

ETNOGRAFIA EM AMBIENTES DIGITAIS: PERAMBULAÇÕES, ACOMPANHAMENTOS E IMERSÕES

Débora K. Leitão

Universidade Federal Santa Maria

Laura Graziela Gomes

Universidade Federal Fluminense

RESUMO

O artigo propõe uma discussão metodológica da pesquisa em ambientes digitais, apontando para três sensibilidades etnográficas diferentes – perambulações, acompanhamentos e imersões –, considerando o tipo de presença em campo e as estratégias adotadas. Usamos exemplos empíricos para ressaltar o contraste entre ambientes, suas propriedades e seus propiciamentos, ampliando um entendimento mais abrangente e heterogêneo da vida digital.

Palavras-chave: Etnografia, Ambientes Digitais, Antropologia Digital

ABSTRACT

The article proposes a methodological discussion about research in digital environments, pointing to three different ethnographic sensibilities - perambulation, following and immersion - considering the type of presence in the field and the research strategies adopted. We use empirical examples to emphasize the contrast between environments, their properties and affordances, expanding through a more comprehensive and heterogeneous understanding digital life.

Key-words: Ethnography; Digital environments; Digital Anthropology

Quando escrevemos “Estar ou não estar lá” (GOMES e LEITÃO, 2011), tínhamos em mente que uma antropologia digital pressupunha incluir a categoria ambiente como uma dimensão fundamental da rede. No presente artigo, nossa proposta será avançar nesta direção e também corroborar a tese de Doreen Massey, para quem é preciso ir contra o senso comum de que na era da Internet o espaço será aniquilado por conta da globalização (MASSEY, 2008, p. 137).

Assim, tratar as plataformas digitais como “ambientes” foi um passo decisivo, considerando o fato de que um ambiente se define como tal por estar associado à própria ideia de vida, tornando-se também inevitável definir o gênero de vida que trataríamos. Não é uma resposta fácil, porque, mesmo remetendo o ambiente à própria vida, geógrafos e biólogos fazem muitas distinções em relação às modalidades de ambientes naturais, em função da matéria prevalecente num e noutro, como no caso da água (oceanos, mares e rios) ou terra (continentes, rochas). Entretanto, se tomamos os ambientes pelo critério exclusivo da espécie humana, observamos que, além de ter colonizado boa parte do planeta, ela ultrapassou também as fronteiras daquilo que se considera “mundo natural”, já que a espécie não se limitou a adaptar-se aos ambientes naturais existentes, como as demais, mas que, ao fazê-lo, modificou, alterou e ainda criou outros ambientes, como aldeias e cidades, existentes desde o neolítico. Enquanto ambientes construídos, não naturais, as cidades não são o resultado apenas da adaptação da espécie humana a elas, na verdade, representam uma nova forma de vida *sui generis*.

Dito isso, ao trazermos o tema da urbanização e das cidades para podermos pensar as plataformas digitais, estaremos avançando na ideia de tratá-las como ambientes onde “outros modos particulares de vida” tornaram-se possíveis, o que não significa um descolamento dos demais ambientes (para fins deste artigo, reunidos sob a expressão “off-line”), nem cuja organização escape do controle das instituições e organizações pertencentes e referidas a estes contextos, especialmente no que tange às transformações introduzidas nas concepções de vida e de gestão da própria vida no mundo contemporâneo (biopolítica), mas que, cada vez mais, se impõem como

“outros espaços, ou heterotopias” (FOUCAULT, 1984) que tanto podem ser utópicos ou distópicos. Uma consequência da distinção ainda válida entre on-line e off-line é que usuários de plataformas digitais não se encontram mais restritos a um único ambiente, aquele onde vivem suas vidas off-line e, tampouco, aos seus governos locais e nacionais. Neste sentido, usuários podem possuir várias “cidadanias” inscritas em seus corpos, tanto pelo fato de estarem subordinados às regras de empresas globais, proprietárias das plataformas digitais que habitam, quanto pelo fato de cada uma delas estabelecer um tipo de “constituição” diferente a qual os usuários aderem e se submetem.

O paralelo entre plataformas digitais e cidades justifica-se, assim, em primeiro lugar, não apenas pelo caráter técnico de artefato que ambas possuem, mas também porque permite investigar as primeiras, a partir dos respectivos gêneros de vida que engendram, e que inevitavelmente passam a se apresentar como “naturais” para aqueles que nelas habitam/frequentam. No caso das cidades, este processo de naturalização já ocorreu há muito tempo, na medida em que os modos de vida urbanos se tornaram predominantes na maioria das sociedades. No que se refere aos modos de vidas digitais, este processo de naturalização está em curso e, por causa dele, toda nossa existência e relação com o espaço-tempo vem se modificando. No entanto, se por um lado esta naturalização vem ocorrendo a passos largos, por outro, o paralelo dos processos de digitalização da vida com os processos de urbanização da vida nos distancia cada vez mais de concepções essencialistas de “vida natural”, uma vez que essas outras “formas de vida” digitais incorporam e assumem sua natureza maquínica e tecnológica, agindo, sobretudo, na produção de subjetividades que acabam por romper com as categorias e dicotomias modernas, corpo e mente, o que implica outra concepção de sujeito, completamente distinta da perspectiva iluminista e humanista (HARAWAY, 1991).

Em segundo lugar, o paralelo entre plataformas digitais e cidades torna-se crucial por razões metodológicas, pois a ciência avança também ao adaptar procedimentos, técnicas de obtenção de informações, modos de observação e atenção, formas de registro de uma área de conhecimento para

outra. De fato, os estudos das/nas plataformas digitais, muito se deve aos estudos urbanos (CASTELS, 1999), ao modo pelo qual eles foram capazes de reunir contribuições de várias áreas e, mesmo assim, apresentar pontos de vista próprios sobre os fenômenos urbanos. O fato é que, desde o início, a cidade está presente no imaginário e na própria constituição dos estudos das plataformas digitais. Uma prova desse imaginário da cidade presente nas representações acerca dos ambientes digitais é o filme recente EMOJI (Sony Pictures, 2017), destinado ao público infantil. Temos aí um exemplo bastante pertinente, não apenas pela forma criativa através da qual esta aproximação entre cidades e plataformas digitais é feita, mas quanto às questões levantadas sobre os gêneros de vida que habitam essas plataformas. Trata-se de uma fábula sobre a trajetória de um jovem *emoji* que, por se sentir diferente, sai em busca de uma solução para o seu problema. É um filme sobre identidade e diversidade numa linguagem infantil¹.

Mas o interessante do filme é a representação dos aplicativos de um smartphone como cidades de diferentes geografias, bem como o gênero de vida de seus habitantes. É interessante observar também a forma como se dá o deslocamento dos *emojis* por vários aplicativos, cada um bem diferente do outro, mas, mesmo assim, conectados e interligados, tais como

¹ A história se passa dentro do smartphone pertencente ao adolescente Alex. Como milhões de jovens, Alex vive numa cidade e a maior parte de seu tempo está colado ao smartphone interagindo com seus amigos, recebendo e enviando mensagens com emojis. Tão logo o espectador é apresentado à Alex, é levado para dentro de seu smartphone, onde a história se inicia com o incidente envolvendo o emoji meh. Após Alex escolher meh para uma mensagem que estava enviando, meh não consegue fazer a cara certa. Considerado um desvio grave, as autoridades do aplicativo passam a perseguir meh e ele foge. Durante sua fuga pela cidade, meh se junta a outro emoji e ambos decidem procurar refúgio em um bar obscuro, frequentado por trolls, vírus e outras figuras estranhas. Através do *barman*, um cavalo de troia, meh é informado sobre a existência de uma *hacker* que poderá ajudá-los e que também está escondida naquele bar. Meh e seu amigo vão até ela e, depois de conversarem a respeito do problema de meh, a hacker concorda em ajudá-los, reunindo-se a eles. Os três partem para fora da cidade dos emojis e uma vez fora dela iniciam uma jornada em direção ao dropbox, com o objetivo de chegarem até às nuvens, de onde seria possível a hacker conseguir consertar o sistema do aplicativo que impede meh de ter somente a sua carinha. O espectador assiste a uma epopeia das três personagens dentro do celular, pois, sempre perseguidos pelos “policiais” do aplicativo emoji, eles passam por várias peripécias e aventuras em outros aplicativos até conseguirem chegar ao dropbox.

as diferentes cidades, tudo isso para evocar a ideia de rede que supõe um modelo baseado na urbanização. Temos então várias imagens retiradas do imaginário urbano, desde a arquitetura, equipamentos urbanos, até as instituições comuns às cidades modernas e contemporâneas. O importante a ser destacado é que todos os fenômenos e eventos digitais que ali ocorrem são devidamente localizados e espacializados. Nada é representado de forma abstrata, tudo se encontra objetificado e corresponde a algum fenômeno urbano, que pode ser reconhecível por todos os espectadores. O mesmo ocorre com os habitantes destas cidades, que também apresentam características físicas, culturais, sociológicas, políticas, éticas e morais bastante similares às populações citadinas que vivem em grandes centros urbanos onde a diversidade é a regra.

Inspiradas pelo filme, foi possível distinguir três abordagens etnográficas básicas em ambientes digitais: perambulações, acompanhamentos e imersões. Para distingui-las, tomamos como parâmetro o tipo de presença em campo e as estratégias adotadas, que são também efeitos e resultados das agências e das lógicas estruturantes das plataformas, em decorrência do que seu ambiente propicia, e dos modos de usos e engajamentos que elas engendram.

Perambulações: percorrendo fluxos de hashtags e imagens

Alguns ambientes digitais têm ritmos e topografias que produzem a impressão de estarmos em uma praça lotada de pessoas conversando, um espaço de rápida propagação de informações, imagens, opiniões e rumores, exatamente como o turbilhão de fluxos urbanos das grandes cidades: os bulevares, avenidas e galerias de uma Paris do século XIX, ou mesmo das metrópoles contemporâneas que se oferecem às caminhadas erráticas do flâneur, figura arquetípica da modernidade. Botânico do asfalto (BENJAMIN, 1994, p. 29), o flâneur adotava a perambulação como modo de conhecimento, como maneira de apreender o espaço citadino, percorrendo seus labirintos. Certas plataformas digitais se oferecem a errâncias virtuais análogas, por suas dinâmicas espaciais, mas igualmente temporais. O tempo do flâneur é

o do movimento transitório, fugidio, efêmero, típico das metamorfoses do tecido urbano que só podem ser apreendidas através da flutuação à qual essa figura se dedica. Uma sensibilidade etnográfica transeunte, de idas e vindas, percorrendo caminhos em meio à multidão de imagens e mensagens, pode ser profícua quando acionada na observação de plataformas que têm como característica os trânsitos intensos e a efemeridade.

Parecendo-se menos à Paris do *fin-de-siècle* do flâneur baudelairiano e benjaminiano, e mais a uma – em aparência – caótica Times Square ou Shibuya Crossing, na plataforma Twitter escutamos o burburinho em 140 caracteres. Jack Dorsey, criador da plataforma, relata ter tomado como inspiração para o Twitter sua paixão pelos movimentos da pulsante vida cidadina, e em especial pelo uso que é feito do rádio por taxistas nas grandes cidades: veículo para mensagens muito curtas, informações sobre tráfego, comentários pontuais sobre engarrafamentos, notificações sobre crimes e atividades policiais. Os 140 caracteres, que acompanham o Twitter desde sua criação, têm como motivo a possibilidade de uso deste desde telefones celulares, por meio de SMS, uma vez que os hoje difundidos smartphones com acesso à internet móvel só se tornaram populares anos depois do surgimento da plataforma. Embora o Twitter tenha incorporado o compartilhamento de imagens estáticas e vídeos, os 140 caracteres permanecem.

Uma das propriedades da plataforma é o fato de possibilitar contatos assimétricos entre usuários e contas. Ao contrário do que acontece em outras redes sociais, é possível “seguir” a conta de alguém sem que a recíproca seja verdadeira. Para além dessa particularidade, a utilização de *hashtags* (ou *tags*) que, cerca de um ano após o surgimento do Twitter, em 2007, passam a ser incorporadas na plataforma, é uma característica fundamental para o entendimento desse ambiente. *Hashtags* são marcadores e indexadores das publicações, adicionadas pelos próprios usuários. Trata-se de uma palavra-chave ou expressão precedida do símbolo cerquilha (#), etiquetas que se transformam, na plataforma, em conectores, links dentro da rede. Assim, clicando numa *tag* presente numa determinada postagem, é possível acessar as demais postagens que fizeram uso do mesmo marcador, o que, no caso do

Twitter, significa de algum modo envolver-se na mesma discussão, participar de uma mesma conversa.

Além de circular pelas *hashtags* a partir de uma primeira postagem, acompanhando o fluxo da conversa, é possível chegar a elas por meio de mecanismo de busca. Esse instrumento permite aglutinar e identificar informação pelo seu conteúdo, e não apenas pela data de postagem ou pelo perfil/conta do emissor da mensagem. Desde 2009 existe no Twitter o menu *Trending Topics*, no qual as *tags* mais utilizadas ficam agrupadas e visíveis a quem quiser consultá-las. É interessante ressaltar que o uso de *hashtags* surgiu no Twitter, sendo posteriormente incorporado a diversas outras plataformas, como Instagram e, desde 2013, a própria rede social Facebook.

Percorrendo o fluxo de *hashtags* e rumores, Borges (2013) mapeou, a partir da plataforma Twitter, o debate sobre uso de peles de animais no Brasil nas campanhas #boicotearezzo e #blogueirasangrenta. O rastreamento dessas controvérsias deu-se tanto de modo artesanal quanto utilizando programas de monitoramento e métricas de redes sociais, e a narrativa etnográfica permite que o leitor reconstrua os caminhos percorridos: suas perambulações pelos discursos proferidos por vozes diversas nos circuitos midiáticos, de consumo e de ativismo, mas também por imagens, gráficos, métricas, *printscreens* de telas de busca e de postagens. Fazendo uso em seu texto de códigos QR, sugere pistas hiperlinkadas para andanças pelo debate e suas ramificações, para fora das margens do texto, circulando por imagens, vídeos e notícias externas. Tanto os fluxos próprios da plataforma quanto sua temporalidade são levados em consideração, e a controvérsia etnografada pela autora se aproxima daquilo que Jungblut (2015), pensando à luz da antropologia um conceito oriundo da comunicação (ARIAS apud JUNGBLUT, 2015), chama de ciberacontecimento: “[...] episódios em que há ‘propagação explosiva de informação’ no ciberespaço causada pela divulgação de fatos com grande capacidade de mobilização de atenção através, quase sempre, de material visual, sonoro ou audiovisual” (JUNGBLUT, 2015, p. 21). Justamente por sua rapidez de propagação e por seu alcance, esse tipo de evento é comumente chamado, na própria linguagem da internet, de “viral”, even-

tos cuja temporalidade, se congelada na etnografia, poderá perder uma dimensão importante do que lhe é característico, seu ritmo, sua capacidade de transformação no tempo, sua duração.

Questões metodológicas, mas igualmente concernentes à ética de pesquisa, se impõem diante desses cenários. Por um lado, há a problemática da efemeridade das imagens, e de como, na prática do trabalho de campo nas mídias digitais, o registro delas se dará, considerando a intencionalidade daqueles que as produziram ou as colocaram em circulação para que fossem justamente efêmeras. Por outro lado, há a questão de como se situar enquanto pesquisador em campo em ambientes públicos, de intensa e rápida circulação de conteúdo. Seguindo a tradição disciplinar, a observação participante tem sido privilegiada na maioria dos trabalhos sobre mídias digitais, em detrimento de uma observação distanciada e anônima. Uma primeira questão parece ser a de o que é, afinal de contas, em alguns desses ambientes, participar. Em ambientes como o Facebook, conforme discutiremos na próxima seção do artigo, participar pode incluir, dentre outras coisas, atos propiciados pela própria estrutura da plataforma, como o curtir, o comentar e o compartilhar. Noutros ambientes, participar pode significar, conforme mostramos na seção anterior, um nível de engajamento mais denso, ou mesmo existencial, no sentido de construir na plataforma uma outra e nova existência. Todavia, em ambientes que têm como característica o anonimato, o fluxo da circulação de mensagens e imagens e a efemeridade, a questão da participação pode ser menos clara. Em se tratando das pesquisas que trouxemos aqui, para exemplificar suas opções metodológicas, a construção de perfis/contas, fossem expressamente criados para a pesquisa ou fossem utilizações secundárias de perfis/contas pessoais previamente existentes, se colocou como condição primeira para que as etnografias fossem levadas a cabo. Mas, voltando à metáfora das grandes cidades, no burburinho da multidão, dos trânsitos acelerados e labirínticos que o pesquisador se propõe a percorrer, quais são as possibilidades de ser ouvido, percebido, considerado em seu esforço de apresentação de si, por todos aqueles com os quais se encontra nos entrecruzamentos de *hashtags*, links, *retweets*?

Mesmo no caso do Tumblr, no qual a lógica do perfil não é tão central, aspectos éticos importantes se evidenciam. O fato de um interlocutor concordar em colaborar com pesquisadores não significa que estejam dispostos a ter enfrentamentos morais e sofrerem execrações públicas. Esta questão ficou bastante evidente no caso de Gomes (2017) em sua pesquisa no Tumblr, realizada a partir de imagens de processos de transição MTF. Apesar de públicas no contexto daquela plataforma, considerou-se fundamental não identificá-las para fora da plataforma, isto é, mostrando-se o nome dos perfis e/ou citando as *hashtags*. Embora as imagens mostrassem pessoas trans à vontade, exibindo suas transformações corporais e as práticas a elas relacionadas, foi importante não identificá-las, exatamente para protegê-las de possíveis assédios ou perseguições. Isso exigiu que, para fins da exposição do trabalho, salvássemos as imagens e cortássemos rostos e outros detalhes que permitissem a identificação ou possível rastreamento das imagens fora do contexto do Tumblr, com o fim de assegurarmos o anonimato daqueles perfis. Tal procedimento traz à tona uma discussão que sempre foi cara à antropologia, relacionada ao consentimento e à transparência dos dados – mas que precisam ser revistos em situações sociais mais complexas como a que se vive atualmente no Brasil.

Nas experiências de pesquisa mais recente de Gomes sobre transgeneridades no Tumblr, e na de Leitão sobre moda e sociabilidade entre mulheres no Facebook e no Instagram, nos deparamos com plataformas que impuseram a nós uma reflexão sobre como lidar com esses ambientes que, diferentemente do que havíamos vivido em etnografias anteriores, permitiam articulações menos direcionadas ao perfil pessoal enquanto espaço centralizador da experiência on-line e mais em torno da lógica da *hashtag*. Tanto no caso do Instagram quanto do Tumblr, embora os perfis/contas existam e seja possível seguir perfis, as socialidades que ali estamos pesquisando se dão de modo mais difuso do que numa rede de perfis que apenas interagem entre si, dotadas de uma abertura para a circulação de assuntos/temas, marcados pelas *hashtags*, mais do que ancoradas nos emissores das mensagens em rede. Não resta dúvida que nessas mesmas plataformas pode-se trabalhar com ob-

jetos de estudos para os quais a centralidade do perfil se sobrepõe aquela das hashtags. Nesse mesmo ambiente, no entanto, encontramos socialidades que se estabelecem de modo mais fraturado, mais fragmentado, nas quais o perfil/conta é menos central, e nas quais as interações se dão mais pelo engajamento com determinadas *tags*, determinado assunto em meio ao burburinho, sem que se tenha necessariamente o desejo de articulação com o outro em sua totalidade. Um mesmo perfil, no Instagram, pode participar com igual ou semelhante nível de engajamento em diferentes fluxos de *hashtags*, e as imagens e mensagens produzidas serão frequentadas de modo parcial, de acordo com os interesses comuns daqueles que percorrem as *tags*.

Algumas dessas áreas digitais, pelo tipo de socialidade que engendram, por sua topografia e seus ritmos particulares, exigem dos pesquisadores uma postura que se aproxima daquilo que Pétonnet (2008 [1982]) chamou de observação flutuante, tratando da pesquisa em ambientes urbanos: um deixar-se conduzir pelo inesperado, pelos encontros fortuitos, sem hora marcada, frequentando lugares de passagem sem um destino particular, enfatizar, enfim, os trajetos percorridos, mais do que os encontros já intencionalmente planejados com pessoas que já conhecemos previamente. Se Pétonnet aponta para a necessidade de o etnógrafo urbano levar em conta o anonimato, não apenas tomando-o como um problema ou um impeditivo metodológico a ser sanado, mas como dimensão constitutiva da vida cidadina, podemos igualmente considerá-lo enquanto condição estruturante das dinâmicas de algumas plataformas on-line que podem ser pesquisadas. No Brasil, uma perspectiva metodológica importante para se pensar a pesquisa etnográfica nas cidades, inspirada, entre outros, em Pétonnet, foi aquela proposta por Eckert e Rocha (2001) sob forma da chamada “etnografia de rua”, ou seja, a adesão a uma sensibilidade etnográfica que, preocupada em identificar os itinerários e os ritmos da vida cidadina, deixa-se permear por esses mesmos ritmos a trânsitos. Caminhadas com destinos incertos, em meio à multidão, caracterizariam a prática desse etnógrafo-transeunte, entregue ao ambiente da cidade e sujeito a seus propiciamentos, assim como dos demais transeuntes.

A inspiração nessa postura metodológica faz sentido também quando tratamos de alguns ambientes e plataformas das mídias digitais, na medida em que conseguimos identificar seus diferentes ritmos e topografias, e, assim como as cidades, as formas como são habitados, os trânsitos e deslocamentos percorridos por aqueles que neles (e deles) participam. Misturar-se ao ritmo dos demais transeuntes se coloca algumas vezes como profícua possibilidade para a participação dos pesquisadores nesses ambientes. Retomando a metáfora do flâneur, seu modo particular de apropriar-se da cidade residia justamente no fato de não a observar de um ponto único e fixo, mas misturar-se à multidão, adentrar seus fluxos, percorrer seus trajetos, deixando-se levar por ela.

Acompanhamentos: rastreando espaços, viajando junto

Se em alguns ambientes, como mencionamos, o assunto do fluxo de informações e imagens, materializado na *hashtag*, se sobrepõe à importância do perfil do emissor, noutros, como as redes sociais contemporâneas, sites e aplicativos de busca amorosa, o perfil ocupa papel central. Como aponta Ramos (2015), nas redes sociais como Orkut e Facebook, por dinâmicas associadas aos pânicos morais relativos ao *fake*, à fraude, a controles jurídico-estatais e econômicos, haveria a predominância de uma convergência identitária, sendo a presença no on-line do usuário, seu perfil, referida a sua identidade fora da rede, seu nome, sua localização (endereço, CEP, telefone), e mesmo seu gênero ou faixa etária, dados solicitados quando da criação de perfis nessas plataformas.

Essa convergência proporcionada, e mesmo algumas vezes forçada por determinadas plataformas, estabelece o realismo identitário como regra, dificultando o uso dessas plataformas como espaço de experimentação. No caso do Second Life, embora haja uma convergência em termos de plataformas, sendo possível por exemplo postar fotos no Facebook diretamente do *viewer* do SL, percebemos a contradição entre as dinâmicas que regem as formas de identificação dos usuários. Muitos usuários do SL têm perfis no Facebook para seus avatares, cujo registro na rede é feito com o nome e so-

brenome dos avatares, não a identidade civil de seus criadores, e é neles que postam fotografias desde o mundo virtual, mas amiúde seus perfis são objeto de perseguição por parte do Facebook, sob acusação de serem fraudulentos, e não perfis de “pessoas reais”. Embora em termos técnicos a convergência das duas plataformas seja possível, em termos das características das socialidades experienciadas em cada uma, a contradição é patente. No Facebook, mais do que em qualquer outra plataforma digital anterior ou contemporânea, a convergência identitária é uma característica fundamental, tanto em termos de identificação com nome e dados identitários “off-line” dos indivíduos quanto em termos cruzamentos com outras identidades que possam vir a ter noutros ambientes, como o Instagram, o Flickr e o Twitter.

O Facebook é uma rede social criada em 2004, tornando-se bastante popular, sobretudo a partir do ano de 2010 (MILLER, 2011), e utilizada por cerca de 1,8 bilhão de pessoas contemporaneamente. O exemplo do uso desse ambiente por avatares do SL é uma exceção, bem marcada enquanto tal inclusive pelas contendas que gera, sendo a forma de socialidade mais comum no Facebook aquela que segue a lógica imposta pela plataforma, de convergência identitária, associação com as identidades civis dos sujeitos e correspondência entre rede de amizades off-line e on-line. Mesmo em casos nos quais as redes de amizades são estabelecidas em torno de interesses comuns específicos, não coincidindo com relações prévias off-line, como na sociabilidade estabelecidas dentro de alguns grupos, os trânsitos entre on e off são frequentes. É o que vem demonstrando a pesquisa que desenvolvemos atualmente sobre sociabilidade feminina em grupos da plataforma Facebook que giram em torno de temáticas de moda e consumo. Nesses grupos, é comum que sejam organizados encontros off-line, almoços, passeios, mesmo entre pessoas que moram em diferentes regiões do Brasil. Diante dessa dinâmica própria do ambiente pesquisado, o tipo de esforço etnográfico a ser empreendido pelo pesquisador é diverso daquele descrito na seção anterior desse artigo e, em nossa pesquisa nesses grupos, nossa etnografia se estendeu também a encontros presenciais promovidos por nossas interlocutoras de pesquisa nas cidades de São Paulo e Porto Alegre.

Em sua dissertação de mestrado, Gaige (2017) também demonstra a importância de levar a etnografia para ambientes off-line quando estava pesquisando o uso cotidiano e o significado desta rede social por pessoas idosas. Tendo iniciado uma primeira etapa de sua pesquisa no Facebook, optou por estendê-la a um espaço presencial, passando a realizar observação participante no curso de “Informática para a Melhor Idade” promovido pelo Labinfo-UFSM, em Santa Maria (RS), local de encontro, aprendizado de uso de mídias digitais e espaço de sociabilidade entre pessoas idosas na cidade. Em sua pesquisa, a autora dá ênfase ao processo de aprendizado da tecnologia por idosos que só tiveram acesso às mídias digitais contemporaneamente, e mostra como o Facebook, embora seja um fenômeno global, é usado de modos muito diferenciados de acordo com o local (país, região, cidade) e com pertencimentos dos usuários a determinadas classes sociais, grupos etários, gêneros etc. Nesse sentido, aproxima-se muito do argumento de Miller e Horst (2012) sobre o “princípio do relativismo” para o entendimento das mídias digitais em contextos locais específicos.

Desde seus primeiros trabalhos sobre Internet (MILLER e SLATER, 2004), o autor vinha apontando para a necessidade de atentarmos para os contextos off-line dos grupos pesquisados, incluindo na pesquisa inclusive observações presenciais de como tais tecnologias são usadas, por exemplo em cibercafés, *lan houses*, escolas, ou menos na residência de nossos interlocutores de pesquisa. Essa posição não faz sentido em alguns ambientes digitais, por exemplo aqueles nos quais o encontro off-line entre os participantes/usuários não faz parte das práticas do próprio grupo. A noção de que encontrar seus interlocutores de pesquisa fora do on-line traria maior respaldo à pesquisa ou seria condição de sua realização nos parece no mínimo ingênua, para não dizer desrespeitosa, quando o encontro off-line não é algo que os participantes dos grupos que estudamos normalmente fazem. No entanto, em ambientes que se caracterizam pelos trânsitos mais estreitos on/off, como é o caso do Facebook, dentre outras plataformas, ela se justifica plenamente. Nesse caso, o pesquisador estaria seguindo o fluxo das socialidades já existentes nesse ambiente, quase como um etnógrafo-stalker, já que dessa vez

estaria acompanhando os passos de perfis/pessoas na própria plataforma e fora dela, viajando junto com seus interlocutores.

Essa abordagem etnográfica em si mesma não chega a ser nova na antropologia e se aproxima das propostas feitas já há algumas décadas por Hannerz (2003) e por Marcus (1995) para uma etnografia plurilocal ou multissituada que permitiria seguir o fluxo de pessoas, em se tratando de estudos migratórios, mas também de objetos e ideias. A diferença, que convém ressaltar, é que o pesquisador deve estar atento ao fato de que essas conexões que está perseguindo não são apenas agenciadas por seus interlocutores de pesquisa, mas resultado tanto das práticas destes quanto dos agenciamentos tecnológicos proporcionados pelos ambientes digitais. Mark Zuckerberg, um dos fundadores do Facebook, afirmou que “we are building toward a web where the default is social” (apud MILLER, 2011, p. X), mas, parodiando a expressão de língua inglesa, “o diabo se esconde nos detalhes”, bem indica Van Dijck (2016) que “o diabo se esconde no default”. Como a autora aponta, a retórica do Facebook é a da conexão, da abertura e da transparência, promovendo sua imagem enquanto espaço público, de uso coletivo, mas é uma empresa com fins lucrativos, e que cujos ganhos com publicidade paga, por exemplo, estão fundados no rastreamento e comoditificação de dados fornecidos nos perfis, metadados (como as *tags* criadas pelos usuários) e em traçar e reduzir a algoritmos as interações “sociais” entre os usuários. Produzindo a partir deste *input* um *output* de novas possibilidades de interação, através dos algoritmos que definem, por exemplo, as publicações que vemos, de quem, a plataforma transforma conexão (humana) em conectividade (automática, algorítmica). Da mesma forma, podemos pensar na identificação automática de pessoas em fotografias, marcadas pela própria plataforma, a não ser que o usuário desabilite essa funcionalidade, como parte do *default*, que produz conectividade e parte das interações que, etnografando nesse ambiente, estaremos perseguindo. Além da marcação de imagens dos usuários, a geolocalização é outro ponto importante do *default* da plataforma. Através da ferramenta check-in, ou de marcação automática de lugares de fotografias e postagens, esta atua de maneira incisiva na produção de um modo específico de continuidade on-line/off-line.

As tecnologias móveis, o acesso a partir de conexão 3G/4G e a partir dos smartphones, além do incremento da velocidade de conexão, foram transformadores de nossa relação com a Internet. As pesquisas mais contemporâneas sobre aplicativos de busca de parcerias afetivas e sexuais têm demonstrado o quanto estão calcados em mecanismos de convergência identitária pela centralidade dada a imagem (BELELI, 2015) e, sobretudo, pela geolocalização. Existem diversos aplicativos desse tipo disponíveis, todos tendo como característica comum a geolocalização, ou seja, permitindo buscar parceiros em áreas próximas. No caso do Tinder, o raio é de até 160 km, podendo ser alterado para menos pelos usuários, de acordo com a distância máxima que desejam encontrar parceiros. A proximidade física é, assim, requisito desses aplicativos móveis. Existe a possibilidade de configurar o Tinder para uso numa cidade diferente da sua, e distante desta em mais do que 160 km, mas esse recurso não é o *default* do aplicativo. Sendo o uso *default* gratuito, tal recurso de busca remota é um serviço extra, pago. Assim, esse aplicativo promove sobretudo buscas amorosas e sexuais localmente baseadas. Outro aplicativo concorrente do Tinder e bastante popular é o *happn*. Neste, além da geolocalização determinar o raio do radar no qual se procura parceiros, tem-se a informação daqueles cadastrados no site que cruzaram seus caminhos ao longo do dia, que estiveram especialmente próximos, frequentaram os mesmos lugares da cidade, sendo possível, aos usuários e pesquisadores, mapear as áreas da cidade com maiores trânsitos no mercado afetivo e erótico (PELÚCIO, 2016). Assim, nesses aplicativos, os fluxos urbanos não surgem apenas enquanto metáfora, mas são apreendidos em sua literalidade pelo pesquisador, que pode não apenas mapeá-los e seguir os deslocamentos no espaço urbano de interlocutores, mas buscar compreender como são alterados pelo digital os modos de experienciar a cidade, quando a seu mapa é sobreposto outro, conectado, uma espécie de malha de trânsitos de possíveis parceiros amorosos.

Estratégias metodológicas semelhantes têm sido adotadas na pesquisa em aplicativos desse tipo². Em primeiro lugar, a importância da construção

² Cf. Beleli (2015) sobre o Tinder, Pelúcio (2016) sobre o happen, e Miskolci (2017) sobre Grindr.

do perfil de pesquisador(a) nos aplicativos, apresentando-se aos usuários enquanto tal e solicitando a participação destes na pesquisa a partir dessa apresentação pública. Em seguida, outro ponto comum é o deslizamento para outras plataformas, como o aplicativo de trocas de mensagens instantâneas WhatsApp, o programa Skype e, em alguns casos, outras plataformas on-line conectadas como Instagram e Facebook. Em todos os casos, também, conversas e entrevistas presenciais aconteceram com aqueles interlocutores que se dispuseram a tanto. Tendo adotado procedimentos semelhantes tanto em sua pesquisa no Grindr, localizada em São Paulo, quanto na que também realizou em São Francisco (Estados Unidos), Miskolci (2017) refere-se a esse tipo de pesquisa, multissituada em termos de ambientes percorridos, tanto digitais quanto analógicos, de “observação acompanhante on/off”, adequadas ao que o autor chama de *continuum*.

Na pesquisa de Pelúcio (2016), as conversas pelo WhatsApp são privilegiadas por seus interlocutores, trazendo questões metodológicas importantes no que concerne à pesquisa mediada por essas novas mídias. As conversas nesse aplicativo móvel, acessado desde o celular, são muito mais imediatas do que aquelas empreendidas numa troca de e-mails, cujo tempo de resposta pode variar, de acordo com a disponibilidade tanto dos interlocutores quanto do pesquisador. A conectividade perpétua, refletindo o modo de se vivenciar as plataformas digitais contemporaneamente, impõe uma novidade a esse tipo de etnografia, na qual se está, de certo modo, potencialmente à disposição do trabalho de campo de modo contínuo e permanente, a qualquer horário do dia e da noite. Os limites passam a ser negociados a partir da própria plataforma, mas essa tem como característica informar aos contatos o horário de última conexão dos sujeitos e se as mensagens enviadas foram ou não lidas, podendo gerar situações delicadas e expectativas de respostas imediatas as conversas iniciadas. Se pensamos nessa seção numa espécie de etnografia-stalking, perseguindo os trajetos dos sujeitos de pesquisa em plataformas on-line, e deslizando também para seu deslocamento off-line, podemos igualmente imaginar que tal dinâmica de uso da rede, de conexão permanente e associação estreita entre identidade civil e identidade

on-line, situa o próprio etnógrafo como potencial “stalkeado” por aqueles que participam e transitam pelos ambientes de seu campo de pesquisa. Além do exemplo do uso do WhatsApp, o próprio uso como instrumento de pesquisa de nosso perfil do Facebook pessoal, onde também ocorrem, além de relações de pesquisa, interações com familiares e amigos, além de outros contatos profissionais, nos coloca nessa situação permanente de observador-observado.

Imersões: outros lugares, o sonho e o fetiche

Enquanto as duas partes anteriores se referiram às plataformas cujas relações de continuidade com o ambiente off-line permitem integrá-las ao estilo de vida de seus usuários, os ambientes imersivos impõem uma descontinuidade, puxando o usuário para dentro. A maior parte dessas plataformas adota seu próprio navegador, um *viewer*, um programa que dá acesso “ao mundo”, e esse *browser* pode ser utilizado permitindo que usuários junto a seus avatares percebam-se ao mesmo tempo “cá fora” e “lá dentro”, da mesma forma capazes para “navegar a partir de dentro” para “cá fora” e postar em seus blogs ou perfis nas redes sociais. Atualmente, o Second Life, um dos mais antigos e populares mundos virtuais, existente desde 2003, permite que seus usuários postem diretamente no Facebook, Twitter e no Flickr de dentro daquela plataforma, além da possibilidade de acessar o YouTube, rodar vídeos e música dentro do próprio mundo, possibilitando festas, sessões de cinema etc. Ou seja, se as *hashtags* e hiperlinks convidam a perambular, os ambientes imersivos convidam a mergulhar de cabeça, para dentro. Neste sentido, a questão metodológica imposta ao antropólogo que pretende investigar esses ambientes é o de examinar também sua condição no momento em que realiza seu trabalho de campo. Afinal, podemos ser considerados exploradores, naturalistas, um espectador, ou mesmo um residente na medida em que precisamos também ter um avatar, precisamos entrar no mundo e aprendermos a usar a plataforma? Afinal, qual é o estatuto de quem frequenta esses ambientes? Um migrante, um estrangeiro ou um nativo?

Gomes em 2007, no *Second Life*, quando este era ainda uma novidade, teve a oportunidade de fazer uma consulta a vários residentes para saber como eles percebiam aquele ambiente. Enquanto alguns responderam que suas percepções eram muito próximas às de um sonho, outros responderam dizendo que a percepção era semelhante a uma viagem de turismo para um lugar exótico. Na ocasião, as respostas foram reunidas em dois grupos: os “românticos” (sonho) e os “realistas” (turismo). Revendo recentemente suas anotações para este artigo, a pesquisadora sugere, a partir delas, refletir sobre as duas noções trazidas à tona pelos interlocutores – o sonho e a viagem – e tomá-las como duas metáforas para tratar o necessário deslocamento, afastamento do “aqui e do agora” e, conseqüentemente, o necessário engajamento que os ambientes imersivos exigem, notadamente *games* e mundos virtuais como o SL, e ao mesmo tempo apreender os estados subjetivos que eles propiciam. Tomando como ponto de partida o texto de Hage (2005), é possível pensar neste deslocamento como um tipo de migração que pode ao mesmo tempo refinar a ideia da viagem, articulando-a com a imagem do sonho e do turismo, qual seja, a ideia de “mobilidade existencial”, tal como explicada por Hage:

Não nos envolvemos na mobilidade existencial para experimentar a mobilidade física. O contrário é verdade: nos envolvemos no tipo de mobilidade física que nos define como migrantes porque sentimos que outro espaço geográfico é uma plataforma de lançamento melhor para nossos eus existenciais. (HAGE, 2005, p. 470).

Como o autor desenvolve em seu texto, as migrações no mundo contemporâneo não ocorrem apenas fisicamente, em busca de trabalho ou melhores condições de vida. Elas são em grande parte impulsionadas por sonhos, fantasias e imaginários que circulam pelo mundo e se apoiam na cultura de massas, filmes, documentários, livros, turismo e, mais recentemente, por conta das informações disponíveis via internet. Assim, muitos deslocamentos começam imaginariamente a partir de fantasias, podendo se

transformar em realidade ou não. O fato de redes sociais, *games* e mundos virtuais terem sido pontos de partida para pessoas realizarem “deslocamentos” ou migrações existenciais do “aqui e do agora”, sejam eles quais forem, é um fenômeno sociológico de suma importância. Este fato fica muito evidente no caso dos ambientes imersivos, pois, em muitos casos, eles se tornaram uma alternativa importante para muitas pessoas que passaram a usar essas formas de migração existencial, subjetiva, de que fala Hage para realizarem desejos e projetos significativos, com a diferença de que não se trata da migração de um mesmo corpo para outros lugares, mas de um corpo para outros corpos, cibercorpos, que habitam outros lugares.

Em muitos sentidos, as metáforas iniciais do “sonho” e da “viagem” remetem ao tema do maravilhoso. Não por acaso, eles se apresentam como um ambiente “intradiegético” (MEUDAL, 2005), na medida em que ali, o extraordinário, o maravilhoso, o prodigioso e o monstruoso se impõem ao mesmo tempo como condição e realidade daquele mundo, e “não provoca em geral reação particular alguma nas personagens” (MEUDAL, 2005), similarmente às referências míticas e literárias clássicas, medievais, góticas, pois, enquanto usuários daquele mundo, nossa recepção dele é necessariamente feita do ponto de vista do seu interior, isto é, como residentes e personagens das narrativas que ali se desenrolam, como abordado em trabalho mais aprofundado sobre as condições e consequências da etnografia nesses ambientes em trabalho anterior (GOMES e LEITÃO, 2011), discorrendo sobre aquilo que chamamos de “processo de avatarização”. No caso das imersões identificadas como “viagens turísticas”, o que observamos foi uma resistência a este agenciamento onírico ou intradiegético que mantém os usuários subjetivamente conectados ao seu mundo do “aqui e agora”, de suas vidas cotidianas – e que podem incluir as outras plataformas digitais citadas anteriormente.

Entretanto, o maravilhoso não se revela apenas através de cenários e paisagens oníricas habitadas por quimeras, fadas, dragões e duendes, ou viagens turísticas. Outras percepções do sonho mais próximas das fantasias e dos desejos propriamente humanos se apresentam. Se existem usuários que,

de fato, aceitam este “acordo tácito” da plataforma e exploram-na como sendo “outros espaços”, onde podem investir em outras formas de experimentação de si (FOUCAULT, 1984), um contingente deles tem como motivação principal um interesse profundo em explorar a sexualidade e as questões de gênero. Neste sentido, mundos virtuais, muito mais do que os *games*, passam a ser buscados como “outros espaços”, porque, sem scripts ou lores estritas e restritas, podem ser apropriados como “regiões morais” – no caso do SL, literalmente, tratam-se de ilhas e sims – onde são autorizadas certas práticas e formas de prazeres que, por diversas razões, estão fora do alcance das vidas off-line dos usuários, incluindo-se também outras redes sociais e plataformas digitais por questões de moralidade. Desta forma, é possível buscarmos novamente o paralelo com a vida urbana a fim de pensarmos essas imersões e/ou migrações existenciais como sendo a busca por ambientes isolados, mas que oferecem segurança e licença para que práticas pautadas em códigos morais divergentes possam ser consentidas e realizadas pelos residentes, neste caso, lugares onde podem dar vazão às suas paixões, fantasias, realização e satisfação de desejos e práticas, muitas delas de cunho sexual e dissidentes. Nestes casos, elas se aproximam daquilo que foi denominado por Park (1967) como “regiões morais”; segundo ele, necessários em função das restrições que a vida urbana impõe, relativas à moralidade, à legalidade, mas também à segurança, tais como as zonas boêmias, áreas franqueadas às práticas de jogos de azar, ao consumo de bebidas e à prostituição quando elas não são totalmente proibidas.

Nesses termos, a pesquisa em mundos virtuais e em outras plataformas imersivas exige dos pesquisadores a mesma disposição sociológica que autores clássicos da Escola de Chicago demonstraram – como Park (1967) – ao estudarem grupos cuja identidade e segregação espacial têm relação com gostos, paixões, apetites, considerados negativamente pela moralidade social dominante, alguns deles podendo se situar entre o lícito e o ilícito, entre o normal e o patológico. Em sua experiência de pesquisa no SL, Bohrer dos Santos (2016) narra como, ao longo dos primeiros meses de inserção em campo, teve de realizar não apenas este processo migratório, mas também

de socialização, a partir dos aprendizados junto a seus interlocutores de pesquisa praticantes de BDSM no mundo virtual. Foi a partir deste ponto de vista bem mais particularizado dentro do próprio Second Life que ela estabeleceu seu contato mais estreito com a plataforma e seus modos de vida. Em trabalho mais recente, a mesma pesquisadora (BOHRER DOS SANTOS, 2017) vem explorando os fluxos que permitem conduzir a cena fetichista do SL para além das fronteiras da plataforma, para o off-line, mas através da mediação e do uso da plataforma Fetlife, uma espécie de rede social voltada para sujeitos que desejam partilhar em suas vidas off-line um estilo de vida ligado ao BDSM e a fetiches com segurança. Como observado por ela, o Fetlife, embora caracterizado por sociabilidades bem localizadas geograficamente, em grupos referidos a países e cidades, além de ser voltado para festas, encontros e eventos off-line, permite que “pessoas” que convivem na plataforma possam usar seus perfis de “avatares” SL caso desejem carregar consigo a lógica do ambiente imersivo SL no que tem de mais específico: separação entre on e off-line, experimentação, presença da corporalidade do avatar. Semelhante dinâmica acontece quando avatares rompem com as configurações *default* do Facebook, conseguindo frequentá-lo com seu avatar, conforme relatamos na seção anterior. Os agenciamentos fortes do SL, morada existencial dos avatares, fazem com que, mesmo quando suas socialidades transbordam para outros espaços on-line, a lógica do ambiente de origem se sobreponha.

Não há dúvida de que ambientes imersivos são espaços que propiciam o devaneio, a evasão e o *daydream*, além da segregação necessária para a realização de certas práticas, rompendo, assim, mais explicitamente com certas barreiras de espaço-tempo. Neste sentido, o impacto disso sobre as subjetividades pode interferir nos regimes de *self*, onde o “ser afetado” torna-se uma condição comum, inevitável e constante nesses ambientes. Um trabalho de campo de longa duração permite muitas idas e vindas e, neste sentido, tem sido possível explorar múltiplas facetas dos mundos virtuais como o SL e mesmo os *games* que, de certa forma, guardam semelhanças entre si. Sem dúvida alguma, nossa observação a respeito deste impacto tem relação com

os vínculos entre usuários humanos e seus próprios avatares, a partir das subjetividades produzidas e inscritas nestes corpos digitais.

Algumas considerações

Buscando inspiração nos estudos urbanos e modos de pensar as cidades, discutimos nesse artigo a importância de conceber as mídias digitais enquanto ambientes e refletimos sobre suas consequências para a pesquisa etnográfica realizada em plataformas e aplicativos on-line. Quando falamos em ambientes, referimo-nos a como as plataformas são incorporadas num fluxo de socialidades que não está restrito aos limites técnicos do programa, site ou aplicativo. Dentro de uma mesma plataforma, por exemplo, são identificados diferentes ambientes, pois não existem apenas por suas características em termos de *software* ou *hardware*, mas pelas diferentes formas de serem habitados. Também compreendemos que as plataformas não existem em isolamento, mas como constelações ou como ecossistemas (VAN DIJCK, 2016), seja por serem interconectadas através dos trânsitos dos sujeitos cujas socialidades escorrem por mais de uma delas, transformando-as em um ambiente digital, seja pelos agenciamentos da própria tecnologia, que produz conectividade por meio do alinhamento de plataformas complementares (ou mesmo competidoras) através de links, botões, possibilidades de compartilhamentos e incorporações dentro de suas próprias interfaces.

Outro ponto importante diz respeito a compreender o que o ambiente produz menos em termos de determinações e mais como condições de possibilidade (INGOLD, 2000), propiciamentos, nos termos de Gibson (1979). Assim, embora as plataformas não correspondam automaticamente aos ambientes, suas interfaces visíveis e invisíveis – sua arquitetura computacional, as formas de conexão (seguidores *versus* amigos, por exemplo), os protocolos, metadados, algoritmos, no caso de um jogo sua mecânica e sua estrutura narrativa – funcionam como mediadores e agem sobre a experiência e a performance dos que delas participam. Como bem indica Van Dijck (2016), sempre existe por parte dos usuários a possibilidade de manipular ou transformar aquilo que a plataforma propicia em termos sociotécnicos,

hackeando-as através de aplicativos, programas, ou manualmente, por usos não previstos das interfaces e protocolos, ou mesmo usos mais “elaborados”, ainda que dentro do previsto, mas que fogem do *default*, do padrão da plataforma. Esses usos sempre são resultado de um esforço consciente do usuário, por não estarem em acordo com aquilo que lhe é apresentado como espaço habitável. Trazer para dentro de uma plataforma como o Facebook, por meio da produção de perfis *fake*, socialidades que pendem mais para a experimentação do que para um realismo identitário, por exemplo, é de certo modo rebelar-se contra o *default*, é habitar o ambiente posicionando-se contra a plataforma. Supõe, em primeiro lugar, que conscientemente ele perceba essa característica estrutural da plataforma, o que Van Dijck (2016, p. 60) chama de “inconsciente tecnológico”, não sendo o uso padrão da maioria dos usuários.

Se, por sua cotidianidade, essas infraestruturas das plataformas se fazem menos visíveis, enquanto pesquisadores precisamos identificá-las, como condição necessária à compreensão dos modos de habitar os ambientes que pesquisamos. Para tanto, é preciso ir além do simples registro do conteúdo daquilo que vemos nesses ambientes on-line, ou do que é narrado por nossos interlocutores de pesquisa, observando igualmente o uso que nós mesmos estamos fazendo das plataformas, numa postura reflexiva que incorpora as vivências – emocionais, subjetivas e mesmo corporificadas – do próprio pesquisador nas e com as plataformas, além das observações entre os interlocutores. Daí a importância do diário de campo na etnografia em ambientes digitais, do registro de impressões, sensações e experiências que não podem ser plenamente acessadas apenas através de recursos como *printscreen*, ou do copiar e colar, ou seja, do congelamento do fluxo discursivo e imagético.

Referências

1. BELELI, Iara. O imperativo das imagens: construção de afinidades nas mídias digitais. *Cadernos Pagu*, n. 44, p. 91-114, jun. 2015.
2. BENJAMIN, Walter. Charles Baudelaire um lírico no auge do capitalismo. In: *Obras escolhidas III*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

3. BOHRER DOS SANTOS, Raíra. **Do Second Life ao Fetlife**. XII Reunión de Antropología del Mercosur, Posadas, 2017.
4. _____. **Castelos de Pixels**. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – PPGCS, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016.
5. BORGES, Priscila. **Cara de pele, efeito de pele**. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – PPGAS, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.
6. CASTELS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. Vol. 1. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1999.
7. PÉTONNET, Colette. **Observação flutuante: o exemplo de um cemitério parisiense**. *Antropolítica*, n. 25, p. 99-111, 2008.
8. ECKERT, Cornelia; ROCHA, Ana Luiza. **Etnografia de rua: estudo de antropologia urbana**. *Illuminuras*, Porto Alegre, BIEV, PPGAS/UFRGS, n. 44, 2001.
9. FOUCAULT, Michel. **Des espaces autres**. Conference Cercle d'études architecturales, 14 de março 1967. *Architecture, Mouvement, Continuité*, n. 5, p. 46-49, out. 1984.
10. GAIGE, Diessica. **“Devagarinho a gente pega o jeito”**: um estudo antropológico sobre envelhecimento e mídias digitais. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – PPGCS, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2017.
11. GIBSON, James. **The ecological approach to visual perception**. Boston: Houghton Mifflin, 1979.
12. GOMES, Laura Graziela. **Construindo gênero no Tumblr**. Florianópolis: Fazendo Gênero, 2017.
13. _____. **Pequenos mundos gigantes. Neotenia e transdução no Second Life**. In: BARBOSA, Livia (Org.). **Juventudes e gerações no Brasil Contemporâneo**. São Paulo: Editora Sulina, 2012. p. 121-155.
14. GOMES, Laura Graziela; LEITÃO, Débora. **Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life**. *Revista Cronos Natal*, v. 12, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.
15. HAGE, Ghassan. **A not so multi-sited ethnography of a not so imagined community**. *Anthropological Theory*, SAGE Publications, v. 5, n. 4, p. 463-475, 2005.
16. HANNERZ, Ulf. **Being there... and there... and there! Reflections on multi-site ethnography**. *Ethnography*, ano 4, n. 2, 2003.
17. HARAWAY, Donna. **Manifesto Ciborgue**. In: KUNZRU, Hari & TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do Ciborgue**. As vertigens do Pós-Humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009. P. 33-118.

18. HINE, Christine. **Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday**. London: Bloomsbury, 2015.
19. ILOUZ, Eva. **O amor nos tempos do capitalismo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
20. JUNGBLUT, Airton. Práticas ciberativistas, agência social e ciberacontecimentos. **Vivência – Revista de Antropologia**, v. 45, p. 13-22, 2015.
21. MARCUS, George. Ethnography in /of the world system: the emergence of multi-sited ethnography. **Annual Review of Anthropology**, v. 24, out. 1995.
22. MASSEY, Doreen. **Pelo Espaço**. Uma nova política da espacialidade. Rio de Janeiro: Bertand Brasil, 2008.
23. MEUDAL, Anne Marie. **Le Merveilleux Littéraire au Cinéma: alice au pays des merveilles**. Université du Maine. Soutenance sous la direction de Madame Nathalie PRINCE. 2005.
24. MILLER, Daniel; HORST, Heather. **Digital Anthropology**. Londres: Bloomsbury, 2012.
25. MILLER, Daniel; SLATER, Don. Etnografia on e off-line: cybercafés em Trinidad. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 41-65, jan./jun. 2004.
26. MILLER, Daniel. **Tales from Facebook**. Cambridge: Polity Press, 2011.
27. MISKOLCI, Richard. **Desejos digitais**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.
28. PARK, Robert E. A cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano. In: VELHO, Otávio. **O Fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967. p. 29-72.
29. PELÚCIO, Larissa. “**Vamos fazer isso pessoalmente**”: masculinidades contemporâneas negociação dos afetos na busca de parcerias amorosas e sexuais por de aplicativos móveis. 30ª Reunião Brasileira de Antropologia, João Pessoa, 2016.
30. RAMOS, Jair. Subjetivação e poder no Ciberespaço: da experimentação à convergência identitária na era das redes sociais. **Revista Vivência**, Natal, n. 45, p. 57-76, jan./jun. 2015.
31. VAN DIJCK, José. **La Cultura de la Conectividad**. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2016.