

Netnografia com crianças: entre compreensões e fazeres

Netnography with children: between comprehensions and actions

Netnografía con niños: entre entendimientos y acciones

Aliana França Camargo Costa – Universidade Federal de Mato Grosso
Kátia Morosov Alonso – Universidade Federal de Mato Grosso

RESUMO

O presente artigo propõe-se a refletir sobre o método netnográfico como recurso para investigar temas atravessados pelas tecnologias da informação e comunicação. A metodologia em questão consiste na expansão dos fundamentos epistemológicos da etnografia para o contexto virtual. O intento é trabalhar com a sistematização da netnografia enquanto caminho possível para compreender fenômenos culturais e estudar comunidades *online*. Para isso, este texto apresenta como objetivo o detalhamento sobre o labor com a metodologia desde a entrada em campo até a constituição dos achados de uma pesquisa. Para pensar nos conceitos que embasam a netnografia, apresentamos notas sobre como realizar pesquisa com crianças, trazendo, como exemplo de investigação, as vivências de crianças na cultura digital, particularmente a relação destas com a mídia digital *YouTube*. Em suma, o artigo apresenta o argumento de que a netnografia tem potente rigor científico para investigar questões que dizem respeito à expansão da internet e seus desdobramentos na vida cotidiana.

Palavras-chave: netnografia; crianças; cultura digital; espaço virtual.

ABSTRACT

This article proposes to reflect on the netnographic method as a resource to investigate themes crossed by information and communication technologies. The methodology in question consists of expanding the epistemological foundations of ethnography to the virtual context. The intention is to work with the systematization of netnography as a possible way to understand cultural phenomena and study online communities. For this, this text presents as an objective detail about the work with the methodology since the entry into the field until the constitution of the research findings. To think about the concepts that underlie netnography, we present notes on how to conduct research with children, bringing as an example of research the experiences of children in digital culture, particularly their relationship with the digital media youtube. In short, the article presents the argument that netnography has powerful scientific rigor to investigate issues related to the expansion of the internet and its consequences in everyday life.

Keywords: netnography; children; digital culture; virtual space.

RESUMEN

Este artículo propone reflexionar sobre el método netnográfico como recurso para investigar temas atravesados por tecnologías de la información y comunicación. La metodología en cuestión consiste en

ampliar los fundamentos epistemológicos de la etnografía al contexto virtual. La intención es trabajar con la sistematización de la netnografía como una posible vía para comprender los fenómenos culturales y estudiar las comunidades online. Para ello, este texto presenta como un detalle objetivo sobre el trabajo con la metodología desde la entrada en el campo hasta la constitución de los hallazgos de la investigación. Para reflexionar sobre los conceptos que subyacen a la netnografía, presentamos notas sobre cómo realizar una investigación con niños, trayendo como ejemplo de investigación las experiencias de los niños en la cultura digital, en particular su relación con el medio digital YouTube. En resumen, el artículo presenta el argumento de que la netnografía tiene un poderoso rigor científico para investigar cuestiones relacionadas con la expansión de Internet y sus consecuencias en la vida cotidiana.

Palabras-clave: netnografía; niños; cultura digital; espacio virtual.

Introdução

O intento deste artigo é o de apresentar a metodologia netnográfica (KOZINETS, 2014) como recurso possível para investigar temas atravessados por suporte digital. Para compreendermos as possibilidades de uso desta metodologia, apresentamos discussão sobre pesquisa que tem por escopo a relação de crianças com a mídia digital *YouTube*.

O objetivo justifica-se porque, na complexa trama de práticas sociais, os produtos exibidos pela plataforma *YouTube*¹ tornam-se iguarias cotidianas para crianças em processo de desenvolvimento educativo nesta sociedade contemporânea.

A netnografia é uma metodologia de pesquisa que utiliza a observação participante inserida em contexto *online* e traz possibilidades inovadoras para pensar formas de sociabilidade a partir da cultura digital, além de compor uma nova maneira de estar junto com outros a partir de códigos binários (KOZINETS, 2014).

Para se entender as possibilidades de se trabalhar com a metodologia, conhecida há pouco mais de duas décadas, faz-se necessário trazer à cena sua primeira referência: a etnografia. A netnografia é entendida como metodologia que amplia os fundamentos epistemológicos da etnografia (KOZINETS, 2014). Com isso, lança mão de várias técnicas da etnografia que se expandem especialmente nos atuais contextos dos ambientes virtuais que dão base às nossas (co)existências.

Na composição da discussão aqui proposta, imprescindível pensar sobre algumas características da cultura digital e sobre a maneira pela qual impactam a sociabilidade das crianças que se veem num entorno permeado pelas tecnologias digitais. Embora não se reconheçam essas tecnologias como expressão primeira da chamada cultura digital, relevante pensar em como

¹ YOUTUBE. Disponível em: <<https://www.youtube.com>>

atravessam nossas existências, incluindo as das crianças (GERE, 2008). Daí ser imperiosa a pesquisa sobre a temática.

Ao olhar pela perspectiva da antropologia, podemos pensar que todas as coisas mudam o tempo todo e a intensa utilização das tecnologias digitais faz com que a cultura, de um modo geral, se torne palco de relações humanas dependentes da digitalização, passando pela economia, pela arte, pelo trabalho e pela própria política, fazendo-nos repensar, por exemplo, os sistemas educativos, para além do impacto que representam em nossos cotidianos. O tempo e espaço em uma sociedade digitalizada já não têm o mesmo sentido do vivenciado até o final do século XX, a própria memória, como afirmado por Kerckhove (2009), estaria submetida e expandida pelo uso de dispositivos como o celular.

Exemplo das transformações que caracterizam o novo social está contido nas narrativas construídas pela série *Black Mirror*², lançada em 2011 e dirigida por Charlie Brooker com episódios independentes. Embora constituída como obra ficcional, a série impõe pensarmos sobre as transformações culturais que vivenciamos pelo uso dos algoritmos trazidos pela Inteligência Artificial (IA).

Black Mirror manifesta a loucura existencial, complexificada pelas bolhas binárias³, refletindo o estágio em que o *Homo Sapiens* chegou quando adotou a técnica como uma precondição de sua existência (GERE, 2008).

No episódio *Arkangel* (2017), dirigido por Jodie Foster, a problemática envolve dispositivos de controle da vida humana. A história é sobre uma mãe, chamada Marie, que se inscreve em um experimento gratuito chamado *Arkangel*, em alusão a um anjo protetor. A intenção é colocar um *chip* na mente de sua filha Sara para poder monitorá-la por meio de um *tablet*. Assim, Marie acredita que *Arkangel* a ajudará nos cuidados maternos. Enquanto Sara é criança, a vida cotidiana desenrola-se sem muitas intercorrências, até que, ao chegar à adolescência, desenvolve-se uma linha tênue entre o que é a privacidade de Sara e a vigilância da mãe. Nesse episódio, Marie representaria o monitoramento a que estamos submetidos dia a dia nas e pelas redes sociais, enquanto a filha representaria o ideário de liberdade sem vigilância.

Em *Toda a sua história* (2011), dirigido por Brian Welsh, a narrativa apresenta a possibilidade de implantação de *chip*, atrás das orelhas das pessoas, de modo a permitir a gravação de imagens, para arquivá-las e, então, acessá-las como repertórios dos momentos vividos. O desenrolar da trama

² Para assistir todos os episódios acesse: <https://www.netflix.com/br/title/70264888>

³ As bolhas binárias referem-se à lógica algorítmica na qual o internauta está inserido. Ao escolher um determinado vídeo no YouTube, por exemplo, seus dados são coletados pela inteligência artificial do sistema que recomenda outros vídeos que fazem parte das palavras-chave do que o internauta está buscando assistir.

envolve o personagem central, Liam, em busca de emprego, casado e com um filho pequeno.

Durante uma reunião entre amigos, Liam surpreende-se com as trocas de olhares entre sua esposa e um dos convidados. Mas isso acontece por acaso, quando projeta as cenas do encontro por intermédio do espelhamento ocular possibilitado pelo *chip*. Ao perceber o comportamento ocorrido entre o amigo e a mulher, Liam conclui que está sendo traído. A busca pela verdade faz com que ele investigue incessantemente sua vida, trazendo da sua memória artificial imagens de anos anteriores arquivadas em pastas organizadas pelo dispositivo. As cenas gravadas podem ser acessadas com riqueza de detalhes, como: data, hora, local e aproximação da cena⁴, fazendo com que ele perca a confiança em sua companheira e se desequilibre emocionalmente com o que constata por meio dos dados de sua pseudo memória.

Estes e outros episódios de *Black Mirror* dão-nos a dimensão sobre a maneira como o uso das tecnologias digitais se impõe como uma das condições para nos relacionarmos, vivermos e existirmos na cultura digital.

Ao tratar desses aspectos da cultura digital, interessa-nos compreender a criança deste tempo, com as novas estéticas proporcionadas pelas tecnologias digitais. É, pois, nas idiossincrasias da relação entre elas, em suas apropriações tecnológicas e nas ressonâncias culturais advindas do consumo da mídia *Youtube*, por exemplo, que vemos surgir novos modos de relações e pensares. Vivemos um momento histórico em que produzir, compartilhar, curtir vídeos, fotos, textos com intensidade e rapidez, são indicadores de mudanças. Indiciá-los é uma das tarefas do pesquisador, implicando reconhecer os elementos que nos fazem outros e outras, incluindo as crianças, nesse contexto. Daí a ideia de apropriações e ressonâncias, tendo em conta os entornos contemporâneos de uso intenso das mídias e tecnologias digitais.

Heywood (2004) estabelece três perspectivas sociológicas para entendermos a infância: a da construção social, na qual a compreensão e atribuição de significados a esta faixa de idade é um fator cultural; a de que a criança deve ser analisada a partir da variável social, na busca por estruturar classe, gênero e etnicidade; e, por fim, a da “afirmação de que as crianças devem ser consideradas como partes ativas na determinação de suas vidas e das vidas daqueles que estão ao seu redor” (p. 12).

Com a sistematização da pesquisa fundada na netnografia e considerando os aspectos da investigação com crianças apontado por Heywood, é possível chegar ao entendimento sobre a relação e os

⁴ Aproximação como recurso audiovisual. Dar zoom em algum objeto da cena.

desdobramentos que o *Youtube* (isso na perspectiva de um indiciador) tem na vida de crianças com idades entre 7 (sete) e 10 (dez) anos, fase em que estão nos anos iniciais da escolarização. Pensando com Gere (2008, p. 10), compreendemos o desafio:

[s]e fôssemos capazes de entender as mudanças a nossa volta, não seriam verdadeiramente mudanças, mas mero desenvolvimento de uma situação presente. Portanto, tudo o que podemos fazer é mapeá-las e manter a esperança em compreendê-las[...]

Ao vivenciarmos processos de mudanças aceleradas, um dos desafios é manter, como pesquisadores, uma certa imparcialidade, entendida como lugar de intenção, já que é quase impossível atingir ou se colocar objetivamente nesse lugar. Como diz Heywood (2004), pensar a infância é um enorme desafio, justamente, por que aí – no entendimento do que seja infância – se põe, sempre, expectativas da visão do adulto.

Então, a cultura digital implica considerar a criança em ‘sujeito a ser pesquisado’, compreendendo ser ela praticante cultural. Desse modo, o objetivo do artigo, aquele de trazer à cena a netnografia, estruturando entendimentos que a projetam como caminho possível para estudos em ambientes virtuais, materializa-se ao ensinar pensar a criança nestes espaços, como espaços de manifestações culturais.

A netnografia

Etnografia significa “estudo do homem” e, como disciplina da antropologia, incorre utilizar a descrição como técnica para analisar, estudar e compreender determinado objeto e sua complexa realidade. O ato de descrever o que é visto e ouvido, anotados em caderno de campo, não é suficiente por si só, pois o pesquisador deve compreender o campo de forma holística, caminhando para o que se considera como “descrição densa” (GEERTZ, 2008, p.7). “[E]sse modo de interpretação ultrapassa o exame microscópico das ações e dirige-se para sua contextualização num sentido mais abrangente, para capturar eventos e ações como são entendidos pelos próprios atores” (CORSARO, 2011, p. 65). Dessa forma, o ato da escrita etnográfica é um modo legítimo de produção de conhecimento, no qual, mais do que somente a observação e posterior descrição, o etnógrafo oferece um olhar para o fenômeno cultural estudado.

A interpretação é compreendida como o processo, o que está no percurso desta descrição densa dos achados da investigação. O uso de anotações, a partir das observações, faz com que o pesquisador olhe

intrassubjetivamente para os fenômenos culturais inseridos no campo social e trace em um panorama compreensível da realidade observada. Ao se ocupar do estudo do ser humano e de seu comportamento, o saber antropológico empreende esforços para “oferecer uma visão integrada do problema da existência humana, a qual envolve aspectos diferentes como o biológico, o psicológico e o cultural”. (GONZÁLEZ; DOMINGOS, 2005).

No trabalho que realizou sobre os significados da cultura balinesa, a partir de um instrumento simbólico – a briga de galos, Geertz (2008), por exemplo, traz, à luz de sua interpretação, questões como a masculinidade, a raiva, a perda, o narcisismo, ou seja, o “jogo absorvente” proporcionado pela briga de galos é um ponto de partida para olhar o capital simbólico da cultura em Bali.

Esses aspectos da etnografia são transpostos para a metodologia netnográfica que, relacionada intimamente com a primeira, utiliza-se da técnica naturalista, isso quer dizer que o pesquisador estuda o comportamento humano que emerge no campo. Tal procedimento implica realizar uma descrição densa de elementos comunicacionais que emergem espontaneamente nos ambientes *online* ou *offline* (KOZINETS, 2014). A netnografia, como ampliação dos princípios epistemológicos da etnografia, mantém mais quatro premissas do método clássico por ser:

Imersiva – pois promove o engajamento e a observação do pesquisador no campo de pesquisa.

Descritiva – pois permite que o pesquisador busque o entendimento cultural de forma ativa, realizando descrição densa do que se constitui uma cultura e suas práticas discursivas.

Multi-métodos – pois permite a bricolagem de técnicas, que podem ser combinadas: entrevista, técnicas projetivas, semiótica, fotografia, vídeo, análise de discurso, utilização de *softwares* para dados quantitativos.

Adaptável – pois permite movimento, transpassando diversas plataformas de relacionamento humano: *chats*, *blogs*, redes sociais e muitas outras, para observar os mais diferentes objetos de estudos.

A netnografia segue os seis passos da etnografia clássica para iniciar o trabalho de campo: a primeira etapa define as questões de pesquisa, os *websites* sociais ou os tópicos a investigar em ambientes *online*; a segunda seleciona a comunidade que servirá de contexto para a pesquisa e planeja a entrada em campo; a terceira configura a observação participante durante a imersão na comunidade e a coleta de dados; a quarta executa a interpretação desses dados; a quinta verifica os procedimentos éticos a serem adotados; e,

por fim, a sexta realiza a redação, a apresentação e o relato dos resultados de pesquisa.

Na próxima seção, dialogaremos sobre as etapas específicas da netnografia e como elas são compreendidas por Kozinets (2014).

Etapas da Netnografia

As principais questões de pesquisa começam no incômodo do pesquisador ao observar características de determinada realidade. O estudo com crianças nos pareceu, em primeiro lugar, questão relevante nos dias atuais, sobretudo se imbricado com cultura digital, daí a opção das exemplificações postas neste escrito.

A netnografia possibilita investigar comunidades virtuais, expressando preocupação com pesquisas sobre as práticas culturais em ambientes virtuais e os fenômenos relacionados à comunicação mediada por computador (CMC). Outra possibilidade é a pesquisa *online em comunidade* que parte do entendimento de que o objeto a ser estudado está tanto no virtual quanto no presencial. Neste caso, o pesquisador elege um fenômeno social de interesse e presume que a cultura *online* faz parte de algo mais amplo (KOZINETS, 2014).

Esta proposta de reflexão se ancora na pesquisa *online em comunidade* (KOZINETS, 2014). Dentro desta perspectiva de investigação, os achados estruturam-se em um campo multidimensional. Tomando o nosso exemplo de estudo, o pesquisador investigará códigos simbólicos no espaço organizado da escola, na relação construída por meio da pesquisa face a face, na observação da apropriação, por parte das crianças, das tecnologias; na dimensão do virtual, quando os participantes da pesquisa indicam os canais a serem analisados e os significados da relação com a mídia digital *YouTube*.

A entrada em campo é iniciada com uma carta de intenções à direção da escola, ou com a apresentação do pesquisador à comunidade virtual, caso a pesquisa seja inteiramente no ambiente *online*. Na carta, Kozinets (2008) recomenda ser importante inserir alguns detalhes da pesquisa, pontuar questões relacionadas ao objeto de investigação e tentar estabelecer aproximações com a realidade investigada de modo a deixar transparente e acessível o que se pretende para os participantes do estudo. Quando a criança está no foco da pesquisa, os desafios são vários, já que existem questões éticas a serem pensadas e superadas. Sobre estas questões, falaremos mais adiante.

A netnografia praticada por Kozinets (2008) é, por excelência, uma abordagem qualitativa que inclui coleta e codificação de dados com a participação do pesquisador em campo para o estudo de culturas e comunidades *online*. Então, é um estudo ativo e participante. Nessas circunstâncias, o pesquisador precisa ser criativo para adentrar uma comunidade, compreendendo etapa importante da netnografia: selecionar a comunidade a ser estudada.

Existe considerável diversidade de campos a serem pesquisados, para citar alguns: fóruns, uma forma antiga e rica de comunidade *online*; salas de bate-papo, onde duas ou mais pessoas compartilham textos; mundos virtuais, muito comuns atualmente, os quais combinam ambientes sincrônicos de um jogo, com processos sociais, como os mundos de *Minecraft* e *Roblox*, jogados pelas crianças em parceria com outros jogadores virtuais; agregadores de conteúdo social, constituídos por *websites* que ajudam pessoas a descobrir e compartilhar conteúdos na *internet*, como o famoso aplicativo *Tik Tok*; *blogs*, que proporcionam interação entre autor e leitores em diversos assuntos; *websites* audiovisuais, como o *YouTube*, em que os usuários compartilham produções gráficas, fotografias, áudios e vídeos. No caso da plataforma *YouTube*, as crianças têm, em seu poder, a autoria, ao realizar as produções de vídeo, por exemplo.

Com a imersão do pesquisador na comunidade, ele reúne os elementos da comunicação, que são os dados da pesquisa. Nessa etapa, os dados vão-se avolumando e formam parte do *corpus* do estudo. Para maior eficácia, é recomendado que o netnógrafo divida os dados em: arquivais, aqueles que o pesquisador copia direto das comunidades mediadas por computador; dados extraídos da interação entre o netnógrafo e os outros elementos – resultados de comentários, postagens, entrevistas; e os dados de nota de campo, aqueles que resultam do registro do pesquisador relativos à sua afiliação na comunidade, às interações entre o pesquisador e os outros membros, ou somente entre os membros do grupo, a depender do foco da pesquisa, aos significados dessas interações; e os dados pertencentes ao campo semântico da compreensão da nota de campo.

Técnicas como entrevistas, grupos de foco, análise de redes sociais são alternativas a serem empregadas durante o processo de reunião de dados para, posteriormente, chegar à etapa da descrição densa.

Para a fase do estudo dos dados, o pesquisador organiza-os em categorias para permitir um estudo mais sistematizado e organizado considerando os achados da pesquisa. Kozinets (2010) postula que a netnografia é um método cujo objetivo é realizar a descrição densa das comunicações, como processo de interações sociais, como expressões

culturais rodeadas de significados e como artefatos culturais, e que as interpretações superficiais decorrem de simples análise de conteúdo.

Júnior (2015) enfatiza que, no tipo de análise de conteúdo, a inferência quanti-quali pode apresentar detalhes sobre, por exemplo, o tratamento editorial concedido à infância pela mídia. Contudo, o tipo de abordagem quanti-quali parece-nos inadequado, sobretudo em estudos nas áreas humanas, em que os dados quantitativos são tratados como suportes para a investigação ou como parâmetro à interpretação qualitativa do fenômeno. Daí a denominação quanti-quali ser considerada imprecisa, na netnografia, justamente por entender a interpretação como o processo que oferece subsídios para se pensar os dados estatísticos, por exemplo.

Kozinets (2014) propõe um passo adiante ao tratar as comunicações em espaços virtuais por meio da descrição densa. Para a interpretação dos dados por meio desse processo de descrição, torna-se eficaz utilizar o método indutivo, uma forma de raciocínio lógico, baseado em observações do pesquisador, que permitem construir afirmações gerais sobre um fenômeno. A indução apresenta a seguinte sequência: codificação, anotações, abstração e comparação, verificação e refinamento, generalização e teorização.

Complementa a etapa indutiva o processo hermenêutico, no qual se busca compreender os dados qualitativos por meio da interpretação intrassubjetiva dos fenômenos culturais. (WELLER, 2007) A linguagem torna-se chave para compreender as práticas culturais, pois a “hermenêutica visa esclarecer qual o significado mais profundo que está oculto na linguagem, para compreensão do homem, do mundo em que vive, sua história e sua existência” (NAKASHIMA, 2014, p. 97). A descrição do significado precisa ser coerente e livre de contradição; ser respalda por exemplos relevantes e o netnógrafo necessita escrever o texto a partir de um estilo de linguagem envolvente, interessante, atraente e que utilize metáforas e analogias.

Na perspectiva ética, e em se tratando de pesquisa em ambiente *online*, o pesquisador terá desafios de pensar que algumas condutas no campo presencial *off-line* não são transponíveis para o terreno movente e fluído da *internet*. À título de exemplo, isso ocorre quando o pesquisador escolhe uma página pública para a investigação das comunicações.

Algumas diretrizes legais da conduta ética são indicadas para a pesquisa, tais como: identificar-se e informar o que é relevante na pesquisa; solicitar as autorizações apropriadas; obter o consentimento dos envolvidos – no caso de nosso exemplo, o consentimento dos pais e o assentimento dos participantes; citar corretamente e dar o devido crédito aos membros da comunidade investigada, quando for o caso. Recomenda-se que o pesquisador se identifique abertamente e com precisão, descreva, abertamente e com

clareza, seu propósito de pesquisa, para interagir com membros da comunidade. Kozinets (2008) cita pontos para os procedimentos éticos em suporte digital: a) pontuar a relevância da pesquisa; b) explicá-la de forma detalhada; e c) compartilhar os resultados à medida que eles forem sendo apresentados.

Por fim, a apresentação dos dados aos sujeitos participantes permite ao pesquisador inserir *insights* na redação final a partir do *feedback* fornecido pelo grupo envolvido. Essa conduta estabelece credibilidade e legitimidade para a pesquisa.

Ao pensar nesses aspectos da metodologia, o presente artigo insere, nas possibilidades de reflexão, a observação de crianças em período de escolarização inicial, conectadas às mais variadas produções da mídia divulgas pelo *YouTube*.

A investigação por meio da netnografia com crianças: novos contextos de estudos em espaços virtuais

O netnógrafo estuda no lócus e não o lócus da pesquisa. A compreensão desta ideia estabelece que o espaço reverbera questões culturais diversas. No contexto da cultura digital, novas formas de estar junto e de se relacionar com outros estabelece outra estética cotidiana diferente daquela em que as tecnologias digitais, por exemplo, não estejam tão presentes como na contemporaneidade, cujos códigos, normas, uso de *emoticons* e novas habilidades técnicas são utilizadas para produzir/consumir informações.

Uma compreensão para essa configuração investigativa é o entendimento de que nela o tempo e o espaço são remodelados. O tempo linear não é transposto ao espaço virtual, que é fluido e não contínuo: quando na forma assíncrona, os interlocutores trocam mensagem em tempos distintos, configurando, de maneira mais intensa, as práticas sociais no ciberespaço. Práticas sociais estas intensificadas, justamente, por independem dos tempos de se estar juntos, como nas comunicações síncronas ou nas assíncronas, quando cada um, em seu próprio tempo, as produz.

As trocas simbólicas entre culturas diferentes são potencializadas, já que o conceito de fronteiras não é o mesmo existente no ambiente presencial *off-line*. As fronteiras possíveis na cultura digital podem-se constituir, por exemplo, no campo dos sistemas linguísticos das mensagens, quando os signos são diferentes, ou seja, quando a produção de sentidos não é comum.

O estudo sobre o qual nos propusemos pensar configura-se no espaço presencial formal de aprendizagem, a escola. Assim, a metodologia netnográfica ajudou a compreender a relação entre os sujeitos e a rede social/mídia digital *Youtube*, plataforma na qual há conteúdos *para* crianças e produções realizadas *por* crianças.

A questão da investigação é compreender as ressonâncias culturais, o comportamento advindo da relação de crianças com a mídia *YouTube*, no que tange aos sistemas de crenças, às ideias e aos valores que se constituem, nas formas de organização, no que se estrutura como fazer cotidiano.

O *YouTube*, lançado em 2005, é uma plataforma em que vídeos, *podcasts*, áudios são compartilhados. Permitiu ao público infantil certa autonomia, em relação aos produtos feitos somente por adultos, e potencializou a ampliação de um grande mercado de consumo, fazendo com que os *youtubers* – como são chamadas as pessoas influenciadoras que se dedicam a produzir e compartilhar conteúdos *para/pela* plataforma – organizassem uma verdadeira rede social de apoio e consumo de suas produções.

Como exemplo da força dos *youtubers*, pode-se citar alguns, que despontam no cenário brasileiro, como os irmãos Felipe⁵ e Luccas Neto⁶, que, juntos, somam atualmente 75,4 milhões de seguidores. Eles expandem seus produtos para um mercado milionário de vendas de livros, camisetas e outros artigos que compõem o leque de suas produções. A rede social proporcionada pelos irmãos Neto traz para a reflexão os conceitos, que Recuero *et al.* (2011) discutem, sobre a convergência midiática reforçada pelos laços das comunidades que eles criaram e que impulsionam, cada vez mais, a centralidade e a centralização de suas produções. A centralidade é entendida como a medida de popularidade de determinado nó, ou seja, um ator social dentro da rede. E a centralização é a medida, o tamanho e a densidade da centralidade do grafo, que é a estrutura que apresenta relações entre os atores da rede.

Na linha de frente da centralidade está Felipe Neto, que ultrapassou a marca de 41 milhões de seguidores no *YouTube*, em 2021. Sua popularidade é tão grande quanto as cifras que ele consegue receber por suas produções.

Embora chame a atenção por suas mensagens no *Instagram* (outra rede social com grande popularidade), como um jovem politizado, no *Youtube*, ele

⁵ YOUTUBE. Felipe Neto. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/felipeneto>>. Acesso em: 01 mar. 2021.

⁶ YOUTUBE. Luccas Neto. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/luccasneto>>. Acesso em: 01 mar. 2021.

está alinhado à força do capitalismo informacional⁷. No final de novembro de 2020, Felipe Neto lançou-se em um desafio nunca realizado por nenhum canal brasileiro – apresentar o *Show Black Friday*, uma onda norte-americana pulverizada no país em que grandes marcas e o pequeno comércio das cidades lançam descontos em seus produtos. O influenciador digital iniciou uma *live*⁸ às 21h da noite do dia 28 de novembro de 2019 e seguiu, por 5 (cinco) horas e meia, com muitos jogos, muitas brincadeiras, entrevistas e muita exposição de produtos. O próprio Felipe já se tornou *commodity*,⁹ um dos maiores da plataforma *Youtube*, no país. Ostentando o tamanho da façanha, Felipe Neto faz uma matemática para impressionar os internautas ao dizer que: somando todos os inscritos nos canais dos *youtubers* convidados para a transmissão, chegariam a mais de 140 milhões de perfis em rede (subtraímos desta conta os prováveis perfis repetidos que seguem mais de um canal dos influenciadores presentes). Contudo, um elemento é interessante apontar: a abrangência a que chegaram esses influenciadores, a partir do “você na tela”¹⁰, por conta da comunicação horizontal (todos com todos) é enorme, eles interagem com milhões de pessoas.

O impacto social proporcionado pelo *Youtube* é naturalmente entendido quando pessoas comuns têm o poder de criar seus próprios canais, com liberdade para se expressar e compartilhar informações como um dos mais importantes fluxos na rede da cultura atual, a cultura da imagem.

A intenção de entender a geração *youtuber* encontra eco no pensamento de Sarmiento (2005), ao dizer que o conceito de “geração” é essencialmente cultural: “a geração consiste num grupo de pessoas nascidas na mesma época, que viveu os mesmos acontecimentos sociais durante a sua formação e crescimento e que partilha a mesma experiência histórica” (p. 364). A engrenagem da tensão entre as gerações gera a mudança social, interpretada como uma “evolução intelectual” da sociedade. Dentro desse escopo, há a noção de culturas das crianças, entendidas como conjuntos de rotinas, artefatos, valores e ideias partilhadas pelos pares (SARMENTO, 2005).

⁷ O conceito de capitalismo informacional foi usado pela primeira vez no livro “A sociedade em rede” de Manuel Castells (1999), sociólogo espanhol. Ele faz referência à evolução de instrumentos técnicos no sistema capitalista, envolvendo as mudanças tecnológicas que vieram com a terceira Revolução Industrial. Corresponde ao período econômico e social da modernidade, sendo marcado pela globalização, pelos telefones digitais, pela robótica e internet. Entre suas principais características, estão: expansão e desenvolvimento de tecnologias da informação; aumento acelerado do fluxo de capital, mercadorias, informações, pessoas; maior difusão do conhecimento; maior dependência tecnológica, intensificada pelas redes sociais; uso intensivo de tecnologia como estrutura social.

⁸ O Show Black Friday está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Myvwxv6cznl>>. Acesso em: 2 dez. 2019.

⁹ Palavra em inglês que traduzida significa mercadoria.

¹⁰ Em referência ao termo Youtube, em tradução livre.

No intento dessa reflexão sobre a netnografia com crianças, abordaremos aqui os elementos presentes nos ambientes digitais, isso como uma das características da netnografia. As idiosincrasias pertencentes ao ambiente digital que diferenciam a netnografia da etnografia clássica são:

a) A primeira característica é a natureza da *alteração* nas interações mediadas por computador: elas são bem diferentes daquelas face a face, sendo tanto retidas quanto permitidas, a depender das regras específicas do meio tecnológico em que são realizadas. A *alteração* proporcionada pela tecnologia digital redimensiona o espaço e o tempo e compõe o universo cultural *online*. A interação no ambiente virtual oferece experiências que se constituem em novas relações culturais a partir da apropriação tecnológica. Nesse ponto, interessa-nos entender como as crianças participantes da pesquisa realizam suas interações nos canais por elas indicados, quais os códigos utilizados, quais as implicações para as curtidas nos canais, quais aparatos tecnológicos são apropriados.

b) O *anonimato* no ambiente virtual possibilita ao sujeito uma nova maneira de interação que não é igual àquela do tipo face a face. Por meio do anonimato, os atores aproveitam um senso de flexibilidade para experimentar novos comportamentos. Diante desse elemento, Kozinets (2014) afirma que o anonimato atribui ampla liberdade ao informante. O *pseudônimo*, parente próximo do anonimato, torna a abordagem netnográfica diferente da abordagem etnográfica. Tudo porque o anonimato, em certa medida, permite que o sujeito exiba características e desejos que não poderiam ser expressos em um contexto mais prosaico da vida. Kozinets (2014) advoga que os aspectos da identidade podem-se revelar mais “verdadeiros” do que em uma comunicação presencial *off-line*. O estudo de campo tem-nos revelado exemplos de canais criados por crianças que preferem não aparecer, evitando expor-se. Alguns desses canais são criados para compartilhar conteúdos de jogos ou de narrativas produzidos por meio de aplicativos conhecidos como *gacha lifes*¹¹.

c) A ampla *acessibilidade* para qualquer pessoa em muitos fóruns virtuais é um importante quesito na observação do contexto. A acessibilidade *online* transcende limites tradicionais de comunidades como: geografia, política, gênero, religião, etnicidade. Dentro dos grupos a autosegmentação é organizada por interesses, gostos ou comprometimentos pré-existentes. Existe um voyeurismo e o exibicionismo que se estabelecem na relação público-privado e que oferecem ao participante a sedução de ser o centro das

¹¹ Exemplo de canal que publico conteúdo Gacha life: YOTUBE. Gacha Tara. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCG4FNVFI_7P-7RjLZ0yE7gg>. Acesso em: 20 nov. 2020.

atenções. Essa interação social tem destaque significativo na abordagem netnográfica com crianças, uma vez que estamos falando de uma geração com liberdade para criar e interagir, para se lançar em diferentes tipos de conteúdos, para experimentar.

d) E, por fim, o *arquivamento* eletrônico das interações e dos dados pelo meio *online*, que podem ser arquivados automaticamente, permitindo ao pesquisador acessar quantas vezes for necessário durante o estudo. O arquivamento é uma das diferenças do contexto *online*. A interação na qual o participante se engaja é passível de rastros, de ser facilmente observada, de ser gravada e de ser copiada. Os dados demográficos do comportamento de consumo, escolha e atenção, reação, aprendizagem dos participantes podem ser amplamente capturados e registrados. O arquivamento do objeto em estudo dar-se-á pela indicação dos canais indicados pelas crianças, que serão analisados na etapa da descrição densa. Esses canais mantêm seu arquivamento e os mecanismos de busca da plataforma *Youtube* são eficientes para acessar os dados.

Ao inserir crianças como sujeitos – produzindo pesquisas *com* crianças, em oposição às pesquisas *sobre* crianças, quando estas permaneciam apenas como objetos de pesquisa – direcionamo-nos para um processo de escuta delas como sujeitos/participantes do processo de pesquisar. Tal processo entendido como a produção de sentidos que expressavam, naquele momento, sobre o objeto pesquisado. A escuta é, por excelência, um momento de estar atento e deixar que os próprios sujeitos/participantes conduzam o que precisam expor no ato de pensar.

Nem sempre o processo foi assim, ao pesquisar *sobre* crianças, algo ficava no meio do caminho, algumas silenciadas sobre o que realmente estavam vivendo. Ao trazer o protagonismo para elas, possibilitou-se que as vozes das crianças se avolumassem, tivessem mais peso do que antes, e o processo de escuta passou a ter importância para construção de uma antropologia cultural preocupada com a formação das crianças, a partir do que elas podem contribuir.

Nesse aspecto, Caputo (2018) evidencia sua experiência de pesquisa com crianças e o processo de escuta, ao abrir seu diário de campo. A autora estuda crianças de terreiros, espaços de cultos à religiosidade de matriz africana, e utiliza fotografias e gravações via celular. Ela criou um perfil na rede social *Facebook*¹² para publicizar a pesquisa, um dos aspectos recomendados pela netnografia. No diário de campo virtual, Caputo (2018) transcreve trechos

¹² FACEBOOK. Crianças de terreiros. Fotoetnografia miúda. Disponível em: <https://www.facebook.com/criancasdeterreiros/about/>

de conversas com as crianças e o que elas apresentam sobre o que vivem nos terreiros. A autora compartilha aspectos culturais do conhecimento pela oralidade, pela força das imagens e pelos diálogos com as crianças.

Alguns desafios se apresentam ao trabalhar com crianças, entre eles, estabelecer contato com empatia com seus responsáveis, uma vez que os pesquisados não têm autonomia para tomar muitas decisões. Citando mais um desses desafios a serem superados pelo pesquisador, mencionamos a necessidade de apresentar com clareza como será traçado o caminho da pesquisa.

Um fator que poderá contribuir no processo de estudo com crianças é a utilização de um dos participantes como assistente. Ao se tornar assistente, o pesquisador mirim passa a ajudar a “compreender aspectos da cultura, músicas e mundos dos meninos que, caso contrário, seriam inacessíveis (ao pesquisador), e ajuda a planejar os tópicos para suas entrevistas com outros garotos” (CORSARO, 2011, p. 69). Outro fator importante a ser levado em conta ao pesquisar crianças é que elas têm seu próprio universo. Por isso, ao utilizar um entrevistador mirim como participante de pesquisa, possibilita-se que as perguntas sejam feitas de maneira que o pesquisador não seria capaz de pensar e as respostas obtidas sejam diferentes daquelas que o pesquisador seria capaz de obter, a partir de uma visão adulta. As crianças podem-se conectar com outras crianças em um nível que se torna, em muitos momentos, inacessível, se a pesquisa for conduzida somente por um adulto.

Conclusão (considerações finais)

A metodologia netnográfica auxilia na compreensão de que a tecnologia digital e a cultura são entrelaçadas não de maneira simples, mas formam sistemas complexos. Piérre Levy (1999) ajuda a assimilar o cenário em que vivemos quando argumenta que as tecnologias atravessam as estéticas cotidianas. Afirma que a tecnologia não vai determinar as ações das crianças, mas condicioná-las. Esta ideia faz com que o pesquisador não caia em nenhum determinismo quando se trata de explicar práticas sociais e suas técnicas.

A cultura digital vivenciada pelas crianças tem a característica de estar lá e cá ao mesmo tempo: atravessa os muros das escolas, locomove-se com os sujeitos, faz parte da vida natural desta nova geração nascida entre nós e nexos, entre redes sociais de apoios, formando comunidades de práticas nas quais a sociabilidade está baseada no compartilhar, interagir, criar, disseminar, viralizar.

Qual é o significado cultural que as crianças estão apresentando e, muitas vezes, não estão sendo ouvidas? Parece-nos que a netnografia é um caminho para desvendar parte dessa complexa teia da realidade. Por meio da descrição densa, podemos ter a possibilidade de olhar para o novo e compreender a realidade da cultura digital.

A antropologia ensina-nos que a cultura é movente e que é preciso olhar para o contexto do que está sendo estudado. Ao olhar o sujeito da pesquisa, trazemos à reflexão contextos em suas particularidades. A netnografia, como derivada da etnografia, apoia a compreensão de recortes de pesquisa que emolduram características históricas, socioeconômicas e políticas, conformando, portanto, contextos únicos e singelos.

Com base nas premissas metodológicas da netnografia, o pesquisador observa e interpreta sentidos nas comunicações que os sujeitos engendram. Desta forma, a pesquisa apoiada na netnografia visa à organização e análise de dados/achados que permitam desvendar/fazer emergir teias de significados.

Quais são as transformações que estão ocorrendo e que, muitas vezes, passam despercebidas pelos adultos? Quais são as assimilações dessa nova geração a partir do momento em que a liberdade é muito maior para ver e ouvir os produtos da mídia? A netnografia, como metodologia, apresenta potente rigor científico para investigar tais questões que dizem respeito à expansão da *internet* e suas consequências na vida cotidiana.

Referências

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. Trad. Roneide Venâncio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999. 698p.

CAPUTO, Stela Guedes. App-ethnoresearching múltiplos e simultâneos usos de aplicativos no fazer etnográfico. In: SANTOS, Edméa; CAPUTO, Stela.G. (orgs.) *Diário de Pesquisa na cibercultura: narrativas multirreferenciais com os cotidianos*. Rio de Janeiro: Omodê. 2018. 205p.

CORSARO, William A. *Sociologia da infância*. Trad. Lia Gabriele R. Reis. Rev. Maria Letícia B. P. Nascimento. Porto Alegre: Artmed, 2. ed., 2011. 384p.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. Rio de Janeiro: LTC, 2008. 323p.

GERE, Charlie. *Digital culture*. Reaktion Books: London. 2. ed., 2008. 222p.

GONZÁLEZ, Leopoldo J. Fernández; DOMINGOS, Tânia R. E. *Cadernos de antropologia da educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005. 55p.

HEYWOOD, Colin. *Uma história da infância: à época contemporânea no Ocidente*. Trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2004. 248p.

JÚNIOR, Wilson Corrês da Fonseca. Análise de Conteúdo. In: DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (orgs.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2015. 380p.

KERCKHOVE, Derrick de. *A pele da cultura: Investigando a nova realidade eletrônica*. São Paulo: Annablume, 2009. 250p.

KOZINETS, Robert V. *Netnografia: a arma secreta dos profissionais de marketing: como o conhecimento das mídias sociais gera inovação*. 2010.

Disponível em:

<http://bravdesign.com.br/wpcontent/uploads/2012/07/netnografia_portugues.pdf>. Acesso em: 6 ago. 2019. 16p.

KOZINETS, Robert. *Netnografia: realizando pesquisa netnográfica online*. Tradução: Daniel Bueno. Porto Alegre: Penso, 2014. 203p.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34. 1999, 272p.

NAKASHIMA, Rosária Helena Ruiz. *A trajetória dos conhecimentos pedagógicos dos conteúdos tecnológicos e suas contribuições para a ação docente e para o processo de aprendizagem apoiados por ambiente virtual*. 2014. 287p. Tese (Doutorado em Educação) Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

RECUERO, Raquel; FRAGOSO, Suely; AMARAL, Adriana. *Métodos de pesquisa para internet*. Porto Alegre: Sulinas, 2011. 239p.

SARMENTO, Manuel Jacinto. *Gerações e alteridade: interrogações a partir da sociologia da infância*. *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 26, n. 91, p. 361-378, Maio/Ago. 2005. Disponível em <http://www.cedes.unicamp.br> Acesso em: 28 de maio de 2019.

WELLER, Wivian. A hermenêutica como método empírico de investigação. In: 30ª REUNIÃO DA ANPED - ASSOCIAÇÃO NACIONAL DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM EDUCAÇÃO. 2007. Caxambu/MG, 07 a 10 de outubro de 2007. Disponível em: <http://30reuniao.anped.org.br/trabalhos/GT17-3288--Int.pdf> Acesso em 07 ago 2019.

Recebido em: 23.01.2020

Aceito em: 15.02.2021

Aliana França Camargo Costa

Doutoranda pelo Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Mato Grosso. Integrante do Grupo de Pesquisa Laboratório de Estudos Sobre Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação - LÊTECE. Tem interesse no uso das tecnologias da informação e comunicação (TIC) na educação. Contato: alianacamargo@gmail.com

Katia Morosov Alonso

Doutora em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (2005). Professora associada e docente do Programa de Pós-Graduação em Educação - PPGE - do Instituto de Educação da Universidade Federal de Mato Grosso. Líder do Grupo de Pesquisa LÊTECE – Laboratório de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e comunicação na Educação. Tem interesse na área de Educação, com ênfase em Educação a Distância e uso das tecnologias da informação e comunicação (TIC) na educação. Contato: katia.ufmt@gmail.com