



Instituto de Ciências Sociais
Departamento de Antropologia
Bacharelado em Antropologia Social

Um olhar sobre os *Vlogs*: mecanismos, atores e ações

Aluno: Lucas Oliveira Grassi
Orientador: Prof. Dr. Guilherme José da Silva e Sá.

Brasília
2016



Instituto de Ciências Sociais
Departamento de Antropologia
Bacharelado em Antropologia Social

Um olhar sobre os *Vlogs*: mecanismos, atores e ações

Aluno: Lucas Oliveira Grassi
Orientador: Prof. Dr. Guilherme José da Silva e Sá

Monografia apresentada no Departamento de Antropologia da Universidade de Brasília como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Antropologia Social.

Brasília
2016



Instituto de Ciências Sociais
Departamento de Antropologia
Bacharelado em Antropologia Social

Monografia apresentada no Departamento de Antropologia da Universidade de Brasília como requisito à obtenção do grau de Bacharel em Antropologia Social.

Um olhar sobre os *Vlogs*: mecanismos, atores e ações

Aluno: Lucas Oliveira Grassi
Orientador: Prof. Dr. Guilherme José da Silva e Sá

Aprovada por:

Professor orientador: Dr. Guilherme José da Silva e Sá

Professor: Ms. Márcio Felipe Salles Medeiros

Brasília, 16 de agosto de 2016

Brasília
2016

Agradecimentos

Este trabalho não seria possível sem a ajuda de algumas pessoas que marcaram e ainda marcam a minha existência, a mais fundamental foi sem dúvida a minha companheira e namorada Flávia, que me ajudou em todos os momentos, com muita paciência e amor, sempre disposta a me dar forte apoio. Agradeço a minha família que me ajudou e deu forças em todos os momentos, sempre me inspirando e ajudando, ao meu pai Mario, a minha mãe Andréa, ao meu tio Marcus e a minha tia Wânia.

Agradeço aos vários amigos que me ajudaram durante o processo, agradeço o Gustavo por ser um grande amigo e companheiro para todas as horas, sempre disposto a oferecer seu delicioso chocolate, agradeço ao Dario pelas conversas hoje e sempre, ao Raphael por tolerar minha ansiedade e sempre estar disposto a ouvir e, por fim, ao Daniel que sempre foi um amigo presente em minha vida.

Resumo

Este trabalho é fruto de uma pesquisa que durou aproximadamente um ano e se propõe como trabalho de conclusão de curso. O trabalho busca mapear e descrever as atividades exercidas por *vloggers*, dentro do site *Youtube*, que unem os saberes científicos e a cultura pop em nome de um outro tipo de entretenimento dentro da *internet*. Assim, busca-se levantar o debate sobre o que vem a ser o ciberespaço e como se dá a utilização da cultura pop e da ciência em um espaço virtual.

Palavras-chave: Internet; *vlogs*; antropologia; *Youtube*.

Abstract

This work is a result of a research that lasted one year approximately and it's the end of course conclusion work. The study aims at mapping and describing activities conducted by vloggers, in the site Youtube, which unite scientific knowledge and pop culture in the name of another type of entertainemant whitin the internet. Thus, the study seeks to raise the debate on the so called cyberspace and how pop culture and Science is seen in a virtual space.

Key-words: Internet; Vlogs; antropology; Youtube.

Índice

Introdução	8
Capítulo 1 - No meio das associações	15
Capítulo 2 - A formação de conteúdo nos <i>vlogs</i>	25
Capítulo 3 - Onde encontram-se os Pesquisadores Vloggers	33
Considerações Finais	38
Referência Bibliográfica	39

Introdução

O ciberespaço é o lugar onde este trabalho foi realizado sua definição foi criada originalmente por autores de ficção científica e acabou sendo canonizado por William Gibson em seu livro “Neuromancer” (1984), no momento em que a história da rede, *internet* e dos computadores ainda dava seus primeiros passos rumo à expansão. A definição de ciberespaço de Pierre Levy, cunhada no livro “Cibercultura” (1999), mostra-se como um dos pontos de partida para entender o que são os conceitos básicos utilizados na discussão, para que se possa compreender que o ciberespaço não é apenas um espaço dos humanos ou das máquinas, mas um espaço de cruzamentos.

“Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de rede hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização.” (LÉVY, 1999, p. 92-93).

Busquei encarar este “campo” de estudo no qual me inseri não apenas como um objeto de análise, que está marcado apenas por relações entre humanos mediada por tecnologia, tendo em vista que isso resultaria em compreender o ciberespaço em um espaço de redes sócio-técnicas, onde o social dita as “regras” e encarado como a parte mais importante em relação a parte “técnica”. Esse termo para o antropólogo Jean Segata acaba por ser um termo muito caro aos pesquisadores interessados no ciberespaço, já que este seria um termo facilitador, para todos aqueles que estudam as novas tecnologias. Segundo Segata (2013) as plataformas que usamos dentro da internet tem um papel não apenas de mediador, mas de um discurso em si, que implica em uma complexidade relacional difícil de ser apreendida, afinal cada site é feito de uma maquinaria que possibilita um tipo de arranjo único, que na maioria dos casos encontra-se em constante mudança. Essas novas formas de relação parecem alterar também aquilo que entendemos como mídia, que é um dos pontos centrais levantados ao longo do trabalho.

“Assim , a rede sócio técnica assumiria a forma de um lugar técnico preenchido ou sustentador de relações sociais. (..) Enfim, tanto de uma forma como de outra, sócio e técnico aparecem como fenômenos distintos, mesmo que corriqueiramente tratados sob a égide de um único termo o sóciotécnico.” (SEGATA, 2013, p. 140).

O passo mais simples a ser dado ao adentrar o enorme campo do ciberespaço é explicar que o mesmo não deve ser resumido tão facilmente em globalização, socialização ou qualquer outro grande conceito-chave, afinal ele é uma espécie de caos ordenado, onde a informação flui de tal forma que novos rastros aparecem em uma fração de segundo; quando pesamos na palavra irmã do ciberespaço, que é também chave no mundo virtual, ou seja a *internet*, acaba por remeter-se a algo que não é visível ou palpável “inter”, mas que é habitada “net”. Dentro deste enorme “ser” que tentamos definir e entender, habitam pessoas, *sites*, algoritmos e etc. Dentro deste trabalho buscarei realizar um recorte específico dentro deste “ambiente”, partindo de um *site* em específico: o *Youtube*.

O *Youtube* é um *site* em que se pode armazenar diversos vídeos que são feitos por qualquer pessoa que crie uma conta dentro do mesmo - a única demanda é fornecer algumas informações pessoais. No momento em que a conta é criada seu dono torna-se um usuário do *Youtube* e dentro deste tem a propriedade de um canal. O usuário e seu canal são, agora, seres que habitam e fazem parte daquilo que conhecemos como *Youtube*; em suma, esta é a definição levando em consideração que dentro do *Youtube* existem duas ações essenciais, que são: assistir um vídeo e compartilhar um vídeo. Na primeira um usuário está interagindo com um determinado tipo de conteúdo criado por outro dentro de seu canal, sendo assim ele está habitando o *site Youtube*, porque está em uma posição passiva. No segundo momento, um usuário cria um vídeo com uma certa finalidade, seu conteúdo agora habita o *site Youtube*, onde outros usuários podem ter acesso a sua criação. Esses dois fatores provam que o *site* é a mescla entre algoritmos, que operacionalizam ações e usuários, que criam e usufruem de conteúdo.

Existem diversas formas de aproximar-se do *Youtube* para assim estudá-lo, afinal são muitos usuários postando vídeos com interesses diversos e de vários formatos. Este trabalho busca analisar um tipo específico de vídeo, cujo gênero chama-se *vlog*. *Vlogs* são vídeos que possuem duas coisas essenciais em suas formas de apresentação, um *host* e uma estética específica que vai vir a permear todos os vídeos. Um *host* é uma pessoa com boa dicção, que apresenta algo de seu interesse, podendo vir a ser relacionado a sua vida pessoal ou podendo assumir um tema específico como notícias, análises sobre os mais diversos assuntos, etc. A estética é algo que se caracteriza a partir da forma como um *vlog* se apresenta enquanto produto, como algo que vai ser visualizado, ou seja a forma que um *vlog* é pensado para ser apresentado, os usuários estão sempre buscando novas formas de apresentar conteúdo, fazendo uso de imagens, edições de vídeos diferentes ou até utilizando animações.

O interesse deste trabalho é analisar *vlogs* que contém o cruzamento entre aquilo que chamo de “discurso científico” e “cultura pop”, dois termos que passam a existir aqui a partir deste momento de duas formas: na primeira, como conceitos criados para agregar os vídeos recolhidos e analisados, sendo assim, são palavras-chave que vão passar por uma experimentação, de forma que possam vir a ser validados para e pelo o universo analisado; enquanto a segunda diz respeito a como esses dois termos são utilizados diretamente ou indiretamente pelos canais que analisei. A meu ver esses termos não surgiram ao acaso, pois eles são utilizados pelos *hosts* de formas diversas - o que pretendo ao remeter-me a eles é refletir sobre a abrangência dos mesmos e a forma como são utilizados. Os *vlogs* que foram analisados foram selecionados a partir de 3 categorias que são elas: quantidade de visualizações por vídeos, tempo de existência do *vlog* e por fim quantas conexões um *vlog* faz com outros.

Sinto que durante a coleta de dados deste trabalho algo aconteceu com as minhas noções de “cultura pop” e “discurso científico”, afinal, obviamente, possuía em minha mente o que significavam estes conceitos. Essas noções foram alteradas ao longo do contato com os *vlogs* e com a bibliografia levantada, pois estes estavam sempre colocando novas formas de atribuir sentido a esses dois conceitos. Ao colocar tudo isso aqui deixo claro que este trabalho é uma construção conjunta entre minhas interações e as noções dos *vlogs* para com os conceitos. “Sei antes de ler Stendhal, o que é um patife, e posso, portanto, compreender o que ele quer dizer quando escreve que o fiscal Rossi é um patife. Mas quando o fiscal Rossi começa a viver, não é mais ele que é um patife, é o patife que é um fiscal Rossi”. (MERLEAU-PONTY, 2007, p. 41).

Para ilustrar um pouco o que quero dizer vou começar a definir “cultura pop”, usando como exemplo uma passagem do vídeo *Does Pop Culture Need To Be "Popular"?* do canal *Idea Channel* que tem como *host* Mike Rugnetta.

Popular Culture isn't made up solely of stuff that's popular. My sense has always been that popularity in culture is simultaneously referring to three things. One, something that a huge number of people like. Two, something that seems like a huge number of people like it. And Three, something made on purpose to resemble other things that huge numbers of people like it. The first is pretty straightforward Harry Potter, Beyonce, The Big Bang Theory, all numerically popular. The second two are less straightforward, Breaking Bad and Mad Men are popular TV Shows, except also sort of not. The final season finale of Breaking Bad had fewer broadcast viewers than most reruns of The Big Bang Theory. Phish, Jeff Buckley, King Crimson, Tom Waits, zero hit singles. These things are popular in that way they are talked about. Though they might not have been experienced by

gargantuan audiences, they are a critical successes they are important. And finally lots of stuff is just designed to seem popular, it has a pop aesthetic. It's meant to look and sound in a certain way familiar. Usually but not always in the hopes of becoming numerically and/or influentially popular. (RUGNETTA, 2015, min 0:15-1:10. Acesso 13/11/15).

Nesta passagem percebe-se que uma das preocupações de Mike, dentro deste episódio, é tentar definir o que vem a ser *popular culture* ou cultura popular. Fica claro que a noção de cultura popular para Mike é extremamente abrangente e permeia o debate relativo ao termo. Dentro da ótica de Mike, cultura popular é algo que pode ser definido de diversas formas, onde 4 coisas são de extrema relevância: público, mercado, distribuição e estética. Ao longo do vídeo, sem grandes explicações, Mike passa a utilizar o termo *pop culture*, que seria na língua inglesa uma contensão do termo *popular*, mas que vai além de uma simples contensão, pois *pop culture* geralmente remete-se a duas coisas, primeiro a filmes, quadrinhos, séries de televisão, músicas e outras formas de arte, que são encontradas com facilidade em praticamente todos os *sites* do ciberespaço, coisas que possuem algum apelo comercial, que todas as pessoas discutem ou conhecem, coisas numericamente relevantes quando se pensa em público consumidor, dentro e fora do ciberespaço. A segunda diz respeito ao termo *pop*, que estaria remetendo-se a certas ideias do movimento artístico pop-arte idealizado por Andy Warhol - citado por Mike no vídeo rapidamente em tom de brincadeira.

Para Warhol uma das coisas mais interessantes dos EUA dos anos 60 era a produção industrial que fornecia produtos padrões para todas as camadas da sociedade. Sua estética estaria fortemente ligada a esta ideia de produção em massa, onde ele enxergava o processo artístico como um negócio, seu processo artístico debruçava-se sobre objetos do cotidiano e figuras famosas que todos podem acessar facilmente, seja através de propaganda, filmes, revistas ou do próprio consumo. Em sua obra “Latas de Sopa Campbell” (1962), latas de tomate que eram comercializadas na época, são transformadas em quadros para uma exposição. A obra estaria remetendo-se a ideia de que em objetos do cotidiano existe arte, que na própria concepção de uma sopa de tomates existe um processo criativo, tudo isso é acessado por um grande número de pessoas, nessa conjuntura que a cultura pop se remete a arte pop enquanto estética.

“Comecei como um artista comercial e pretendo acabar como um artista de negócios. Depois de ter feito essa coisa chamada ‘arte’, ou o que quer que seja isto, entrei para o ramo da arte de negócios. Eu queria ser um Homem de Negócios da Arte ou um Artista dos Negócios. Ser bom em negócios é o tipo mais fascinante de arte.” (WARHOL, 1997, p.92).

Não podemos negar que o termo “cultura pop” é ligado a ideias e formas de fazer norte-americanas e isso também diz respeito a ideia de *ciberespaço* como um espaço homogêneo, tendo em vista que a grande maioria dos vídeos aqui analisados são de origem norte-americana. Porém, não creio que isso transforme automaticamente este trabalho em um estudo voltado unicamente para os EUA, afinal os consumidores de conteúdo no *Youtube* têm diversas nacionalidades e o conteúdo dos vídeos sempre busca uma discussão cujo caráter é global, além de existirem *vloggers* de outras nacionalidades.



Para melhor caracterizar “cultura pop” e assim distingui-la de várias outras possíveis definições, vale como ilustração uma pequena parte do debate levantado por Theodor Adorno (2002) sobre a industrialização e seu impacto na vida das pessoas na primeira metade do séc. XX. Para o autor, as transformações de sua época foram responsáveis para que houvesse uma ascensão da cultura de baixa qualidade que ele dá o nome de “indústria cultural”, uma cultura consumida por todos sem grandes distinções. Esse termo surge em oposição a “cultura popular” que era utilizado para designar a cultura simples, daqueles que tinham baixo nível de escolaridade e renda. A “indústria cultural” está ligada a ascensão da cultura enquanto indústria, ou seja, como um negócio lucrativo, que fornece produtos similares a todos, cuja preocupação central é atingir o “grande” público; esse processo para Adorno fez com que a cultura se enfraquecesse transformando o caráter crítico que detinha em algo pensado para gerar lucros e atingir um grande número de pessoas.

“O cinema e o rádio não tem mais necessidade de serem empacotados como arte. A verdade de que nada são além de negócios lhes serve de ideologia. Esta deverá legitimar o lixo que produzem de propósito. O cinema e o rádio se auto definem como indústrias, e as cifras publicas dos

rendimentos de seus diretores gerais tiram qualquer dúvida sobre a necessidade social de seus produtos”. (ADORNO, 2002, p.6).

Ao escolher por utilizar o termo “cultura pop” neste trabalho percebo que existem na forma dos *vlogs* se apresentarem duas características que ajudam a concretizar este termo: a primeira é a preocupação em apresentar temas que chamem a atenção do maior número de pessoas possível, ou seja os *vlogs* sempre buscam em seus vídeos discutir algo que em determinado momento teve grande relevância, principalmente quando relacionado a filmes, jogos e seriados, segundo porque o termo “cultura pop” remete-se a uma estética que está relacionada a forma que Warhol pensava e fazia arte, ou seja uma estética que todos podem ter acesso, que é algo que os *vlogs* mostram na forma de expor suas idéias e na maneira como seus cenários ou *sets* são criados e apresentados, remetendo-se sempre a algo de fácil acesso e que busca o apelo e a aceitação do maior número de pessoas possível. Por isso utilizo o termo “cultura pop”, porque se suaviza a ideia de “industrial cultural” de Adorno (2002), que apesar de datada creio ser de extrema relevância para a reflexão de como os *vlogs* vêm adotando uma forma de fazer parecida baseando-se na cultura pop, que é esse esboço de ideias que será melhor exemplificado ao longo do trabalho.

Definida a forma como o termo “cultura pop” se apresenta no trabalho, fica faltando, neste primeiro momento, definir aquilo que entendo como “discurso científico” e porque este termo é pertinente para os *vlogs* analisados. Para a explicação da utilização deste termo ressalto que todos os *vlogs* aqui analisados tem como *host* uma pessoa que tem formação acadêmica e que busca explicar conceitos científicos a partir de seus vídeos, como é o caso do canal *PBS Space Time*, que tem como *host* o astrofísico Gabe, que em seus vídeos apresenta conceitos da astrofísica usando exemplos da cultura pop, como é o caso do vídeo *Is the Moon in Majora's Mask a Black Hole?*.

So how dense is Termina's moon? Fortunately for us, the game offers an indirect way to estimate its value. The key evidence appears in the scenes just before the moon hits, when loose rocks start flying upward off the surface of the planet. You might think this implies that the gravitational pull on the rocks due to the moon exceeds the gravitational pull from the planet itself, but that's not correct. What has to be the planet's gravity in this case to make the rocks levitate is something called the moon's tidal force. This requires some explanation. Rocks on the surface of Termina are being pulled towards the moon, but the planet is also being pulled towards the moon, chasing after those rocks. Since the rocks are closer to the moon, where the moon's gravity is stronger they do accelerate towards the moon slightly more quickly than the rest of the planet does. Now, on its own, this differential acceleration tends to separate rocks from the planet, even on the side of the planet

opposite to the moon. I mean think about it. Rocks on the far side of the planet accelerate toward the moon even less quickly than the center of the planet does, so they would also have a tendency to leave the planet's surface. From terminus's point of view, then, the moon's tidal force manifests itself as an outward push off the planet's surface, at least along the planet-moon line, kind of like anti-gravity. (PEREZ-GIZ, 2015, min 2:05- 3:15. Acesso 05/11/15)

Ao utilizar como exemplo o jogo *The Legend of Zelda: Majora's Mask* para explicar um problema de astrofísica, Gabe tenta suavizar uma explicação complexa e de difícil acesso a todos aqueles que não possuem o conhecimento de termos e problemas do mundo da astrofísica, tentando a partir de seu canal levantar discussões que possuem como pano de fundo a astrofísica e que fazem parte de um “mundo” acadêmico. Esse esforço a meu ver se mostra como uma tentativa em juntar dois ambientes que a princípio possuem não só características diversas, mas públicos diferentes, sendo então a menção ao jogo *Zelda*, uma das franquias de jogos mais famosas do mundo, uma forma de atingir um maior número de pessoas, enquanto os termos científicos são provas ou usos de um mundo restrito, que normalmente não são acessados com facilidade por todos.

Ao fazer uso do termo “discurso científico”, remeto-me à forma na qual Michel Foucault (2014) pensava os discursos, ou seja, como uma maneira de explicação - formato explicativo - que se utiliza de técnicas específicas sustentadas por uma lógica que cria um corpo que é capaz de legitimá-la. O discurso científico aparece como uma escolha, de um *host*, de um determinado saber em detrimento de outros saberes, no caso a ciência, isso implica em utilizar então o arcabouço de ideias, conceitos e palavras que dizem respeito a ciência. Não apenas o discurso científico tem um linguajar próprio - conceitos próprios - mas agrega também a ideia de verdade a partir de palavras e da busca por legitimação.

“Por mais que o discurso seja aparentemente bem pouca coisa, as interdições que o atingem, revelam logo, rapidamente, sua ligação com o desejo e com o poder. Nisto não há nada de espantoso, visto que o discurso - como a psicanálise nos mostrou - não é simplesmente aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo; é, também, aquilo que é objeto do desejo; e visto que - isto a história não cessa de nos ensinar - o discurso não é simplesmente aquilo que traduz as lutas ou os sistemas de dominação, mas aquilo porque, pelo que se luta, o poder do qual nos queremos apoderar”. (FOUCAULT, 2014, p. 9-10).

Quando faço uso do termo discurso científico e não do termo ciência, busco mostrar que os *vlogs* tem aspiração ou conexão com a ciência, enquanto um sistema lógico de saber,

mas que os mesmos não são um tipo de ciência, nem mesmo são saberes científicos, apenas fazem uso dos mesmos. Isto significa dizer que os *vlogs* estudados, ao mesmo tempo em que se utilizam das temáticas científicas para a produção de seus materiais, são meios alternativos ao que se tem dado atualmente como transmissão legítima do conhecimento científico; os *vlogs* optam por construírem seus vídeos de forma a remeterem-se ao que viria a ser esperado do que chamo “discurso científico”.

Esclarecida essa primeira parte do trabalho o que me interessará nos próximos momentos é tentar explicar, a partir da coleta de dados, a forma como os *vlogs* interagem com 4 categorias, sendo elas associação, tipo de conteúdo, área de atuação e tipo de pesquisador. No próximo capítulo vou buscar esclarecer como o termo “associação” e um termo pertinente para meu campo de estudo, pretendo sustentar a partir de exemplos a existência do termo. Depois pretendo explorar de que forma os *hosts* criam ou reproduzem os conteúdos de seus vídeos, isso implicará em tentar entender qual a liberdade que eles se permitem.

Capítulo 1 - No meio das Associações

Ao começar por definir “cultura pop” e “discurso científico” busquei deixar claro ao leitor o significado destes termos e de que forma estes representam mundos diferentes que possuem conceitos, histórias e símbolos particulares. Começo então a utilizar e explicar o termo “associação” que neste trabalho significa, de forma resumida, o cruzamento entre cultura pop e discurso científico e suas consequências. Entendo como associativo o uso por parte dos *vlogs* de termos, citações e discussões acadêmicas para analisar as referências que provém da cultura pop ou utiliza-las para exemplificar dados acadêmicos. Ao longo do trabalho pretendo demonstrar como esse movimento acaba por levantar diversas questões para a forma como entendemos ciência e de que maneira pode dar-se sua inserção em ambientes que não são a academia propriamente dita.

Cada *vlog*, geralmente, possui um tema ou temática geral que vai vir a servir como pano de fundo para as discussões levantadas em cada vídeo - os temas são tão amplos que acabam por permitirem um diálogo com diversos assuntos e áreas do conhecimento. Existem diversos tipos de temas entre os *vlogs*, em alguns canais eles são bem definidos como é o caso do canal *MinutePhysics*, onde o tema é a Física enquanto disciplina e suas possíveis aplicações. Seus vídeos não fogem da temática principal e a cultura pop apresenta-se como objeto de análise. Existem, entretanto, canais como o *Vsauce* onde o tema é justamente não ter um tema específico, sendo que o mais próximo daquilo que se pode chamar de tema é a

maneira como Michael, o *host*, apresenta e conecta várias idéias de vários campos do conhecimento; sua preocupação não é expor idéias de maneira formal, mas sim buscar por conectar várias áreas do conhecimento.

Busco caracterizar os tipos de associação em dois grupos, sendo o primeiro de vídeos que fazem uso daquilo que chamo de “associação livre” e o segundo os que realizam a “associação rigorosa”. Separei o termo associação nestes dois sub-termos, porque vejo dentro de alguns *vlogs* maneiras similares de apresentar seu conteúdo, que são reflexo da forma de conceber um *vlog* de cada *host*. Ressalto que os dois termos são mais adequados para explicar determinados episódios, mesmo que existam *vlogs* que se encaixam por completo em determinada definição. Assim, faço uso dos termos em busca de organizar os canais de tal maneira que suas características específicas não desapareçam em detrimento de uma explicação homogeneizante, já que se compreende que cada canal tem um modo próprio de existência, assim usando o movimento de categorização em um sentido que busque explicar de maneira aproximada a experiência de cada *host*.

A tentativa de categorização de um canal em determinada definição é algo difícil, justamente porque o caráter do ciberespaço é heterogêneo, não apenas os *vlogs* são prova da velocidade de transformação no ciberespaço, mas também o próprio *Youtube*, que ao longo deste trabalho adicionou novas ferramentas que possibilitaram novas interações entre usuários, vídeos e aqueles que assistem aos vídeos. Entre as novas ferramentas, a que me parece mais relevante para este trabalho, é a possibilidade de colocar as referências diretamente nos vídeos, como um *link* que irá guiar o usuário a determinado *site* ou anexo, que podem vir a ser as pesquisas citadas, dados quantitativos primários, citações e/ou imagens, proporcionando aos *vlogs* certa facilidade para fornecer suas referências, e assim possibilitando uma forma de criar e conceber, que acessa o campo da imagem.

“Surge, assim, um social inédito, conectado e invisível, que se cria e se desconstrói e reconstrói continuamente alterado pelos fluxos informativos e no qual as transformações dos seus contextos acontecem através de um conjunto de networks dos quais a internet constitui o sistema operativo. O resultado de tal condição é que o social deixa de ser somente algo que está na nossa frente, observável e reconhecível, para, uma vez deslocado também nas redes, se tornar um conjunto infinito de informações a ser reconstituído e reinterpretado por todos nós.” (DI FELICE, 2012, p. 17).

Seguindo a explicação dos termos apresentados entendo como associação livre a maneira de um *host* expor certas ideias e conceitos do mundo acadêmico sem necessariamente preocupar-se com suas origens, com seus formuladores ou formuladoras, sem levantar debates

que possam envolver os termos e sem se preocupar com as discordâncias para com as pesquisas e autores citados. Os conceitos e ideias levantadas servem ou como um passo inicial ou como conceitos “ideais” para um debate que vai se desenvolver melhor a partir das ideias do *host*, que de alguma forma vão buscar dialogar com os termos acadêmicos. O universo da cultura pop é utilizado ou como exemplo ou como um objeto a ser colocado à prova com os conceitos, sua escolha é baseada na temática central de cada *vlog*, como exemplo pode-se observar o vídeo *Why Do Virtual Pets Give Us Real Feelings?* do canal *PBS Game Channel*, que tem como *host* Jamie Warren.

Psychologists dubbed the phenomenon "The Tamagochi Effect", which describes our tendency to form relationships with machines and robots that appear responsive and sensitive to the user's interaction. The Tamagochi effect can happen with anything, from a virtual pet to a smart toothbrush. The user begin to see the software's behavior as an emotional response rather than a program. I mean just look at people's love/hate relationship with their computers. And for those wondering, this is different from something like the Turing test, which tests a machine's ability to exhibit human behavior and responses. With the Tamagochi effect, the machines don't have to be like us to warrant our love and affection. We get emotionally involved with software when it's interactive, which means that games are a natural breeding ground for the Tamagochi effect. Whether it's a Call of Duty ghost dog- arguably the most redeemable quality of the game- or Cortona in Halo, we love these bits of programming, whether or not they reveal themselves to be synthetic. Portal's companion cube even shows that we don't really all that much in return in order to develop attachments to inanimate lines of coding. We just need some hearts, a box and that human need for love. (WARREN, 2015, min 2:30- 3:10. Acessado em 16/10/15).

Neste trecho Jamie busca esclarecer o que vem a ser o “Efeito Tamagochi”, que se remete a um debate sobre as relações afetuosas entre os humanos e as máquinas, que de acordo com o *host* aparece dentro da psicologia, enquanto disciplina. Logo após sua introdução no vídeo, Jamie faz uma rápida citação sobre como os “psicólogos” reconhecem e definem o fenômeno, embora ele não venha a definir quem são os psicólogos responsáveis pela criação do termo; este primeiro momento é a ocasião onde o *host* busca levantar um debate sobre como dentro de uma área da Psicologia existe uma terminologia específica para a discussão entre robôs e máquinas, demonstrando assim que existem campos científicos que estão discutindo conceitos acerca da temática sobre a relação entre máquinas e humanos, como visto em Haraway (2009), filósofa americana e referência sobre a temática:

“As máquinas pré-cibernéticas podiam ser vistas como habitadas por um espírito: havia sempre o espectro do fantasma na máquina. Esse dualismo estruturou a disputa entre o materialismo e o idealismo, a qual foi resolvida por um rebento dialético que foi chamado, dependendo do gosto,

de espírito ou de história. Mas, basicamente, nessa perspectiva, as máquinas não eram vistas como tendo movimento próprio, como se autoconstruindo, como sendo autônomas. Elas não podiam realizar o sonho do homem; só podiam arremedá-lo. Elas não eram o homem, um autor para si próprio, mas apenas uma caricatura daquele sonho reprodutivo masculinista. Pensar que elas podiam ser outra coisa era uma paranóia. Agora já não estamos assim tão seguros. As máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se costumavam aplicar aos organismos e às máquinas. Nossas máquinas são perturbadoramente vivas e nós mesmos assustadoramente inertes.” (HARAWAY, 2000, pp. 41-42).

Estabelecida a conexão com a psicologia, o discurso de Jamie altera-se e suas ideias a respeito do tema começam a misturar-se com aquilo que vem a ser a definição de “Efeito Tamagochi” - ele começa a agregar exemplos, que, para ele, podem vir a se encaixar na definição do termo, sendo estes os personagens de alguns jogos eletrônicos famosos como “Cortona” do jogo *Halo*, o cachorro de *Call of Duty* e a “caixa” do jogo *Portal*; todos estes jogos possuem grande sucesso de vendas. A discussão passa a possuir uma explicação técnica e ao mesmo tempo pessoal; chama a atenção a forma como Jamie faz as conexões sem citar estudos que dizem respeito aos jogos citados ou aprofundar-se na origem e definição do termo. Ele então faz uso do “Efeito Tamagochi” como porta de entrada para uma discussão mais ampla, que diz respeito a seus interesses em relação a construção do vídeo - toda a linha de raciocínio que se segue provém das ideias de Jamie ao analisar aquilo que segundo ele vem a ser pertinente aos vários debates que existem acerca das relações afetuosas entre humanos e máquinas, que estende-se a praticamente todas as áreas do conhecimento, inclusive as ciências sociais.

Jamie é formado em museologia e é curador do museu de arte moderna de Nova York, MoMa. Seu canal no *Youtube* tem como foco levantar questões gerais sobre a maneira como os humanos relacionam-se com os jogos eletrônicos, que são abordados de maneira a buscar o cruzamento entre saberes que dizem respeito ao tema. Seu *vlog*, até o levantamento de dados desta pesquisa, enquadra-se na maior parte das vezes, no que chamo de “associação livre” - dentro de alguns de seus vídeos os usos de termos científicos vão aparecer de duas maneiras, primeiro como possíveis pontos de partida para a entrada em um tema geral que Jamie almeja discutir, segundo como modelos que vão ser utilizados para explicar ou enquadrar situações ou referências da cultura pop, em específico os jogos. Em muitos vídeos chega-se a misturar áreas do conhecimento que não estão conectadas ou que não fazem menção uma a outra, sendo isso, reflexo da falta de preocupação em manter os termos científicos coerentes para

com suas origens. A força norteadora de seus vídeos é utilizar os termos de forma criativa, de maneira a levantar discussões das mais diversas sobre o tema que Jamie se interessa.

Não existe um rigor acadêmico dentro dos vídeos de Jamie, ele opta por citar o que lhe convém para a discussão, nem sempre explicando a origem de cada termo ou situando as discussões dentro da academia. Sua forma de explicação e intenção é desprendida daquilo que se conhece por ciência dentro da academia, que pode ser dimensionada a partir de três características principais, sendo essas: o método científico, a veracidade dos “fatos” e o reconhecimento dos pares. Dentro dos vídeos o que mais se distancia daquilo que chamamos de ciência - conceito acadêmico - é a falta de grupos acadêmicos analisando o levantamento do *host*, sendo as conclusões dos vídeos análises que somente outros usuários, não especializados, podem criticar, mas sem obter um devido retorno por parte de Jamie; na academia os pares são de extrema importância para o reconhecimento de determinada pesquisa, o que não acontece nos *vlogs*.

“A revisão dos pares não é apenas uma rotina do sistema social da ciência, mas é também símbolo de garantia de sua autonomia. Ela está na base do sistema de controle social da ciência e do sistema de recompensa, ambos estreitamente relacionados ao sistema de comunicação científica. Isso ocorre porque todo o sistema social da ciência só pode funcionar se o conhecimento for colocado a disposição dos pares para julgamento. E isto é feito pela comunicação científica.” (VELHO, 1997, p. 16).

Quando faço uso do termo associação livre para caracterizar a forma de fazer do canal de Jamie, não busco caracterizar como falsa ou inadequada a parte “científica” de seu canal, mas percebo que o uso do discurso científico parece ser uma tentativa de legitimar, enquanto verdade, aquilo que vai ser associado pelo *host*, ou seja o seu pensamento “original” enquanto algo que faz parte dos conceitos e debates acadêmicos. Assim, através da menção de termos e autores da ciência busca-se acessar certas características que se remetem àquilo que chamamos ciência, de tal forma que os argumentos dos *hosts* passem a possuir um caráter verídico. Nesse ponto pode-se começar a pensar que aquilo que Jamie e outros *hosts* fazem venha a ser “divulgação científica” - afasto-me dessa ideia quando me refiro à associação livre, afinal “divulgação científica” significa a realização de processos atrelados a uma lógica sistêmica que pretende a sistematização e a utilização - por meio de seus membros - de instrumentos específicos que os insiram em áreas (legitimadas) de produção de conhecimento científico. O ponto principal da “divulgação” é justamente a propagação da ciência e não a divagação de ideias e opiniões pessoais em paralelo com a ciência, como é o caso da associação livre.

Creio que para esclarecer a não utilização do termo, pode-se levar em conta que determinados *hosts* acabam por citar áreas do conhecimento que de fato não dominam, que não provém da sua formação, e áreas que não necessariamente possuem conexões dentro da academia, como é o caso do canal *Dylan Dubeau*, em especial o vídeo “*Are the Teenage Mutant Ninja Turtles Possible?*”, onde Dylan, o *host*, que é formado em comunicação, cita estudos de várias fontes, fazendo diversas conexões entre elas, de forma a criar uma narrativa com as áreas do conhecimento citados.

“But the Teenage Mutant Ninja Turtles are part human, what if like these box turtles a human grew nine times larger than it supposed to? Human height has been all over the place since we broke from the chimpanzee evolutionary, seven million years ago and up until thirty thousand years ago we grow up pretty steadily until we started shrinking. Why? Agriculture, 30.000 years ago the cro-magnon man reached their peak height when the Ice Age decimate their hunting, many populations switches over to Agriculture which require less physicality and the poor quality of food lead to a shrinkage in size. Gentlemen. Since the Industrial Revolution however we begin to slowly grow bigger again but what if like the ninja turtles we suddenly grew nine times bigger. The square-cube law dictate as an object grows larger its increases exponentially, look at this cube, if we make it ten times bigger becomes ten times taller but also has a hundred times the service area and a thousand times the volume and since we know that volume and weight are connected it all leaves to a hundred times the service area to support a thousand times the weight.” (DUBEAU, 2014, 1:13-2:15. Acessado em 01/12/15).

Embora neste trecho do vídeo Dylan não cite, explicitamente, os estudos aos quais se refere e baseia-se, dentro da descrição do vídeo pode-se encontrar todos os *links* para os estudos e teorias citadas, entretanto, as conexões e as hipóteses envolvendo as Tartarugas Ninjas, desenho que possui alta audiência, e a forma cronológica que os assuntos são colocados, são conexões criadas pelo próprio *host*. Assim, creio que o uso de termos científicos em associação livre com o mundo da cultura pop, possa vir a ser encarado como uma tentativa criativa de entender e utilizar o conhecimento científico, além de ser uma busca para tornar os termos e as discussões empregadas em algo mais acessível a outros públicos; assim a associação livre relaciona-se mais com uma reflexão do que com uma divulgação de ideias e conceitos fechados.

A associação rigorosa, que é o outro lado da moeda do termo associação, mostra-se como algo mais próximo daquilo que entendo por divulgação científica, tendo em vista que defino associação rigorosa como uma tentativa de reprodução do conhecimento científico tal qual ele foi elaborado por determinados cientistas - de forma que exista pouca opinião ou divagação pessoal dentro dos vídeos -, sobrando à cultura pop o papel de exemplo ou objeto a

ser explicado, sendo o discurso científico o foco dos vídeos e não o seu encontro com a cultura pop e as determinadas implicações disso. Dentro do canal chamado *BrainCraft*, nota-se a predominância da associação rigorosa; o episódio *DIY Brain Enhancement or Frankenstein?*, serve bem de exemplo.

“Back in the 1780s, this guy- Italian scientist Luigi Galvani- struck dead frogs legs with an eletrick spark- and they twitched. He demonstrated the eletrical basis of our nerve impulses. Now, hundreads of years later, the same direct current technique is being used to supercharge our brains. Galvani and Volta, another Italian scientist debated whether or not direct current was the spark of life or if just triggered the movement of dead muscles. The scientific community progressed towards team Volta, thinking that eletricity triggered dead muscle movement- not life itself. The action in the scientific world was mirrored in fiction, with the reanimation of Dr. Frankeinstein's creature in Mary Shelley's famous work." "The clinical benefits and applications of TDCS are almost too good to be true. So much so, that people have starting assembling their own kits ate home and stimulating their brains. It's not quite bringing things back to life, but by using a spark of eletrical current, just like Frankeinstein did with his or her creature, we're creating an altered self. Seriously don't try this at home. It's complicated- to precisely activate the right area comes with lots of experience and stimulating certain parts of the brain can reduce activity in others. We don't know if there long term risk. Are we creating modern monsters?" (HILL, 2015, 0:00-0:45/ 2:10-2:58. Acessado em 25/11/15).

O canal *BrainCraft* tem como *host* Vanessa Hill, que é formada em psicologia - seu canal sempre busca explicar conceitos técnicos e pesquisas provenientes da sua área de formação, de forma rigorosa, citando estudos e dando o devido crédito para cada pesquisador ou pesquisadora, sendo que cada vídeo sempre vai seguir o tema geral que é a psicologia e suas aplicações. A cultura pop aparece de duas formas: primeiro através dos bonecos e animações, que se remetem às imagens da cultura pop, utilizadas para ilustrar aquilo que está sendo dito, segundo servindo de coluna dorsal para os estudos que vão ser utilizados, como é o caso do Frankenstein, que serve para explorar vários assuntos que dizem respeito a longevidade da vida e eletricidade. Dentro de cada vídeo, a *host* busca sempre deixar claro quais são suas referências, quais são as conclusões retiradas dos trabalhos e, em alguns casos, explica até mesmo como determinados estudos foram realizados; isso revela a preocupação da *host* para com o rigor das citações, que é algo característico de vídeos que possuem associação rigorosa.

Os vídeos do *BrainCraft* geralmente seguem uma lógica que busca apresentar os debates envolvidos com as pesquisas levantadas, a *host* busca tentar explicar como aconteceu a evolução de determinada discussão, qual foi a finalidade de determinados conceitos dentro

do campo de estudo que ela está trabalhando. Em seus vídeos nota-se uma preocupação em tentar entender a psicologia como uma área que é ampla, que possui seus diálogos com outras disciplinas, mas que esse diálogo aparece de forma leve, baseado em termos técnicos, ou seja a física pode aparecer, mas como fórmula para um estudo baseado em premissas da psicologia. A cultura pop, representada pelo Frankenstein no caso do vídeo utilizado, que foi um dos personagens de terror mais importantes da história, aparece como um exemplo de ser “vivo” que podemos alcançar com a ciência, com os avanços que as pesquisas citadas proporcionaram para os seres humanos; portanto, o canal *BrainCraft*, em sua maior parte, encaixa-se no que chamo de associação rigorosa.

Os vídeos de associação rigorosa remetem-se a divulgação científica, tendo em vista que existem preocupações não apenas com a associação em si, mas também com uma reprodução séria dos estudos levantados. Além disso os *hosts* geralmente falam com propriedade tendo em vista que suas áreas de formação são, na maior parte dos casos, o tema geral do canal. Fica ainda mais evidente, no caso do canal *BrainCraft*, a lógica da divulgação científica, quando se nota que os primeiros vídeos do canal *Braincraft* não buscavam citar fenômenos da cultura pop; aquilo que de fato era tema dentro dos primeiros vídeos, eram temas gerais da psicologia, não existia um recorte específico, não existia associação. A cultura pop passa a aparecer, somente depois, quando Vanessa começa a buscar questões mais amplas de forma a agregar diversos estudos e assim construir uma narrativa. A mudança pode ser notada, também, a partir dos temas que passam a aparecer nos títulos dos vídeos, que buscam trazer o apelo da cultura pop, como nos exemplos: *The Power of Sadness in Inside Out*, *The Truman Show Delusion*, *Can Your Memory Make a Murderer?* - esses três remetem-se a dois filmes e uma série de alta relevância de audiência.

Quando concílio os vídeos de associação rigorosa com a divulgação científica, busco entender que a associação ainda tem papel fundamental dentro da maneira de operação dos canais, pois é a associação que possibilita aos canais criar narrativas para com os estudos e atrair, assim, um público que normalmente não estaria interessado na divulgação científica. Além disso meu entendimento de divulgação científica encaixa-se na definição do professor Henrique Cesar Silva, que busca definir o termo de forma mais complexa, e relatar, assim, seus aspectos de tensão:

“O que chamamos de divulgação científica é o reflexo de um modo de produção de conhecimento restringido e, conseqüentemente da constituição de um efeito-leitor específico relacionado a institucionalização, profissionalização e legitimação da ciência moderna, e que opõe produtores e usuários/consumidores e, cria a figura do divulgador que viria,

imaginariamente, restabelecer a cisão, e minimizar a tensão instaurada ao longo da história no tecido social da modernidade. Essa cisão não é mantida sem tensão, sem a (re) produção tensa de um imaginário que a mantém. É nesse imaginário que trabalha a divulgação científica.” (SILVA, 2006, pp. 57-58).

Entre os vídeos até aqui citados, é nítida a presença da associação livre ou associação rigorosa, sendo que uma aparece em detrimento da outra, ou seja, os canais até aqui apresentados podem ser bem alocados dentro de um dos termos de forma quase ideal. Entretanto, como já havia sido pontuado, isso não é uma regra, como é o caso do canal *8-bit philosophy*, onde os tipos de associação parecem misturar-se - como um exemplo de difícil “encaixe” analiso o vídeo *Is Kanye West Even Human?*

“Consider the study of collegiate basketball players by ethnographers Patricia and Peter Adler. Over the process of five years they found some interesting internal complications. As the players they studied met with more and more fandom, they changed- they transform into the role that they played for the camera- they became a caricature- they believed, and came to completely inhabit, the hype surrounding them. In short, they got big heads. They developed a sort of glorified self- a self aggrandizing persona that was swept up in the intoxicating , passionate , emotional, amazingsness of fame. Let's call that self "Yeezus", living a life in constant public eye creates an antagonistic split between the actual self, say mister West and Yeezus, and in the end one of the personalities tends to overshadow the other. It's the same when famous youtube personalities get swallowed up their exaggerated camera personnas. So that they are expected to always be that personality, they are expected to yell out " how's it going guys my name is pewdiepie" or "leave brittney alone". Perhaps become that persona on youtube all the time.” (THE, HOST, 2016, 2:30- 3:40. Acessado em 14/10/15).

O canal *8-bit philosophy* não tem um *host* tradicional, mas sim uma espécie de narrador, que lê um texto que foi feito por uma pessoa graduada em filosofia, cujos créditos aparecem na descrição do vídeo. A estética do canal é justamente a maneira como a cultura pop aparece, já que todos os vídeos são feitos em *bit-art*, utiliza-se como referência para construção da narrativa dos episódios, jogos antigos e/ou famosos, como por exemplo *Mega Man*, *Super Mario*, *Castlevania* e etc. Os vídeos deste canal buscam misturar as histórias e estéticas dos jogos com as ideias de autores que provém, em grande parte, das ciências humanas, principalmente da filosofia, de forma que o produto final seja uma espécie de jogo filosófico, que não é em si um jogo, já que não pode ser jogado, mas que segue toda a premissa dos jogos.

O vídeo em questão discute a forma como o cantor Kanye West, durante sua carreira artística, acabou por criar uma *persona*, que neste caso é um termo que serve para caracterizar

uma espécie de ser que existe para além do sujeito de Kanye West. Para chegar até esta conclusão, o *host* cita um estudo etnográfico que foi realizado com jogadores de basquete, o qual demonstra a forma como esses jogadores, durante os jogos, acabavam por mudar sua forma de interagir com o público de maneira que estes ficavam mais agressivos ou eufóricos. De acordo com os antropólogos, esses jogadores criavam uma *persona* dentro de campo, que era baseada na fama e no amor-próprio - daí então surge o conceito, que vai ser utilizado ao longo do vídeo.

O cruzamento entre um estudo etnográfico específico com as ideias do autor do texto, revelam que o canal em questão possui aspectos dos dois tipos de associação, pois segue o princípio da associação rigorosa, de citar os estudos em específico, mas também segue a lógica da associação livre, de buscar criar associações e levantar discussões através dos estudos acadêmicos. Assim, diferente do canal *PBS Game Channel* e do canal, *Braincraft*, o *8-bit philosophy* não segue sempre uma única lógica de associação.

Pode-se perguntar então o porquê do canal *8-bit philosophy* aparecer nesta pesquisa, já que ele parece distanciar-se das definições de associação. Isto pode ser explicado pela coleta de dados desta pesquisa, que revela a preocupação dos vídeos iniciais do canal em não levantar questões gerais, mas sim tentar explicar os pensamentos de vários autores da filosofia em cada vídeo específico. Esses vídeos encaixam-se naquilo que chamo de associação rigorosa, já que existe uma preocupação em explicar corretamente os termos científicos e suas origens, colocando as citações dos autores de forma que as palavras do *host* sirvam apenas como complemento para estas ideias já postuladas; o *host* serve para explicar o que determinado autor ou conceito quer dizer, como exemplo um trecho do episódio *Can We Be Certain of Anything? (Descartes)*, que pelo próprio título mostra uma preocupação em ressaltar quem é o autor a ser trabalhado no vídeo.

“Imagine, if you will, that a invisible Evil genius is filling our minds with false beliefs in order to keep us from perceveing the truth. Silly perhaps, but can you prove it isn't truth? However, there is one thing Descartes discovered that he could not doubt. If there was, indeed, an Evil Genius hypnotizing me with false ideas about reality, then i would have to exist in order for him to fool me! If i am doubting my own existence, i must exist in order to doubt it. Thus his famous assertion: "Cogito Ergo Sum". Or "I think therefore i am" the Evil Genius is defeated! Or is he? Did Descartes overlook something? Could his logical conclusion not also be a product of the Evil Genius? Truth is, we may never be certain of anything.” (THE HOST, 2014, 1:28-2:32).

A transformação do canal *8-bit philosophy*, um canal que seria de fácil categorização dentro da associação rigorosa para um canal de difícil definição, pois ele agora transita entre

os termos em cada vídeo, revela que seguir os rastros de um ator dentro do ciberespaço mostra-se não apenas como desafiador, quando as categorias são colocadas em jogo a todo momento, mas também como real, quando admite-se que existem mudanças no decorrer do tempo no levantamento de dados. O canal em questão revela-se, no último levantamento, como um canal híbrido, um canal que se preocupa em dar os devidos créditos às pesquisas e cientistas analisados, e também levantar questões gerais, que exigem criatividade, sem que esse movimento pareça contraditório.

O que pretendia neste primeiro capítulo não eram definições ideais, mas definições que ajudassem a pensar o campo do ciberespaço, definições que fossem ao mesmo tempo conceitos-verdade e conceitos-maleáveis, de forma que fosse possível notar a principal característica do ciberespaço que é a mudança. Isso faz uma pesquisa acadêmica ser levada refletir-se em uma nova forma de pensar e fazer, que deve abarcar o tempo com outra perspectiva, tendo em vista que tempo dentro do ciberespaço é algo muito diferente do tempo presencial; não significando abrir mão da forma de pesquisar clássica, mas também não se deve adotar suas práticas já consolidadas.

“As redes não existem por si só - elas são inventadas e são inventivas. Inventadas porque as criamos. Olhamos por exemplo, para os trilhos do trem, linhas telefônicas e vemos redes. Olhamos para perfis de *orkut* “linchados” e vemos redes, seguimos pessoas no *twitter* e vemos redes. E são inventivas ao mesmo tempo que inventadas, ao mesmo tempo que inventadas, pelo fato de que, ao me utilizar delas para descrever um mundo o que resulta é um mundo por elas inventado ou criado. Mas as redes não estão lá, nos trilhos do trem ou no *twitter*. Nós olhamos para essas coisas e vemos redes e quando vemos redes nisso essas redes nos permitem organizar o mundo em coisas. Percebe-se o seguinte: ao partir de um ponto qualquer, eu sigo até outro ponto qualquer formando uma conexão entre eles, e de conexão em conexão que eu formo unindo pontos, eu construo uma rede.” (SEGATA, 2013, p. 144).

Capítulo 2 - A formação do conteúdo nos vlogs

Neste capítulo pretendo explorar por uma outra ótica o *modus operandi* dos *hosts* em seus vídeos, de maneira a ressaltar não as associações, pois estas já foram trabalhadas, mas sim o conteúdo de cada vídeo como um recurso técnico, uma forma de execução, tentando abarcar os formatos e discursos em jogo. Em resumo, pretendo entender de que forma os *hosts* se permitem Criar ou Apresentar, em seus vídeos, ideias e conceitos, levando em conta que o *Youtube* é um lugar onde se pode fazer uso de diversas linguagens para explicar conceitos e/ou ideias de outras maneiras. Existem duas opções de escolha técnico-estilísticas no

processo de criação de um vídeo que tenha como princípio a utilização do discurso científico e da cultura pop, pode-se optar por simplesmente apresentar de maneira mais integral pensamentos ou ideias de determinadas referências e autores, ou resumi-las fazendo uso de diversos recursos para tal.

No capítulo anterior defini a associação rigorosa como algo baseado na reprodução de ideias. Ainda assim, percebi que dentro de alguns *vlogs* existe uma preocupação em resumir certas partes de determinadas ideias, de forma a serem coerentes com os originais, mas não necessariamente reproduzindo integralmente todo um autor ou uma pesquisa levantada por um *host*. Esclarecendo isso, pretendo deixar claro que o modelo conceitual aqui elaborado opera de tal forma que não necessariamente sobrescrevem-se conceitos sobre conceitos - eles operam de forma a clarificar operações que apareçam de maneiras complexas e com conexões diversas, durante este capítulo o processo vai ficar claro.

Apesar da enorme dimensão dessas duas categorias, Criação e Apresentação, o que me leva a trabalhar com elas é o fato de que em qualquer processo criativo, envolvendo ideias já existentes, em algum momento lida-se com essas duas categorias enquanto opções para manejo do vídeo, principalmente quando se leva em consideração dois fatores que só estão presentes no modelo de vídeo no *Youtube*, o tempo e o formato. O tempo, para expor as ideias em um vídeo, é sempre um fator limitante, até porque deve-se levar em conta que os vídeos analisados aqui são relativamente curtos, possuem entre dois à dez minutos de duração; portanto, existe um esforço, por parte dos *hosts*, em encaixarem-se a um determinado padrão de tempo. O formato é algo mais geral que diz respeito a entender o *Youtube* enquanto uma forma de linguagem que baseia-se em princípios já existentes da comunicação e da linguagem escrita e falada, mas que agrega novas maneiras de apresentar ideias - novos recursos - que dizem respeito as diversas ferramentas de edição de vídeo, senso de comunidade - que é fomentado por ferramentas que o *Youtube* cria - e uma grande liberdade de criação para os usuários que em geral possuem uma facilidade para inserir-se dentro do *Youtube*, tendo em vista que o impedimento é unicamente a falta de uma câmera.

Para adensar a discussão acerca do formato, leva-se em conta o início do *Youtube*, em detrimento do seu “agora”, onde então percebe-se que aquilo que movia - no passado - os primeiros criadores de conteúdo, era reproduzir apenas a própria realidade, ou seja fatos mundanos. Essa lógica começa a mudar quando o *Youtube* começa a crescer - como ferramenta de importância mundial -, quando os usuários começam a adquirir novas ferramentas para criar e editar vídeos, daí então os estes começam a transformarem-se em algo melhor elaborado.

Para elucidar um pouco da história do *Youtube*, tenho como ponto de partida o livro de Jean Burgess e Joshua Green intitulado “*Youtube e a revolução digital*” (2009), onde os autores mapearam de forma sistemática a história por detrás do *site Youtube*, que em um primeiro momento não era o único *site* que buscava a disseminação de vídeos na internet, mas que possuía dois pontos diferenciais, que foram essenciais para seu sucesso. O primeiro ponto seria a lógica do “Do it Yourself”, em português “Faça você mesmo”, que parte do pressuposto de que os usuários virão a realizar vídeos com os recursos que os mesmos dispõem, em seguida o segundo ponto é a não-existência de uma cobrança financeira dos usuários e a possibilidade dos mesmos realizarem comentários e outros tipos de interação com diversos vídeos.

A pesquisa de Burgess e Green mostra que a criação e constante atualização dos canais dentro do *Youtube* acabou por criar um senso de comunidade muito forte dentro do *Youtube*, tanto é que em um primeiro momento houve grande relutância por parte dos usuários acerca da entrada de grandes companhias como usuários que também buscavam produzir vídeos para o *Youtube*, algo que durante um longo tempo foi tema de debate em comentários e vídeos que se posicionavam acerca desta questão. Tudo isso remete-se a maneira de fazer um vídeo, que ao longo do tempo complexificou-se de tal forma que hoje existem várias lógicas dentro do *youtube*, entre elas a de Criação e a de Apresentação.

Feita esta breve introdução acerca da história do *Youtube*, relato desde já que um vídeo de associação livre e um vídeo de associação rigorosa, ambos podem ser vídeos de Criação ou Apresentação, porque por mais que se busque dar créditos aos cientistas e as pesquisas acadêmicas fazendo às devidas citações, no caso da associação rigorosa, a mensagem final ou a ideia geral do vídeo pode vir a ser a de gerar uma nova ideia, juntar ideias ou até mesmo levantar dúvidas para as pesquisas levantadas, o que o transformaria em um vídeo de Criação. No caso da associação livre, também podem existir os dois, onde por mais que na maioria dos casos a associação livre esteja ligada à Criação, pode vir a ocorrer que as associações do *host* tenham uma finalidade, onde se busca uma conclusão que acaba sendo pautada nos dados levantados, ou seja se busca uma resposta, uma resolução, tudo há de ficar mais claro conforme esse capítulo adensa-se.

Parto para a definição do primeiro termo, “Criação”, que é quando um vídeo tem como princípio a criação de “novas” ideias e formas de fazer, novas no sentido de que o grande foco do vídeo é uma busca por levantar inquietações a partir dos dados e exemplos citados, que pode aparecer inclusive na forma como canal grava o seu episódio. Um exemplo de canal que opera pela lógica da Criação é o canal *Vsauce*, do *host* Michael Stevens, que

busca não apenas conectar várias ideias já existentes, mas dentro de cada vídeo, principalmente ao seu final, Michael traz uma nova indagação, não apenas o Vsauce cria, através de ideias, mas também através da forma que as expõe, afinal todos os vídeos do canal tentam elucidar algo através não só de sua fala, mas também através de imagens, que são escolhidas a dedo por Michael, como é o caso do episódio *Did The Past Really Happen?*.

“Hey, Vsauce, Michael here. The dog that played Toto in the wizard of Oz was credited as Toto, but in reality the dog's name was Terry. And when Terry died in 1945 her owner and trainer Carl Spietz buried her on his ranch in Los Angeles. But in 1958 the Ventura Highway was constructed right through Terry's grave. Her remains were disturbed and have never been found. Fifty-three years later a memorial was erected in Hollywood Forever Cemetery in her honor but because she isn't buried there, the memorial is not a grave. It's what's known as a cenotaph, an empty tomb. I was reminded of Toto's cenotaph when i saw the cenotaph of Philopappos, atop the Hill of the Muses in Athens. You see, I was recently in Greece talking about Youtube with youtube creators. The all seen eye of Guy came along and we visited the Acropolis, a lion gate- nearly a thousand years older than the Acropolis. The earliest known analog computer. Plenty of beautiful cats and i even took a selfie in Delphi. I've seen all of these things and how old they were, it made me wonder how will we be remembered. How will future archeologist react to the ruins of today's society they find thousands of years from now. Will they do a good job piecing it? Will anything about you in particular be remembered? And, for that matter, how do we even know that the past really happened? Not just the way we think it happened, but it all. Seriously can you prove that the universe wasn't created last Thursday? That everything- every person, every memory you have, every photo you taken didn't just pop into existence last week or five minutes ago? Last Thursdayism is the Belief that the universe was created last thursday. It doesn't have actual followers or rituals but proving it wrong is impossible. Not because the universe actually was created Last thursday but because last thursdayism is not falsifiable. It cannot be shown to be false. In the evidence you bring up against it can be explained away as part of the everything that was created last thursday. Many people believe that in order for a theory and explanation to be scientific it must be possible to refute it, to prove it wrong, to test it. (Foto do Karl popper) So instead, Last thursdayism falls into the domain of philosophy.” (STEVENS, 2015, 0:00-3:07. Acessado em 12/10/15).

O *host* do canal, Michael Stevens, é formado em Neurociência e Linguística, e seu canal está preocupado em fornecer inquietações das mais diversas, sem possuir uma raiz em qualquer área específica, os conhecimentos estão sempre se cruzando, apesar de o saber científico se sobressair devido ao caminho histórico do *host*. Durante os episódios as questões são seguidas de soluções que são muito bem explicadas, mas que, entretanto, são sempre colocadas questionadas por uma nova pergunta, ou fato, todas as conclusões acabam sendo imprecisas. De maneira bem caricatural, Michael interpreta uma espécie de Sócrates moderno, onde a dúvida é a coisa mais importante para criar algo, não importando então, chegar a

algum lugar, mas sim percorrer um caminho que é feito de fatos e ideias que provém do *host*, de suas pesquisas e vivências.

No episódio aqui analisado, Michael começa com uma tentativa de tentar entender e explicar de que maneira poderíamos afirmar que o passado existiu. Para isso Michael interpreta o papel de um personagem do filme *O Mágico de Oz*, alguns *sites* da *internet*, pesquisas científicas, literatura e suas próprias experiências pessoais, entre essas fotografias e relatos pessoais. Estas referências são acessadas de forma a responder a uma questão principal que começa guiando o vídeo, mas que vai acabar gerando outra questão seguida de outra questão e assim sucessivamente; portanto, seus episódios nunca terminam com grandes conclusões, mas com grandes questionamentos que na oratória do *host* aparecem como algo a se refletir profundamente. Seu intuito inicial no vídeo, que era o de explicar como o passado pôde de fato ter acontecido, acaba transformando-se em um questionamento sobre o que de fato nos faz acreditar nas coisas.

O *Vsauce* é um canal de Criação, pois está sempre buscando perguntas, mesmo que para isso tenha que questionar os próprios dados levantados. Quando Michael começa perguntando sobre de que forma podemos ter certeza que o passado existe, ele utiliza como exemplo a morte do cão do filme “*O Mágico de Oz*”, que foi enterrado por seu dono, mas que, ao mesmo tempo, também teve um memorial criado em sua homenagem em *Hollywood*; entretanto, por não possuir seu corpo, o memorial acaba criando uma espécie de passado forjado. Sendo assim o *host* começa a questionar o que são os memórias - Michael conecta isso a sua viagem para a Grécia, que apesar da existência de fotografias, sabe-se que com a tecnologia de hoje pode-se questionar se não foi tudo criado em um estúdio. O conteúdo das referências serve como narrativa para as questões, não existe uma finalidade conclusiva, aquilo que interessa o *host* é instigar aqueles que assistem seus vídeos de forma que esses estranhem o mundo e os conceitos a sua volta.

Em seu TEDxTalk em Vienna, Michael fala abertamente de seu interesse em fornecer conteúdo que seja baseado na dúvida, em questões holisticamente orientadas. Assim, as pesquisas e os dados passados adiante por Mike funcionam como mecanismos educacionais, mas que não têm a pretensão de construir uma “história única” sobre determinada temática. O questionamento da lógica universalizante, de verdades construídas para serem indubitáveis, é o que faz um vídeo vir a ser de Criação, justamente quando este transforma seu conteúdo de tal forma que não possua uma única narrativa sobre um determinado assunto, mas sim uma pluralidade de narrativas que estão colocadas em uma complexa rede de debates - concordâncias e discordâncias -, onde servem para responder diversas perguntas; o foco se

desloca às perguntas. Portanto nessa situação o *Vsauce* é um canal completamente pautado na Criação, de forma a tornar mais consistente o conceito. Deste modo, destrincharei o episódio “*How is Slender Man Internet Folklore?*” do canal *Idea channel*, já apresentado neste trabalho.

“One explanation for his existence is something called tulpa, which indian Buddhist texts describe as a minde mind-conjured apparition. Slenderman has been willed to existence because he is in the subconscious of many people. In the west we call this a thought form, and therein lies what might be the best and most interesting thing about no-face long arms. While he does have a form that's recognizable and a general air de terror, he is not one thing in one place with one motive. He's a nebulous, psychically crowdsourced terror. He's literally the internet's nightmare. it's legendary creature.(...) Folklorist Alan Dundes says that folklore provides a socially sanctioned outlet for the expression of what cannot be articulated in the more usual direct way. In his "Introduction to Folklore and the Internet" Trevor Bank writes that due to its inclusivity, the internet has helped to refacilitate the spread of folklore through eletronic conduits. So while when someone says folktales, you might think of dusty old tomes, Grimm's fairy tale's or stories from before eletricity, let alone youtube and creppypasta, the truth is that that folklore and it's impact is just as present, and maybe just as inescapable, as th Slender man himself.” (RUGNETTA, 2014, 2:52-3:30/ 5:50-6:15. Acessado em 26/09/15).

O episódio em questão resume-se na busca por tentar entender se o monstro conhecido como *Slender man* pode vir a ser considerado como um tipo de folclore, tendo em vista que, em uma primeira hipótese, apresentada por Mike, ele aparece com suas origens dentro da internete. Durante a discussão Mike, o *host*, levanta diversas fontes para tentar encontrar uma solução e vai tentando explicar as questões que vão surgindo e que estão conectadas à pergunta geral do vídeo sobre o *slender man*. Entre essas perguntas estão o que é de fato folclore ou como pode-se identificar folclore. Para tentar responder a essas questões Mike utiliza os dados levantados em associação com suas idéias, fazendo uso da associação livre, buscando criar um argumento coeso e sólido - até aí não existe Criação de fato. A questão desdobra-se até o *host* encaminhar-se a uma conclusão, o que então não transformaria seu canal em um de Criação. Portanto, o que é realmente diferencial e torna o canal de Criação é a manipulação dos comentários que o *host* faz em todos os seus vídeos.

O que realmente transforma o canal de Mike em um canal de Criação é o fato de que ele sempre deixa um espaço em todos os seus vídeos para ler alguns comentários e em seguida comentá-los. A partir dos comentários o *host* reformula suas idéias ou contra-argumenta-as, muitas vezes corrigindo-se e até mesmo fazendo vídeos respostas ou correções no próprio vídeo que originou o comentário; ou seja, a lógica do canal *Idea Channel* opera pela Criação quando se utiliza dos artifícios que apenas o *Youtube* pode fornecer. Para

revisitar suas próprias conclusões e para levantar outras questões, Mike, inclusive, admite que o coração do canal são os comentários, que são onde de fato o canal acontece, já que os usuários vão colocar suas visões acerca dos dados e dos autores levantados, vale pontuar que os canais *Game Channel* e *Space Time* utilizam os comentários da mesma forma, tornando-os também canais de Criação.

O movimento feito por alguns canais em valorizar os comentários e através deles abordar de outra forma os termos e as discussões propostas, mostra de que forma a morte do autor enunciada por Barthes de fato ocorre, tendo em vista que os comentários muitas vezes são contrários ao *host* e muitas vezes possuem leituras diferentes sobre idéias, conceitos e autores, o que a meu ver demonstra o quão dinâmica pode vir a ser a ferramenta dos comentários. Creio, inclusive, que com a existência dos comentários novos debates podem surgir, no que diz respeito a autores e conceitos, revelando também de que maneira os saberes possuem interpretações pessoais.

“This is revealed the total existence of writing: a text is made of multiple writings, drawn from many cultures and entering into mutual relations of dialogue, parody, contestation, but there is one place where this multiplicity is focused and that place is the reader, not, as was hitherto said, the author. The reader is the space on which all the quotations that make up a writing are inscribed without any of them being lost; a text’s unity lies not in its origin but in its destinations. Yet this destination cannot any longer be personal: the reader is without history, biography, psychology; he is simply that someone that holds together in a single field all the traces by which the written text is constituted.” (BARTHES, 2006, p. 45).

Tendo explicado como opera a Criação prossigo para a explicação da Apresentação, que tem relação, principalmente, com a busca por conclusões, por argumentos fechados que não deixam margem para possíveis interpretações. Assim, atribuo ao conceito de Apresentação um caráter de busca por verdades universais, que possam ser lidas sem serem questionadas. De forma a entender o que quero dizer com este termo, farei uso do episódio “*El Niño and Why We Can't Predict the Weather*” do canal *It's Okay To Be Smart*, que tem como *host* Joe Hanson que possui P.H.D em biologia.

“Now i know that it's easy to joke that weatherman don't always know what they are talking about; Truth is for systems like El niño prediction isn't just hard, it might be impossible. One day in 1961 meteorologist Edward Lorenz was running some mathematical weather simulations on his computer. He needed to repeat one he had done earlier, so he re-entered his variables by hand and pressed start. Only when he looked at the results, they were completely different than the first time. Lorenz was baffled. He checked his work, and realized that he had accidentally rounded one of his variables. Instead of .506127, he had left off the last three decimal

places. This tiny, tiny difference just a few ten thousandths of a unit, had completely changed the result. This accident gave birth to "Chaos Theory", "I'm still not clear on Chaos" " Oh it simply deals with precicability in complex systems." (HANSON, 2015, 3:26-4:23. Acessado em 25/11/15).

Escolhi por começar utilizando o canal *It's Okay To Be Smart*, para explicar a Apresentação, por uma razão simples: o canal faz parte de uma rede de canais que têm como centro-apoiador a rede de TV PBS, que ajuda fornecendo aos *hosts*, contatos de editores e produtores, espaço para a gravação e interação entre *hosts*, isso sem necessariamente colocar demandas para os canais. Fazem parte da rede PBS os canais *Idea Channel*, *Game Channel*, *BrainCraft*, *Space Time* e *It's okay to be smart*, ou seja, uma parcela dos canais analisados possui ligações entre si, isso torna-se perceptível quando analisamos por exemplo, as estéticas - os canais *Idea Channel* e *Game Channel* possuem a mesma idéia de fotos como plano de fundo - e formas de narrativa de cada programa - o caso dos comentários que recentemente pontuei. O canal *It's okay to be smart* assim como o *BrainCraft* não fazem uso dos comentários como forma de interação com os outros usuários, o que revela o caráter de Apresentação dos dois canais, inclusive os dois já fizeram alguns vídeos em conjunto.

A preocupação geral para Joe, em seus vídeos, é sintetizar conceitos científicos de forma que esses possam vir a ser acessados por vários tipos de pessoas. Para isso Joe faz uso de dois artifícios; primeiro uma linguagem simples, com a qual ele tenta resumir os princípios gerais das pesquisas levantadas e utilizar o mínimo possível de equações científicas e segundo recursos lúdicos, como o uso de gráficos, imagens animadas e personagens conhecidos, o que lembra um pouco a forma de fazer do canal *Braincraft*. O canal sempre busca colocar as pesquisas utilizadas em determinado episódio dentro da caixa de diálogo do episódio, para que os dados possam vir a ser acessados por aqueles que quiserem confirmar os dados em sua forma bruta ou mesmo entender de onde vem os exemplos e referências de determinado episódio.

As ciências biológicas possuem o papel de saber central dentro do canal, tendo em vista a origem do *host* enquanto biólogo. Os dados citados passam pela ponderação do *host* para que o mesmo possa decidir se eles devem ser citados em sua totalidade ou resumidos - na grande maioria das vezes o *host* procura balancear em um episódio a quantidade de informação bruta com uma narrativa acessível, sendo essa a característica principal do canal. Vale ressaltar que as informações dentro do canal não são questionadas, as mesmas são vistas como dados verdadeiros, de forma que o canal se pareça com um programa de TV que busca

a divulgação científica; até porque Joe não se preocupa em utilizar todas as ferramentas de interação disponibilizadas pelo *Youtube*.

A Apresentação é, portanto, a perpetuação de narrativas que se pretendem universais e que são apresentadas de maneira a conjurar uma ciência pautada em uma única possibilidade investigativa, que vai existir dentro do cosmos *Youtube* - nota-se, inclusive, uma tendência nos canais de Apresentação à possuírem uma fala mais simples e direta, que busque não deixar questões em aberto, ou seja, as idéias são diretas mesmo que existam imagens e pequenas piadas para descontraí-las. Um canal que também faz uso da Apresentação e ajuda a exemplificar o conceito e opera pela lógica da associação livre é o canal *Game Theorists*.

“Let's look at the research or digging through papers covering the psychological impacts of being raised as an orphan losing one or both parents in childhood being raised in fooster care data reliably pointed to significant behavioral changes that align with bowser's behavior throughout the game for example in the study "personality differences between orphans and non-orphans, researchers compared two groups of approximately 100 children, 100 orphan and 100 non-orphans, they determined that there was a high correlation between being raised in an orphanage and feelings of alienation and hostility towards society quote "It's evident from the result that orphanage-reared children show high feelings of alienation and are more hostile towards society when compared to children reared home atmosphere" and another quote "the more numbers of years spent in the orphanage, the more hostility feeling in the orphan.". All of the sudden we have a reason for bowser ironical behavior he's mad at the world as a result of his upbringing, he feels alienated from society and wants to take over to claim his rightful place.” (PATRICK, 7:50-8:50. 2015. Acessado em 12/10/15).

O canal *Game Theorists* é apresentado pelo *host* Matthew Patrick, que tem como objetivo utilizar de conceitos e idéias científicas para bolar as mais diversas teorias para determinados jogos eletrônicos, que podem envolver desde a psicologia até a física quântica. O *host* possui formação em matemática e possui alguns cursos de teatro, inclusive fala abertamente, em seu canal, de sua paixão pelo teatro, o que é perceptível, pois todos os vídeos possuem um tom de brincadeira e várias piadas, apesar da seriedade da teoria. No episódio em questão, o *host* busca teorizar sobre o por que de o vilão do jogo Super Mário Bros ser um vilão, quais seriam seus motivos psíquicos-sociais, para isso ele busca autores da psicologia e sociologia, para tentar entender as fundamentações do personagem. Ao longo do episódio, Matthew dá pequenos passos através das teorias e conceitos que se associam ao personagem de forma a dar vida à teoria que Matthew está desenvolvendo.

Seu canal é de associação livre, pois se utiliza de saberes científicos e da cultura pop para estabelecer associações, e através de suas idéias e destas associações são formuladas as teorias. A Apresentação está presente na maneira como o *host* considera os conceitos

científicas verdades inquestionáveis, isto é, seu esforço em criar teorias é algo criativo, entretanto, é pautado nas concepções e conceitos científicos - que parecem determinar uma rigorosidade própria deste conhecer específico. Assim, o *host* se utiliza não só da associação livre, mas também da Apresentação.

Como conclusão deste capítulo gostaria de sublinhar que a tentativa de tentar explicar os diversos movimentos conceituais dentro do vlogs foi o que me movimentou a elaborar os conceitos aqui trabalhados, tendo em vista que as operações realizadas pelos hosts são de difícil compreensão uma vez que são uma maneira diferente de entender conhecimento científico e sua relação com um público, quando entendo que a *internet* é um espaço heterogêneo, propício para relações de grande complexidade.

Capítulo 3 - Onde encontram-se os Pesquisadores *Vloggers*

Neste último capítulo o ponto a ser trabalhado é como a origem de cada *host* relaciona-se com seu canal, tentando durante o processo entender de que forma os temas escolhidos vão transformando-se, pretendo já de antemão esclarecer dois pontos no que diz respeito a formação dos *hosts*. Primeiramente todos os *hosts* analisados neste trabalho possuem algum tipo de formação acadêmica, mesmo que esta não venha a ser o tema dos vídeos de um determinado canal, ou seja, em algum momento da vida de cada *host* ocorreu contato com o modo de pensar científico; assim, não é coincidência que a forma de fazer e explicar as coisas entre os *vlogs* analisados possuam diversos pontos em comum, principalmente que diz respeito a forma de explicar e aproximar-se de determinados assuntos. Os *hosts* possuem, portanto, uma espécie de “bagagem” pessoal que os faz agir e pensar como pesquisadores, alguns, inclusive, fazem questão de ressaltar isso em seus vídeos, como é o caso do canal *It's Okay To Be Smart* e do ‘Nerdologia’.

O segundo ponto diz respeito a entender que dentro do universo acadêmico, frequentado pelos *hosts*, existe um esforço para qualificar aquilo que conhecemos por metodologia científica e assim fazer seu devido uso, tendo em vista que esse é o *modus operandi* do conhecimento científico enquanto saber legitimado pela academia. Uma universidade é hoje, um ambiente concebido em sua essência como lugar da reflexão, da razão, por fim, um lugar onde faz-se e discute-se ciência. Este enorme termo que possui inúmeras ramificações e possíveis definições, mas que no linguajar cotidiano geral, dentro da universidade, é utilizado como um conceito-corpo para explicar a junção de diversos micro-

cosmos, que estão presentes nas universidades em uma única palavra. Neste momento do trabalho cabe salientar que existe uma diferença entre a ciência que defini no primeiro capítulo, da ciência que é acessada aqui como um conceito agregador, o que não significa dizer que um exclui o outro, mas sim que a mesma palavra é utilizada para explicar ações e pensamentos que são, em realidade, tão densos que exigiriam um maior trabalho de campo dentro das universidades para melhor elaborar o conceito de ciência; o que quero salientar com isso é que os *hosts* foram instruídos por aquilo que denomina-se universidade.

Estabelecida a relação entre o *ethos* de ser pesquisador e os *hosts*, cabe levantar um outro dado relevante que é a faixa-etária dos *hosts*, que me parece um dado interessante para identificar características mais gerais. Assim, tem-se que a média da idade entre os *hosts* é de 30 anos, isso entre os 15 canais analisados, levando em consideração que 2 canais não possuem *host* fixo ou identificável. Como resultado tem-se que o *host* mais novo possui 27 anos e o mais velho 36 anos, isso mostra que a maioria dos *hosts* está no meio da vida adulta, onde a aquisição de dinheiro já é possivelmente uma prioridade. Soma-se a isso o fato de que 13 entre os 15 canais analisados tem 3 anos de existência, e pode-se concluir que houve um grande envolvimento, por parte dos *hosts*, com seus canais, com os conteúdos que estão sendo criados em seus canais.

O que estes dados também mostram é que o *Youtube* se mostrou como uma forma concreta de ganhar dinheiro para os *hosts*, sustentar-se unicamente através de vídeos pode vir a ser uma ambição da próxima geração dependendo obviamente das condições que a ela são oferecidas, o que me leva a outro dado que é a origem dos *hosts*, entre os 15 *hosts* 10 tem origem norte americana e 12 utilizam a língua inglesa em seus vídeos. Os EUA são um dos países que mais investe em tecnologia o que pode servir como uma das explicações para existir tantos canais que buscam o cruzamento entre cultura pop e ciência, tendo em vista que é a partir da ciência que a tecnologia vêm evoluindo. Entretanto, o que quero salientar com tudo isso é que me parece que começa a surgir uma nova forma de se sustentar economicamente para aqueles que saem da academia e não querem exercer unicamente a profissão de pesquisador ou professor, uma nova relação com um novo público é talhada com o aparecimento dos canais que trazem o mundo das ciências, canais estes que possuem um tipo de embasamento científico e uma relação diferente com seu público, já que dentro do *Youtube* as ferramentas são diversas tanto para quem cria quanto para quem assiste.

Agora cabe analisar de que forma o lado pesquisador dos *hosts* afeta os canais, com isso retomo a análise específica destes, onde creio que existe uma tendência entre os canais de sair da área de especialidade do *host* e expandir a temática do canal para as mais diversas

aréas, fazendo com que os *hosts* venham a ter que realizar pesquisas fora da sua área de formação. Entretanto, esse movimento ocorre em diferentes níveis, o que significa dizer que os canais podem buscar áreas muito diversas ou áreas mais próximas das suas áreas de formação, como é o caso do *It's Okay To Be Smart* que começou como um canal que trabalhava unicamente com a biologia, mas que hoje busca outras áreas, mas que estão dentro do escopo das ciências exatas e que servem como complemento as idéias da biologia, ou seja a biologia não foi abandonada enquanto foco do canal, mas outras ciências foram agregadas e usadas como complementos.

Entre os canais analisados neste trabalho, apenas 2 permanecem completamente fiéis a suas propostas iniciais, que são os canais *PBS Space Time* e o *Minute Physics*, o primeiro continua utilizando como única temática a astrofísica e o segundo continua focado em explicar aspectos gerais da física. O primeiro canal tem um ano e meio de existência, sendo o mais jovem canal a ser analisado neste trabalho, o que implica em ainda estar adentrando a dinâmica dos canais no Youtube, o que pode ser justificado inclusive pelo baixo índice de visualização que o canal possui, portanto talvez conforme o canal fique mais maduro, o tema venha a ser mais flexível. O segundo já possui, na verdade, uma rede de canais que tem diversas temáticas, ou seja, é provável que não mude nunca sua proposta já que os criadores estão envolvidos em outros canais que abordam outras ciências.

Não é possível definir um canal por completo, tendo em vista que a maioria dos canais possuem propostas muito diversas, que podem vir a mudar conforme o tempo passa, isso porque estamos lidando com um espaço dentro da internet, onde a ausência de concretude é algo que deve ser sempre levado em conta, os momentos de enquadramento servem para entender as tendências. Existem 2 grupos de canais que podem ser agrupados à título de explicação, servindo então para ilustrar os movimentos dos *hosts* enquanto pesquisadores, sendo que o primeiro grupo são os canais *Dylan Dubeau*, *Idea Channel* e *Vsauce*, que são canais que desde o princípio buscam fazer uso de diversos campos do conhecimento científico, procurando agregar a maior quantidade possível de conteúdo sem, claro, deixar as coisas explicadas de maneira incorreta, isso parece ocorrer porque os *hosts* estão sempre pesquisando novos assuntos de maneira sistemática para que seus vídeos venham a possuir maior adesão e maior diversidade de público. Assim as áreas de formação dos *hosts* acabam por ser algo secundário, dentro daquilo que se tem como proposta para cada um desses canais, tornando-se difícil rastrear e definir a formação de origem do *host*. Portanto, entendo que a proposta desses canais sempre foi buscar agregar conteúdo, não fazendo grande distinção dos assuntos que vão ser abordados nos vídeos.

De um outro lado o grupo de canais compostos por *Its Okay To Be Smart*, *Nerdist*, *Brain Craft* e *Versitarium* são canais que sempre buscaram não desviar os vídeos da área de formação do *host*, para isso era feito um recorte entre as temáticas de tal forma que existisse uma conexão com a área de formação do *host*, sempre buscando explicar assuntos os quais os *hosts* possuísem algum embasamento que não foi simplesmente adquirido através de uma pesquisa rápida, mas sim fruto de uma longa formação acadêmica. Entretanto, com o passar do tempo, nota-se que os canais vêm buscando a exploração de novos assuntos fazendo com que os *hosts* busquem outros tipos de informação, sem nunca, entretanto, abandonar completamente a área que originou o devido canal, mas a entrada de novos temas é algo inegável nesses canais, por mais que eles sejam canais com uma área do conhecimento bem definida dentro de sua proposta enquanto canal. Comparando esses dois grupos, nota-se como tendência a busca por ampliar as áreas da ciência trabalhadas nos vídeos, obviamente cada canal possui propostas mais rígidas e menos rígidas o que resulta em diversos desdobramentos na forma de fazer os vídeos e abordar as áreas do conhecimento pretendidas.

O caminho realizado pelo canal Nerdologia, do Biólogo Átila, serve bem para entender como um canal pode vir a mudar seu tema central, fazendo com que o *host* venha a ser tanto um pesquisador autônomo quanto um pesquisador embaixado, sendo que no caso do Nerdologia, sempre se sublinha a origem de pesquisador e biólogo, em sua vinheta de entrada que também anuncia que Átila ainda realiza pesquisas em sua área de formação. Seu canal que possui pelo menos 140 vídeos, até a última contagem, seus primeiros vídeos têm como preocupação central analisar aspectos da cultura pop pelo escopo da Biologia, assim analisando personagens, situações, possibilidades e etc. Entretanto, com o passar do tempo, especificamente no vídeo sobre “jeitinho brasileiro”, o *host* começou a buscar outros assuntos, que apesar de ainda permearem o mundo da cultura pop, não mais possuíam apenas o foco da biologia, começa então uma busca por outras áreas da ciência. Assim o *host* começa a realizar vídeos que partem de suas pesquisas autônomas, em áreas como a sociologia, antropologia, administração, economia e etc de forma expandir os horizontes de seu canal. Ele, entretanto, não deixa de realizar vídeos que envolvam a biologia, o que acontece é que o canal expande seu universo de interação. Por mais que a biologia seja o campo de formação original do *host* o processo de gerir um canal acabou transformando tanto seu público como o próprio *host*.

Uma das coisas mais interessantes de se notar dentro do caso do Nerdologia é que a forma de expor as idéias dentro do vídeo não mudou, por mais que novos temas sejam trabalhados por mais que sejam assuntos que o qual o *host* não é formado, ao que me parece o canal Nerdologia possui uma fórmula para explicar as coisas, que vai vir a se repetir em cada

um de seus vídeos, onde por mais que o assunto não seja da base de formação de Átila, a maneira para explicitá-lo não vai mudar. O *host* faz uso da associação rigorosa e da criação, para fornecer conteúdo para seu canal e sempre que necessário realiza suas próprias pesquisas em livros, artigos e determinados autores para encontrar as devidas referências, realizando citações e até mesmo buscando as corretas terminologias quando necessário, para explicar de maneira adequada os assuntos ou teorias que são trabalhados em cada vídeo.

O caminho percorrido pelo Nerdologia não é raro, a maioria dos canais que começa com uma proposta muito fechada têm a tendência de buscar ampliar os horizontes de seu canal através da adição de outras áreas da ciência em seus vídeos: os canais que já começam com propostas abertas não têm dificuldades em adaptarem-se a novos públicos. Creio então que a *internet* vai sempre exigir dinamicidade ao invés de especificidade, sendo assim considero como uma tendência dos canais que fazem uso dos campos da ciência a adaptação a utilizar assuntos que não são apenas provenientes da área de formação do *host* de determinando canal.

Conclusão

De forma geral este foi um trabalho que partiu de um esforço em tentar entender e explicar como os *vlogs*, que fazem uso da junção entre ciência e cultura pop, operam dentro do *Youtube*, sempre buscando não apenas qualificar os *vlogs*, mas também conciliar a criação de conceitos com a descrição da movimentação dos *vlogs*, de tal forma que os rastros ficassem evidentes em meu relato, afinal acredito que o grande poder de um trabalho antropológico é justamente alinhar a caracterização e a descrição. Assim o mais fundamental para este trabalho não foi a elaboração de conceitos ou a busca por definições, mas sim a tentativa de mostrar de que forma os conceitos podem aparecer, desaparecer e até combinarem-se; para mim fica claro que existe uma capacidade inventiva única dos *vlogs*.

Acredito que o processo de disseminação dos *vlogs* entre as pessoas caracteriza-se como o surgimento de um novo tipo de trabalho, um possível campo para aqueles que apreciam o conhecimento científico e seus possíveis desdobramentos, mas que não se sentem aptos a pesquisar ou lecionar, buscando então a partir do *Youtube*, sanar suas vontades e no processo compartilhar com toda uma comunidade idéias e pesquisas. Não acredito que aquilo que se faça com *vlogs* possa substituir o que se faz dentro da academia, mas acredito que o movimento *vlogger* signifique uma mudança que os desdobramentos ainda vão gerar muitos debates, acredito que aquilo que se faz nos *vlogs* é algo único que pode em realidade servir

como uma área legitimada, até porque podemos observar o caso do *host* Átila, que conseguiu uma bolsa da Cappes para pesquisar e falar sobre divulgação científica dentro da internet.

O surgimento dos *vlogs* revela um fato muito discutido na contemporaneidade, a utilização cada vez mais ostensiva de imagens para a comunicação, existe a utilização de aparatos cada vez mais tecnológicos para discernir informações e as imagens tem papel fundamental, servindo de apoio para um mundo cada vez mais imagético. Por fim gostaria de salientar a importância que é estudar aspectos das novas tecnologias, retificando que cada vez mais precisamos de mais pesquisas para entender quais são as trocas que fazemos quando optamos por um mundo mais repleto de imagens.

Referência Bibliográfica

ADORNO, Theodor. *Indústria Cultura e Sociedade*, São Paulo, Paz e Terra, 2002.

BARTHES. Roland. *Death of the Author* In. Participation, MIT Press, 2006

BOELLSTORFF, Tom. *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*: Princenton University Press, 2008.

BURGUES, Jean; GREEN, Joshua: *Youtube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa está transformando a mídia e a sociedade*: Editora Aleph LTDA., 2009.

CASTELLS, Manuel. *A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2003.

DI FELICE, M. . *Redes Sociais Digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social*. Revista USP, v. 22, p. 06-19, 2012.

FOUCAULT, Michel. *A Ordem do Discurso*. São Paulo, 24ª Edição. Loyola, 2014.

GIBSON, William. *Neuromancer* (Trad. Fabio Fernandes) São Paulo - SP, Editora Aleph 2008.

HARAWAY, Donna. *Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX*. In: Silva TT, organizador. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte (MG): Autêntica; 2000.

LATOURE, Bruno. “Reagregando o Social” Bahia: EDUFBA 1ª Edição 2015.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *A Prosa do Mundo*. 1ª edição Cosac Naify portátil. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

SEGATA, Jean . *A Inventividade da Rede*. Rastros (Joinville), v. XVI(2), p. 139-149, 2013.

SILVA, Henrique Cesar. *O que é divulgação científica?* In. *Ciência e Ensino* vl.1 n. 1. 2006

VELHO, Lea. *A Ciência e seu Público*. *Transinformação*, 9 (3), 1997.

WARHOL, Andy. *A Filosofia de Andy Warhol* (Trad. José Rubens) São Paulo - SP, Cobogo 1997