



## **GT 20. Big data e thick data: pensando o lugar da antropologia digital**

### **Coordenador(es):**

Débora Krischke Leitão (UQAM - Université du Québec à Montréal)

Laura Graziela F. de F. Gomes (UFF - Universidade Federal Fluminense)

### **Sessão 1**

**Debatedor/a:** Raíra Bohrer dos Santos (UFF - Universidade Federal Fluminense)

### **Sessão 2**

**Debatedor/a:** Jair de Souza Ramos (UFF - Universidade Federal Fluminense)

### **Sessão 3**

**Debatedor/a:** Eliane Tânia Martins de Freitas (UFRN)

Nos últimos anos, eventos políticos importantes foram concebidos e produzidos utilizando a mineração e análise de dados nas redes e motores de busca. Dados estes, pertencentes a milhões de usuários que tiveram suas informações vasculhadas, roubadas e utilizadas através de metodologias específicas por governos, partidos políticos, think tanks e empresas privadas. Para além das crises políticas e éticas desencadeadas, a euforia em torno dos “big data” reforçou a idéia implícita de que essas metodologias de pesquisa e análises utilizadas não deixariam mais lugar para outras abordagens qualitativas. Debates em torno dos “thick data” surgiram como reação a essa perspectiva, propondo que abordagens mais etnográficas das plataformas digitais são necessárias para dar conta de uma cultura digital diversificada, ao mesmo tempo global/local, incorporando a dimensão das emoções, da experiência e do significado. O presente GT tem interesse especial em reunir pesquisas etnográficas sobre diferentes modos e estilos de envolvimento com as plataformas digitais enfatizando a produção de subjetividades e exercícios imaginativos de experimentação nos cruzamentos e hibridizações com a tecnologia. As plataformas digitais divergem entre si quanto aos modos de uso e de relacionamento - participação, interação, engajamento, conexão, presença, envolvimento, imersão, incorporação -, ao mesmo tempo em que tornam a rede heterogênea, criando obstáculos às generalizações e reduções.

### **24horas online - Até que ponto devemos normalizar as muitas horas seguidas de work de um streamer em busca de mais produtividade?**

**Autoria:** Tony Bela Alves (UFF - Universidade Federal Fluminense)

Neste artigo irei expor uma situação que pude presenciar no meu campo de pesquisa, onde um jornalista de esportes eletrônicos, através da rede social Twitter, decide propor um debate sobre as excessivas horas de works seguidas que um streamer precisa cumprir para bater as metas exigidas dentro do seu contrato de work. Assim que este debate é proposto, diversos streamers e pessoas grandes ligadas ao mundo de esportes eletrônicos (como donos de equipes, jogadores profissionais, ex jogadores e diretores) partem para um ataque direto ao jornalista, acusando-o de tentar interferir na decisão e work do streamer. O jornalista rebate esses ataques afirmando que existem muitos streamers que, anonimamente, concordam que o debate proposto é extremamente importante e saudável, pois enxergam que estes fazem parte de um modelo predatório que prejudica não só a saúde física, como também a mental, onde muitos relataram, por exemplo, terem desenvolvido algum tipo de doença como depressão ou síndrome do pânico. Entretanto, a grande



maioria desses agentes que denunciaram o modelo hoje existente nos contratos de work e produtividade, o fazem de forma anônima, através de terceiros (ou se se calam), por receio de um linchamento virtual ou ficarem mal vistos perante grandes nomes do cenário de e-sport. Ao analisar um pouco mais a fundo os acontecimentos aqui citados, dois pontos são necessários para contextualizar a importância deste tema hoje no mundo do e-sport e também no modelo de sociedade em que estamos vivendo hoje. O primeiro, é a o debate sobre a regularização do e-sport. Estão acontecendo nos últimos meses diversas audiências no congresso nacional, com representantes de toda área, para decidir se a profissão pro-player, assim como outras esferas dessa área serão regularizadas pelo Estado ou não. A segunda é a forma com que diversas plataformas estão lidando com seus ?funcionários? na questão de banco de horas, segurança de work, precarização da qualidade de vida em prol de conseguir uma renda financeira básica. Tratando seus ?funcionários? apenas como números num banco de dados e caso um desses trabalhadores desenvolva algum problema que o impeça de trabalhar ou prejudique sua qualidade de vida, existem outros para tomar o seu lugar. Então me parece que por trás de todos os números que um streamer possui dentro do seu banco de dados de alguma plataforma (como horas seguidas jogadas, dias seguidos online, metas e tudo mais), existem dezenas de informações que são muitas vezes relativizadas a ponto de deixarem de existir. E, a única forma de levar em conta essas informações que não são encontradas nos ?dados da plataforma?, é através de uma extensa pesquisa qualitativa e um work de campo intenso.

[Trabalho completo](#)

### **Comunidades de Jogadores e as Possibilidades da video etnografia virtual**

**Autoria:** Helyom Rogério Reis Viana da SilvaTeles (Instituto Federal Baiano)

O conceito de video etnografia virtual apresentado por Strangelove (2011) consiste no registro da interação humana a partir de reinos virtuais, como jogos de guerra online, jogos de roleplay de fantasia e jogos virtuais de redes sociais. Segundo Lupton (2015), vivemos em uma sociedade digital na qual work, lazer e relacionamentos de software de comunicação. A larga difusão da tecnologia digital, sua pervasividade e ubiquidade atravessam as instituições comerciais, organizações, a política, o consumo e o gerenciamento das cidades. Portanto, apreensão da sociedade e da cultura passa pela compreensão da interação digital, o que implica dizer que a pesquisa sobre o digital se impõe como pauta para as Ciências Sociais. Dentre os objetivos da Linha de Pesquisa Laboratório de Humanidades Digitais, Metodologias Informacionais e Multiletramentos do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais-IFBAIANO é precisamente a investigação sobre diferentes percursos culturais de aquisição e uso de tecnologia digital. Nesta comunicação discutiremos as possibilidades de uso da vídeo etnografia virtual para investigação da comunidade de jogadores do videogame City of Heroes Homecoming. A fim de compreender os processos de construção de uma memória coletiva. Segundo Peirce (2006) O estudo acadêmico de jogos digitais é um fenômeno relativamente recente, tratando-se de uma constelação de interdisciplinas que surgiu principalmente de filmes e estudos literários, mas se expandiu para abranger aspectos da psicologia comportamental, aprendizado e cognição e sociologia. Com o estudo esperamos fazer avançar a compreensão sobre a cultura dos videogames, cultura que pode ser definida a partir do consumo de um meio específico (Shaw, 2010).

### **Condomínio Online: O protagonismo das redes sociais no cotidiano entre vizinhos em um condomínio clube no subúrbio do Rio de Janeiro.**

**Autoria:** Caroline Martins de Melo Bottino (UFF - Universidade Federal Fluminense)

Os condomínios clube, empreendimentos de grande porte que disponibilizam amplas áreas de sociabilidade e lazer, são uma nova forma de habitar as cidades e estão em expansão pelo Rio de Janeiro. Unindo vida



comunitária e privativa, esses espaços são profícuos para a construção de diversas análises no âmbito da antropologia que vão desde a temática urbana até a política e a religiosa. O diferencial do presente objeto, um condomínio com 4 blocos de apartamentos e mais de 500 unidades autônomas está no protagonismo das plataformas digitais no cotidiano desse espaço, que atualmente conta com mais de 5 grupos no Whatsapp, 2 grupos no Facebook, 1 canal no Youtube e uma conta no Instagram. Posto isto, o presente estudo se dispõe a retratar o processo de constituição de um condomínio online e da construção das relações de vizinhança através das plataformas digitais de comunicação, acompanhando um empreendimento que foi lançado para vendas em março de 2010 e apenas alguns meses depois, no mesmo ano, já contava com seu primeiro grupo online pela plataforma de e-mails do Yahoo! e mais de 100 membros inscritos. Como observou MILLER (2016), ao invés de seguir fazendo a distinção entre a vida online e off-line, devemos nos ater a como as mídias sociais engendraram o que ele chama de sociabilidade escalável, o modo como os indivíduos classificam os seus ambientes de relacionamento, como se expõem mais ou menos em determinadas redes e para determinados grupos, por eles classificados. A vizinhança online surge, assim, como uma consequência desses tempos digitais, não menos autêntica que a forma antiga de se relacionar com aqueles que residem próximo, mas evidencia a necessidade de interação e moderação dessa interação, que pode ser gerenciada por meio desses grupos e plataformas. Ao mesmo tempo que une, construindo não só uma vizinhança, mas também um condomínio online, reproduzindo nas redes o espaço físico, também segrega, fazendo com que os que optam por não participar dessas plataformas, nos momentos de interação ?presencial?, face a face, como as assembleias e afins, se sintam excluídos por estarem, na maioria das vezes, alheios aos assuntos que foram amplamente discutidos nos grupos online. A renovação dos grupos é recorrente, alguns já foram apagados por seus administradores e outros surgiram no lugar, para substituírem, mas nunca houve um só momento em que o condomínio não estivesse na rede e sua vizinhança conectada de alguma forma, por meio de alguma plataforma. Assim sendo, este estudo dialoga com o grupo de work à medida que abarca questões como os diferentes modos de interações com as plataformas digitais de comunicação e a inserção no universo online de relações que já foram amplamente analisadas, como a de vizinhança.

[Trabalho completo](#)

### **Digitalização e gestão de dados sobre a política de financiamento em saúde mental infantil, em Campinas**

**Autoria:** Lecy Sartori (UNIMES - Universidade Metropolitana de Santos)

A partir de minha pesquisa etnográfica sobre o emaranhado burocrático da política de financiamento em saúde mental, descrevo o modo como os meus interlocutores de pesquisa, os profissionais do Centro de Convivência e Arte (Ceco) e do Centro de Atenção Psicossocial Infantil (CAPSi), acionam uma plataforma digital de gestão municipal, em Campinas. O ponto de partida é apresentar quais ações e práticas de cuidado são escritas em formato digital para serem disponibilizados na plataforma. Em seguida, exponho como esses dados são analisados por gestores municipais que verificam as metas, analisam os indicadores e disponibilizam ou inviabilizam o financiamento. A ideia principal é mostrar os efeitos da transposição dos contextos institucionais em formato digital para angariar o repasse do recurso público.

[Trabalho completo](#)

### **Direitos Humanos, Censura, Liberdade de Expressão: Análise das Propostas e Polêmicas em Torno do Humaniza Redes, do Governo Dilma Rousseff (2015)**

**Autoria:** Eliane Tânia Martins de Freitas (UFRN)

Haveria nas redes sociais online mecanismos intrínsecos, inerentes ao seu funcionamento (deliberados ou



não), que as tornariam propícias à proliferação e intensificação de uma ?cultura da humilhação? e dos discursos de ódio? Evidentemente, essa ideia assume uma noção genérica de rede social online (e internet), a partir de características supostamente intrínsecas a ela, e menospreza suas apropriações qualitativamente distintas por seus usuários, mas tem se tornado comum, atravessando diferentes canais das próprias mídias. Isso tem levado, por sua vez, a demandas crescentes por parte de diferentes segmentos sociais, que podem beirar o pânico moral, por maior controle e disciplinamento dos seus usos cotidianos pelos usuários. A ex-Presidente Dilma Rousseff lançou, em 7 de abril de 2015, o ?Pacto Nacional de Enfrentamento às Violações de Direitos Humanos? na internet, conhecido como Humaniza Redes, cujo slogan era ?Compartilhe respeito?. Consistia em ações de divulgação, educação e punição, e disponibilizava um canal para denúncias online. Foi recebido imediatamente por polêmicas e rejeições radicais, que se ancoravam sobretudo na compreensão da iniciativa como censora e invasiva, uma afronta à privacidade e liberdade de expressão dos indivíduos nas redes. Personalidades públicas manifestaram-se em ambos os lados da contenda, assim como comentaristas nas postagens em vídeo (YouTube) do canal do HR e em outros canais, antagonistas a ele, transformando as próprias redes sociais em palco de mais uma disputa, não raramente atravessada por agressões semelhantes àquelas que o programa se propunha a combater. Meu objetivo neste paper é analisar essas reações, por meio dos discursos e atitudes manifestos nelas, bem como o próprio teor das propostas feitas pelo programa governamental HR, tomando, neste último caso, como eixos, as noções de pacto, pacificação e suas referências aos Direitos Humanos. Pretendo, ainda, situar essa iniciativa do governo Dilma Rousseff no contexto internacional de então (e atual) e mostrar que ela se insere em um quadro no qual tais iniciativas vinham (e vêm) se multiplicando em diferentes países.

### **Discursos anti direitos em páginas do Facebook: uma abordagem etnográfica com auxílio de métodos digitais**

**Autoria:** Bruno Dallacort Zilli de Jesus (UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro), Tatiana de Laai  
Esta pesquisa combina observação direta em espaços online com métodos digitais (Rogers, 2013) de construção de dados. Foi conduzida na plataforma Facebook, com um recorte temático sobre direitos sexuais e feminismo. Seu contexto é a reação conservadora no Brasil da era Bolsonaro, especificamente ataques aos direitos de mulheres, direitos LGBT, ações afirmativas e a defesa dos direitos humanos. Investiga o papel das mídias sociais na disseminação destes discursos anti direitos e de reações a ele marcadamente pró direitos. Utilizando o mecanismo da própria plataforma foi realizada uma busca de cerca de 20 palavras-chave pertinentes a este tema (ex: aborto, gênero, família, feminismo, kit gay, PL 122, heterofobia, homofobia). Foram selecionadas 48 páginas de Facebook a partir de critérios de diversidade de escopo temático, métricas e formas de engajamento; sendo então classificadas como anti direitos (28), pró direitos (17), ou neutras (3). Foram observados aspectos qualitativos a partir da interpretação das vozes dos atores das páginas; e informações próprias do desenho das plataformas. Também foi utilizada a ferramenta digital Facepager para coleta de dados de postagens destas páginas, abarcando todo o seu conteúdo e métricas de engajamento até Janeiro de 2020. A análise destes dados está em andamento e indica a importância de refletir sobre a produção de conexões entre diferentes plataformas de mídia social, especialmente na disseminação de discursos e vozes - como de youtubers, políticos e demais atores - que representam uma vertente relevante da reação conservadora que tem as mídias sociais online como palco privilegiado e é associada direta ou indiretamente com o governo Bolsonaro.

### **Gênero, erotismo e intimidade entre coletividades e vídeos ASMR**

**Autoria:** Glauco Batista Ferreira (UFG - Universidade Federal de Goiás)



A sigla ASMR significa em inglês Autonomous Sensory Meridian Response e é uma expressão que se traduzida livremente significaria ?resposta sensorial meridiana autônoma?. O fenômeno é descrito por muitas/os como um sentimento de prazer, euforia e positividade marcado por uma sensação combinada entre arrepios, formigamentos e estática de natureza tátil que começaria no topo da cabeça, desdobrando-se em direção à nuca e ao restante da coluna vertebral e espalhando-se por todo o corpo. Nesse ensaio busco analisar a constituição da chamada ?Comunidade ASMR? e o material audiovisual de alguns produtores desse tipo de conteúdo digital, os/as ASMRtistas, criadores intencionais de estímulos audiovisuais para deleite de sua audiência. Artigo ainda reflexões sobre gênero, intimidade e erotismo em torno da vídeos e coletividades ASMR, procurando entendê-las aqui como narrativas digitais participativas.

### **Laboratório de Robôs - como seguir cientistas de dados ? Possíveis aplicações da teoria ator-rede para a pesquisa antropológica do campo algorítmico.**

**Autoria:** Oscar Arruda d'Alva (IBGE)

Há certo consenso de que a década de 1970 marca o início de um processo de desrealização do Estado do Bem Estar Social e de ascensão do modelo neoliberal de Estado e sociedade. A década também é marcada pelo início da massificação dos micro computadores, processo viabilizado pela invenção e desenvolvimento comercial dos microprocessadores. Aqui parece situar-se um ponto de inflexão histórico para a materialização de um campo algorítmico, espaço de atuação e disputa de corporações digitais, profissionais de tecnologia de informação e cientistas de dados. A gênese deste campo remete ao desenvolvimento de um novo paradigma científico das ciências da organização no século XIX e ao impacto das novas matemáticas na vida social do século XX, com o desenvolvimento da ciência da computação, da cibernética e da inteligência artificial e com o advento da conexão informacional em rede e da mediação digital dos processos sociais de interação humana, em um contexto de globalização do capital simbólico. Defendo que a constituição e expansão de um campo de produção, circulação e consumo de dados, tende a promover uma radicalização das técnicas de governo que Foucault denominou biopoder, o que se efetiva em novas possibilidades tecnológicas de controle. Por outro lado, o aumento da influência de corporações transnacionais digitais bem como a desigualdade geopolítica em termos de desenvolvimento tecnológico tendem a implicar na redução da autonomia dos Estados nacionais sobre os processos de produção e uso de informação, em especial nos países periféricos, constituindo uma nova forma de dependência digital. Tudo se passa como se a atual onda política global de ascensão da extrema direita se apresentasse como uma consequência de um processo de reificação algorítmica mediado pelo uso político de dados em larga escala. Nesta conjuntura, conhecer o que fazem os cientistas de dados e seus robôs ganha especial relevância para a pesquisa sociológica e antropológica. Neste artigo pretendemos discutir, a luz da Teoria Ator-rede de Bruno Latour, possíveis caminhos metodológicos para a pesquisa antropológica digital, visando a ampliação da compreensão do que aqui denominamos de campo algorítmico.

[Trabalho completo](#)

### **Manda Nudes: torções morais, prazeres e perigos da produção e troca de imagens eróticas**

**Autoria:** Beatriz Accioly Lins de Almeida (NUMAS)

Nesta apresentação, parte de minha tese de doutoramento, dedicar-me-ei a refletir sobre alguns aspectos da polissemia envolvida no registro, no envio e na circulação (autorizada ou não) de nudes. Proponho que a prática (bem como os discursos que enseja) seja pensada tanto em termos de ?uma nova torção nos regimes de visualidade, uma transição rumo a novas formas de ver, viver e simbolizar a nudez corporal própria e alheia? (Sibilia, 2015, p. 42) quanto como articuladora dos ?limites da sexualidade? (Gregori, 2016),



tencionando as classificações sociais que organizam normatividades sexuais entre aceitáveis e condenáveis, a partir de uma complexa disputa por ampliação e restrição de fronteiras entre consentimento e abuso, norma e transgressão, legítimo e imoral, saudável e violento. Em minha pesquisa, o registro e o envio de nudes, para além de atrelado à sedução ou ao flerte, ganhou contornos tanto de exercício de valorização da autoestima, fortemente articulado a percepções positivadas da própria imagem, quanto como forma de questionar moralizações atreladas às mulheres.

[Trabalho completo](#)

### **Na aldeia ou na cidade: Mídias digitais e seus impactos sociais**

**Autoria:** Maria Isabel de Oliveira da Silva (UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro), IURI ROGÉRIO DA SILVA LIMA

O presente artigo quer tratar sobre as questões de mídias digitais no Município de São Gabriel da Cachoeira inserido na região do alto Rio Negro, o maior rio de águas pretas do mundo e o maior afluente da margem esquerda do rio Amazonas, fazendo fronteira com a Colômbia e Venezuela [FUNASA 2012]. É uma região de ampla variedade cultural, pois, congrega 23 povos indígenas pertencentes diferentes famílias linguísticas e, que perfazem 95% da população, sendo o primeiro município no Brasil a cooficializar as línguas indígenas Nheengatu, Tukano, Baniwa e Yanomami [UFAM 2014]. Devido ao isolamento geográfico da cidade, o acesso só é possível pelas vias aérea ou fluvial. São Gabriel da Cachoeira é considerado o município mais indígena do Brasil [IBGE 2010]. O CSGC conta com o Curso Técnico em Informática desde 2014 e vem desenvolvendo a inserção dos alunos ao universo da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC). Uma vez que a inovação tecnológica é contínua e, junto dela caminha a inclusão digital para atender as demandas e necessidades do cidadão independente de sua cultura. Todas as sociedades precisam estar preparadas para a inclusão digital, sendo fundamental o papel da escola nesse importante work. Bem como a elaboração do material didático que é de grande importância, pois através dele se constrói uma aprendizagem significativa. A didática é, portanto, uma atividade educacional especializada, que se preocupa com os problemas de ensino, buscando orientar esse processo, [Papalia e Feldman 2013]. Segundo o que rege os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), [BRASIL 1998], é importante utilizar diferentes fontes de informação e recursos tecnológicos para adquirir e construir conhecimentos e autonomia dos alunos. A Antropologia e as tecnologias digitais sempre são um desafio devido a sua complexidade de informações, mas nada é impossível desde que haja um diálogo com as culturas para entender a sua linguagem e como os povos indígenas estão envolvidos com essas informações, quais são as informações que circulam entre os indígenas. Quais os impactos que deixam marcados nas culturas dos povos indígenas do Alto Rio Negro.

[Trabalho completo](#)

### **O portal "Baby Center" e sua comunidade online: potencialidades de uma plataforma digital para compreensão de questões sobre amamentação e maternidade na contemporaneidade**

**Autoria:** Natália Helou Fazzioni (FIOCRU), Kátia Lerner

O portal Baby Center, sobre gravidez e bebês ? pertencente à companhia Johnson&Johnson ? é o mais acessado sobre o tema no mundo e está disponível em nove idiomas. É conhecido como exemplo bem-sucedido entre plataformas com conteúdo relacionado à saúde, por aliar, simultaneamente, informação de qualidade aos usuários, interatividade local por parte destes e estratégias bem sucedidas de soluções de marketing digital. No Brasil, o portal ? além de informações atualizadas por uma equipe nacional, que adapta o conteúdo de acordo com prescrições do Ministério da Saúde e outras questões locais ? apresenta também forte interatividade na comunidade online que existem em duas modalidades, as pré-estabelecidas pelo site e





outras que podem ser criadas pelos próprios usuários que são, em sua totalidade, mulheres mães. A partir deste contexto, o work apresentado procura indagar de que maneira as usuárias navegam e interagem a partir da comunidade e também de que forma se apropriam de suas informações e espaços compartilhando e produzindo outras informações. Em uma observação orientada pelo olhar etnográfico, o tema da amamentação é o mote da análise, a partir do qual é possível perceber que as questões inseridas na comunidade online apontam para uma forte complexidade do tema, revelando os diversos atravessamentos em diferentes níveis que perpassam tal experiência, suas dificuldades, significados e subjetividades. Buscou-se, assim, compreender quem são estas mulheres, de que forma se comunicam por meio deste espaço e quais experiências sobre amamentação emergem a partir de seus relatos. O objetivo foi refletir sobre tais discursos, de forma comparada aos analisados por outras pesquisadoras em blogs e grupos de mães em redes sociais, considerando a especificidade de uma comunidade inserida dentro de uma plataforma digital com tais características. Ao analisar este material, pretende-se contribuir para desconstrução dos estereótipos de gênero e complexificar a discussão sobre amamentação, maternidade e produção de informações no ambiente digital hoje.

### **Pedagogia da masculinidade em vídeos do Youtube**

**Autoria:** Jair de Souza Ramos (UFF - Universidade Federal Fluminense)

O objetivo desse paper é apresentar os resultados iniciais de uma pesquisa sobre grupos de usuários da internet que se articulam em torno do tema da reconstrução da masculinidade em tempos de crise.

### **Pesquisa com o corpo: seguindo conexões entre sujeitos, eroticidades e conectividades.**

**Autoria:** Raíra Bohrer dos Santos (UFF - Universidade Federal Fluminense)

O debate proposto para esse grupo de work diz respeito à 1) corporalidade, subjetividade e posicionalidade da pesquisadora na prática etnográfica e suas implicâncias; 2) estratégias adotadas enquanto formas de presença em campo, ao negociar com os sujeitos - humanos e não humanos -, os riscos, limites e potências da observação participante em meio digital, erótico e de jogos de poder; 3) algumas considerações a cerca das experimentações e produções de si vivenciadas pelos sujeitos dessa pesquisa, em termos de narrativa, corporalidade, subjetividade e sexualidade. Ao compreender a internet como território heterogêneo, capaz de comportar inúmeros ambientes, que se formam através de deslizamentos entre plataformas, além de possíveis continuidades e descontinuidades entre esferas online e offline, torna-se necessário reformulações de fronteiras analíticas por meio de interesses, gostos, modos de vida, hábitos de consumo a fim de investigar distintos usos e agenciamentos do digital. Após um longo caminho de pesquisa entre diversos espaços de vivências eróticas englobadas pelo BDSM (Bondage, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo, Masoquismo) - enquanto comunidade distinta -, procuro nesse work dar contorno à fruição de narrativas imagéticas, textuais e poéticas que (re)configuram sexualidades, corporalidades, subjetividades, propiciadas pela experiência BDSMer e fetichista conectada. Com a internet incorporada e corporificada no cotidiano (HINE, 2015), ao dar cabo de uma investigação etnográfica que segue conexões entre sujeitos, eroticidades e conectividades, tendo como campo os circuitos fetichistas interseccionados pela rede social FetLife, que interconectam ambientes e plataformas ? entre eles o mundo virtual tridimensional Second Life, as redes sociais Instagram, Facebook, Senhor Verdugo, e aplicativos de encontros e mensagens instantâneas como Tinder, Badoo, Whatsapp e Skype, além de ambientes na cidade como bares, festas, encontros entre grupos distintos -, fez-se necessário desdobrar métodos e ferramentas da investigação antropológica por meio da adoção de estratégias como as sugeridas por Leitão e Gomes (2017) para etnografia em ambientes digitais, perambulações, acompanhamentos e imersões. Reconhecendo-se, assim, potências e dilemas do work de



campo conectado.

### **Sofrimento ético-político nas redes: o poder algorítmico e sua repetição perversa**

**Autoria:** Mario Felipe de Lima Carvalho (UERJ - Universidade do Estado do Rio de Janeiro)

O processo eleitoral de 2018 foi marcado por um forte conteúdo afetivo associado a diferentes figuras e/ou posicionamentos políticos. Entre as diversas idiossincrasias do recente pleito, o espaço que ódios, paixões e medos políticos tomaram no processo político foi de dimensão sem precedentes na história recente do Brasil. Após o resultado eleitoral, diversas postagens nas redes sociais da internet relatavam estados de pânico, de tristeza profunda, de medo de sair às ruas, para mencionar os mais recorrentes. Notícias de agressões e ameaças a diferentes minorias sociais vindas de supostos apoiadores do candidato eleito aumentavam a sensação de insegurança e o sofrimento com a possibilidade de ser alvo do ódio e da intolerância ética e política. O objetivo dessa proposta é pensar justamente a produção do sofrimento ético-político no contínuo online/offline. De um lado, faço uma releitura frankfurtiana do conceito de sofrimento ético-político proposto por Bader Sawaia em diálogo com Spinoza. E por outro lado, parto da proposição de Jair de Souza Ramos da existência de um poder algorítmico (em paralelo com a proposta de poder de Foucault) como um elemento organizador da sociedade de consumo contemporânea. Assim o poder algorítmico também é produtivo. Ele produz desejos, afetos, subjetividades, e, claro, capital. Se a repetição de marcas, ofertas de passagens e hospedagens, pontos turísticos, visa produzir o desejo pelo consumo de determinado destino de viagens, ele também produz sofrimento na medida em que os conteúdos repetidos são de mortes, de miséria, de injustiça, etc. O poder algorítmico hiperboliza desejos visando o consumo. Como contra-efeito, hiperboliza medos, tristezas e sofrimentos. Uma repetição que visa o consumo, uma repetição que teria como significante mestre a mercadoria, que não esquecendo de Marx, é um fetiche. Numa aproximação já comum entre Marx e Lacan, é possível pensar o fetiche da mercadoria como significante mestre de uma repetição perversa nos compele ao esquecimento de outras relações. Repetição reificante que objetiva e instrumentaliza sujeitos e relações sociais. Aqui prefiro seguir na releitura de Axel Honneth do conceito de reificação como esquecimento. A reificação é o esquecimento de relações de reconhecimento que se processa de diversas formas nas redes (que as filhas dos ministros do STF sejam todas estupradas, bradou o ódio reificante de uma advogada bolsonarista). Por outro prisma, também seria possível pensar nessa repetição como uma repetição neurótica, ou melhor, neurotizante. Quantas vezes Marielle Franco foi assassinada? Quantas vezes gritamos Ele Não? Quantas vezes ninguém nos escutou? O eterno retorno da injustiça, da indignação, do grito não ouvido, do silêncio aterrador; o retorno do algoritmo recalçado.

### **Tentativas de engravidar e doação não anônima de esperma mediadas por grupos sobre ?inseminação caseira? no Facebook e WhatsApp**

**Autoria:** Carolina Maia de Aguiar (UFRJ - Universidade Federal do Rio de Janeiro), Carolina Maia de Aguiar

O presente work apresenta reflexões de pesquisa de doutorado em andamento sobre a técnica de reprodução assistida chamada de ?inseminação caseira? por participantes de grupos de Facebook e WhatsApp que possibilitam o encontro entre tentantes (mulheres tentando engravidar) e doadores (homens que fornecem doação de esperma, de maneira não anônima, a elas). Enquanto o propósito mais geral da pesquisa é investigar a interface entre tecnologias de comunicação digital e novas possibilidades de reprodução e parentesco, com a presente comunicação pretende-se refletir sobre as possibilidades de análise etnográfica em grupos como os citados, estratégias de descrição e narrativa, ética no campo, lurking e algumas apostas ficcionais da pesquisadora para manter a anonimidade de interlocutores e interlocutoras. A partir dessa apresentação mais ampla das dinâmicas do campo, pretende-se discutir brevemente como as





participantes de tais grupos compartilham suas experiências e emoções na tentativa de engravidar, auxiliando outras mulheres que também passam pelo mesmo processo através da troca de informações sobre exames, testes de ovulação e gravidez, escolha do doador e orientação sobre como realizar o procedimento. Contatos presenciais com algumas tentantes demonstram também como o aparelho celular confere materialidade à presença dos grupos enquanto formador de relações, bem como permitem nuançar sua adesão aos protocolos indicados em alguns grupos.

### **As relações e as trocas na plataforma de streaming Twitch**

**Autoria:** Christian Queirolo Thorstensen (NEMO)

A Twitch é uma plataforma digital dedicada à transmissão ao vivo de jogos eletrônicos, atividade também conhecida como live streaming. Há quinze anos reúne aqueles que transmitem e aqueles que assistem, alcançando no ano passado uma média de um milhão e duzentos mil espectadores diariamente. No total de um ano, cento e setenta milhões de transmissões totalizaram mais de onze bilhões de horas de conteúdo audiovisual. As diversas interações que ocorrem entre seus usuários produzem relações muitas vezes afetivas. Tais vínculos são recorrentemente declarados por meio de mensagens de texto, acompanhados de doações financeiras realizadas àqueles que transmitem recorrentemente, os streamers. Alguns assumem esta atividade como sua profissão, o que insere a plataforma dentro do grupo daquelas que constroem novas relações de work contemporâneas. A movimentação financeira mensal para alguns usuários chega a valores centenas de milhares de dólares, mas alguns não conseguem receber nem dez reais. Entre o doador e o receptor há a empresa desenvolvedora, que obtém sua receita através de uma participação percentual aplicada a cada transação que ocorre. O objetivo deste work é descrever e analisar como o streaming é um fenômeno produzido pela associação entre atores humanos e não-humanos, construído por meio de saberes e práticas gerais e específicas. É uma tentativa de desemaranhar uma rede de trocas afetivas e financeiras, desenvolvida por uma empresa, e composta por sorrisos, lágrimas, além de linhas e mais linhas de código computacional.

[Trabalho completo](#)

### **Plataformas streaming, lazer e sociabilidade entre jovens**

**Autoria:** Sabrina Lima da Silva (UFG - Universidade Federal de Goiás)

O Oxford Dictionary conceitua o termo Binge Watch como a prática de assistir uma certa quantidade de episódios seguidos em uma ocasião, em DVD ou plataformas streaming. No entanto, o que o dicionário não nos diz são as motivações e possíveis implicações desta prática. Desse modo, o objetivo deste pôster é investigar os estímulos que desencadeiam esse consumo, caracterizado por sua intensidade e duração. A investigação se realizou através de pesquisas e diálogos com a bibliografia existente sobre o fenômeno de Binge Watching e na execução de entrevistas semiestruturadas com um grupo de jovens do corpo discente da Universidade Federal de Goiás (UFG). Tal grupo se constituiu por jovens universitários de 18 a 24 anos, provenientes de diferentes cursos e unidades da universidade. O critério de seleção se deu em razão de possuírem a particularidade de terem vivenciado boa parte de suas vidas inseridos nestas tecnologias, e por possuírem uma maior familiaridade e vivências envolvendo tais ferramentas do que faixas etárias anteriores. Tudo isso se intensifica a partir de um processo de inserção em outros grupos que diferem dos de socialização primária, e por serem pessoas que estão em um momento de assimilação de normatividades sociais e de sociabilidade definida em contexto universitário. Desse modo, para fins desta investigação, nos utilizamos de conceitos que nos remetem as questões subjetivas relativas ao consumo, como o conceito de Bauman (2008) sobre a obsolescência do ser ? caracterizado como a necessidade de atualização constante.



Outra categoria importante acionada para realizar a análise e observação neste work se trata do conceito psicanalítico "Fear of missing out", desenvolvido por Dan Herman e posteriormente definido por Andrew Przybylski e Patrick McGinnis (2004). Tal conceito poderia ser traduzido a partir da expressão "medo de ficar de fora", isto é, algo que nomearia a sensação de não ter as mesmas experiências que outras pessoas estariam tendo em determinada situação ou momento e, como no caso aqui em questão, produzem também temores relativos a não participação na audiência e nas conversações on-line sobre determinados produtos audiovisuais muito populares e massivamente consumidos por espectadores da faixa-etária da qual fazem parte estes jovens. Logo, com essa iniciativa de pesquisa, a intenção foi a de descobrir e abordar as nuances que permeiam as dinâmicas sociais envolvidas no fenômeno do Binge Watch através de relatos e das vivências dos interlocutores, realizando uma análise amparada pela bibliografia existente. Estes modos de sociabilidade contemporâneos revelam e ressaltam as diferentes maneiras pelas quais os jovens constroem e lidam com processos de isolamento e coletividade a partir de diferentes plataformas digitais.

[Trabalho completo](#)



## Sobre a 32 RBA

Em 2020, a Reunião Brasileira de Antropologia vai ocorrer de modo remoto entre os dias 30 de outubro e 06 de novembro. O evento é realização da Associação Brasileira de Antropologia e da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), palco de muitas histórias de luta pela afirmação do caráter público e socialmente comprometido do conhecimento que produzimos. Estarão em discussão, na 32ª RBA, não apenas os diversos temas que constituem o verdadeiro tesouro investigativo que a antropologia brasileira forjou ao longo de várias décadas, mas também as graves questões colocadas pelo inquietante contexto social e político atual. Nele, vislumbram-se inúmeros desafios a direitos consagrados pela Constituição Brasileira e a valores éticos centrais à atuação das e dos antropólogos, especialmente o respeito às diferenças sociais, culturais e políticas, baseadas em etnia, raça, religião, classe, gênero, sexualidade, origem regional, nacionalidade, capacidades corporais etc. Hoje, mais que em qualquer outro momento histórico, os saberes antropológicos são veementemente instados a aprofundar a análise dos muitos problemas nacionais, entre os quais, a crescente desigualdade social, a real vulnerabilidade de grupos e populações e os elevados índices de violência no campo e nas cidades. Que a 32ª RBA possa trazer contribuição relevante ao país e à comunidade antropológica brasileira, em seu contínuo e árduo trabalho de refinar saberes insubmissos a todas as forças e poderes que ameacem a diversidade humana e naturalizem as desigualdades sociais.

### Realização:



### Apoio:



### Organização: