o conceito se torna uma ferramenta para compreender marcadores afetivos, imaginários culturais, estéticos e projetos de futuro.

O período inicial da internet, conhecido como web 1.0, a partir da década de 1990, foi marcado por restrições midiáticas e estruturais, no qual o uso de gráficos não era generalizado e a transmissão contínua de som e de imagens em movimento ainda não era possível (Brügger, 2009). A rede operava sob uma lógica de apenas leitura; a navegação dependia de arquivos HTML planos e páginas estáticas, costuradas estruturalmente pelos primeiros *hiperlinks* – o mecanismo digital que tornou possível a interconexão de textos entre computadores em escala global (Brügger, 2017). Exemplos dessa primeira internet eram os diretórios e os portais corporativos, como Yahoo! e AOL globalmente, e UOL e iG no contexto brasileiro, na busca via-se indexadores, como AltaVista e Cadê?, e na montagem artesanal de páginas pessoais por meio de serviços, como GeoCities e Tripod.

Enquanto a web 1.0 limitava a interatividade, a web 2.0 inaugurou a dinâmica do "ler-escrever", impulsionada por blogs, conteúdo colaborativo e redes sociais. A produção migrou de páginas estáticas para plataformas dinâmicas, como Blogger, WordPress e Wikipédia, expandindo-se a redes como MySpace, Flickr e, no contexto brasileiro, o Fotolog e o Orkut. Em 2013, o encerramento do Google Reader marcou o desmonte dos feeds RSS (que garantiam a circulação descentralizada de dados sem mediação algorítmica), consolidando a transição da internet aberta para o confinamento em ecossistemas fechados de plataformas.

Enquanto a origem das duas primeiras webs numeradas aconteceu durante o próprio período a que se atribuem a descrever, o conceito de web 3.0, proposto em 2006, ainda está em disputa, evidenciando a natureza muitas vezes publicitária dessas definições. Recentemente, web 3.0 ou web 3 se tornaram termos que reivindicam dife-

rentes futuros para a internet que os idealizados até então. Gan *et al.* (2023) apontam a mudança da autoridade da rede como uma diferença fundamental entre as webs – se entre a primeira e segunda geração, a mudança esteve na produção de conteúdo do host para produção dos usuários, agora a autoridade sai das mãos da organização que hospeda o conteúdo e se torna responsabilidade dos próprios usuários. A ideia de web semântica se integra aos conceitos metaverso, *blockchain*, inteligência artificial e criptomoedas que, de diversas formas, moldam diferentes imaginários, expectativas de descentralização e caminhos do que os imaginados em 2006 ou 2016.

Assim, é notório que, quando Jodi Dean (2005) escreveu seu ensaio *Communicative Capitalism*, ela se encontrava em uma época de grande significância para a transição entre as gerações da internet. Somente um ano depois, o projeto da web 2.0 se consolidaria no imaginário popular e as bases para a futura web 3.0 seriam anunciadas. O ano 2005 foi aquele em que o YouTube foi apresentado aos internautas e, no ano seguinte, não só se observou o nascimento do Twitter, como também a chegada do acesso aberto ao Facebook. A explosão das redes sociais estava à porta e Dean olhava para o cenário com preocupação quase profética.

A internet dos blogs, *feeds* RSS e listas de e-mail arrogava-se como estandarte de uma nova era de democracia popular. Na rede, na qual, diferentemente dos meios de comunicação tradicionais, todos têm voz, a capacidade da população de afetar a política real seria como nunca antes. Esse tecno-otimismo ilustra um senso de uma revolução não apenas tecnológica, mas também social: a internet mudaria a maneira com a qual interagimos com o mundo e com as pessoas.

A crítica de Dean (2005) se localiza não em negar a sua força social, mas em demonstrar que seus efeitos podem não ser os esperados por seus entusiastas. O conceito de capitalismo comunicativo foi, antes de tudo, um lembrete incômodo de que as novas tecnologias não estão desconectadas do modo de produção dominante. Dean observava um panorama em que a comunicação, a informação e a semiótica se tornaram centrais no processo de produção do capital. Isto significa, também, que os próprios movimentos sociais, as críticas ao capital e as organizações digitais são incorporados ao sistema.

Já em 2005, Dean apontava a tendência das redes a enclausurar os usuários em bolhas – poucas comunidades com interesses e ideologias semelhantes. Esse fator, aliado ao gigantesco fluxo de informação produzido pela comunidade era responsável por uma individualização da ação política ("minha contribuição ao fluxo é suficiente") e a geração de certas fantasias que envolvem a difusão das mensagens na internet. A ilusão de participação leva o usuário a crer que está contribuindo para uma causa política por simplesmente interagir com a comunidade on-line, afastando-se da ação concreta, e a pretensa homogeneidade da cultura conectada cria a ilusão de uma internet coesa.

Na próxima década, Dean (2010) revisitou os conceitos apresentados em 2005. A web 2.0 é então apresentada como um importante ponto de inflexão, mas que já passou. Os desejos e os sonhos de um futuro democrático e compartilhado através da internet tornaram-se uma armadilha de subjetividades – é muito difícil imaginar um mundo fora das redes. Ainda assim, nos dias de hoje, quase dez anos depois, a discus-

são ainda é relevante. Falamos sobre a web 3.0 enquanto o projeto da segunda geração sequer se tornou realidade como prometido. O salto tecnológico, a partir das suas mesmas potencialidades positivas, deveio em um futuro alternativo distópico em que a relação entre as redes sociais, a política e a sociabilidade são discutidas com grave preocupação.

Os medos de Dean se concretizaram em uma internet marcada pela captura da subjetividade e pela circulação contínua de dados. Para Zuboff (2018), esse modelo não acontece inevitavelmente da tecnologia, mas de escolhas econômicas e políticas que estruturam o capitalismo de vigilância, como a ausência de regulação e os incentivos econômicos. Plataformas como Google e Facebook transformam a experiência humana em matéria-prima de dados utilizados para prever e influenciar ações em benefício do mercado publicitário.

Mark Fisher (2023) recupera o conceito de capitalismo comunicativo como aquele que direciona o caminho da inovação tecnológica, ditando o que é atual e o que é ultrapassado. Para o autor, essa dinâmica transformou os *smartphones* de máquinas de comunicação em máquinas de compulsão. Desde os anos 1980, prometia-se uma tecnologia comunicativa capaz de oferecer liberdade e flexibilidade. Essa promessa capturou o desejo da população e plantou a semente de um futuro comunicativo colorido, hiperativo e liberal.

Fisher (2023) retorna a pontos de inflexão tecnológicos em que outros desenvolvimentos ainda poderiam ser imaginados. Nesse sentido, Ochigame (2025) critica a narrativa linear da história da tecnologia, que naturaliza tecnologias triunfantes como únicas concebíveis e oculta as que não prevaleceram. Segundo o autor, alternativas tecnológicas latino-americanas, como a biblioteconomia cubana de Freyre de Andrade, poderiam até ser mais eficientes, mas são apagadas por questões não apenas técnicas, mas políticas. O embargo neocolonial contra Cuba, por exemplo, é apresentado como um dos motivos centrais de seu apagamento. Ademais, mecanismos de busca e a historiografia dominante tendem a ocultar os nomes de seus criadores. No entanto, esses momentos que chamamos de pontos de inflexão têm forte poder especulativo no imaginário de uma época.

Entre web *revival* e nostalgias

Nesse cenário, um desses casos é o serviço gratuito de hospedagem web GeoCities. Ativo de 1994 a 2009, a maior parte de seu uso se deu durante o período chamado de web 1.0. Seu foco na criação de páginas estáticas pelo usuário comum e a organização em comunidades temáticas chamadas de distritos estabeleceram a base para a futura internet dos blogs e das redes sociais.

A aquisição da plataforma pelo Yahoo!, a remoção dos *Community Leaders*, a atualização dos termos de serviço e a substituição de sistemas de navegação comunitários por mecanismos centralizados e automatizados foram responsáveis por grande comoção entre os usuários. Eles, então, optaram por destruir deliberadamente seus

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37712

sites, substituindo o conteúdo por mensagens simples de despedida e denúncia. Mackinnon (2022) argumenta que o declínio no número de usuários ativos na rede e sua eventual descontinuação são fruto de negociações fracassadas entre usuários e plataforma, e não apenas da competição de mercado, vencida pelas redes sociais modernas.

O GeoCities, extremamente popular e lembrado como um espaço aberto para a criatividade e a construção de comunidades, tornou-se o símbolo da web amadora ideal. Parte desse entendimento se deve às iniciativas de preservação e arquivamento das páginas do GeoCities, como do *Restorativland*, do *Archive Team* e do *One Terabyte of Kilobyte Age*, tornando disponíveis para conhecimento de como a web existia na década de 1990. A recuperação nostálgica do GeoCities pode ser entendida, segundo uma série de perspectivas apresentadas por Mackinnon (2022), por meio de um movimento de canibalismo tecnológico, em que a nova internet capitaliza a nostalgia pela "velha internet" a partir de elementos descontextualizados que remetem a um período que nunca existiu. Essa versão romantizada da web livre dos anos 1990 ignora os conflitos políticos, econômicos e institucionais que já estavam presentes. Assim como os problemas tecnológicos que existiam e tornavam a experiência de acesso não tão perfeita, por vezes, irritando e frustrando seus usuários (Lialina, 2019).

Figura 1 - Geocities em 1997



Fonte: <https://www.webdesignmuseum.org/gallery/geocities-1997>. Acesso em 13 jan. 2026.

A ideia de uma web dos sites pessoais auto-hospedados e comunidades espontâneas na forma de *webrings* passa a estar presente em expressões de recuperação do passado e movimentos de revivalismo da web (*web revival*) que, em reação à web mo-

derna, reivindicam o retorno da criatividade e a expressão individual percebidas na web do início. Nesse contexto, temos plataformas como o Neocities que busca recuperar a sensibilidade do Geocities e reviver o sonho da internet livre.

O Neocities integra uma confluência de sites que simulam graficamente antigas páginas e serviços da web que foram alterados ou desativados, como o SpaceHey, o escargot.chat e o Bitview.

No caso do Neocities, percebemos sentidos e práticas em torno da noção de nostalgia, não somente de desejo por uma web do passado e de utilização de seus elementos estéticos de mídia, mas a reivindicação de outras relações com o tempo e com o espaço digitais, de pensar uma outra web possível.

A palavra nostalgia é definida como "um desejo por um lar que não existe mais ou nunca existiu [...] um sentimento de perda e deslocamento" (Boym, 2017, p.153). Situa-se "entre recordação e esquecimento, idealização e criatividade, é uma lembrança de tempos e lugares que não existem mais, não são mais acessíveis ou talvez nunca foram". (Niemeyer, 2018, p. 29).

De acordo com Boym (2017), a ideia de nostalgia teve sua origem no século XVII no campo médico, considerada uma doença em torno de um desejo de retorno à terra natal, e surge depois como emoção histórica durante o Romantismo e nascimento da cultura de massa. Para a autora, a nostalgia, contemporânea à modernidade, vai sendo entendida não apenas por um deslocamento espacial, mas também como um anseio por tempos diferentes, em uma revolta contra a ideia moderna de tempo e suas noções de progresso.

A nostalgia não somente se volta ao passado, mas, segundo Niemeyer (2018), compreende outras temporalidades como presente e futuro, relacionada muitas vezes a imaginações utópicas sociais e políticas, entre o anseio por passados não experimentados e que nunca ocorreram, visões do que poderia ter acontecido e futuros que não se realizaram. A nostalgia pode ser tanto retrospectiva quanto prospectiva.

Boym (2017) propõe uma diferenciação entre o que ela denomina uma nostalgia restauradora e uma reflexiva. A restauradora busca reconstruir a terra perdida e o espaço mítico, restaurar as origens, restabelecer o que se percebe como verdade e tradição. Já a reflexiva suspende o retorno à casa e explora simultaneamente os diferentes tempos históricos e individuais. Não se desvia das contradições da modernidade e nem da irreversibilidade do passado. A verdade é colocada em dúvida e opera pela reflexão crítica. Para essa nostalgia, o passado abre uma infinidade de potencialidades e de imaginações.

Ao compreendermos a turbulenta história da internet e a disputa por seus futuros possíveis, entendemos o contexto em que os anseios por uma web livre se materializam no presente a partir da retomada de dinâmicas entendidas como existentes nos primórdios da internet, em um passado que efetivamente não se concretizou. Assim como expressões nostálgicas são espectros de futuros perdidos que se recusam a desaparecer, existentes em virtualidade que assombram o presente em persistências e repetições. Dessa forma, para compreender melhor essa chave de análise e como ela

se torna um exercício mobilizador em direção a novos futuros, acionamos o conceito de hauntologia presente na obra de Mark Fisher.

Hauntologia e a nostalgia que não desistiu do futuro

Em 1993, na abertura do simpósio "Whither Marxism?", o filósofo francês Jacques Derrida proferiu uma série de palestras sob o título "Specters of Marx: The State of the Debt, the Work of Mourning", que seriam posteriormente organizadas e publicadas em um livro de mesmo nome. É importante situar historicamente o momento em que o simpósio acontece, pois a própria existência dele parte de uma preocupação em entender o papel do marxismo após a queda do Muro de Berlim e o fim da União Soviética.

Diante das mudanças sociais e políticas advindas desses acontecimentos históricos, uma onda de ideólogos do livre-mercado apressou-se em decretar a morte do comunismo e do marxismo. A tese mais emblemática do triunfalismo liberal desse período é a de Francis Fukuyama, o qual afirmou que a queda da União Soviética e o fim da Guerra Fria representaram a vitória das democracias liberais ocidentais sobre o comunismo, consolidando o capitalismo de mercado como a única alternativa econômica e política viável diante da ausência de rivais globais.

Contrariando o otimismo de Fukuyama, Derrida defende, em seu simpósio, que o marxismo não poderia simplesmente ser enterrado sob os escombros do muro de Berlim. Sua aparente morte, longe de significar um desaparecimento definitivo, assinala uma transição para o domínio da assombração. Ele argumenta que o marxismo sobrevive não mais como um aparato estatal, mas como um espectro que continua a interpelar o presente, ao contrário do diagnóstico de Fukuyama, que tentava exorcizar o fantasma de Marx por meio de um triunfo teleológico do liberalismo: "Após o fim da história, o espírito vem ao *revir,* ele figura *ao mesmo tempo* um morto que revém e um fantasma cujo retorno esperado se repete, mais e mais" (Derrida, 1994, p. 26).

A questão do tempo é o alicerce sobre o qual Derrida constrói a hauntologia. Ao retomar a máxima de Hamlet, "*The time is out of joint*", o autor argumenta que a experiência do espectro só é possível porque o tempo não se organiza de maneira linear, contínua e plenamente presente a si mesmo. O espectro emerge precisamente dessa desarticulação temporal: ele é aquilo que retorna sem jamais ter coincidido integralmente com o presente, uma figura que desestabiliza as fronteiras entre passado, presente e futuro. Nesse sentido, o fantasma não pertence exclusivamente ao passado, mas algo ambíguo que habita exatamente esse interstício.

O próprio termo hauntologia (*hauntologie* no original francês) é um jogo fonético com a palavra ontologia (*ontologie*). Se este último se ocupa das categorias do que é – daquilo que é sólido, presente e identificável – a hauntologia debruça-se sobre o que não goza de uma existência plena, mas que, nem por isso, deixa de produzir efeitos reais. Nesse sentido, o espectro subverte a lógica binária entre ser e não ser, presença e ausência.

O conceito chega até Mark Fisher a partir da música. Analisando artistas e álbuns produzidos a partir dos anos 2000, o filósofo diagnosticou uma paralisia na ca-

pacidade da cultura contemporânea de inovar: "[...] quando somos confrontados com as músicas do século XXI, vemos que foi a própria sensação de choque futuro que desapareceu" (Fisher, 2022, p. 25). Enquanto, no século XX, a música seria marcada por mutações rápidas entre décadas e estilos, o período atual seria dominado por uma sensação de finitude e de exaustão. Ele argumenta que a distinção entre um passado e um presente cultural se desfez, "desde então, o tempo cultural dobrou em si mesmo, e as impressões lineares de desenvolvimento deram lugar a estranhas simultaneidades" (Fisher, 2022, p. 27). O estudioso mobiliza o conceito de Franco Berardi de lento cancelamento do futuro para explicar a transição de uma cultura de experimentação para uma de repetição. Segundo essa perspectiva, o cancelamento do futuro não implica a ausência de eventos cronológicos, mas, sim, a falência da modernidade enquanto motor de novidades disruptivas. Essa estagnação manifesta-se no que o filósofo chama de nostalgia formal, exemplificadas por bandas como Arctic Monkeys e nas produções musicais de Mark Ronson.

Essa estagnação cultural é atribuída por Fisher (2022) a transformações materiais concretas do neoliberalismo pós-fordista. Segundo ele, o desmonte da experimentação estética decorre da erosão programática do *Welfare State* britânico sob o governo Thatcher nos anos 1980. A virada neoliberal no Reino Unido buscou desmantelar a seguridade social, privatizar a habitação (*Housing Act* de 1980) e precarizar o trabalho. O enrijecimento do seguro-desemprego e a especulação imobiliária nas metrópoles erradicaram o tempo livre e as moradias ocupadas (*squats*). A criminalização e o desmonte desses *squats* destruíram os espaços de baixo custo que viabilizaram a criação autônoma, privando da infraestrutura necessária a efervescência de movimentos radicais como o punk e forçando a produção cultural a um conservadorismo voltado para o que já é bem-sucedido.

Fisher (2022) evoca as teorias de Fredric Jameson para distinguir a nostalgia psicológica do modo nostalgia pós-moderna. Enquanto a nostalgia clássica expressa um anseio por um tempo perdido, o "modo nostalgia" de Jameson é um apego formal a técnicas e fórmulas do passado. Segundo Fisher (2022, p.31), "não existe aqui uma nostalgia por um período histórico (ou, se houver, é apenas indireto): o anseio sobre o qual Jameson escreve é um anseio por uma forma".

A partir disso, Fisher (2022) introduz a hauntologia para descrever como o presente é moldado por virtualidades: o "não mais" (passados que permanecem) e o "ainda não" (futuros que foram antecipados, mas nunca chegaram). Na crítica musical do Reino Unido, na qual ele era figura ativamente, o termo hauntologia foi usado para designar uma confluência de artistas como Burial, The Caretaker e o selo Ghost Box. Segundo Fisher (2022, p. 40), "o que eles compartilhavam não era tanto um som, mas uma sensibilidade, uma orientação existencial".

A estética hauntológica na música expressa uma melancolia pautada na obsessão pela materialidade analógica e no colapso de mídias obsoletas, como vinil e cassete. Sua assinatura sonora, centrada no estalo e no ruído da agulha, rompe a ilusão de presença imediata, evidenciando a distância entre a gravação e a escuta. Essa me-

lancolia decorre tanto do anseio pelo antigo regime de materialidade quanto da constatação de que o futuro prometido pela música eletrônica do século XX frustrou-se.

Para Fisher (2022), a distinção freudiana entre o luto e a melancolia é fundamental para compreender a postura da hauntologia diante do que ela anseia. Enquanto o luto exige o desligamento gradual da libido em relação ao objeto perdido para que o sujeito possa aceitar a realidade e seguir em frente, a melancolia caracteriza-se pela recusa em romper esse vínculo. Ele interpreta essa persistência não como uma patologia paralisante, mas como um ato de resistência: ao não enterrar o fantasma das promessas modernas de transformação, o melancólico hauntológico recusa-se a se acomodar ao horizonte limitado imposto pelo sistema atual.

A hauntologia, portanto, é uma manifestação especulativa da nostalgia. Ao demonstrar a falibilidade da memória, escancara outros mundos possíveis e a falha do nosso próprio presente em realizar as promessas de outrora, colocando a percepção do tempo linear (e por que não, da inovação incremental) em xeque. O Neocities, em sua proposta de recriar a dinâmica do Geocities valendo-se da tecnologia atual, se apresenta como um objeto de estudo promissor nesse sentido.

Neocities, ativismos e o retorno da estética como assombração

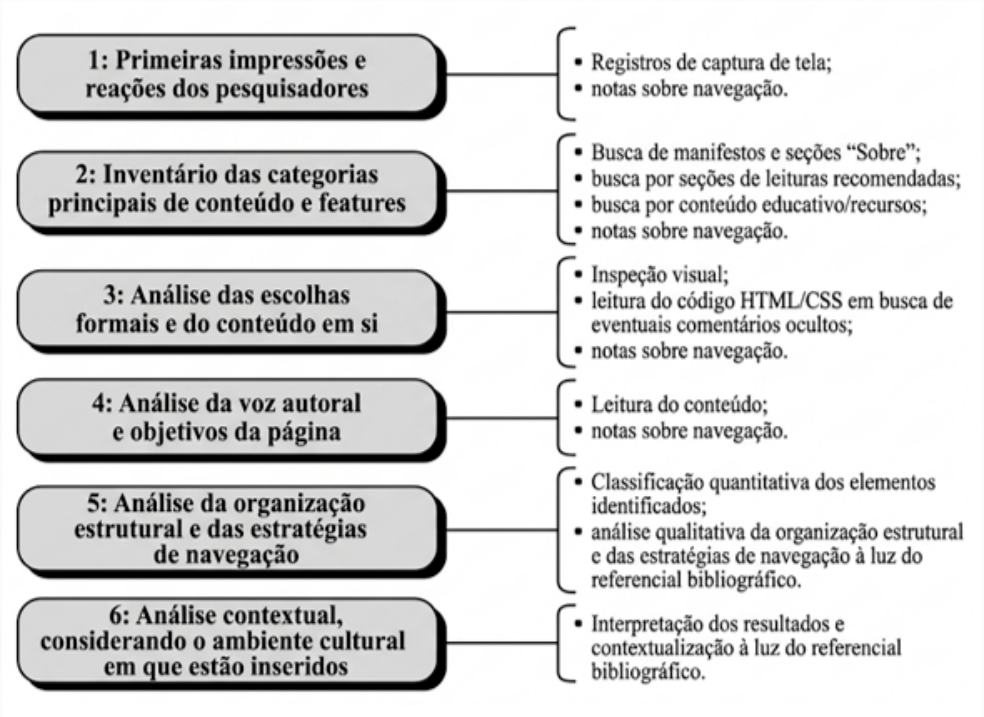
A pesquisa tem abordagem qualitativa e caráter exploratório, buscando proporcionar maior familiaridade com o problema, ou seja, explicitá-lo. Geralmente, assume a forma de pesquisa bibliográfica e de estudo de caso (Gil, 2008).

Pauwels (2012) propõe um *framework* multimodal para analisar *websites* por uma perspectiva ao mesmo tempo específica da mídia e sociocultural. Seu método exploratório e interpretativo nos permite encontrar aspectos formais e culturais, sem pressupostos sobre como deveriam funcionar. A análise deve considerar as primeiras impressões e reações dos pesquisadores, um inventário das categorias principais de conteúdo e *features,* uma análise das escolhas formais e do conteúdo em si; análise da voz autoral, do público inferido e dos objetivos da página; análise da organização estrutural e das estratégias de navegação; e análise contextual, considerando o ambiente cultural em que estão inseridos. Nossa análise estético-filosófica parte do registro desses insumos orientado pela pergunta de pesquisa e os discute com base nas teorias da nostalgia e da hauntologia.

A coleta das informações foi realizada entre os meses de janeiro e fevereiro de 2026, sendo que, em um primeiro momento, observamos a página inicial do Neocities e suas seções como *About, Blog, Support us*; os 10 websites mais seguidos da plataforma e manifestos encontrados neles. Esse recorte busca uma amostragem intencional de casos típicos, ou seja, elementos característicos do universo de pesquisa (Fragoso; Recuero; Amaral, 2011). A seleção dos indivíduos-chave segue o critério de seguidores, compreendendo que, ao se tratar de uma comunidade nichada, estes concentram a maior parte do tráfego recorrente e têm uma posição de referência nas tendências e nos comportamentos dos demais membros.

Em um segundo momento, ocorreu a inspeção dos *websites*. Buscamos identificar quais as características, as dinâmicas e as narrativas existentes nesses sites, especialmente relacionadas ao imaginário da web 1.0, incluindo elementos estéticos recorrentes e dinâmicas políticas ou de sociabilidade. Essas categorizações foram realizadas de forma indutiva, com base nos achados pelos pesquisadores durante a análise. A figura a seguir sistematiza os instrumentos e os procedimentos adotados:

Figura 2 - Detalhamento dos procedimentos de análise



Fonte: Autores, com base em Pauwels (2012).

Os websites analisados foram, na seguinte ordem: Death is a new beginning [1]; ♡ cinni's dream home ♡ [2]; Always Your Pal, Melon! [3]; ribo.zone [4]; [W i r e d S o u n d f o r W i r e d P e o p l e] [5]; ita.toys [6]; Monastery of St. Blamensir [7]; petrapixel [8]; Frutiger Aero Archive [9]; e uncanny valley [10]. O site número [3] estava "fechado" na segunda-feira, dia 02, precisando ser revisitado no dia seguinte. A seguir, apresentamos dois quadros que sistematizam nossos achados.

Quadro 1 - Elementos formais identificados

Elemento Formal	Descrição	Onde aparece
Leiaute centralizado/não responsivo	Conteúdo não ocupa toda a tela. Acompanhado de um plano de fundo na forma de padrão (*tiles*) ou papel de parede	2, 8, 9, 10
Navegação não convencional	Navegação por descoberta, links não óbvios ou escondidos, ausência de menus padrão, mapas de navegação espacial	3, 4, 5, 6, 7

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37712

Navegação principal em barra lateral	Menu de navegação principal aparece como lista de páginas persistente na lateral do conteúdo	1, 2, 3, 8, 9
Sitemap	Lista de páginas e estrutura geral do site	3, 4, 5, 8, 9
Música de fundo ou Efeitos Sonoros	Música de fundo toca no site inteiro ou em uma página específica. Podem tocar efeitos sonoros ao clicar em elementos	3, 5, 7, 9, 10
Dithering	Fotografias e ilustrações monocromáticas e/ou granuladas.	2, 4, 5, 7
Estética Glitch	Texto, plano de fundo ou imagens com falhas visuais e simulações de bugs de software	1, 5
Estética Pixel	Imagens, ícones ou texto em pixel arte	2, 3, 4, 8
Gráficos 3D retrô	Figuras tridimensionais com baixa contagem de polígonos	3
Ícones e interface de software retrô	Ícones reconhecíveis de softwares dos anos 1990/2000 (por exemplo, sistemas operacionais) ou recriação de interfaces	3, 9, 10
Esqueumorfismo	Imagens e texturas que remetem a objetos reais, noção de tridimensionalidade na interface	3, 4, 6, 9, 10
GIFs	Imagens animadas decorativas	2, 3, 4, 5, 6, 8, 10
Arte ASCII (visível ou oculta)	Ilustrações utilizando caracteres ASCII na interface ou escondidas no código	2, 4, 5
Cursores personalizados	Alteração do cursor-padrão	2, 4, 5, 6, 8, 9, 10
Marquees	Barra de texto horizontal com rolagem automática, normalmente localizada no topo de uma página ou de uma seção	2, 3
Banners e Botões de Site (próprio ou de outros)	Marcador gráfico com a identidade do site. Seu propósito é ser replicado em outros sites que desejam indicá-lo	2, 3, 4, 6, 4, 8, 10
Blinkies e Selos	Pequenos banners em formato de GIF piscantes ou imagens estáticas que indicam interesses, hobbies ou marcadores de identidade	2, 4, 8

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37712

Contador de Visitantes ou de Visitas	Além do contador do Neocities, páginas apresentam widgets personalizados com contagem de visitantes ativos e visitas totais a página (*hits*)	3, 8, 10
Fontes de texto não convencionais	Fontes textuais não convencionais para o texto corrido, normalmente com teor decorativo, ou fontes com baixa legibilidade para títulos e botões	2, 3, 4, 5, 7, 8, 10
Diagramação de texto fora de *grid*	Texto diagramado na diagonal, de forma circular ou em posicionamentos não convencionais	3, 6

Fonte: Autores

Quadro 2 - Dinâmicas de sociabilidade, autoria e circulação de conteúdo nas páginas analisadas

Dinâmica	Descrição	Onde aparece
Manifestos próprios	Declaração pública e escrita das intenções, motivos ou pontos de vista da pessoa autora ou um movimento coletivo	1, 3, 8
Sugestões de leitura	Indicações de livros, artigos, ensaios teóricos ou manifestos de outras pessoas ou grupos	1, 2, 3, 4, 7
Recursos para outros webmasters	Recursos gráficos, educacionais ou tecnológicos para criação web	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10
Declarações políticas explícitas	Memes, imagens, comentários, textos ou recomendações com teor político ou ativista	1, 2, 8
Premiações e eventos da comunidade	Organiza, referencia ou ostenta a vitória em concursos temáticos e eventos organizados pela comunidade	2, 4, 8
Mood (Status emocional)	Seção que pode ser atualizada com a emoção atual da pessoa autora	2, 3, 4, 6, 8, 10
Blogs ou Piclogs	Arquivos de conteúdo escrito ou imagético, organizados a partir de uma linha temporal	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10
Salas de Chat ou Fóruns	Widgets que permitem aos visitantes comunicação síncrona (chats) ou assíncrona (fóruns) via texto	3, 9, 10
Enquetes	Perguntas com opções pré-definidas a serem escolhidas pelos visitantes	5, 8, 10

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37712

Webrings e Cliques	Funcionam como uma "comunidade" temática ou de interesses comuns, em que cada site possui indicadores para a página do grupo ou para os demais membros	2, 3, 4, 6, 8, 9
Guestbooks	Livro de visitas virtual no qual os visitantes deixam comentários, mensagens ou assinam dizendo que passaram por lá	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
Conteúdo escondido no código	Mensagens ou ilustrações ASCII escondidas no HTML	2, 4, 5
Indicadores do site em constante construção	Páginas "em construção", indicadores de mudanças no leiaute ao longo do tempo, changelogs, projetos inacabados	1, 2, 3, 6, 7, 10
Site temático	Conta uma história, cria uma ambientação e/ou trata do universo de uma obra específica	3, 5, 7, 9
Conteúdo hobbista, artesanal ou artístico	Apresenta conteúdo relacionado a interesses diversos da pessoa autora, incluindo filmes, música, hobbies gerais ou atividades criativas como artesanato e arte	2, 4, 6, 7, 8, 10
Indicações de outros websites	Links conectados a uma diversidade de outros websites dentro e fora do Neocities	1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10
Dinâmicas de ausência	Indicadores de seus webmasters decidindo desconectar-se por um tempo ou desconexão do próprio site em períodos específicos	1, 2, 3
Dinâmicas de limitação de comunidade e acesso	O webmaster sugere explicitamente a manutenção de comunidades pequenas ou implementou sistemas de limitação de crescimento do grupo, como a necessidade de convite ou senha para acessar páginas	1, 5, 7, 8, 10

Fonte: Autores.

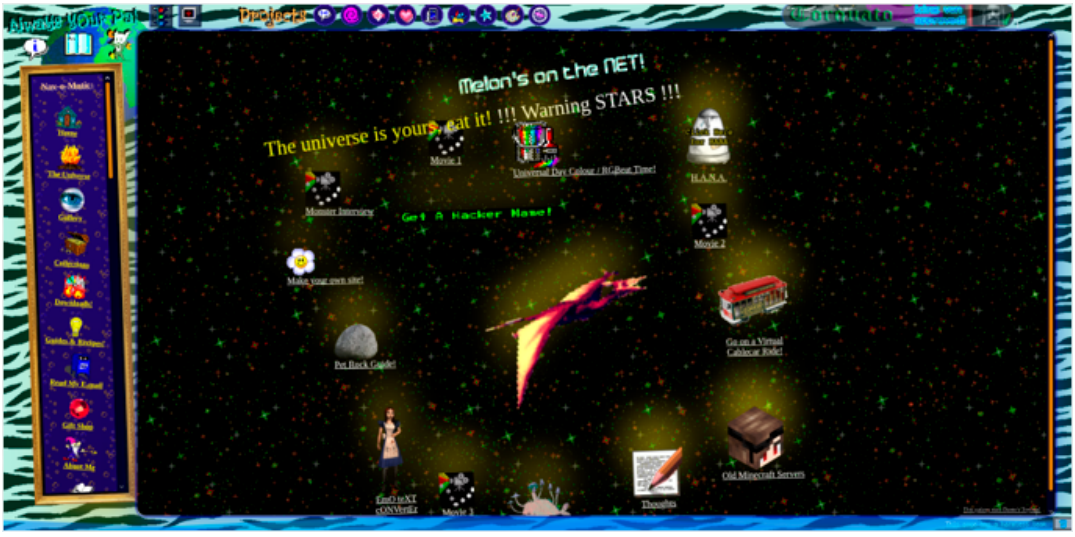
O serviço de hospedagem web Neocities, criado em 2013, se apresenta como "uma rede social com 1.470.600 websites que está trazendo de volta a criatividade individual perdida na internet" (Neocities, s.d.). Traz como missão fazer a internet divertida de novo, devolvendo ao usuário o controle em como ele se expressa on-line, através de editor HTML integrado ao navegador e ferramentas que facilitem a criação e a edição

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37712

de sites estáticos pessoais por qualquer um, em que o usuário poderia se expressar livremente em seu próprio espaço.

A plataforma se anuncia como gratuita e de código aberto e se compromete a não utilizar anúncios ou venda de dados dos usuários para empresas de marketing e inteligência artificial. O site é mantido diretamente pela comunidade por meio de planos de apoio e doações. Essas características aparecem como marcadores de diferença para a web atual. Todo o site e suas seções descritivas evocam perspectivas nostálgicas do desejo de recuperar algo entendido como perdido na internet de hoje, a criatividade, a diversão e a independência, que teriam feito a internet "grande um dia". Atrelado a isso, há o anseio de reconstruir e criar uma web melhor no presente. "*To rebuild the web we lost to algorithms and monotony, and make it as fun and creative as it was back in the 90s*" (Neocities, s.d). A criação de sites pessoais e o retorno à processos presentes em outros tempos da web se torna, nos enunciados do Neocities, potência como forma de reagir a web comercial, dominada pelas redes sociais e suas dinâmicas voltadas ao consumo. Embora seja evidente que a barreira de entrada para a plataforma é maior do que nas redes sociais tradicionais, dada à necessidade de conhecimento técnico, pessoas que não são necessariamente *experts* em *web design* criam seus "pequenos cantinhos na internet", sites sobre interesses pessoais ou experiências interativas muito particulares. Isso leva aos *webmasters* – muitas vezes músicos, artistas, artesãos ou desenvolvedores de jogos – a quebrarem padrões de design e ignorarem boas práticas, identificadas no Quadro 1 pelo leiaute centralizado/não responsivo, navegação não convencional e fontes de texto não convencionais e diagramação de texto fora de *grid.* A comunidade cria uma espécie de morfologia própria a partir de seus hábitos, tutoriais e recursos compartilhados, muitas vezes alheios ao design corporativo ou acadêmico.

Figura 3 - Website de Melonking



Fonte: <https://melonking.net/melon?z=/universe/>. Acesso em 03 fev. 2026.

O desenvolvimento dessas páginas se apresenta como uma atividade artesanal ou artística, como a ilustração, a música ou o cosplay. Isso gera, também, uma dinâmica de variedade, na qual cada website apresenta um estilo diferente, refletindo a própria temática específica, como visto no Quadro 2. Muitas vezes a navegação não é óbvia e requer uma exploração ativa de suas páginas, que pode não funcionar para um site corporativo focado em *calls-to-action*.

Os *webmasters* mobilizam sentidos de oposição entre o que seria uma internet "humana" ou lúdica em contraste à internet corporativa ou utilitária. A dinâmica de rolagem (*rolling*) e do algoritmo é substituída por uma lógica hipertextual de links em cadeia infinita (*surfing*). Os textos estão povoados por links que conectam a outras páginas do website dentro e fora da plataforma, com o objetivo não de manter o visitante preso na página, mas oferecer um nexo de navegação. A exploração não linear e, muitas vezes, espacial é encorajada dentro de cada contexto.

Figura 4 - Homepage de ita.toys



Fonte: <https://ita.toys>. Acesso em 02 fev. 2026.

Interações inócuas ou sem utilidade imediata podem ser encontradas em diversos websites. Páginas com imagens PNGs flutuantes que podem ser reorganizadas pelo visitante, pets virtuais alimentados por cliques, gerador de palavras aleatórias e URLs engraçadas, um vazamento de água que pode ser esvaziado pelo visitante e as mais diversas interações lúdicas estão geralmente presentes.

O fluxo temporal das redes é expandido e comprimido de diferentes maneiras no Neocities. Como visto no Quadro 2, os sites estão constantemente em estado de construção, seus criadores se desconectam por longos períodos de tempo, criando dinâmicas de ausência, e o conteúdo novo dos blogs é postado de acordo com os desejos e a disponibilidade de cada pessoa autora.

No contexto do Neocities, estilos como o *frutiger aero*, antes sinônimo de um otimismo corporativo inócuo, são ressignificados como elementos de nostalgia por uma internet mais divertida e experimental, menos pervasiva e autoritária. As tentativas de arquivamento também são um retrato desse futuro brilhante, colorido e ecológico –

quase solarpunk – congelado num estado perpétuo de não realização. Se a rede já desistiu dos campos verdes, dos céus de azul vibrante e das cidades ultra-tecnológicas e conectadas, seu espectro insiste na forma de vidro translúcido e degradês verde-limão. A esperança é tornada melancolia no embalo de rock japonês e sintetizadores simpáticos.

Figura 5 - Sala de chat do Frutiger Aero Archive



Fonte: <https://frutigeraeroarchive.org/chat_room>. Acesso em 03 fev. 2026.

Os elementos visuais, sonoros e de navegação identificados no Quadro 1 são símbolos de outro tempo que persiste, mas parecem não se encaixar da mesma forma. Há uma estranheza entre estética e conteúdo, criando um espaço anacrônico. De acordo com Fisher (2022), a cultura do século XXI é marcada pelo anacronismo e pelas impressões de simultaneidades temporais. São revividos artefatos estéticos da web primitiva que, ao serem desenvolvidos por novas tecnologias, causam uma discrepância visual. Esses elementos típicos de construção de websites, segundo Lialina (2009), são reconhecíveis pelas inúmeras paródias e coleções criadas por especialistas em usabilidade que os empregam como exemplos negativos. Na mídia Neocities, são utilizados como referência formal a esse passado, mas sem os mesmos significados, funções e contextos originais. As mídias e as novas tecnologias participam ativamente da produção nostálgica. Conforme Niemeyer (2018), elas podem ser espaços para expressar nostalgia e simular efeitos de passado no presente.

Pensando na música hauntológica discutida por Fisher (2022), que traz a materialidade tátil das mídias analógicas, no Neocities ocorre a tentativa de tornar visível a materialidade oculta do digital por meio do erro, do glitch, dithering, esqueumorfismos, arte pixel e ASCII, por exemplo. O sentimento nostálgico, conforme Niemeyer (2018), também pode ser expresso sobre objetos digitais, pois a eles estão vinculados rituais sociais e narrativas pessoais que transformam esses objetos em agentes com o mesmo potencial nostálgico de objetos analógicos como um disco de vinil ou uma fita cassete VHS.

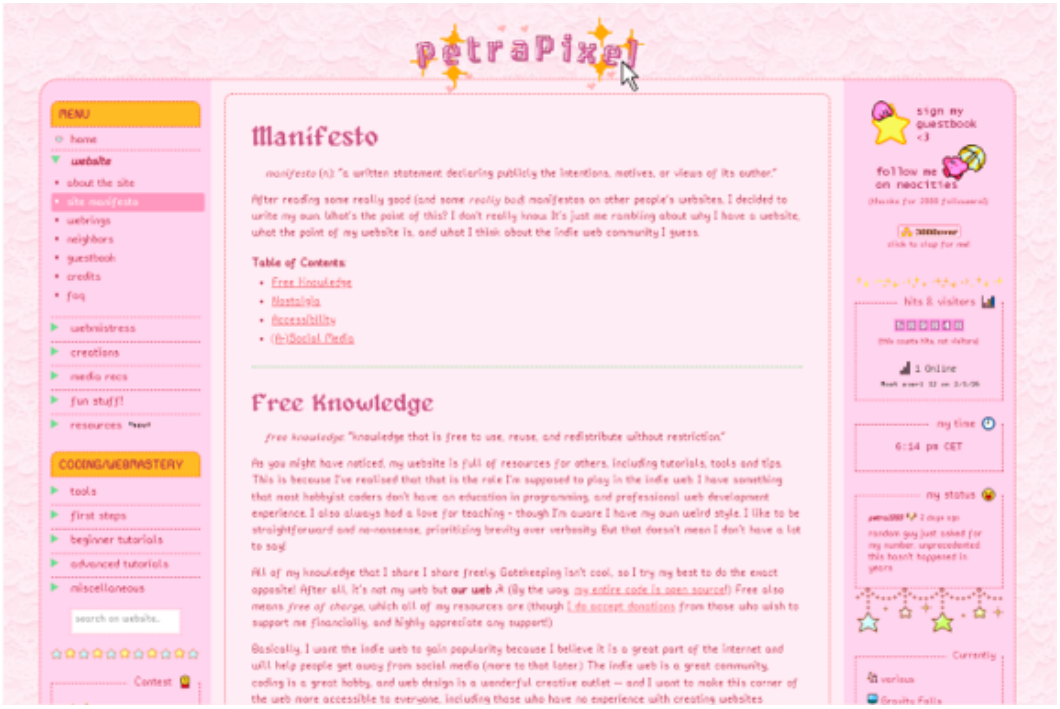
O Neocities incorpora uma forma que aparenta fora do agora, porém está ao mesmo tempo inserido profundamente nele. A plataforma se utiliza de dinâmicas e métricas de popularidade de redes sociais como comentários, seguidores e curtidas, mas propõe uma dinâmica de uso diferente. Apontamos, no entanto, que o GeoCities também possuía mecanismos de categorização de suas páginas em destaque, como a seleção manual por moderadores, e métricas como a contagem de visitas, medida pelos usuários, embora não contasse com algoritmos sofisticados de recomendação automática, assim como seu sucessor.

Mesmo que aspectos de nostalgia se apresentem na forma de iconografia e elementos estéticos e de design dos anos 1990 e início dos anos 2000, o foco, enunciado pela própria criação da mídia e pelos *webmasters* pesquisados, não está necessariamente em visualmente recriar ou agir como se vivessem ainda na virada do século XXI, mas em uma sociabilidade específica e em uma dinâmica de acesso à rede distinta. Os usuários entendem que a sociabilidade do algoritmo é substituída por uma mediada por eventos comunitários, *webrings*, enquetes, chats, fóruns, *guestbooks* e *cliques,* como identificado no Quadro 2.

Essa resistência é identificada nos manifestos digitais, que são declarações textuais que expõem publicamente as intenções dos autores ao criarem seus sites, seus pontos de vista sobre a internet, declarações políticas e sugestões de leitura, presentes no Quadro 2. Essa é uma dinâmica comum entre os entusiastas do renascimento da web, que se inspiram entre si e compartilham os manifestos que mais gostam.

// ISSN: 2237-9967 // DOI: https://doi.org/10.5752/P.2237-9967.2026v15e37712

Figura 6 - Manifesto de Petrapixel



Fonte: <https://petrapixel.neocities.org/about/manifesto>. Acesso em 03 fev. 2026.

Em alguns dos manifestos analisados, os usuários demonstram cansaço com as redes sociais e um desejo de escapar delas, como encontrado em Petrapixel (2024). O Neocities se torna então uma espécie de fuga do tempo e do espaço digitais atuais. Aparecem atribuições afetivas à web dos anos 1990 como um lugar "repleto de possibilidades desconhecidas e ideais inocentes" (Melonking, 2022). São enfatizados contrastes existentes entre passado e presente, e ideais de futuro, como no primeiro manifesto de sadgrl (2023a), website mais seguido do Neocities, referência para busca de recursos e tutoriais para os webmasters, em que a autora fala como a internet se tornou uma experiência social unilateral e um espaço dominado por corporações que exploram seus dados para gerar lucro; e como a internet deveria ser: espaço de expressão e de conexão reais, uma internet mais humana, feita de pessoas que têm o poder de transformá-la. Em seu segundo manifesto, sadgrl (2023b) enfatiza a transformação da web que vá para além da criação de sites pessoais, que busque transformar as relações sociais on-line, mesmo dentro das próprias redes sociais, e assim criar outras formas de sociabilidades mais significativas. Aponta também a importância das dinâmicas de nicho e o foco em comunidades menores como ato de resistência à rede massificada, ideia compartilhada por Petrapixel (2024), que vê, na relativamente pequena base de usuários do Neocities, sua potência. Há uma dinâmica não de lamentar um passado que não existe mais, mas a tentativa de reverberar ações e projetos de futuro.

Algumas publicações sobre o Neocities feitas pelo seu criador rejeitam a utilização do termo nostalgia para caracterizar a experiência com o Neocities, pois relacionam nostalgia à ideia de retrocesso e retorno a um passado que não se pode voltar. Em dois artigos da seção Blog do Neocities, nega-se que o objetivo do Neocities seja inspi-

rar nostalgia e ser uma paródia do GeoCities (Drake, 2013). O ato de criar sites não seria nostalgia, e sim o futuro da web (Drake, 2015). Para ele, o desenvolvimento tecnológico de hoje não impede que essa web "mágica" aconteça, pelo contrário, os aprimoramentos tecnológicos e as novas ferramentas podem corrigir problemas do passado e tornar as coisas mais acessíveis (Drake, 2013).

O que não exclui os diversos usos possíveis do Neocities, como os impulsionados pelo mercado e pelo consumo de nostalgia, e em torno do fascínio pelas chamadas estéticas da internet, como *webcore*, *Y2K futurism* e *vaporwave*. Não se tratando de um conjunto homogêneo de sites, há diversos sentidos para os diferentes públicos, para gerações que vivenciaram a época e as que não, como é o caso de Petrapixel (2024), que comenta sobre não ter vivido o tempo da web 1.0.

O Neocities é expoente de um ativismo que quer recuperar a internet não para transportar um passado idealizado no presente ou reencenar a web 1.0, próximo de um tom restaurativo, como definido por Boym (2017), mas perceber nesse passado outras formas diferentes de habitar a internet, em uma recusa da experiência digital sufocante da corporatização e do consumo. Assim, a nostalgia aqui evocada é um impulso que sonda o passado e imagina projetos futuros. Coexiste um olhar afetivo e ao mesmo tempo crítico para o passado, sem perder de vista a inquietação com o tempo presente e com as possibilidades de futuro, o que se aproximaria mais da ideia de nostalgia reflexiva de Boym (2017).

Esse uso da plataforma ativa reflexões sobre a própria internet e seus impactos sobre nossas vidas, questionam-se as relações e as sociabilidades ali produzidas como únicas possíveis. Os usuários não querem ser transformados em consumidores, mas em criadores e artistas. Não se trata da volta da interface, mas das promessas de um amanhã melhor que ela parecia trazer. Lembrar o que poderia ter sido se articula, assim, de modo hauntológico, em ações concretas no presente a fim criar uma nova internet. Uma nostalgia que não desistiu do futuro.

Considerações Finais

A articulação entre hauntologia e o Neocities nos ajuda a entender o retorno às dinâmicas e às estéticas para além do *revival.* Voltando-se à web 1.0, imagina-se um futuro alternativo no qual as mudanças tecnológicas de fato criariam novas possibilidades e espaços de descentralização e autonomia radical. É a web 2.0 que poderia ter sido. Há um tensionamento entre a evocação de formas passadas da internet e o desejo de outras maneiras de experienciá-la no presente, para além das lógicas do capitalismo comunicativo.

A partir da análise, identificamos que algumas questões importantes levantadas em Dean (2005) não foram respondidas e podem orientar futuras investigações: atos de resistência específicos e singulares não são inerentemente políticos, precisando ser politizados. Uma visão tecnicista das novas tecnologias colaborativas e dos atos individuais de ativismo não necessariamente apontam para mudanças nas estruturas

sociais que dão origem aos problemas da internet que se busca superar. Isso nos leva a questionar como o Neocities pode ser pensado como prática de resistência sem reforçar a lógica do capitalismo comunicacional, evitando a despolitização tecnológica e articulando-se (ou não) com lutas políticas mais amplas.

Ao discutir as "webs", também pensamos numa internet globalizada, que, como explica Dean (2005), é apenas uma ilusão de homogeneidade em meio a diversas bolhas. Outras investigações podem ser feitas em como esses aspectos de nostalgia e hauntologia aparecem na rede brasileira (mesmo dentro dos próprios sites do Neocities) ou até em dinâmicas comunicativas pré-internet do sul global, como propõe Ochigame (2025).

Além disso, futuros trabalhos podem analisar um número maior de sites, bem como avaliar a convivência da comunidade e aplicar metodologias etnográficas e entrevistas. Pode-se também explorar outras plataformas como a nekoweb ou analisar os diversos manifestos indicados pelos *webmasters* e os movimentos de *web revival* como o *Yesterweb*.

Referências

BOYM, Svetlana. Mal-estar na nostalgia. **História da Historiografia:** International Journal of Theory and History of Historiography, Ouro Preto, v. 10, n. 23, 2017. DOI: 10.15848/hh.v0i23.1236. Disponível em: https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236. Acesso em: 11 fev. 2026.

BRÜGGER, Niels. Website history and the website as an object of study. **New Media & Society**, v. 11, n. 1-2, p. 115-132, 2009. DOI: 10.1177/1461444808099574.

BRÜGGER, Niels. Connecting textual segments: A brief history of the web hyperlink. In: BRÜGGER, Niels (Org.). **Web 25: Histories from the First 25 Years of the World Wide Web.** Nova Iorque: Peter Lang, 2017. p. 3-28. DOI: 10.3726/b11492.

DEAN, Jodi. Communicative capitalism: circulation and the foreclosure of politics. **Cultural Politics**, v. 1, n. 1, p. 51-74, 2005. DOI: 10.7551/mitpress/7687.003.0006.

DEAN, Jodi. The real internet. **International Journal of Žižek Studies**, v. 4, n. 1, 2010.

DERRIDA, Jacques. **Espectros de Marx:** o estado da dívida, o trabalho do luto e a nova Internacional. Tradução de Anamaria Skinner. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1994.

DRAKE, Kyle. **Making the Web Fun Again.** The Neocities Blog, 28 maio 2013. Disponível em: https://blog.neocities.org/blog/2013/05/28/making-the-web-fun-again.html. Acesso em: 23 jan. 2026.

DRAKE, Kyle. **The Web is the Future.** The Neocities Blog, 27 fev. 2015. Disponível em: https://blog.neocities.org/blog/2015/02/27/we-are-the-future.html. Acesso em: 23 jan. 2026.

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

FISHER, Mark. **Fantasmas da Minha Vida:** Escritos Sobre Depressão, Assombrologia e Futuros Perdidos. São Paulo: Autonomia Literária, 2022.

FISHER, Mark. **Designer communism.** Making and Breaking, 2023. Disponível em: https://makingandbreaking.org/article/designer-communism/. Acesso em: 10 jan. 2026.

GAN, Wensheng et al. Web 3.0: The Future of Internet. In: **Companion Proceedings of the ACM Web Conference 2023** (WWW '23 Companion). Nova Iorque: Association for Computing Machinery (ACM), 2023. p. 1266-1275. DOI: 10.1145/3543873.3587583. Disponível em: https://dl.acm.org/doi/epdf/10.1145/3543873.3587583. Acesso em: 10 jan. 2026.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

LIALINA, Olia. A vernacular web. In: LIALINA, Olia; ESPENSCHIED, Dragan (ed.). **Digital Folklore:** to computer users, with love and respect. Stuttgart: Merz & Solitude, 2009. Disponível em: https://monoskop.org/images/9/91/Lialina_Olia_Espenschied_Dragan_eds_Digital_Folklore_2009.pdf. Acesso em: 07 fev. 2026.

LIALINA, Olia. **GeoCities' Afterlife and Web History.** One Terabyte of Kilobyte Age, 30 jul. 2019. Disponível em: https://blog.geocities.institute/archives/6418. Acesso em: 05 fev. 2026.

MACKINNON, Katie. The death of GeoCities: seeking destruction and platform eulogies in Web archives. **Internet Histories: Digital Technology, Culture and Society**, v. 6, n. 1-2, p. 237-252, 2022. DOI: 10.1080/24701475.2022.2051331.

MELONKING. Melon's Manifesto v1.1. **Melon's Thoughts**, 22 dez. 2022. Disponível em: https://melonking.net/thoughts/manifesto. Acesso em: 27 jan. 2026.

NEOCITIES. **Neocities [s.d.].** Disponível em: https://neocities.org. Acesso em: 23 jan. 2026.

NIEMEYER, Katharina. O poder da Nostalgia. In: CRUZ, Lucia Santa; FERRAZ, Thalita (org.). **Nostalgias e mídia:** No caleidoscópio do tempo. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2018, p. 29-45.

NIEMEYER, Katharina. Introduction: Media and Nostalgia. In: NIEMEYER, Katharina (ed.). **Media and Nostalgia:** Yearning for the Past, Present and Future. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014. p. 1–23.

OCHIGAME, Rodrigo. **Informática do oprimido.** São Paulo: Editora Funilaria, 2025.

PAUWELS, Luc. A multimodal framework for analyzing websites as cultural expressions. **Journal of Computer-Mediated Communication,** v. 17, n. 3, p. 247-265, 2012. Disponível em: https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2012.01572.x. Acesso em: 1 ago. 2026.

PETRAPIXEL. Manifesto. **petrapixel,** 2024. Disponível em: https://petrapixel.neocities.org/about/manifesto. Acesso em: 27 jan. 2026.

SADGRL. Internet Manifesto. **Wayback Machine Internet Archive**, data da captura: 17 abr. 2023a. Disponível em: https://web.archive.org/web/20230417093525/https://sadgrl.online/cyberspace/internet-manifesto. Acesso em: 06 fev. 2026.

SADGRL. Internet Manifesto. **Sadgrl.online**, mai. 2023b. Disponível em: https://sadgrl.online/posts/internet-manifesto/. Acesso em: 27 jan. 2026.

SRNICEK, Nick. **Platform Capitalism.** Cambridge: Polity Press, 2017.

ZUBOFF, Shoshana. **The age of surveillance capitalism:** the fight for a human future at the new frontier of power. Nova Iorque: PublicAffairs, 2018.

Recebido em: 16 fev. 2026
Aprovado em: 13 jul. 2026