



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS



ANTONIA CAROLINE TORRES RODRIGUES

**JUNTOS PELO FAZER: UMA ANÁLISE DA COOPERAÇÃO NOS TUTORIAIS DIY
NO YOUTUBE**

NATAL/RN
2020

ANTONIA CAROLINE TORRES RODRIGUES

**JUNTOS PELO FAZER: UMA ANÁLISE DA COOPERAÇÃO NOS TUTORIAIS DIY
NO YOUTUBE**

Defesa de Mestrado Acadêmico apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

Área: Ciências Sociais / Linha de Pesquisa:
Complexidade, cultura e pensamento social.

Orientador: Prof. Dr. Fagner Torres de
França

NATAL/RN
2020

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI

Catálogo de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes - CCHLA

Rodrigues, Antonia Caroline Torres.

Juntos pelo fazer: uma análise da cooperação nos tutoriais DIY no Youtube / Antonia Caroline Torres Rodrigues. - Natal, 2020. 114f.: il. color.

Dissertação (mestrado) - Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Programa de Pós- Graduação em Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, 2020.

Orientador: Prof. Dr. Fagner Torres de França.

1. Cooperação - Dissertação. 2. Artífice - Dissertação. 3. Tutorial - Dissertação. 4. DIY - Dissertação. 5. YouTube - Dissertação. I. França, Fagner Torres de. II. Título.

RN/UF/BS-CCHLA

CDU 316.774

ANTONIA CAROLINE TORRES RODRIGUES

**JUNTOS PELO FAZER: UMA ANÁLISE DA COOPERAÇÃO NOS TUTORIAIS DIY
NO YOUTUBE**

Defesa de Mestrado Acadêmico apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, do Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências Sociais.

Dissertação apresentada e aprovada em ___/___/___, pela seguinte Banca Examinadora:

BANCA EXAMINADORA

Professor Dr. Fagner Torres de França- Orientador
Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPGCS/UFRN)

Professor Dr. Alexandre Galeno Araújo Dantas- Examinador
Membro interno- Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais (PPGCS/UFRN)

Professora Dr^a. Ana Tázia Patrício de Melo Cardoso- Examinadora
Membro externo

Dedico este trabalho a minha família: minha mãe, Antonia de Maria, meu pai, Davio e minha irmã, Maria Eduarda. Vocês me ensinaram que para realizar um sonho é necessário ter coragem, coragem para voar e lutar por ele.

AGRADECIMENTOS

Eu tenho muitos motivos para agradecer. Primeiro agradeço as forças divinas que sempre estiveram ao meu lado e nunca me abandonaram, mesmo nos momentos mais difíceis que acreditei não conseguir superar.

Agradeço imensamente aos meus pais e minha irmã, por todo o apoio que me deram durante toda minha vida, me incentivando a buscar um futuro melhor através da educação. Sou profundamente grata por cada sacrifício que fizeram e fazem por mim para que possa realizar meus sonhos. A vocês toda minha gratidão. Em cada vitória da minha vida tem muito de vocês.

Também não posso deixar de mencionar minha grande amiga Ana Karla. Depois de minha família você foi um das pessoas mais importantes na minha trajetória acadêmica. Abriu caminhos para mim, me incentivou a fazer o mestrado na mesma instituição que você já fazia e me acolheu de braços abertos. Ana Karla, Adailton e Jeannie foram meu apoio em um lugar desconhecido. Obrigada a cada um de vocês por tudo.

Gratidão também ao meu companheiro. Obrigada por ter sido a minha família em Natal, por ter feito tanto por mim. Não consigo mensurar o tanto que você foi importante durante todo esse tempo. Guardo em minhas melhores lembranças todas as vezes que você me ajudou, tentando compreender meus medos, minhas inseguranças e me dando dicas sobre o mundo acadêmico. Sem sombras de dúvidas você é parte disso tudo.

Meus mais sinceros agradecimentos ao PPGCS- UFRN por ser um programa tão receptivo e aberto aos que vem de fora. Também não posso deixar de agradecer a pessoa do meu orientador, Fagner França, que profissional e pessoa incrível. Sou eternamente grata ao Fagner por ter me acolhido, aceitado a minha aventura de mudança de tema e ter encarado tudo isso junto de mim.

Por fim, não menos importante, quero agradecer aos meus amigos que o mestrado me deu, em especial: Hayanne, Leonardo, Marcleane, Sonayra e Chico. Obrigada por fazerem dessa etapa tão importante, mas, por vezes, dolorosa algo mais leve e alegre. Vocês são inesquecíveis!

“A cooperação azeita a máquina da concretização das coisas, e a partilha é capaz de compensar aquilo que acaso nos falte individualmente.”

(RICHARD SENNETT)

RESUMO

A presente pesquisa busca analisar como os tutoriais *Do It Yourself* (DIY), em português “Faça Você Mesmo”, publicados no YouTube podem ser um agente de retomada da cooperação através dos sujeitos ativos que utilizam a plataforma. A pesquisa de cunho qualitativo tomou como objeto de estudo o canal “Amanda e Fernando”. Como recurso teórico metodológico foram usadas às categorias de interação mútua e interação reativa (PRIMO, 2000) para analisar os meios que possibilitem a cooperação. Foram analisados dezesseis vídeos, entre eles os dez tutoriais DIY mais visto no canal. Como aporte teórico foram mobilizadas as categorias de cooperação (SENNETT, 2012), artífice (SENNETT, 2013), excedente cognitivo (SHIRKY, 2011) e consumo cooperativo (BAUMAN, 1998). Notou-se que apesar da youtuber ser a principal fomentadora de conhecimento através dos tutoriais DIY e agindo como artífice tanto em relação ao fazer dos objetos como no repasse do saber, os usuários, através da interação mútua representada por meio de comentários também compartilham de seus conhecimentos como forma de aprimorar os tutoriais DIY. Dessa forma concluiu-se que a cooperação acontece através das interações no espaço de comentários, permitindo que o conhecimento horizontalizado conecte os sujeitos ativos do canal e beneficie tanto a YouTuber, com novos conhecimentos, como os usuários que executarão o tutorial DIY, agora aperfeiçoado.

Palavras-chaves: Cooperação. Artífice. Tutorial. DIY. Youtube.

ABSTRACT

That this research seeks to analyze how the Do It Yourself (DIY) tutorials, in Portuguese do it yourself, published on YouTube can be an agent of resumption of cooperation through active subjects using the platform. The qualitative research took the channel “Amanda and Fernando” as the object of study, as a theoretical and methodological resource the categories of mutual interaction and reactive interaction were used (PRIMO, 2000) to analyze the means that enable cooperation. Sixteen videos were analyzed, including the ten most viewed DIY tutorials on the channel. As a theoretical contribution, the categories of cooperation were mobilized (SENNETT, 2012), craftsman (SENNETT, 2013), cognitive surplus (SHIRKY, 2011), cooperative consumption (BAUMAN, 1998). It was noted that despite the youtuber being the main promoter of knowledge through DIY tutorials and acting as a craftsman both in terms of making objects and passing on knowledge, users through mutual interaction represented through comments also share their knowledge. as a way to improve DIY tutorials. Thus, it is concluded that cooperation happens through mutual interaction, allowing horizontal knowledge to connect the active subjects of the channel and benefit both youtuber, with new knowledge and the users who will do the DIY tutorial, now improved.

Keywords: Cooperation. Artificer. Tutorial. DIY. YouTube.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Resultado do DIY	13
Figura 2: Vídeo mais visualizados no canal	40
Figura 3: Amanda mostrando os tijolinhos.....	42
Figura 4: Casa estilo industrial	43
Figura 5: Sala da casa da Amanda.....	44
Figura 6: Cadeira antes da transformação	45
Figura 7: Cadeira já pronta	46
Figura 8: Reação da Amanda ao perceber que algo deu errado	50
Figura 9: Reparação do erro por texto	51
Figura 10: Anúncio no início do vídeo.....	71
Figura 11: Canal recebendo doações em live.	72
Figura 12: Contribuição por meio de apadrinhamento	72
Figura 13: Arrecadação por meio de assinaturas	73
Figura 14: Vídeo mais visualizado do canal.....	80
Figura 15: Amanda cortando a madeira	81
Figura 16: Comentário com advertência e mais “gostei”	82
Figura 17: Comentário baseado na experiência do usuário	83
Figura 18: Profissional comentando o tutorial	83
Figura 19: Segundo comentário mais curtido, com advertência e dicas.	84
Figura 20: Comentário voltado para utilização da serra-mármore.	84
Figura 21: Satisfação do comentarista.....	85
Figura 22: Amanda adiciona as informações dada pelos usuários na descrição do canal.....	86
Figura 23:Usuário respondendo a uma dúvida.	87
Figura 24: Amanda mostrando o resultado da pintura.	88
Figura 25: Usuário apontando as soluções e dando dicas.	89
Figura 26: Resposta ao comentário do usuário.....	90
Figura 27: DIY no canal “Decorando com Gabi Aude”.....	94
Figura 28: DIY mesa industrial Canal Amanda e Fernando	95
Figura 29: Comentários no vídeo da Gabi Audi.....	96
Figura 30: Comentários no vídeo da Amanda	96

Figura 31: Comentários mais relevantes voltados para os animais	97
Figura 32: Descrição do canal publicada ao fim de cada vídeo.	98
Figura 33: Usuários comentando sobre os erros nos vídeos.....	100
Figura 34: Usuário reagindo aos erros dos tutoriais	100
Figura 35: Vídeos com a temática animais.....	104
Figura 36: Tutorial da versão com os erros	104
Figura 37: Versão expandida com os erros	105

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1. A DIMENSÃO DO ARTÍFICE CONTEMPORÂNEO	21
1.1 MÃOS E MENTE EM AÇÃO.....	22
1.2 DO IT YOURSELF	27
1.3 CANAL AMANDA E FERNANDO E O DIY	38
2. O PAPEL DA COOPERAÇÃO	53
2.2 O CONHECIMENTO ATRAVÉS DOS TUTORIAIS: YOUTUBER E O DIY.....	66
2.3 CONHECIMENTO HORIZONTAL: USUÁRIOS EM COOPERAÇÃO NO DIY	76
3. BRICOLAGEM E CONSUMO COOPERATIVO	92
3.1 ADERÊNCIAS NOS TUTORIAIS DIY.....	94
3.2 INTERAÇÕES: CONSUMIDORES COOPERATIVOS.....	101
CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
REFERÊNCIAS	110
ANEXOS	114

INTRODUÇÃO

Era à tarde, em um dia no meio da semana quando decidi procurar no *Pinterest* inspirações para fazer um artigo de decoração “estilo *Pinterest*¹” para colocar no meu quarto. Como eu já tinha costume de utilizar essa rede social para fazer buscas de coisas que pudessem me fornecer “inspirações”, principalmente no âmbito da decoração, não titubeei e já fui pesquisar. Digitei “decoração *Pinterest*” e de imediato recebi uma enxurrada de imagens. Fiquei fascinada com tanta criatividade, desci a barra de rolagem, cliquei, continuei a descer, cliquei novamente e a cada clique é como se uma porta com imagens do mesmo tipo estivesse esperando uma pessoa que se identificasse com uma daquelas opções. Pronto! Achei! Com uma combinação de formatos geométricos e com aparente facilidade para sua reprodução, decidi que seria essa mesmo. Fiz a busca no *Pinterest* do que queria, mas escolhi recorrer ao YouTube para executar o “como se faz”. Achei vários canais ensinando como fazer o tal objeto de decoração, optei por um e lá estava, a Youtuber² como quem vai ensinar a fazer uma receita: os materiais como ingredientes e o modo de fazer ensinado por ela, de forma bem didática. Anotei os materiais necessários e fui comprar os que eu não tinha em casa. Como se trata de um *Do It Yourself/ Faça você mesmo- (DIY/ FVM)*, a produção desse objeto de decoração tem um baixo custo, pois utiliza material alternativo o fabricado pela indústria. A ideia é que o objeto funcione e que tenha sua estética similar os fabricados em série. Esse, por exemplo, era feito de palitos de churrasco e massa epóxi utilizada para colar as arestas e dar resistência.

Material comprado, computador ligado e olhar atento no que é falado e mostrado pela artesã do mundo virtual, estamos prontos! Mãos-a-obra! Nesse dia, meus pais estavam em casa e uma amiga que tinha ido me visitar. Era necessário cortar os palitos nos tamanhos especificados, tentei fazer os cortes com um alicate alternativo ao usado pela Youtuber, mas foi um fracasso, o palito rachou ao meio. Vendo a situação, meu pai decidiu ajudar, ou melhor, cooperar, e se dispôs a fazer os cortes com faca, deu certo. Cortes feitos, massa epóxi pronta, só partir para a construção do objeto de decoração. Assim como no vídeo, no qual em

¹ O estilo *pinterest* está baseado nas imagens que são encontradas na própria rede social. Como se trata de uma rede social “fonte de inspiração”, é possível encontrar um vasto banco de imagens do mundo inteiro. O que caracteriza esse estilo específico é a popularidade com que certas decorações aparecem com frequência, por exemplo, tons de cinza nas decorações de ambientes internos, a utilização de paletes para construir móveis, entre outros.

² Youtuber é o nome utilizado para a pessoa responsável por criar/e ou reproduzir conteúdos dos mais diversos temas e compartilhá-los através da plataforma de streaming sendo estes normalmente no formato audiovisual.

alguns momentos era necessária a ajuda de um terceiro, no meu caso, foi necessário em todo o processo de montagem. Eu não tinha habilidade suficiente para fazer todo o processo sozinha, por isso o fazer do objeto, foi um espaço de retomada da cooperação entre os que ali estavam quando fui executar o projeto. Minha mãe e minha amiga tiveram um papel super importante, inclusive na paciência, porque eu mesma cheguei a ficar impaciente por vezes. O trabalho manual requer muito além do usar as mãos, é preciso ter habilidade para saber executá-lo. Foi minha primeira experiência reproduzindo um objeto da internet. O processo foi difícil, mas ao fim deu certo, graças à cooperação que houve na produção do objeto. E o resultado foi esse:

Figura 1: Resultado do DIY



A internet configura-se como um vasto ambiente de possibilidade para os que se conectam a ela. As redes sociais digitais, em especial, é um universo de atores compartilhando suas potencialidades e mais uma gama de outros buscando conhecimentos e aprendizados. O *Do It Yourself*³ mais do que nunca passou a ser disseminado nesses ambientes virtuais, com os mais variados tipos de tutoriais tais como: maquiagem, customização de roupas, decoração de casa, até reparações domésticas, de fato, nunca foi tão fácil ter acesso às formas de produção. Contudo os que mais me chamam atenção são os que ensinam a fazer objetos para casa, incluindo móveis. É fantástico ver sujeitos amadores produzirem mesas, sofás, estantes, objetos tão grandes e que demandam maiores esforços. E o mais interessante, compartilhar tudo isso com outros sujeitos desconhecidos através das redes sociais digitais.

³ É uma expressão em inglês que traduzida significa “faça você mesmo”. Aqui iremos analisar a dimensão dos tutoriais faça você mesmo, que tem como finalidade ensinar coisas através de vídeos disponibilizados no YouTube.

Para além dessas questões que envolvem o fazer manual através dos tutoriais de DIY em sites de redes sociais digitais, o que me chamou atenção foi pensar que fui beneficiada na realização do meu objeto de decoração porque devido ao trabalho coletivo, cada pessoa ficou encarregada de fazer algo a partir de suas competências. As técnicas foram juntadas e possibilitou a criação de um objeto, mas não só isso, saber que algo só foi possível porque teve quem cooperasse, gera um sentimento de união e satisfação muito forte. Para além dessas questões, o que mais me inquietava, era saber se também era possível através dos tutoriais DIY uma cooperação no ciberespaço.

Foi a partir disso que decidi pensar essa questão no YouTube. Como lócus para a pesquisa escolhi o canal “Amanda e Fernando⁴”. Criado em 29 de abril de 2011, com aproximadamente 214 mil inscritos⁵ e somando mais de dois milhões de visualizações. Na descrição sobre o canal Amanda o descreve da seguinte forma: “Canal Amanda M Alves, um canal para todo mundo que ama hobbies, DIY, artesanato, marcenaria, decoração e muito mais. Tutoriais com um toque de bom humor.” O canal é alimentado com vídeos que são publicados toda semana. Além das práticas do faça você mesmo, Amanda também faz *vlog*⁶ de viagens e fala sobre sua vida, prática um tanto que comum nos canais, pois as pessoas são uma espécie de “celebridade” naquela comunidade, tanto que Amanda disponibiliza datas e locais para fazer encontros com os simpatizantes do seu canal. Contudo, uma característica me chamou atenção e foi o que fez escolher este como objeto de estudo. Amanda está construindo e decorando a casa onde ela reside com o esposo Fernando (segundo ela, diretor dos vídeos) onde muitas das coisas que existem na casa foram feitas pelo casal e são compartilhadas em seus vídeos, ou seja, as pessoas que acompanham o canal também conseguem ver a casa tomando forma a partir das práticas do DIY que são utilizadas e ensinadas por ela. Além do mais, muitos dos DIY são com materiais de baixo custo e a YouTuber faz questão de frisar isso.

⁴ Inicialmente quando decidi escolher o canal como objeto de estudo, o nome era “Amanda M. Alves”, contudo quando foi batido 100 mil inscritos, uma placa de comemoração foi enviada pelo YouTube para a casa da youtuber. Amanda fez um vídeo recebendo a placa de 100 mil inscritos e disse que já era hora do Fernando (esposo e responsável pelas filmagens dos vídeos) ter seu nome ligado ao canal. Logo no decorrer do texto algumas imagens ainda estarão com o antigo nome do canal.

⁵ Até última análise, feita em 20/07/2020.

⁶ Os vlogs são uma alternativa aos blogs, neles as pessoas contam seu cotidiano e viagens através de gravações seja por meio câmeras ou celulares e os compartilha nas redes sociais digitais.

Não tenho dúvidas quanto à relação entre DIY e o consumo alternativo, ou seja, como meio para continuar a consumir, porém gastando menos, assim como também prática para uma produção personalizada, uma vez que, o trabalho manual permite mais liberdade de inovação. Contudo, busco analisar outra perspectiva, a dinâmica da cooperação no espaço do YouTube. Minha experiência enquanto usuária da rede social digital mostrou que é possível uma prática iniciada na internet e incorporada ao mundo real possibilitar que a cooperação física seja realizada. Mas para, além disso, busco refletir a partir de uma indagação: como uma prática tão fundamental para a sobrevivência e evolução dos seres humanos, como a cooperação, pode ser encontrada no ciberespaço e como os usuários conseguem incorporar o ato de cooperar através dos tutoriais DIY?

A *web 2.0* possibilitou que os usuários pudessem interagir dentro do ciberespaço, nesse processo eles podem ser produtores e consumidores de conteúdos. Os tutoriais DIY fazem parte desse meio, nele o produtor de conteúdo disponibiliza de seu tempo e conhecimento para ensinar aos outros aquilo que eles sabem. Contudo esses tutoriais são feitos em sua maioria por amadores, isso pode gerar algumas lacunas, porque não são profissionais detentores do conhecimento em sua totalidade executando e ensinando sobre. É nesse sentido que a cooperação pode ser efetuada, a partir dos conhecimentos advindos de outra direção: dos usuários. E assim ser possível o aperfeiçoamento dos tutoriais DIY como resultado das somas de conhecimentos.

Nesse sentido, esse trabalho objetiva analisar como os tutoriais de DIY se apresentam como uma prática de retomada da cooperação através do canal “Amanda e Fernando”. Para isso proponho-me: a) analisar como o engajamento dos sujeitos ativos pode influenciar nos processos cooperativos nos tutoriais DIY. b) compreender como as interações, através das ferramentas disponíveis na plataforma do YouTube operam na renovação das relações sociais cooperativas; c) Analisar como o conhecimento horizontalizado pode proporcionar um elo cooperativo entre os próprios sujeitos que fazem parte do canal. d) Refletir sobre a construção do canal a partir do consumo cooperativo.

Para dar suporte à pesquisa busco mobilizar algumas categorias que julgo necessárias para o entendimento da problemática. Pensei na categoria *artífice* (SENNETT, 2013) para pensar a Amanda a partir de duas dimensões, a primeira da *artífice*, que elabora e cria objetos. Para compreender como funciona esse processo, seu comprometimento com o bom trabalho, suas habilidades, todas essas questões que perpassam o fazer. A segunda dimensão é do repasse do conhecimento, de que forma ela transmite o que sabe. A segunda categoria

mobilizada é da cooperação (SENNETT, 2012), que em linhas gerais o autor a define como troca em que ambas as partes se beneficiam. Tomei esse conceito para pensar como os envolvidos podem ganhar quando cooperaram, nesse sentido, separei os cooperantes em dois grupos, o primeiro com Amanda e o segundo com os usuários. Também mobilizei a categoria ciberespaço (LÉVY 2010), pois toda a dinâmica citada acima é dada dentro do espaço virtual, que tem características próprias e que devem ser levadas em consideração. Interação mútua e interação reativa (PRIMO, 2000) foram selecionadas para pensar as ferramentas disponibilizadas no YouTube como meio de efetuar a cooperação. Excedente cognitivo (SHIRKY, 2011) para problematizar a questão do conhecimento, aqui a utilizo para refletir o conhecimento horizontalizado, que permite enxergar os usuários como também fomentadores de conhecimento dentro da dinâmica do canal. E por fim, cultura como consumidor cooperativo (BAUMAN, 1998), nesse sentido busco compreender como esse conceito se aplica na construção do canal, que a todo o momento é moldado a partir das negociações feitas entre a YouTuber e os usuários.

Antes de adentrar na metodologia propriamente dita, gostaria de fazer alguns apontamentos. Como já mencionado anteriormente, estou familiarizada com a prática do *Do It Yourself*, não só por ter feito o objeto de decoração, como também por ser uma usuária assídua do YouTube quando o assunto é buscar vídeos que me ensinem a fazer algo que estou precisando. A minha mais recente busca foi sobre como criar fontes de letras para personalizar o meu caderno de campo virtual sobre esta pesquisa. Confesso que preciso treinar muito para desempenhar uma escrita tão bonita quanto a da YouTuber que estava ensinando. Aparentemente, enquanto “nativa” virtual das aplicações do DIY pode parecer fácil entrar nesse campo, por eu ter vivenciado todas as experiências aqui relatadas e estar acostumada com o mesmo, mas até então, todo meu contato foi enquanto uma usuária qualquer que busca aprender para realizar. Agora, enquanto pesquisadora inserida nesse espaço meu olhar se torna mais apurado. Gilberto Velho fala sobre essa relação diz que:

A ‘realidade’ (familiar ou exótica) sempre é filtrada por um determinado ponto de vista do observador, ela é percebida de maneira diferenciada. Mais uma vez não estou proclamando a falência do rigor científico no estudo da sociedade, mas a necessidade de percebê-lo enquanto objetividade relativa, mais ou menos ideológica e sempre interpretativa. Este movimento de relativizar as noções de distância e objetividade (...) permite-nos observar o familiar e estudá-lo sem paranoias sobre a impossibilidade de resultados imparciais, neutros. (VELHO, 1978. p.75 *apud* CARVALHO, 2015. p.23)

Sendo assim, é possível realizar o estudo quando o pesquisador é familiarizado com o objeto, para tanto é necessário tomar algumas medidas que possibilite capturar elementos para a construção dos dados. As categorias utilizadas como aporte teórico me possibilitou ver o campo com outros olhos, pois através delas é possível fazer o estranhamento de algo que estou familiarizada. Em termos de medidas mais objetivas, estabeleci alguns parâmetros de interação que eu não praticava enquanto mera usuária, como por exemplo, me inscrever no canal. O canal “Amanda e Fernando” foi o primeiro em que me inscrevi, como forma de me integrar à comunidade. Após essa etapa decidi acionar o sininho⁷, pois assim é possível receber notificações de novos vídeos e publicações feitas pela YouTuber no meu e-mail.

Em relação a minha identidade na comunidade, minha conta no YouTube está vinculada ao meu e-mail pessoal, não pratiquei nenhum tipo de interação, me mantive apenas na observação do canal, através das visualizações dos vídeos e das leituras dos comentários, por isso não precisei criar outro perfil. A princípio comecei acompanhando vídeos aleatórios como forma de ter meu primeiro contato com meu objeto, mas também analisei o primeiro e o segundo vídeo no canal, para ter uma noção do perfil dele na comunidade e perceber sua construção no decorrer do tempo. Claro que, enquanto ele estiver ativo o processo construtivo é contínuo.

Ao todo foram vistos aproximadamente 17 vídeos, dentre eles busquei delimitar minha análise nos 10 vídeos de tutoriais DIY mais visualizados e nos comentários mais curtidos através da classificação “principais comentários”. Os vídeos vão aparecendo no decorrer da pesquisa através de fragmentos que foram incorporados ao estudo na medida de sua relevância para tal. Dessa forma, alguns vídeos se destacam mais em determinado ponto que outros. Optei por trazer os vídeos em todos os capítulos, alguns vídeos foram apenas necessários o título para embasar a análise, assim como também há vídeo que concatena toda uma discussão mais aprofundada, pois é disposto a partir dele muito material. Da mesma forma que uma única discussão permeia alguns vídeos como fonte de informação.

Nessas observações busquei compreender todas as formas de interação efetuada no canal, isso inclui os comentários, o meio fundamental para viabilizar as trocas cooperativas, mas não só essa, os ícones de “gostei” e “não gostei”, como termômetro de aprovação ou reprovação tanto dos vídeos quanto dos comentários e os compartilhamentos que também são

⁷ Ferramenta disponibilizada pelo YouTube que possibilita avisar ao usuário por meio do e-mail quando um vídeo é publicado no canal.

fundamentais, embora esses não tenham como ser medido, pois o YouTube não fornece a métrica deles para os usuários da comunidade.

Pesquisar em um campo totalmente virtual tem seus percalços, o primeiro deles é saber separar o momento em que você está ali como pesquisadora e quando usuário comum do YouTube. Eu sempre gostei muito de recorrer aos tutoriais de DIY para aprender coisas que estou precisando, mas confesso que, também gosto de assistir os vídeos sem ter a intenção de reproduzir algo, ou seja, só por entretenimento. Com os vídeos da Amanda não foi diferente, eu já tinha acessado algumas vezes o canal, antes de iniciar a pesquisa. Mesmo depois de ter definido o canal “Amanda e Fernando” como objeto da minha pesquisa, por vezes, a Carol pesquisadora e a Carol usuária do YouTube se misturam e em alguns momentos uma se perdeu na outra. Um exemplo disso foi das vezes que fui assistir aos vídeos e ali me vi rindo e envolta por uma sensação de diversão. Depois que eu percebia que a pesquisadora tinha sido perdida, eu retomava ao início do vídeo e reiniciava a pesquisa buscando focar nele como espaço de estudo. Alguns vídeos foram visto mais de uma vez. Em todos os dez tutoriais mais visualizados busquei criar um arquivo descrevendo os detalhes de cada material audiovisual.

Outra questão relevante diz respeito da dinâmica deste campo, os fluxos contínuos que são gerados por meio das ações de cada indivíduo são incorporados de forma muito rápida. Então se torna muito difícil perceber todas as nuances. Citarei alguns dos exemplos que notei da dinâmica do canal, no decorrer da pesquisa, eu elenquei os dez vídeos mais visualizados, no caminho do estudo eu notei que alguns vídeos mudaram de posição, isso mostra o quanto é difícil trabalhar com números em um espaço que os números crescem tão rápido. Algo parecido aconteceu com os comentários, o YouTube não elenca os comentários como mais relevantes a partir do número de “gostei”, não há um critério claro na plataforma que aponte o que é considerado relevante. Quando optei trabalhar com análise dos comentários mais bem avaliados através do “gostei”, notei que era necessário percorrer toda a extensão dos comentários para garantir que não havia deixado de fora nenhum desses. Esse é o problema específico do YouTube.

De fato um dos maiores desafios encontrados quando está sendo estudado um site de rede social como o YouTube, é conseguir compreender que alguns dados serão modificados no decorrer do estudo, isso porque, o meio vai dando a tônica da dinâmica. Como por exemplo, Amanda ao postar um vídeo em seu canal, é apenas conhecido seu início, é como se a YouTuber desse o “ponta pé inicial” e todo o resto que envolve o material audiovisual seja

posto em um espaço onde sua construção nunca é finalizada, pois a cada ação de um sujeito ativo em relação ao vídeo confere a ele um novo sentido. Por isso que as posições de determinados elementos do canal são alteradas. As visualizações tendem apenas a aumentar, não é algo que pode retardar, mas comentários, avaliações dos vídeos, número de inscritos são ações que podem ser desfeitas, apesar de ser algo mais incomum. Mas toda essa dinâmica só é possível porque há a possibilidades dos usuários se conectarem e interagir dentro do ciberespaço, a interação é a tônica disso tudo, é ela que permite a participação.

Como metodologia para analisar a cooperação foi utilizada a interação mútua e interação reativa (PRIMO, 2000). Só pode haver cooperação se existir meios para ela seja efetuada. Dentro do ciberespaço, especificamente no YouTube, a forma mais evidente para se cooperar é através dos comentários, é ali que os sujeitos ativos conseguem se expressar de forma objetiva, por meio da comunicação escrita. Por fim como trabalhei com vídeo, também recorri à técnica da análise de imagens em movimento (ROSE, 2008).

A pesquisa é composta por três capítulos. No primeiro intitulado de “Mão a obra”, faço uma retomada do fazer manual e de como ele se configura como um trabalho conjunto entre mãos e mente, e como sinalizado por Sennett (2013) é um trabalho tão importante quanto uma atividade intelectual. A discussão do fazer manual é importante para servir como base para pensar o *Do It Yourself*, porque antes de ser popularmente conhecido como um lema dos movimentos contraculturais do século XX em especial o movimento *punk*, o “faça você mesmo” era um incentivo às pessoas desenvolverem por si só atividades em casa sem a necessidade de contratar um profissional. Faço ainda um apanhado histórico do DIY desde seus primeiros registros, passando pelos movimentos *hippie* e *punk* até chegar ao formato de tutoriais amplamente distribuídos no ciberespaço. Por fim trago uma análise do DIY no Canal “Amanda e Fernando” e de como Amanda se apresenta como uma *artífice* ao fazer e ensinar os tutoriais DIY para o público.

No segundo capítulo intitulado de “conectados pelo fazer” busco compreender a cooperação através dos tutoriais DIY que são ensinados por Amanda no canal. Início o capítulo abordando a importância da cooperação para a sobrevivência e a evolução da espécie humana. Em seguida busco compreender como a cooperação pode ser feita no ciberespaço. Para isso retomo a cultura hacker e as comunidades de aprendizados. Por fim, faço a análise da cooperação no canal “Amanda e Fernando” a partir dos tutoriais DIY, onde os usuários podem cooperar compartilhando seus conhecimentos através das ferramentas de interação do YouTube em prol do aperfeiçoamento do tutoriais DIY.

O terceiro capítulo, intitulado de “Consumidores cooperativos”, analisa como a dinâmica do canal é produzida através das interações mútuas e reativas dos usuários. Busquei mostrar como a tônica do canal é dada a partir dos *feedbacks* feitos pelos sujeitos ativos, para elucidar essa questão analiso especialmente como os comentários são importantes para Amanda saber o que dá audiência no canal e em cima disso produzir mais conteúdos sobre tal. O canal configura-se como um ambiente que está em contínuo processo de construção, pois é constituído a partir das ações e interesses de cada indivíduo. Dessa forma recai como um processo de negociações, pautado na oferta e procura. Os usuários enquanto consumidores cooperativos tem poder de escolha e dessa forma, tornam-se autores importantes dando significados a suas ações dentro do canal.

Concluo a pesquisa trazendo os resultados encontrados no decorrer do estudo. A cooperação é atualizada através dos tutoriais DIY no canal “Amanda e Fernando” por meio da interação mútua, que permite aos usuários compartilharem seus conhecimentos através dos comentários e assim produzir um bem comum: o aperfeiçoamento dos tutoriais DIY. Assim como também veremos a cooperação por meio do consumo cooperativo, quando os sujeitos ativos vão demonstrando por meio de “gostei” e comentários os elementos que compõem os vídeos que mais os agradam. Logo o consumo dos conteúdos do canal é efetuado, principalmente por meio das negociações entre a youtuber e os usuários.

Capítulo 1

"Mãos à obra!"

1. A DIMENSÃO DO ARTÍFICE CONTEMPORÂNEO

A capacidade do ser humano em transformar seu entorno em prol de suas necessidades, através de suas habilidades manuais, é um fato que pode ser observado desde a antiguidade. Isso acontece porque os humanos são os únicos animais dotados de técnicas, dessa forma, possuem competência para adaptar o meio ao sujeito, ao invés de, meramente, permanecer no movimento contrário, como os demais animais irracionais (GASSET, 1963). Os indivíduos são feitos por natureza, dotados de técnicas e habilidades que permitem que a arteficialidade seja executada. As mãos permanecem como a principal ferramenta dos artífices, pois é a partir delas que são concretizados os feitos, sendo elas, ponte de ligação entre imaginação e realidade.

O fazer requer o compromisso com um trabalho bem feito, com um fim em si mesmo que só pode ser executado por um artífice. Mas o artífice não pode ser resumido somente na figura dos artesãos, marceneiros, ferreiros ou qualquer outro profissional do ramo. Ele mora dentro de todas as pessoas que zelam por a qualidade daquilo que fazem. Dessa forma, o artífice pode residir em: médicos, cozinheiros, professores, cuidadores, programadores de computadores, nos *makers*, nos youtubers e até mesmo na cidadania. Como diz Sennett (2013) a dimensão do artífice faz parte da condição humana, mas é o engajamento que representa uma condição especial do artífice. A dimensão do artífice repousa na interligação entre mãos e mente, assim como a técnica permite o aperfeiçoamento das atividades sejam elas manuais ou mentais. Dessa forma o artífice é o ser responsável por desenvolver atividades capacitadas, com esmero na busca pela qualidade do fazer, embora não necessariamente seja um profissional. (SENNETT, 2013)

Parece mais fácil pensar a figura do artífice na condição de artesãos que produzem móveis, objetos de decoração entre outros. Mas pretendo pensar nos artífices contemporâneos,

reunidos em espaços físicos e/ou virtuais compartilhando seus conhecimentos, como os *makers* ou que estão mostrando seu fazer puramente no âmbito da internet como os *youtubers*. Os *makers* podem ser encontrados nos *FAB LABs*⁸ projetando novos objetos materiais que podem ajudar na sociedade, engajados em executar serviços manuais bem feitos através do bom uso de suas máquinas, ferramentas e dispositivos tecnológicos.

Para além desses espaços, os *makers* podem ser qualquer pessoa ligada a atividade de criação, isso inclui: cozinhar, ou seja, *maker* culinário, o *maker* botânico, dedicado à jardinagem, entre tantos outros (ANDERSON, 2012). O movimento *maker* também está atrelado ao espaço virtual, pois é nesse ambiente de criação e compartilhamento de projetos que todo o processo de fabricação tem início. Para, além disso, os *makers* também se configuram com um movimento, que por vezes se reúnem em espaço físico denominado *makerspace*⁹ para trocar ideias e construir novas coisas. Tanto que foi criado um evento que une *makers* de diversas partes do mundo, a *Maker Faire*, uma feira voltada para entusiasta da tecnologia para compartilharem e mostrarem seus feitos.

Já no caso dos *youtubers*, especificamente, Amanda Alves, que é o objeto desta pesquisa, é notório visualizar características do artífice que reside dentro dela, através dos vídeos postados, onde ensina como realizar serviços através de seus tutoriais DIY. Amanda se coloca como o artífice que compartilha com o público todas as etapas de realização de uma atividade que surge da ligação entre suas mãos, mente, técnicas e habilidades. Neste capítulo irei traçar um caminho de como a lógica do artífice pode ser encontrada desde os tempos mais antigos da história da humanidade até o atual momento. Para isso analisarei uma das formas de fazer mais faladas da contemporaneidade, a cultura do *Do It Yourself* (DIY) desde suas primeiras aplicações, passando pelo movimento punk, pelos *makers* até chegar ao DIY como tutoriais no canal da Amanda M Alves.

1.1 MÃOS E MENTE EM AÇÃO

Os seres humanos destacam-se dos demais animais por um fator de diferenciação que une fazer e pensar. Na perspectiva de Heidegger (1953) a existência essencial do homem no mundo está pautada justamente no fazer. Em virtude dessa característica, ou seja, conseguem estabelecer conexões entre mãos e mente. Dessa forma, a competência intelectual entre mãos

⁸ Abreviado do inglês *fab lab* significa laboratório de fabricação. São oficinas onde as pessoas se reúnem para fabricar projetos digitais.

⁹ *Mekerspace* vem do inglês e significa espaço dos fazedores. É o espaço onde as pessoas se reúnem para fabricar coisas.

e mente está diretamente ligada à criação, adaptação, transformação e reflexão da sua realidade, fazendo com que esta, esteja em constante mudança.

Nesse universo a técnica também pode ser vista como elemento exclusivo da condição humana, pois é a partir do uso da técnica, que as circunstâncias podem ser transformadas, como forma de “adaptação do meio ao sujeito” (GASSET, 1963. p. 17). As técnicas desenvolvidas ao longo do tempo foram de suma importância não só para sobrevivência da espécie humana como também para seu bem-estar. Tanto que a técnica vai além dos fins vitais, e “no caso humano ela envolve uma capacidade que parte do caráter biológico, mas que o ultrapassa, dado que, na sua fabricação e uso, entram elementos diversos, como a produção de objetos inúteis [...]” (OLIVEIRA, 2016. p. 340) A produção de supérfluos é uma realidade apenas dos seres humanos, pois estão associados a imaginação. Essa produção manual é um processo de conexão entre mãos e mente que funciona como condutoras das habilidades humanas. Uma forma de refletir essas questões é traçando um breve panorama do fazer manual no decorrer da história, através do trabalho manual.

O trabalho manual ao longo da história da humanidade passou por diferentes períodos de valorização e desvalorização. Na arcaica sociedade grega o trabalho artesanal teve seu apogeu com a celebração “num hino homérico ao deus dos artífices, Hefesto.” (SENNETT, 2013. p. 31). Para os gregos mais antigos o trabalho artesanal era interligação entre artesanato e comunidade, ou seja, era à saída do isolamento para a integração com o público. Contudo, as habilidades práticas não permaneceram como centro da valorização, pois, séculos depois, com os gregos clássicos, o trabalho intelectual tornou-se mais reconhecido em detrimento do manual, ou seja, estabelece uma postura de divisão entre mãos e mente que pode ser vista ainda hoje. Sobre isso Pallasmaa aponta que “corpo e mente são entendidos como entidades desvinculadas, ou seja, que não constituem uma unidade integrada. Essa separação se reflete na rígida divisão das atividades humanas e do trabalho nas categorias físicas e intelectual” (PALLASMAA, 2012. p. 11) Até os dias atuais os trabalhos manuais são menosprezados. Profissionais que trabalham com a matéria são tidos como menos inteligentes, quando na verdade todo trabalho manual é resultado da união entre fazer e pensar.

Na contramão do pensamento que não estabelece conexão entre corpo e mente, Sennett (2013) defende que “toda habilidade, até mesmo as mais abstratas, tem início como práticas corporais; depois que o entendimento técnico se desenvolve através da força da imaginação.” (SENNETT, 2013. p. 20-21). Para reforçar esta premissa Pallasmaa entende que “o conhecimento e as habilidades práticas das sociedades tradicionais residem diretamente

nos sentidos e músculos, nas mãos sábias e inteligentes, e são diretamente incorporados e codificados nas situações da vida” (PALLASMAA, 2012. p. 14) Dessa forma podemos compreender o corpo, principalmente, as mãos como meio que se liga a imaginação e permite a concretização de um objeto ou a realização de uma atividade.

Apesar do período de desvalorização das habilidades manuais, há uma retomada do trabalho artesanal. A técnica e a habilidade posteriormente foram usadas como fonte de trabalho, na geração da produção de objetos a serem mercantilizado e consumido por um terceiro. Na Idade Média já é possível notar esse movimento. Batista (2014) aponta que além da produção alimentícia em grande quantidade, outros bens também foram produzidos em grandes proporções e comercializados, como o trabalho artesanal.

Alguns trabalhadores, detentores de conhecimentos técnicos em criar objetos artesanais iniciam uma relação diferenciada no interior do feudalismo. Individualmente, constroem seus ofícios e, na condição de mestres e/ou aprendizes realizam suas atividades criando e desenvolvendo objetos para serem comercializados (BATISTA, 2014. p. 214)

O trabalho manual era feito por artesãos que detinham as ferramentas e que a partir das matérias-primas conseguia produzir utensílios básicos para serem usados no cotidiano. Durante esse período era forte a produção de objetos como: móveis, vestimentas e até mesmo ferramentas. Todo o processo produtivo era conhecido pelo artesão, pois este era o único responsável por conduzir todos os estágios da produção, desde a matéria-prima até o resultado final do objeto. O modo de produção artesanal proporcionava ao artesão mais autonomia em relação à elaboração dos seus produtos, uma vez que ele era conhecedor das etapas de produção, era quem controlava seu tempo de trabalho.

Contudo, anterior, ao período de organização política, social e jurídica dos artesãos em associações ou oficinas, o trabalho manual ocorria no âmbito da família e foi denominado de sistema doméstico. Durante esse período era comum às famílias criarem animais que forneciam matérias-primas para a criação de produtos que posteriormente seriam vendidos. Um exemplo disso, era a criação de ovelhas para a confecção de peças para vestuário. As ovelhas eram criadas em pastos pelas famílias. Os pelos dos animais após cortados e lavados, eram transformados em fios, que depois eram tecidos e tingidos.

Nesse sentido a produção é lenta, pois todo o processo é feito de forma manual e requer tempo e habilidade para confecção artesanal. O conhecimento também é um ponto chave, pois só os artesãos o possuíam. Da mesma forma que as organizações das guildas, o poder econômico está pautado no “capital de conhecimento” (SENNETT, 2013. p. 71) como

principal força produtiva transferida de geração em geração. O conhecimento advindo dos mestres-artesãos deve ser bem gerido de forma que possam ser repassados sem causar perdas, ou seja, de formas tácita e explícita.

Com a organização dos artesãos em guildas o conhecimento tornou-se ainda mais centralizado na figura do mestre-artesão. O mestre artesão ocupava a mais alta posição, pois era o detentor das ferramentas, matéria-prima e dos lucros gerados nas produções manuais, enquanto os demais mestres também eram responsáveis por monitorar o respeito às regulamentações, com o intuito de evitar produções que fugissem do padrão dos produtos.

A qualidade é uma característica essencial nos processos de produção manual, pois sua realização está atrelada às habilidades e domínios técnicos. Sobre a relação produção artesanal e qualidade, Sennett (2013) ao remeter-se ao pensamento platonista diz que toda aptidão artesanal é um trabalho focado na procura por qualidade. E completa: “[...] o padrão de excelência, implícito em qualquer ato: a aspiração de qualidade levará o artífice a se aperfeiçoar, a melhorar ao invés de passar por cima.” (SENNETT, 2013. p. 34). Portanto o artífice tem o compromisso com a execução de um bom trabalho, no qual suas aptidões possam ser exploradas e conduzidas no caminho da realização e satisfação do mesmo, pois o “artífice representa uma condição humana especial: a do engajamento” (SENNETT, 2013. p.30) uma vez que, seu trabalho não é um meio para atingir outro fim, mas um fim em si mesmo.

O trabalho manual não diz respeito somente ao âmbito físico, no sentido de ser uma aptidão somente técnica, sem conexão com a imaginação. O trabalho manual une fazer e pensar em uma mesma atividade. A técnica e a habilidade são adquiridas conforme o ato de repetição vai sendo executado. Repetir por repetir, no sentido do automático, não traz aprimoramento ou tão pouco a liberdade de um olhar crítico que detecta defeitos e o concerta, ao contrário, pode causar uma alienação do processo. A repetição positiva está aliada com a habilidade, como fator de busca da qualidade, como já apontado por Sennett (2013). O fato é que, quanto mais se aprimora a habilidade, maiores as chances de alcançar um bom resultado nas atividades. O treinamento constante deve ser utilizado como forma de aquisição do conhecimento técnico.

A repetição pode ser vista com mais veemência ao retornamos nossa discussão em torno da utilização do trabalho artesanal como sustentação dos arranjos econômicos, políticos e sociais do sistema manufatureiro. A manufatura em linhas gerais inaugura a fragmentação do conhecimento, ou seja, a perda do domínio sob a produção total dos objetos. Nesse

sistema, a produção é dividida em etapas, nas quais cada artesão é responsável por uma parcela laboral que culminará na montagem completa de um produto. Se a cada artesão é delegada a tarefa de produzir uma parte que irá compor o todo, ele irá se especializar naquele ofício. Dessa forma a repetição pode contribuir para aprimorar a conexão entre mãos e mentes fazendo com que problemas sejam detectados e solucionados. Para Marx “como a experiência o demonstra, a contínua repetição da mesma ação limitada e a concentração da atenção numa ação ensinam a atingir o efeito útil visado com o mínimo de dispêndio de força” (MARX, 2013. p. 286).

Com o advento da sociedade industrial a repetição perde seu valor de aprimoramento da perícia artesanal e passa a configurar-se uma mera ação automática. Os indivíduos são encaixados em novo modelo de produção onde o fazer manual é deixado de lado para dar vez a trabalhadores que zelavam, operaram e alimentavam máquinas. Do ponto de vista do trabalho manual, a Revolução Industrial pode tê-la praticamente eliminado como fonte de produção, uma vez que os meios técnicos são mais ágeis e conseguem dar vazão às demandas de uma sociedade do consumo. Porém as habilidades manuais não se restringem somente a figura dos artesãos do período pré-industrial, pois como aponta Sennett (2013), a habilidade artesanal pode sugerir um estilo de vida que foi extinto com o alvorecer da sociedade industrial, contudo essa visão é errônea, pois a essência da habilidade artesanal reside no “impulso humano básico e permanente, o desejo de um trabalho benfeito por si mesmo” (SENNETT, 2013. p. 19). A habilidade artesanal não se resume a mera destreza, mas a capacitação de uma atividade, que vai das mais fáceis às mais complexas. A habilidade manual não se restringe somente às atividades feitas com as mãos, mas também as que incorporam a utilização de ferramentas e até máquinas que possam colaborar com sua realização, como é o caso dos *makers*.

O termo *makers* vem do inglês e significa fabricante, ou seja, construtores, criadores, fazedores. Denominam-se pessoas que estão dispostas a criar, reformar, transformar objetos e coisas. O movimento *maker* muito se assemelha ao DIY, pode-se dizer que o *maker* é uma extensão do DIY com algumas características da cultura hacker¹⁰. Isso porque o movimento *maker* consegue unir o digital e o material em um mesmo processo de produção, ou seja, o fazer começa com os projetos digitais compartilhados e elaborados por pessoas e depois concretizados através das ferramentas reais que possibilitam a realização.

¹⁰ A cultura hacker será explanada de forma mais aprofundada no decorrer do texto, mas de antemão podemos dizer que: foi um movimento contracultural que tinha como premissa a criarem software livre e disseminar a internet para além dos grupos restritos.

O movimento *maker* inaugura uma nova forma de fazer na contemporaneidade, há em quem aposte em uma nova Revolução Industrial (ANDERSON, 2012), mas com características diferentes das revoluções passadas, isso porque o movimento dos fazedores junta fazer manual com a utilização de máquinas, em sua maioria cortadoras a laser e impressoras 3D, sendo esta última, uma das ferramentas mais utilizadas e emancipadoras do movimento enquanto possibilidade de criação. Outro fator importante no movimento, é que se trata de uma fabricação digital. Por isso Anderson (2012) fala de uma “manufatura do *desktop*”. Em suma, os projetos dão início no ambiente virtual, ou seja, por trás das telas e depois podem ser compartilhados com outras pessoas para que sejam produzidos. Muito se assemelha a cultura hacker, com seus códigos abertos que permitem o aprimoramento dos *softwares*¹¹.

Anderson (2012) diz que artífices e inventores sempre existiram, contudo, na contemporaneidade a configuração é totalmente diferente, pois se trata de criações feitas a partir dos *desktops*¹² e concretizadas com ferramentas inovadoras como a impressora 3D, capaz de reproduzir inúmeros objetos. Aliás, pode-se dizer que na visão de *maker* proposta por Anderson (2012), as duas principais ferramentas de um *maker* seriam as citadas acima. Afinal, o movimento *maker* está muito atrelado às inovações tecnológicas.

Os *maker* também possui um compromisso com a qualidade de seus feitos, afinal o processo de fabricação é permeado por inovações e motivados pelo desejo de criar objetos que possam contribuir na solução de problemas, sejam em nível local ou global.

Após a discussão acerca das perspectivas do fazer manual, pretendo tomar luz do conceito de artífice (SENNETT, 2013) para refletir outras formas do fazer através da premissa do *Do It Yourself* (Faça você mesmo) desde seu nascedouro até o DIY no canal “Amanda e Fernando”.

1.2 A RETOMADA DO DIY

Segundo Kuznetsov e Paulos “a prática de *bricolage* (faça você mesmo) é anterior à história registrada, já que a própria sobrevivência humana geralmente dependia da capacidade de reparar e adaptar novamente ferramentas e materiais” (KUZNETSOV; PAULOS, 2010, p.

¹¹ Programa instalado em dispositivos técnicos (computadores e celulares são alguns exemplos) que tem como função executar tarefas específicas.

¹² Espécie de computador que fica sob a mesa é o oposto de notebook (computador portátil).

295, tradução própria). É interessante pensar que o DIY enquanto técnica é muito mais antigo do que enquanto um conceito cultural.

Contudo ao pensarmos o DIY na história recente, um das suas premissas consiste em estimular pessoas não profissionais a realizarem atividades mesmo não sendo especialistas, ou seja, não é necessário ser um encanador para desentupir um cano, um músico profissional para criar uma música, ou um designer para criar um objeto, mesmo que algumas atividades necessitem de um especialista para serem exercidas, como a medicina. Mas algumas delas podem ser substituídas por pessoas sem especialização. Dessa forma *qualquer pessoa* pode ser um potencial feitor.

O DIY no século XX é incorporado em diversos espaços. Segundo Cabeza e Moura (2015) uma nova aplicação do “faça você mesmo” foi inserida pelos norte-americanos simpatizantes do movimento de *Arts and Crafts*¹³ que defendiam um estilo mais simples tanto para o mobiliário como para a arquitetura doméstica. Os autores apontam ainda que foram lançadas revistas voltadas para o âmbito da decoração que já ensinavam como fazer coisas no espaço doméstico “e encorajando os moradores a empreender algumas de suas remodelações” (CABEZA; MOURA, 2015. p. 4). Goldstein (1998 *apud* Cabeza e Moura 2015) sinaliza para o aparecimento *do Do It Yourself* já em meados de 1912, através da dinâmica que impulsionava as pessoas a desenvolverem alguns serviços em suas próprias casas sem precisar de um especialista. Para Atkinson (2006) há uma dificuldade em apontar o período de origem do DIY devido a ausência de fronteiras que delimitem com precisão sua constituição. Atkinson ainda ressalta que:

Uma visão amplamente aceita da *bricolage* (e que esta questão deseja expandir) é que é um fenômeno produzido por um conjunto específico de circunstâncias históricas, ou seja, a *bricolage* ocorreu pela primeira vez durante a década de 1950 como uma reação à escassez de mão de obra no pós-guerra. (ATKINSON, 2006. p. 2, tradução própria)

Nesse sentido pode-se pensar o DIY como meio de suprir carências, ou seja, já que não havia recursos para se contratar um profissional para desempenhar uma determinada atividade era necessário que pessoas não especializadas a realizasse. Nesse momento o DIY

¹³ Trata-se de um movimento “com uma nova simplicidade e atitude racional, que tinha por ponto de partida os materiais empregados e suas características surgidas depois da Primeira Guerra Mundial, ponto este conhecido como Funcionalismo.” (LANDIN, 2010. p. 44) Tendo como principal representante William Morris se põe favorável a valorização do trabalho artesanal em oposição a produção industrial que estava em pleno vapor. O movimento também ficou conhecido por enaltecer o design verdadeiro, feito com materiais de boa qualidade e a valorização do trabalho do artesão. Dessa forma era comum o mobiliário em madeira e mais simplista, pois era o resgate a produção manual e aos processos naturais de confecção.

está atrelado mais ao fazer manual na perspectiva de confeccionar objetos, fazer reparos e na manutenção de moradias.

Kuznetsov e Paulos definem o DIY como “como qualquer criação, modificação ou reparo de objetos sem a ajuda de profissionais remunerados” (KUZNETSOV; PAULOS, 2010, p. 295, tradução própria). Esta definição do DIY remete à ideia de subverter a lógica do super-especialista, ou seja, impulsionar as pessoas a fazerem coisas com suas próprias mãos, sem precisar gastar com um profissional da área. Já para Buechley *et al* (2009, n.d, tradução Cabeza; Moura *apud* (CABEZA; MOURA, 2015. p. 4) o “DIY envolve um conjunto de atividades criativas em que as pessoas usam, adaptam e modificam os materiais existentes para produzir alguma coisa. Essas técnicas são às vezes codificadas e compartilhadas para que outros possam reproduzir, reinterpretar ou estendê-las”.

Nesta definição o elemento do compartilhamento confere ao DIY, um novo sentido, não só do fazer manual, mas da coletividade e da cooperação a partir das ações que não se restringe a apenas um indivíduo ou grupo. Dessa forma, cabe pensarmos também a Cultura Hacker como exemplo dessa definição, uma vez que, se utiliza dos códigos aberto e da cooperação dos membros para o aprimoramento de seus feitos (acesso à internet). Como a youtuber Amanda Alves que compartilha com a comunidade virtual seus tutoriais possibilitando que os usuários possam reproduzi-los e/ou aperfeiçoar a técnica.

Por trás da prática do DIY é importante notar uma gama de motivações que impulsionam as pessoas a realizarem o mesmo. Cabeza e Moura cita alguns dos exemplos:

Poupar dinheiro, personalizar os artefatos, atender às necessidades e interesses específicos dos usuários, ganhar independência frente ao Estado, ao sistema produtivo, político, econômico e cultural, promover a cultura aberta ou livre; questionar o monopólio do conhecimento, técnicas e tecnologias por parte de instituições, especialistas e expertos; estimular as pessoas não-especializadas a aprenderem a realizar coisas, ou simplesmente o prazer de desenvolver uma ideia, torná-la realidade e compartilhá-la com outras pessoas. (CABEZA;MOURA, 2015. p.4)

O DIY pode ser um caminho de possibilidades que permite que as pessoas encontrem nele a solução e a liberdade de alguns impasses. Cada pessoa ou grupo pode descobrir na prática do “faça você mesmo” alternativas para se expressar, assim como veremos mais a frente com o movimento *punk*, que se apropriou do DIY para confrontar o sistema. Outros encontram na prática do “faça você mesmo” um lazer, ou até mesmo uma terapia alternativa ao meio tradicional, uma vez que, o trabalho manual fruto do entrelaçar da mente com as mãos proporcionar alívio da ansiedade e estresse.

Assim como também não é raro se deparar com pessoas que recorrem à prática do DIY como forma de sustentabilidade, afinal não é preciso gastar com terceiros quando você mesmo é o produtor/ criador do objeto ou executor do serviço. Além do mais, muitas produções que envolvem o DIY têm como alternativa o baixo custo, característica que serve de atrativo para muitas pessoas suprirem suas necessidades de consumo. É cada vez mais recorrentes pessoas decorarem suas casas com materiais recicláveis, como por exemplo, os caixotes de madeiras utilizados para transportar frutas e legumes até as feiras e que ao final ganham uma nova funcionalidade, como decorar ambiente. Dessa forma, o DIY também se encaixa com um processo de reciclagem de objetos que teriam como destino o lixo, mas que passam por transformações através de reparos e ganham uma nova aparência, característicos do trabalho manual.

Outra característica muito marcante diz respeito à personalização dos produtos. Mesmo com a indústria seguindo os parâmetros da moda “onde objeto algum é oferecido de um único tipo” (BAUDRILLARD, 2015. p. 149), não consegue dispor de tanta singularidade, de forma que consiga representar a identidade de cada indivíduo em suas produções. A produção artesanal consegue desempenhar esse papel. “Criar algo artesanalmente significa fazer ou modelar alguma coisa com conhecimento especializado, criatividade, paixão, enfim por meio de “um investimento considerável da individualidade” (CAMPBELL, 1995. p. 46-47 *apud* BRAGAGLIA, 2010. p. 114).

O sujeito praticante da ação está na condição de criador e executor da confecção da matéria. Dessa forma, há como fixar elementos da subjetividade da pessoa nas produções dos produtos. A customização é um retrato disso: roupas, objetos ou espaços que são modificados com a finalidade de ficar mais parecidos com seus proprietários, são expressões da auto-identidade dos sujeitos. Dentro desse processo de faça-você-mesmo, criar coisas desperta sentimentos e sensações, promovidas através do DIY. O próprio objeto feito à mão ganha um valor diferenciado (não só em relação a preço). A história do artefato pode ser construída a partir de sentimentos e impressões pessoais. O olhar para esses objetos pode acessar a memória não só do processo de fabricação, mas de todas as sensações que permearam o seu fazer. Mas é importante ressaltar que o DIY também foi incorporado dentro de outras dimensões, como é o caso dos movimentos contraculturais e da cultura DIY.

Após esse primeiro momento de discussão sobre o DIY, faz-se necessário analisarmos outro momento marcante no cenário da produção do “faça você mesmo”, com o olhar voltado para os movimentos contraculturais e a cultura DIY.

O período entre as décadas de 1950 até 1970 mostra o quanto a sociedade ocidental encontrava-se aberta à emergência de novas culturas. Não à toa que durante esse intervalo tem-se o grande *boom*¹⁴ dos movimentos contraculturais. Mas para isso era necessário buscar nas brechas da cultura vigente, uma forma autêntica de expressar seus desprazeres e dar visibilidade às suas visões de mundo. Nesse sentido a saída para a expressão estava nas artes. A música foi um dos fortes aliados no movimento contracultural. O *rock* é um exemplo, pois “por tudo que conseguiu expressar, por todo o envolvimento social que conseguiu provocar, é um fenômeno verdadeiramente cultural” (PEREIRA, 1992. p. 43) Não por acaso que as letras das músicas têm um forte apelo crítico a forma como a sociedade vive, isso inclui fortes críticas políticas e sociais. O *rock* é conhecido por seu estilo contestador e ao mesmo tempo libertário e foi através dessas características que o gênero musical conseguiu tocar tanto jovens que se identificam com as letras e com suas utopias, tinham *Beatles* e *Bob Dylan* como alguns dos exemplos.

Outro gênero musical um tanto parecido com o *rock* e com o mesmo poder de mobilização já estava em cena mesmo antes da década de 1960, “era o *rock’n’roll*, em meados dos anos 1950, com seu balanço frenético e sensual, seus estridentes acordes de guitarra elétrica e seu fiel e alucinado público jovem” (PEREIRA, 1992. p. 43). No entanto o universo *rock* passou por sucessivas evoluções no decorrer da sua história. Entre tantas mudanças, emergiu um novo estilo musical que não era dotado apenas da arte de fazer música, mas que se constituiu como um grande movimento contra cultural adotado por inúmeros jovens em países como Inglaterra e Estados Unidos. Eis que entra em cena, o *punk*.

O *punk* tem sua origem discutida entre dois momentos o primeiro data-se entre as décadas de 1960 e 1970 em Nova York. Enquanto o segundo diz ter sido na Inglaterra entre 1975- 1976. O fato é que o *punk* constitui-se para além de um novo estilo musical, mas como um legítimo movimento contracultural e de contestação a cultura vigente e ao sistema capitalista, assim como o movimento *hippie* e *beatniks*, porém com características distintas dos demais. Guerra e Menezes apontam o surgimento do *punk* “como resposta ao fracasso do movimento *hippie* em alterar as vivências jovens da época, distinguindo-se e vindas a ser reconhecido pela agitação, vivacidade e diletantismo musical” (GUERRA; MENEZES, 2019. p. 486).

Enquanto os *hippies* mantinham uma organização social que dava ênfase à vida comunitária e ao viver coletivo, o movimento *punk* foi na contramão, destacava a

¹⁴ O termo é usado para intensificar algo que acontece de forma abrangente e rápida.

individualidade e a independência. Outro fator de diferenciação entre os movimentos concerne na composição de membros advindos em sua maioria por pessoas desprovida de boas condições financeiras, por esse motivo não tinham perspectivas de futuro e mostram o descontentamento com as ações do governo. Contudo, por ser heterogêneo, o movimento também tinha componentes que advinham de classes favorecidas e que simpatizavam com as ideias e visões defendidas pelo mesmo. Além de possuírem uma estética um tanto agressiva e muito marcante, justamente, pela peculiaridade como: roupas mais escuras, acessórios metalizados, cabelos coloridos e como formato pontiagudo. Marca registrada dos membros. O movimento tem uma ética pautada no não conformismo, voltado para um enfrentamento contra as normas e o sistema dominante, e que tem como fundamento principal o não respeito às autoridades. Por isso quando assume uma postura política o grupo segue o viés do anarquismo, ou como se denominam *anarco-punk*.

No que se refere ao punk enquanto expressão artística e musical, seu surgimento está atrelado ao momento de transição entre o *rock'n'roll* e o *rock*. Isso porque o *rock* mesmo enquanto uma manifestação que emerge de uma subcultura com suas músicas críticas aos problemas e a sociedade em si e, que, posteriormente, ganha força como contracultura não deixou de passar pelo crivo do mercado, ou seja, tornou-se mercadoria na indústria cultural. Nesse sentido há um distanciamento entre o *rock* e uma parte do público que contesta a música como mera mercadoria. Tanto que O'Hara explica que:

O rock se tornou mercadoria, uma música comum promovida e embalada pelos gigantes corporativos, ou um hedonismo ritual, superficial. Uma exceção à política e as ações previsíveis do rock'n'roll tem sido o movimento punk rock ou simplesmente punk. (O'HARA, 2005. p. 30 *apud* CARDINS, 2014. p. 25)

Para subverter a lógica do mercado os punks passam a produzir suas próprias músicas, as produções remetem ao formato simples, desde a composição até o som. Neste sentido o *punk* se opõe ao *rock*, enquanto um faz o retorno à produção básica de produção musical o outro segue o caminho da produção comercial proveniente da indústria cultural. O *punk* então busca romper com essa relação através da produção independente, sendo assim, não era necessário à contratação de empresa (produtoras e gravadoras) para produzir e gerenciar as bandas, eles próprios eram os responsáveis por fazer isso. Tanto que das músicas aos shows, todo o trabalho era feito pelos *punks*, fator que reforça a independência pregada pelo grupo.

É no contexto da produção independente que surge a principal característica do movimento punk e que foi tomada como lema: "Faça você mesmo" ou "*Do It Yourself*"

(DIY). O Faça você mesmo era a expressão encontrada pelos *punks* para subverter a lógica do mercado e se posicionar como contraponto a busca pelo lucro enquanto mantém seu discurso politizado e crítico a sociedade. Ao pensar o DIY no contexto do universo *punk* podemos compreendê-lo com uma ação autônoma, uma vez que proporciona a liberdade de agir e trabalhar da forma como julgam melhor. Ao se submeter ao mercado, a liberdade encontra seu fim, pois é necessário estar apto a seguir as regras da comercialização musical. Quando o *punk* começa a fazer suas próprias produções musicais, um dos símbolos mais lembrados é os acordes simples, marca registrada do grupo.

Ainda sobre o viés do *Do It Yourself*, outro elemento muito importante utilizado pelos *punks* foram os *fanzines*. Os *fanzines* constituem-se como uma revista de comunicação criada pelos fãs, daí que surge seu nome a partir da fusão entre os dois nomes advindos do inglês: “*fanatic*” e “*magazine*” a primeira como significado de fã e a segunda como de revista, por isso “revista do fã”. Como apontado por Oliveira (2015) quando a revista surge se propõe a abordar o universo das bandas, porém gradativamente passa a abranger outros assuntos de interesse dos fãs, como por exemplo, as notícias. Dessa forma os *fanzines* passam a se configurar com uma mídia alternativa à mídia tradicional dominante. Enquanto a primeira visa uma grande tiragem e o lucro, com conteúdos já preestabelecidos para a massa, o *fanzine* vai à direção contrária, por ser uma produção independente voltada para um público específico, o intuito da revista é o compartilhamento de conteúdos voltado para o universo *punk*.

Contudo os *fanzines* não são uma criação do movimento *punk*, pois seu surgimento está datado na década de 1930 quando estudantes do EUA fãs de ficção científica passam a produzir suas próprias revistas com conteúdos criativos e livres sobre a temática. Os conteúdos dos *fanzines* são os mais diversos possíveis e neles é possível encontrar: poesia, música, histórias em quadrinhos, ilustrações, notícias, assuntos sobre cinema, artigos entre outros. No movimento *punk*:

Os *fanzines* são revistas editadas por um indivíduo ou grupo, consistindo em comentários, editoriais e entrevistas com *punks* proeminentes, produzidos em pequenas escalas, o mais barato possível, grampeados e distribuídas através de um pequeno número de lojas. (HEBDIGE, 1979. p. 111 *apud* GELAIN; CARLOS, 2016. p.7)

Com uma produção barateada os *fanzines* conseguem atingir um número maior de pessoas e assim ampliar suas ideias nos espaços, pois é através da circulação das informações contidas nos mesmos que é possível estabelecerem maior socialização entre os membros.

Outro fator interessante relacionado aos *fanzines* é o estreitamento das relações entre quem às produz e quem as consome, pois na produção das revistas qualquer *punk* pode ser criador e consumidor, isso implica dizer que cada membro possui total autonomia de criação e uma ampliação da comunicação entre os membros. Dessa forma o DIY se apresenta com um importante elemento na cena contracultura. Pois “[...] a liberdade de comunicação é uma característica fundamental da contracultura, já que o contexto afirmativo é a chave para libertar o poder criativo de cada indivíduo.” (GOFFMAN; JOY, 2007. p. 48 *apud* CARDINS, 2014. p.22). O *Do It Yourself* como lema/ filosofia do movimento é um importante elemento para estimular seus membros a criar, ou melhor, se expressarem de alguma forma através da produção de conteúdos para o *fanzine*.

O DIY no movimento *punk* configura-se como uma ação libertária, pois as confecções dos *fanzines* não necessitavam da aprovação e regulamentação técnica de um especialista, como nas revistas convencionais. Por isso torna-se uma atividade democrática e sem burocracia já que não passa pelo rígido crivo da produção tradicional dos grandes meios de editoração. Os *fanzines* foram um importante meio de expressão usados pelo movimento *punk*, como forma de conectar os punks entre si e ampliar a disseminação de suas ideias. O DIY surge como uma forma de contestação: se não está satisfeito com algo vá lá e faça você mesmo. A filosofia do movimento exclui a dependência por terceiros (no caso, instituições e pessoas externas ao movimento) e coloca como centro a autonomia dos *punks* como principais sujeitos de suas próprias produções.

Ao analisar o contexto do *Do It Yourself* no movimento *punk* podemos notar que o lema tem como principal função encorajar os *punks* a produzir, se libertar, empoderar-se de suas criatividades e externá-las através da produção dos mais diversos conteúdos que compõe os *fanzines*. Além do mais, quando um membro é incentivado a produzir com suas próprias mãos, ele automaticamente está sendo inserido na dinâmica do grupo e cada ação dentro do mesmo contribui para a composição de um todo. O DIY na cultura *punk* também aparece como duas alternativas: a primeira como já falado anteriormente como uma forma de subversão à produção convencional de comunicação, e a segunda como caminho de uma produção com baixo custo e conseqüentemente acessível.

É importante ressaltar que apesar das formas como o DIY foi e é utilizado na sociedade moderna, não posso deixar de contextualizar como a premissa do faça você mesmo é incorporada dentro do sistema neoliberal e quais os impactos disso. Quando a expressão é utilizada lá atrás pelos movimentos *hippie* e *punk* seu sentido está pautado na ação de agir por

si mesmo, subvertendo a ordem vigente. Dessa forma, “*do it* queria dizer *atua*, quase como quem diz: se liga. Na verdade, *atua* queria dizer: opunha-te a todas as intenções do Sistema de apropriar-se da tua experiência no mundo, pensa por ti mesmo e age em consequência disto.” (MOREY, 2001. P. 432, grifos do autor *apud* BENEVIDES, 2017. p.5). No contexto atual, a expressão é reapropriada não para selar uma desobediência, mas justamente para reafirmar uma ação obediente perante o sistema. Como ressalta Benevides “hoje é sob o paradoxo do imperativo autonomista “faça você mesmo” que está erguida toda uma cultura do empreendedorismo.” (BENEVIDES, 2017. p.5). Esse novo sentido atrelado à expressão “faça você mesmo” dentro da cultura do empreendedorismo incentiva que os indivíduos tornem-se empresários de si mesmo.

O sujeito neoliberal acredita que ao torna-se empresário de si ele será mais livre, pois não será explorado por outro indivíduo (chefe ou patrão). Ele acredita estar livre de coerções, mas engana-se, pois não se trata mais da explora de fora, mas de um novo tipo, uma auto exploração, afinal “hoje, cada um é um *trabalhador que explora a si mesmo para a sua própria empresa*. Cada um é senhor e servo em uma única pessoa.” (HAN, 2018. p.14 grifo do autor) A ideia do “faça você mesmo” impulsiona uma pseudo independência, pois só é necessário o desempenho dele para que o objetivo seja alcançado, e é justamente nesse ponto que o sujeito vira escravo de si.

Dentro dessa premissa chegamos a outro problema, a carga de responsabilidade que é depositada em cada indivíduo. O sucesso e o fracasso são vistos pelo prisma do desempenho, dissemina a ideia de que quanto mais o sujeito se desempenha, mais ele terá chances de ser bem sucedido, caso contrário, o fracasso é de inteira responsabilidade dele. Dessa forma, o sistema neoliberal ignora toda a estrutura que cerca os indivíduos enquanto um ser social que é atravessado por marcadores sociais aos quais tem forte influência sobre cada pessoa.

O fato é que o DIY vai sendo ressignificado em cada movimento e circunstância que o incorpora, se no movimento *punk* tratava-se de uma ação anti-hegemônica, um posicionamento frente a indústria cultural, no movimento *Maker* o DIY impulsiona pessoas a criarem suas coisas a partir de projetos compartilhados on-line e com a utilização de ferramentas tecnológicas. A ideia do DIY no movimento é fazer com que as pessoas criem e inovem a partir das ideias, sem que precise da legitimação de uma indústria ou fábrica para tornar um objeto real.

Foi feito até aqui um breve apanhado histórico sobre o “faça você mesmo”. Mas não podemos esquecer-nos de como o DIY também foi incorporado nos meios de comunicação.

No caso da televisão, ele foi inserido nos programas de TV dedicados somente a temática do faça você mesmo e programas que tinham em suas grades algumas atrações voltadas para os tutoriais. Dessa forma, DIY foi absorvido pela cultura de massa através de programas tanto da TV aberta como por assinatura. No Brasil, um dos programas mais conhecidos por apresentar essa prática é o “É de Casa” da emissora Rede Globo. Além dos programas da GNT como: “Olho mágico- Reforma de vizinhos”, “Decora”, “Mais cor, por favor”, “Santa ajuda” são alguns dos exemplos.

Com o advento da internet, os tutoriais de DIY também foram incorporados no meio digital e acabaram reverberando nas redes sociais digitais. *Facebook, blogs, Instagram, Pinterest, YouTube* entre outras. O fato é que as redes sociais e plataformas digitais propiciam interações e compartilhamento. Diferente dos veículos de comunicação tradicionais que não permitem uma interação direta, ou seja, ações objetivas onde o receptor possa se comunicar e expressar suas opiniões e pensamentos com o emissor. As redes sociais digitais vão na contramão dos meios de comunicação tradicionais, isso porque se trata de uma rede de conexão onde os usuários são produtores e consumidores de conteúdos, dessa forma, cada pessoa com acesso a internet pode compartilhar seus feitos on-line com pessoas do mundo inteiro. Assim, o DIY encontra nas redes sociais e plataformas digitais um terreno fértil, pois os processos de interação são mais intensificados através das ferramentas que cada rede dispõe para que seus usuários estabeleçam conexões entre si. Além do mais, há outro fator de diferenciação. Os tutoriais de DIY sejam eles feitos por meio de vídeos ou imagens ficam disponíveis para que sejam acessados sempre que necessário pelos usuários. Nesse sentido, se torna até mais fácil reproduzi-los, já que, no caso dos vídeos, eles podem ser pausados.

Com as redes sociais e plataformas digitais, muitos perfis se especializam na criação de conteúdos voltados para os tutoriais de DIY, tais como: “Manual do mundo”, DIYcore”, “Oh Joy”, “Maddu Magalhães” e o canal da “Amanda e Fernando”. Todos esses canais utilizam da plataforma do *YouTube* para compartilhar com a comunidade virtual coisas que sabem fazer. Kyncl e Peyvan diz que “plataformas abertas como o *YouTube* mudaram quem é capaz de produzir, distribuir e consumir a mídia. De repente, *qualquer pessoa* no mundo pode compartilhar um vídeo para *todas as pessoas* do mundo” (KYNCL; PEYVAN, 2019. p. 11, grifo dos autores). Do ponto de vista da acessibilidade, as plataformas digitais não são tão democráticas assim. Segundo informações da Agência Brasil ¹⁵quase metade da população mundial ainda não tem acesso a internet, logo generalizar que todos podem é negar que

¹⁵ Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2019-09/quase-metade-do-planeta-ainda-nao-tem-acesso-internet-aponta-estudo>> Acesso em: 24 Abr de 2020.

metade das pessoas do mundo são excluídas desse universo paralelo por marcadores sociais que não possibilitam esse acesso, tais como: gênero, idade, classe social questões geográficas como área rural entre outros. Mas ao analisar aspectos democráticos a partir da configuração técnica das plataformas digitais e pensando na outra metade que tem acesso a internet, esses meios possibilitam que usuários possam ser produtores e consumidores desses conteúdos como os perfis citados acima.

Em relação à forma de acesso, nos buscadores online é muito comum as pessoas procurarem por formas de fazer algo através da utilização do termo “como fazer...”. A frase em si, contempla como os usuários buscam aprender coisas através do que está disponível na internet. No canal da Amanda os títulos dos vídeos iniciam com o famoso termo “como fazer”, “como fazer bancada retrátil”, “como fazer arara de roupa de parede”, “ como fazer jardim barato” esses são alguns dos exemplos de DIY disponibilizados no canal. O advérbio *como* quando utilizado para fins de perguntas tem como significado: de que modo ou maneira. O verbo fazer complementa a ação, ou seja, de que maneira posso fazer tal coisa? A infosfera possibilita que possamos encontrar dentro dela as respostas que procuramos através das buscas online. Floridi diz:

A descrição e o controle computadorizados do ambiente físico, juntamente com a construção digital de um mundo sintético, estão, finalmente, interligados com uma quarta área de aplicação, representada pela transformação do macrocosmo enciclopédico de dados, informações, idéias, conhecimento, crenças, experiências codificadas, memórias, imagens, interpretações artísticas e outras criações mentais, em uma área de informação global. (FLORIDI, 1999b. p. 8 *apud* JUNIOR et al 2018. p. 14)

O universo digital acaba por gerar ligações entre o espaço físico e o virtual, os tutoriais de DIY é um exemplo disso. Englobado no meio digital, o DIY implica novas aplicações e ressignificações. O ciberespaço é um ambiente de compartilhamento, dentro dessa dinâmica, os usuários podem estar dispostos a compartilhar seus feitos e projetos e isso implica em colaborações de outros usuários que podem aprimorar ou se inspirarem em ideias e a partir disso as concretizarem. Nesse sentido é importante ressaltar como as redes sociais são construídas e alimentadas: Santana et al define as redes sociais online como:

[...] um sistema eletrônico de comunicação de alcance global que possibilita a integração de todos os meios de comunicação e que possui interatividade potencial [e] suscitam a participação dos envolvidos para compartilhar informações, fatos e experiências relacionadas ao evento. (SANTANA et al. 2009, p.340 *apud* VERMELHO et al, 2014.p.186)

As redes sociais não podem ser pensadas como algo descolado do universo real. Pois os sujeitos ativos que constroem e alimentam a rede transita entre o “*on*” e “*off-line*”, logo os acontecimentos dão a tônica da dinâmica desse espaço, estejam eles corridos dentro do virtual ou no mundo real. Pode haver um movimento recíproco onde tanto o mundo real pode ser afetado pelo universo *on-line*, assim como, o universo *on-line* pode ser alimentado através dos fatos que ocorrem no mundo *off-line*. Podemos pensar isso no caso dos tutoriais DIY. O nicho de “faça você mesmo” é um dos mais populares no YouTube, isso implica dizer que se ele é muito explorado na rede social é porque há uma procura muito grande. Os motivos pela procura podem ser inúmeros: a necessidade de aprender a fazer algo sozinha por não ter condições de pagar um profissional, o desejo de ter algo feito por você mesmo, a vontade de aprender a fazer coisas que sejam sustentáveis, entre outros. Do mesmo jeito, há pessoas que se sentem influenciadas a fazerem algo do tipo depois de terem visto os tutoriais DIY. O canal “Amanda e Fernando” é um desses canais que ensinam pessoas a fazerem coisas, é sobre ele o próximo tópico é dedicado.

1.3 CANAL AMANDA E FERNANDO E O DIY

O “Canal Amanda M Alves” no início do ano de 2020 bateu a marca de 100 mil inscritos. A youtuber fez sua inscrição da plataforma digital em novembro de 2011 e o primeiro vídeo publicado no canal data de cerca de dois anos atrás. O canal leva seu nome e de seu esposo, a marca do canal é autoimagem do casal, tanto a foto do perfil como a capa do canal são representados por imagens deles. A utilização do nome próprio e da imagem de si como marca do canal, é muito comum, pois muitos youtubers produzem conteúdos que são pessoais, ou seja, que está diretamente ligado a sua personalidade. No caso da Amanda, o canal além dos DIY também traz *vlogs*¹⁶ e momentos de conversas entre ela e o esposo, Fernando.

No item sobre, onde o/a youtuber pode falar mais sobre si e sobre o canal, Amanda o descreve da seguinte forma:

Canal Amanda M Alves, um canal para todo mundo que ama hobbies, DIY, artesanato, marcenaria, decoração e muito mais. Tutoriais com um toque de bom humor! Nossos esforços irão sempre orbitar na premissa de que podemos fazer mais todos os dias. Vamos inspirar as pessoas com a nossa energia e visão de mundo. Vamos acordar uma força nelas que acreditamos

¹⁶ É um tipo de blog feito a partir de vídeos onde o conteúdo é voltado para o público. Podem ser feitos vlogs a partir de diversos assuntos. No caso dos feitos pela Amanda funcionam com uma espécie de diários de bordo, já que ela recorre a esse modelo para reportar suas viagens de forma detalhada.

existir em todos nós. O resultado dessa interação será o que mais desejamos para todas as pessoas. Inunda-las com a vontade de fazer mais na VIDA. (Canal Amanda M. Alves. YouTube. Acesso: 13/02/2020)

Amanda na descrição do canal mostra que pessoas que amam as temáticas descritas por ela irão se identificar com ele. Os vídeos possuem conteúdos diversificados, podem ser encontrados: DIY, culinária, *vlogs* de viagens, *lives* de conversas sobre assuntos aleatórios, passeios por casas tidas como bonitas, testes de comida, vídeos com os animais, incluindo dicas de cuidados para com os mesmos, dicas para lucrar mais na construção de imóveis, entre outros assuntos.

O primeiro vídeo publicado no canal no dia 30 de janeiro de 2018, intitulado de “Teaser|¹⁷ Amanda Alves” traz uma apresentação dos assuntos que o canal irá abordar e do formato dos vídeos. A descrição do vídeo sinaliza para *lifestyle*¹⁸, DIY e *travel*. E segue com “estamos estreando o canal e esperando que vocês tenham gostado da prévia”. Esse vídeo traz algumas cenas que remete ao *vlog*. Como por exemplo, logo no início, a primeira imagem é de Amanda entrando de biquíni no carro e Fernando a esperando. Logo em seguida, Fernando é filmado andando pelas ruas e depois a mesma coisa acontece com Amanda. O vídeo segue, com ambos no carro e seguindo para casa, que é o grande cenário de muitos conteúdos. Quando a filmagem permanece em casa, os DIYs já são incorporados, aqui são mostradas cenas de Amanda parafusando cadeira, pintando, serrando, fazendo furos. E nessa composição de cenas, um detalhe muito marcante é a presença dos animais que tem na casa e que estão sempre aparecendo nos vídeos independentes do tema. E por fim o vídeo finalizado com ambos dentro de um avião fazendo viagens nacionais e internacionais.

Os vídeos de DIY, muitas vezes, tem uma duração entre 10 e 25 minutos. Amanda não usa roupas apropriadas para executar os tutoriais, podendo estar vestida de short, calças de tecido fino, blusa simples, às vezes descalça, outras de sapatilha. Amanda vai narrando o passo-a-passo de cada etapa e instruindo como deve ser realizada. Os DIYs são mais descontraídos, porque a *youtuber* usa muito do humor, seja falando com seus animais ou esposo, ou fazendo comentários sobre o que está fazendo. Um exemplo, da marca do humor

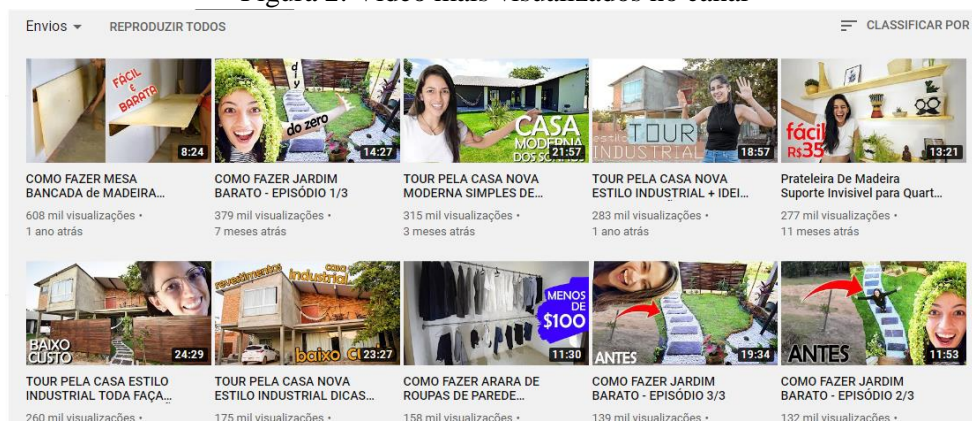
¹⁷ É uma prévia de um conteúdo que tem como objetivo chamar atenção do público alvo sem que seja entregue o produto final. Teaser do canal disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gdIpZ2pZBpc>> Acesso em: 15 fev, 2019.

¹⁸ Traduzindo para o português, significa estilo de vida. Seria então uma forma de perceber e viver a vida. Nas redes sociais o termo é usado para designar um segmento de perfil ou conteúdo. Um exemplo, perfis voltados para dicas de comidas saudáveis ou exercícios físicos, mas não se resumem apenas a isso.

no canal é abertura dos vídeos. Há pouco tempo, Amanda incorporou uma música cantada por ela mesma para abrir os vídeos, “Amanda Alves e Kakazinha aprotando no canal. Tem o Snow e a Chanel e muitos gatos e o Fernando filmando mal” (Amanda Alves. YouTuber). A música vai sendo acompanhada por cenas que mostram o que está sendo cantado. Os animais possuem grande relevância nas cenas, pois, muitas vezes, estão por perto e Amanda interage muito com eles.

Apesar dos temas diversos abordados no canal, cerca de 70% dos vídeos ¹⁹são voltados para DIY, entre os quais estão tutoriais de decoração, de construção de espaço, consertos e reparos e em menor quantidade, receitas culinárias. Na relação dos dez vídeos mais populares no canal da youtuber, seis são sobre DIY de como construir espaços físicos para a casa e sobre objetos utilitários. Como pode ser visto a seguir:

Figura 2: Vídeo mais visualizados no canal



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado dia 27/02/2020.

Os vídeos mais populares no canal são os que envolvem DIY de construção ambientes e confecção de objetos, seguidos pelos passeios pela casa da própria *youtuber* com base no que já foi feito por ela.

Como já mencionado anteriormente, a casa da youtuber está sendo construída diante dos olhos dos usuários do youtube. Amanda explica que a casa do casal é resultado do seu trabalho de conclusão de curso da graduação em engenharia civil. O projeto é voltado para uma casa com design moderno e de baixo custo. O baixo custo é uma das questões centrais abordadas no canal e uma das formas de alcançá-lo é através da prática do “faça você mesmo”. A prática vai reverberar nas mais variadas circunstâncias, desde a construção da casa até nos móveis e objetos de decoração.

¹⁹ Esse percentual é baseado na quantidade de vídeos que estavam publicados até setembro de 2019. Constava 139 vídeos.

Como mencionado anteriormente, muitos são os motivos que impulsionam a prática do DIY, no caso do canal ele está atrelado à sustentabilidade e baixo custo. E nesse processo de baratear a construção da casa, Amanda e Fernando usaram de seus conhecimentos técnicos, proveniente da formação de engenheiros civis para buscar estratégias favoráveis. A casa foi construída a partir das condições naturais do tempo e do espaço do terreno. Como a casa fica localizada na cidade de Parnaíba, litoral piauiense, a 341 km de distância de Teresina na região nordeste, onde o clima é muito quente, foi necessário pensar meios de deixar a casa mais arejada e aproveitar a luz natural. Como apontado pelo casal, um dos meios de deixar a casa com essas características citadas acima e com baixo custo, foi optando por deixar as árvores já existentes no terreno e construindo uma casa sem muitas paredes, ou seja, como menos divisórias entre os cômodos. No andar inferior do imóvel, a sala é acoplada a cozinha, no estilo conhecido como cozinha americana.²⁰ A diminuição de paredes na casa proporciona uma maior economia, uma vez que, são poupados: gastos com revestimentos e mão-de-obra. Amanda ainda atenta para a substituição de materiais caros por mais baratos que desempenham a mesma função. Além de ressaltar a importância de comprar diretamente do fabricante. Também faz parte das dicas para poupar, o reaproveitamento de materiais. Um exemplo foi a bancada feita de *nanoglass*²¹ onde o *cooktop*²² está instalado. Ela comprou a bancada inteira e o pedaço recortado para colocar o fogão foi utilizado para compor a pia da cozinha.

Ainda sobre a ideia de baixo custo, é importante ressaltar que a proposta está dentro de uma realidade pautada em um projeto específico. A casa da Amanda não se aplica ao formato habitação popular²³, pelo contrário, trata-se de uma casa grande, com design moderno entre outros elementos. Logo, a proposta é a construção de uma casa com essas características, mas gastando pouco, no que se pode ser economizado. Nesse sentido, se uma pessoa planeja reproduzir a casa (a planta da casa é disponibilizada no grupo do *Facebook* do casal) da youtuber, é necessário dispor de uma quantia razoável de dinheiro. Contudo, as dicas que são

²⁰ Cozinha americana recebe esse nome porque os cômodos de sala e cozinha geralmente são separados ou por uma meia parede ou por um balcão onde refeições mais rápidas são feitas.

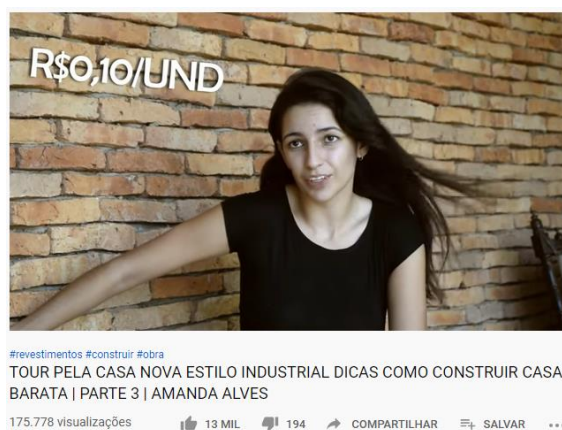
²¹ Segundo o site Decorfacil: “O Nanoglass é uma tendência na decoração quando o assunto é revestimento de bancadas e pisos. Para quem não sabe, o Nanoglass é um material sintético feito com resina de pó de vidro que passa por um processo tecnológico, resultando em uma textura lisa e homogênea na cor branca.” Disponível em: <<https://www.decorfacil.com/nanoglass/#:~:text=O%20Nanoglass%20%C3%A9%20uma%20tend%C3%Aancia,e%20homog%C3%Aancia%20na%20cor%20branca.>> Acesso em: 06 jun de 2020.

²² Tradução para o português: fogão. É um fogão que pode ou não estar acoplado do forno.

²³ Moradias onde pessoas com baixo poder aquisitivo moram.

compartilhadas no canal podem ser produzidas e incorporadas em outros projetos. Como por exemplo, a construção de uma parede feita apenas com tijolinhos que custaram R\$ 0,10 a unidade. Como pode ser visto a seguir

Figura 3: Amanda mostrando os tijolinhos



Fonte: Canal Amanda M alves. *YouTube*. Acesso 27/02/2020

No caso dos tijolinhos, não foi Amanda quem os colocou na parede. É interessante frisar que nem todos os trabalhos no canal são feitos diretamente por ela, em alguns casos são realizados por profissionais especializados como neste caso em que foi contratado um pedreiro para executar o serviço. Amanda entra com seu conhecimento técnico, proveniente de um curso superior, desenvolve o projeto e os profissionais especialistas o põem em prática. Nesse sentido, Amanda compartilha ideias que podem ser copiadas pelo público, mas não feitas por eles mesmos, pois certos serviços, só podem ser executados se você tiver técnica, conhecimentos e habilidades voltadas para tal. Outro exemplo de baixo custo voltado material, mas cujo serviço, é técnica do acabamento cimento vassourado, que consiste em: aplicar somente uma camada da nata de cimento mais líquida em cima da parede de concreto. Amanda ressalta que esse tipo de acabamento, é mais econômico porque é simples de fazer e os materiais já são os utilizados na casa.

A casa e tudo que está relacionada com ela é a principal fonte de conteúdo para os vídeos do canal, pois, é a partir dela que sai os *Tours*²⁴, as dicas de decoração, os DIY de reformas e criação de objetos. Antes de tudo, é importante pensar que a casa da *youtuber* segue um estilo arquitetônico baseado no modelo industrial e todos os exemplos citados acima compõem esse estilo. Galpões industriais abandonados em grandes centros urbanos são transformados em novos espaços residenciais, assim surge o estilo industrial em meados de

²⁴ *Tour* vem do inglês e significa viagem/ passeio. O termo é muito utilizado nas redes sociais, especial nos vídeos do *Youtube*, onde a (o) *youtuber* mostra espaços, como por exemplo, passeio pelo guarda-roupa, pela casa, pelo quarto, etc...

1960-1970 na cidade de Nova York, resultado da adaptação dos espaços. O estilo industrial consiste na composição de elementos que mesclam: textura de cimento queimado que pode ser aplicado em paredes, teto ou piso, ausência de revestimento. Isso pode ser notado nos tijolos à mostra. O pé direito alto é outra característica muito forte, já que a ideia é trazer grandes espaços abertos para a residência, assim como a ausência de parede para separar as salas da cozinha. Os objetos utilizados na decoração são mais rústicos, o que implica uso de madeiras, ferros, cobre envelhecidos entre outros. Além do mais, as tubulações e instalações são parte do design, estas ficam em evidência e ajudam a decorar o espaço. Em relação as cores que definem o estilo, as cartelas oscilam entre branco, cinza e preto. A ideia do estilo industrial na contemporaneidade é trazer elementos mais grosseiros, mas com toques de leveza nas residências.

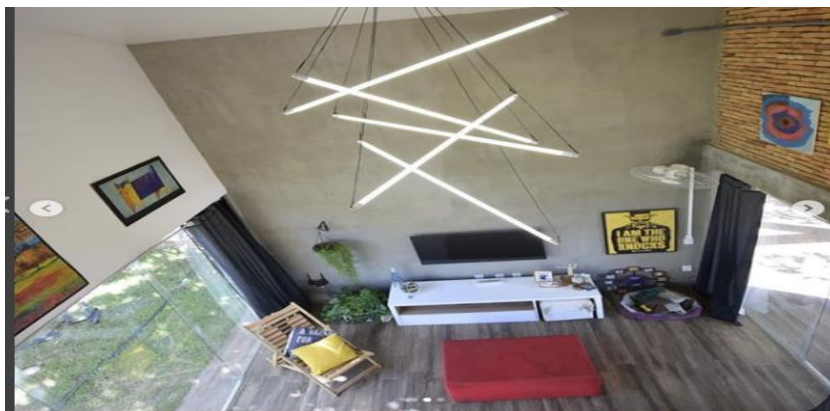
Figura 4: Casa estilo industrial



Fonte: Imagem retirada do *Pinterest*. Acesso em 28/02/2020.

A imagem acima mostra um dos exemplos da aplicação no estilo industrial em uma residência. A casa da *youtuber* também é pautada no mesmo estilo e traz elementos muitos parecidos para compor o design e a decoração da casa. Como pode ser visto a seguir

Figura 5: Sala da casa da Amanda



Fonte: Instagram da Amanda M. Alves. Acesso em 03/03/2020

Os tutoriais de DIY em sua grande maioria estão aliados à construção de espaços e objetos que possam compor a decoração industrial da casa da YouTuber. Em relação ao espaço está, a construção do jardim. Já na decoração e objetos estão: mesa de madeira com pés de ferro, luminárias de PVC, móveis de cozinha feita com tijolo de cimento, entre outras coisas. Contudo, não se restringe à produção de objetos. A criação de espaços também é um dos focos dos vídeos: jardim suspenso, lago artificial, jardim térreo, cerca entre outros. Dessa forma, tudo gira em torno de um único espaço: a casa. Assim como Sennett (2013) descreve que a oficina era a casa do artífice, na antiga tradição, a casa da Amanda desempenha a função de oficina, aos olhos do YouTube, só que aberta ao público que tem acesso a internet.

A confecção de objetos e móveis é uma das partes em que o DIY é mais executado, uma vez que, são feitos pela YouTuber sozinha ou com ajuda do esposo. Nesses processos de confecção de objetos em que Amanda mescla a diversidade de materiais para compor algo novo, o conceito de *bricoleur* de Lévi-Strauss é pertinente para pensar toda essa questão. Em sua obra *O pensamento selvagem*, Lévi Strauss afirma: “e, em nossos dias, o *bricoleur* é aquele que trabalha com suas mãos, utilizando meios indiretos se comparados com os dos artistas” (LÉVI STRAUSS, 1989, p. 32). O *bricoleur* tem a capacidade de desenvolver ou criar algo novo a partir de fragmentos de outras coisas. O autor segue:

O bricoleur está apto a executar um grande número de tarefas diversificadas porém, ao contrário do engenheiro, não está subordinada nenhuma delas à obtenção de matérias-primas e de utensílios concebidos e procurados na medida de seu projeto: seu universo instrumental é fechado, e a regra de seu jogo é sempre arranjar-se com os “meios-limites”, isto é, um conjunto sempre finito de utensílios e de materiais bastante heteróclitos, porque a composição do conjunto não está em relação com o projeto do momento nem com nenhum projeto particular mas é resultado contingente de todas as oportunidades que se apresentaram para renovar e enriquecer o estoque ou

para mantê-lo com os resíduos de construções e destruições anteriores. O conjunto de meios do bricoleur, não é portanto, definível por um projeto (o que suporia, aliás, como com o engenheiro, a existência tanto de conjuntos instrumentais quanto de tipos de projeto, pelo menos na teoria); ele se define apenas por sua instrumentalidade e, para empregar a própria linguagem do bricoleur porque os elementos são recolhidos ou conservados em função do princípio de que “isso sempre pode servir”. (LÉVI STRAUSS, 1989, p. 32-33)

No caso da Amanda, pode-se perceber a bricolagem através da confecção de alguns objetos que são produtos de partes diferentes de objetos destruídos. Um dos objetos obtidos a partir da mescla de materiais são as cadeiras feitas no vídeo “Como fazer uma cadeira de madeira estilo industrial”. Um das cadeiras é feita com a base de outra cadeira estilo escolar sem uso. Como pode ser visto:

Figura 6: Cadeira antes da transformação

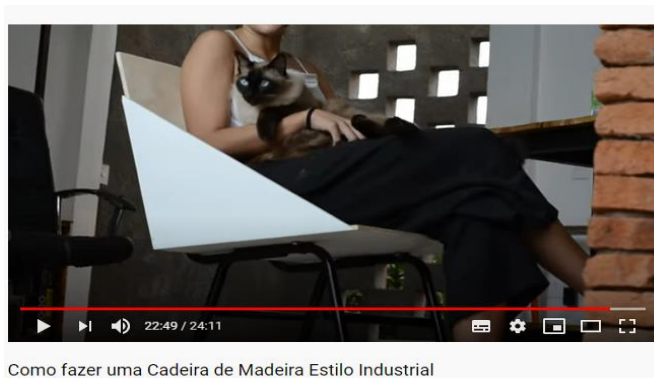


Como fazer uma Cadeira de Madeira Estilo Industrial

Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Acesso em 31/05/2020

Algumas das coisas utilizadas para compor os DIY são provenientes de achados, ou seja, ela encontra na rua ou no lixo, como é o caso dessa cadeira antiga que servirá de base para uma nova. As madeiras utilizadas para compor o resto do objeto. Elas compõem a parte de cima do móvel. Amanda sempre reaproveita as sobras de projetos antigos. Para ela, em algum momento aquelas peças sem funcionalidade ganharão um novo significado. A youtuber apenas ajusta as sobras ao novo projeto, como por exemplo, fazendo cortes para que se encaixem no projeto. O que pode ser notado, é que o projeto só é feito a partir das oportunidades as quais ela está exposta, como por exemplo, encontrar em uma cadeira velha, sem utilidade, a chance de criar algo novo a partir dos restos. Dessa forma pode-se notar que mesmo engenheira, Amanda não deixa de ser uma *bricoleur*. O resultado da cadeira pronta é esse:

Figura 7: Cadeira já pronta



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Acesso em 31/05/2020

A youtuber tenta ao máximo economizar em suas produções. A motivação que impulsiona o DIY está atrelada diretamente à questão financeira e à sustentabilidade, sendo assim, torna-se mais fácil reproduzir ou se inspirar nos tutoriais porque a matéria-prima pode ser adquirida com gasto quase zero. Porém, para reproduzir alguns dos DIY é necessário ter acesso às ferramentas. Como no caso da Amanda a produção de móveis e objetos é bem marcada nos tutoriais, algumas ferramentas são fundamentais da realização dos projetos. Cada ferramenta é cotada para desempenhar uma função, contudo, nem sempre é possível contar com isso, a precariedade ou a dificuldade em utilizá-las pode servir de fonte para imaginação, logo como forma de desenvolver ou aprimorar as habilidades. Sobre isso Sennett aponta:

O aperfeiçoamento na utilização das ferramentas ocorre, em parte quando elas nos desafiam, e esse desafio muitas vezes acontece precisamente porque as ferramentas não são adequadas à sua utilização. Podem não ser muito boas, ou então é difícil de entender como usá-las. [...] Seja qual for a utilização que lhe demos, aprendemos algumas coisas com a precariedade da ferramenta. (SENNETT, 2013. p. 217)

Amanda fez uma *live* no canal e em seu perfil do *instagram* simultaneamente explicando as cinco principais ferramentas para você se tornar um fazedor de DIY. Na lista estão: parafusadeira-furadeira, serra tico-tico, serra circular, grampo sargento, alicate e lixadeira. As ferramentas são um grande aliado no processo de construção, porém, nem sempre as pessoas sabem a utilizar de forma correta. A máquina tico-tico é uma das mais utilizada para fazer cortes, porém, ela é muito complexa e algumas funções são pouco conhecidas. Ao fazer a bancada do móvel, Amanda precisava fazer também o acabamento, mas achava que não tinha uma ferramenta pronta que pudesse fazer, e se utilizou dos meios disponíveis. Apesar de todo trabalho e da demanda de tempo para realizar o projeto, ele foi

finalizado. Só o que ela não sabia era que a tico- tico possui a função de inclinar no ângulo de 45° e proporcionar o resultado desejado de forma mais rápida e precisa. Apesar da situação, Amanda fez o uso da imaginação e atribuiu aos meios disponíveis uma forma de chegar ao resultado esperado. Ela ainda ressalta que eles optam por ter as ferramentas para aprender mais sobre como utilizá-las, para diversão e *hobby*.²⁵

As ferramentas, além de desempenhar suas funções, também ganham outro significado dentro do canal. Amanda as utiliza no sentido de reafirmar sua imagem de especialista em DIY e de independente, ou seja, ao invés de comprar uma peça já pronta e só precisar montar, a youtuber prioriza ela mesma: cortar, lixar e pintar as peças. Essa performance está ligada a ideia de trazer ao máximo a “vida real” para as câmeras. Para Paula Sibilia “nessas criações tão contemporâneas, é isso o que acontece: convida-se a ‘vida real’ para participar, interagir, julgar, colaborar e, sobretudo, ela é tentada insistentemente a se produzir para e nas telas.” (SIBILIA, 2015, p. 355). Amanda performatiza essa “vida real” através dos tutoriais para que possam parecer o mais real possível e se distanciar de DIY feitos por outros canais que não mostram todas as etapas dos processos de criação e que o tempo de duração é reduzido.

Para além das questões voltadas ao DIY de construção de móveis e objetos, outras formas de faça você mesmo são ensinadas no canal. É na casa também que são ensinados tutoriais de reparos domésticos como: acabar com infiltrações na parede e fazer reforma gastando pouco. Os reparos domésticos ainda que não constituam uma quantidade expressiva dos tutoriais, evidenciam a técnica de habilidade artesanal desenvolvida pela youtuber. No caso da infiltração detalhada no vídeo “Como acabar com infiltração na parede ou laje| parede com infiltração nunca mais!²⁶” por Amanda, ela atenta que é necessário saber a causa do problema, para só depois tratar dele, ou seja, antes de tudo é importante um diagnóstico que aponte onde tudo começou para assim o reparo ser executado de forma plena, não apenas superficial.

Sennett atenta para o fato de que “a maneira mais simples de fazer um conserto é isolar alguma coisa, descobrir e reparar o que está errado e em seguida reconstruir o estado anterior do objeto” (SENNETT, 2013. p. 223). No caso da Amanda, a infiltração ocorria no teto da casa, ela logo assimilou o problema com o telhado da mesma, ao subir, notou que o encontro da telha com a parede não estava bem impermeabilizada e este era o motivo da água

²⁵ O termo é utilizado para designar qualquer atividade que tenha como finalidade proporcionar lazer, diversão ou prazer.

²⁶ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ddJA0p77GXo>> Acesso em: 8 Jul , 2019.

estará escorrendo pela estrutura. Como este reparo fica a cargo de um especialista, foi necessário um pedreiro para reconstruir o estado anterior do espaço. Ainda que todo o processo de reparo não tenha sido executado por ela, foi o conhecimento proveniente de suas experiências que fez o diagnóstico do problema.

O artífice não é somente aquele que cria algo, mas também aquele que é capaz de solucionar problemas. A solução de problemas está ligada aos erros que são cometidos. Errar pode fazer parte do processo de aprendizagem. No caso dos vídeos da Amanda, não é raro deparar-se com erros que são mostrados em seus tutoriais. Inclusive, o segundo vídeo publicado no canal, intitulado de “Deu errado mas deu certo”²⁷, a questão do erro é evidenciada e trazida a público. Sennett sobre a questão do erro diz que “devo dispor-me a cometer erros, tocar notas erradas, para eventualmente acertar.” (SENNETT, 2013. p. 180). Aqui ele traz o exemplo do músico, mas como em qualquer outra função o erro faz parte da realidade. No vídeo da Amanda, quando ela fez a instalação da prateleira sem os devidos cuidados e técnicas, o resultado foi a prateleira cedendo ao peso dos objetos. Contudo, ao rever a forma como foi instalada e pensar uma técnica mais eficaz de sustentação da mesma, Amanda consegue executar de forma segura e de qualidade a instalação da prateleira. Nesse primeiro vídeo de DIY, é notório que Amanda não entende muito, porém, com o passar do tempo e com prática, há um progresso em sua capacidade de resolver e desenvolver projetos, erros do passado não são mais cometidos. Como por exemplo, saber em que posições pode ser furada uma parede a fim de não levar um choque, como o que aconteceu no primeiro vídeo de DIY do canal.

O erro também é uma possibilidade de tentar algo de forma diferente, é “a disposição de experimentar através do erro” (SENNETT, 2013.p 181). Quando observo os tutoriais da Amanda, noto que o erro em muitos vídeos é exposto e ele nunca é apresentado como algo negativo, pelo contrário, na lógica da internet, o erro é visto por muitos usuários do *YouTube* como vídeos mais reais. No vídeo citado acima, a *youtuber* deixa a seguinte descrição “aquele projeto que era para ser o mais simples e deu tudo errado!! Mas vida real é isso mesmo!” Amanda não tem medo do erro e muito menos de o expor para seu público.

O erro em seus vídeos é ressignificado pela comunidade, que o entende como forma de torna o tutorial mais real. A própria *youtuber* diz da importância de desconstruir a

²⁷ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=xZyLRMfWP2E&t=14s>> Acesso em: 25 de Abr, 2019.

perfeição. Inclusive tem vídeos²⁸ que possuem o mesmo tema, porém um é a versão resumida, sem os erros e outro é a versão extensa com os erros. Diferente de outros *youtubers* que não mostram possíveis percalços na fabricação de um DIY, Amanda expõe coisas que não devem ser feitas em um DIY, ao mostrar o erro. Muitos usuários da plataforma sinalizam isso de forma positiva. Como por exemplo:

Não vou esquecer tão cedo do dia que eu falei que queria instalar prateleiras e tu falou que era mó trampo e tinha chance de dar errado. Vim ver o bendito vídeo pra ver o que não devo fazer KKKKKKKKKK amo tu (Laura. Comentário. *YouTube*. Dez, 2019)

Outro comentário que sinaliza positivo para o erro é esse:

Legal também quando a gente erra, né? Que aprende um pouco mais. (Luiz. Comentário. *YouTube*. Mar, 2019.)

Essa questão do erro também sucinta nas pessoas uma sensação de alívio, pois elas percebem que quem ensina também passa por esse processo Como pode ser visto:

Sempre que invento de fazer um DIY algo dá errado... E fico me perguntando para saber como que nas tentativas dos youtubers que também são amadores geralmente dá certo... Que bom que achei um canal que mostra a vida como ela é no DIY, e ainda aprendi uma forma de medir parafusos hahaha Amei esse canal. (Marcela. *YouTube*. Jun, 2020)

O próprio público enxerga o erro como uma forma de aprendizado e parecem compreendê-lo, pois não é visto julgamentos em torno da ação.

Amanda define seus vídeos que contém erros como “DIY raiz”. O que a expressão tem a nos dizer? A internet tem uma linguagem de comunicação que é própria do seu ambiente, um exemplo disso são os *memes* que ganharam mais destaque neste universo. A expressão raiz está ligada ao *meme* que ganhou espaço na internet através da oposição entre raiz e nutella²⁹ o primeiro diz respeito ao modo de fazer antigo, ou seja, tradicional. Já o segundo, define os modos mais atuais de realizar uma ação. Quando a *youtuber* associa seus erros ao modo raiz de fazer, ela expressa que ali, é a realidade tal como ela é sem as perfeições que são encenadas nas telas.

²⁸ O tutorial “Como fazer churrasqueira de tijolo refratário” tem duas versões a primeira sem erros. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=5FWTJJyrkIo&t=58s>>. O segundo com os erros chamado de “Renascimento”. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=k0s_gFXanh0>.

²⁹ Marca de um creme de avelã.

Isso pode ser notado no vídeo “Como fazer jardim baixo custo 3/3³⁰”, Amanda já inicia o vídeo com a seguinte legenda: desastres ocorreram. Seguida pela imagem da pedra de cimento quebrando enquanto Amanda a carregava. Nesse mesmo vídeo, que faz parte de uma sequência de três, onde é dividido por etapas da construção do jardim, outro erro pode ser notado, como por exemplo, a fabricação e instalação da luminária. Na instalação da parte elétrica da luminária ela mostra como deve ser feita a ligação dos fios para que não dê nada errado, mas, ainda assim, houve alguns imprevistos, a começar pelo isolamento dos fios com fita isolante, onde a fita não teve aderência e foi preciso refazer o processo. Amanda é dona de uma loja de materiais elétricos e diz que não pode passar a vergonha para o Brasil de não saber juntar os fios. Depois disso, ela veda a luminária com cola e durante o teste percebe que não deu errado, pois a luz não acendeu. Como se pode ver na imagem.

Figura 8: Reação da Amanda ao perceber que algo deu errado



Fonte: Canal Amanda M. Alves. Youtube. Acesso em: 26/11/2019

Nesse momento, uma música de tristeza é colocada ao fundo para dramatizar mais ainda a cena e seu esposo pergunta: “não ligou?”. Amanda responde balançando a cabeça. Logo após ela se levanta, percebe o erro: era pra ter testado a ligação antes da vedação com cola. E questiona: “E agora que entupi isso aqui de cola? Minha vida tá perdida”. Depois disso aparece uma legenda no vídeo escrita “dei uma acochada do soquete” e em seguida já corta para cena da lâmpada desacoplada do soquete e posteriormente funcionando normalmente. Amanda não menciona onde estava o problema, já o mostra solucionado. O erro sempre é superado pela solução do problema e concretizado na entrega da proposta do vídeo. Mas nem sempre o erro vem explícito no vídeo e nesses casos Amanda faz uma espécie

³⁰ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=gJVvNDvYbQs&t=887s> > Acesso em: 16 Set. 2019

de errata do tutorial na descrição do vídeo. Assim, logo que a pessoa abre o vídeo já verá o texto somando explicação junto ao conteúdo audiovisual. Como nesse caso:

Figura 9: Reparação do erro por texto



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Acesso: 17/07/2020

O erro pode sugerir autenticidade, assim, a imagem repassada pela *youtuber* não é de perfeição ou de distanciamento de seu público, ao contrário, o erro pode funcionar como um mecanismo de identificação e aproximação com quem está recebendo o conteúdo, como pode ser notado no comentário deixado em seu canal:

Incrível, incrível, incrível sua simplicidade e espontaneidade! Muito bom ver isso na internet, em vez dessa gente se passando de perfeita. Você é um ser humano incrível e ainda faz ótimos vídeos. (Rafael. Comentário. *YouTube*. Set, 2019).

Nesse sentido, Amanda performatiza a expressão “gente como a gente”, afinal “para tornar visível a própria performance – e, nesse gesto, performar e projetar um eu atraente – para um público potencialmente infinito” (SIBILIA, 2015. p. 357). Ela traz para frente das câmeras a imagem de uma pessoa que também comete erros, mas que estes podem ser corrigidos, pois no fim dos tutoriais, ela entrega o que foi proposto. Ao optar por mostrar os erros cometidos, Amanda traz para cena o que outros *youtubers* deixam em seus *backstages*³¹. Existe outro fator que deve ser destacado, a maior parte dos vídeos da *youtuber* são longos, ou seja, acima de dez minutos de duração, com isso, ela pode mostrar mais de si e nos DIY passar a imagem de projetos mais realistas, já que ela mesma crítica tutoriais feitos em curto tempo “nenhum projeto termina em três minutos” (Amanda Alves em 05/2020.). Como apontado por Sibilía (2015), em um mercado das aparências cada vez mais competitivo, cada um tem que lutar para se sobressair. Amanda busca performar de um jeito diferente dos seus correntes, onde possa ser vista e aceita pelos que a assistem.

³¹ Do inglês e significa bastidores.

Ao retomar a questão do DIY no canal é interessante lembrar que o termo faça-você-mesmo é muito ressaltado, mas, nem todo processo é uma construção solitária. Às vezes, não é possível realizar sozinho certas ações e a própria Amanda deixa claro isso. No vídeo “Como fazer mesa bancada de madeira para cozinha/ oficina”³² o esposo dela foi uma peça fundamental para construção do móvel, pois era necessária outra pessoa segurando e fazendo força contra para que o parafuso pudesse ser parafusado. Como bem lembrado pelo casal, ter uma pessoa ali ajudando é tão fundamental quanto ter todos os materiais para construir a mesa. É nesse sentido, pensando a cooperação, colaboração e as formas de trocas que perpassam no canal que o próximo capítulo visa analisar.

³² Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=jfV_LbJrR-Q > Acesso em 25 Set, 2019.

Capítulo 2: “Conectados pelo fazer”

2. O PAPEL DA COOPERAÇÃO

A história da sobrevivência da espécie humana é tangenciada pela cooperação. É difícil imaginar como o ser humano na era primitiva poderia sobreviver sozinho, tendo que enfrentar tantas dificuldades no ambiente em que viviam. A predação era um dos principais problemas. Como encarar predadores fisicamente mais fortes que seres humanos? A alternativa está em traçar estratégias, principalmente baseada na cooperação, ou seja, em unir esforços contra o oponente, no caso, em grupo consegue-se desenvolver ações eficientes como: vigilância e ataque aos adversários. A ação em grupo também favorecia na caça, “em grupo era mais fácil conseguir grandes presas e partilhar os sobressalentes de uma coleta. [...] o fato de partilhar proporcionaria a ampliação dos itens da dieta e diminuiria os custos de procurá-la.” (ALENCAR, 2011. p.7) O trabalho em grupo em muitas circunstâncias se mostra não só eficiente como de extrema necessidade para o bem comum de todos. Tendo em vista que um único ser humano seria incapaz de sobreviver as condições extremas, em um ambiente permeado por perigos externos e ainda mais sendo o responsável por sua própria manutenção da vida.

A cooperação não foi somente importante para a sobrevivência humana, ela continua sendo relevante e necessária nas trocas e relações sociais desde as mais simples às mais complexas. Sobre a cooperação Alencar diz:

A cooperação é um comportamento que envolve trocas sociais e é valorizada em todas as sociedades. Embora os valores das trocas e do incentivo sejam diferenciados entre as culturas, os atos cooperativos são praticados nas mais diversas áreas como: trocas no comércio (RIDLEY, 2000); gratidão pregada nas diversas religiões (MCCULLOUGH et al, 2001); atos de heroísmos extremos – como salvar vidas em perigo; a atuação de voluntários em situações de calamidades mundiais (terremotos e enchentes); cuidar de doentes, de bebês que não são seus filhos, de idosos; partilhar comida e conhecimentos (TRIVERS, 1971). (ALENCAR, 2011, p.2)

Como apontado pelo autor, a cooperação é uma ação que atravessa as relações sociais e que pode ser encontrada nas mais diversas circunstâncias. O ato de cooperar pode envolver troca e partilha e é através dela que os seres humanos podem se dispuser a contribuir em algo que beneficie várias partes.

A cooperação na visão de Frantz é definida como:

Um processo social, embasado em relações associativas, na interação humana, pela qual um grupo de pessoas busca encontrar respostas e soluções para seus problemas comuns, realizar objetivos comuns, busca produzir resultados, através de empreendimentos coletivos com interesses comuns. (FRANTZ, 2001. p. 242)

O ato de cooperar também pode ser visto pelo prisma da associação, onde mais de um indivíduo junta-se a outro (s) para juntos realizarem algo que possa proporcionar benefícios para ambos. Nesse sentido, a cooperação está atrelada a uma soma de esforços, onde ambos se unem para realizar algo, uma vez que, talvez, de soma solitária não seria possível.

Sennett a define da seguinte forma:

A cooperação pode ser definida, sucintamente, como uma troca em que as partes se beneficiam. Esse comportamento é imediatamente identificável nos chimpanzés cuidando uns dos outros, em crianças construindo um castelo de areia ou em homens e mulheres juntando sacos de areia para impedir uma inundação. Imediatamente identificável porque o apoio recíproco está nos genes de todos os animais sociais; eles cooperam para conseguir o que não podem alcançar sozinhos. (SENNETT, 2012. p. 15)

Quando uma pessoa não é capaz de fazer algo sozinha, a cooperação age como forma de promover a realização da atividade através do trabalho em conjunto entre as pessoas e nesse processo todos desfrutam do resultado. Além do mais a cooperação é impulso natural dos seres humanos que perpassa várias circunstâncias da vida, à infância a vida adulta. A cooperação está intimamente ligada com o social, como pode ser visto nas definições acima.

O ato de cooperar pode ser efetuado das formas mais variáveis possíveis. Até mesmo quando não está sendo feita de forma proposital, como apontado por Sennett (2012. p.16), há cooperação até mesmo quando as pessoas batem papo em um bar, pois mesmo sem ter a consciência disso, “esse ato vem envolto na experiência do prazer recíproco”. A cooperação também tem ligação com a reciprocidade, tanto que para o autor a cooperação é compreendida como uma habilidade, pois é preciso saber lidar com o diferente, logo essa habilidade está pautada em saber ouvir com atenção, para compreender o outro, ser receptivo, saber dialogar, para assim ser possível um agir em conjunto.

Como apontado por Sennett (2012) a sociedade moderna está inibindo as pessoas da prática de cooperação, e esse processo pode ser notado na esfera do trabalho, onde as pessoas não sabem lidar com as diferenças. Outro fator é o isolamento, que faz com que as pessoas se distanciem cada vez mais um dos outros e não compartilhem de seus conhecimentos e informações. Assim como a desigualdade interna, pessoas que ocupam cargos diferentes com lutas e expectativas distintas não conseguem cooperar, pelo contrário, colocam-se na situação

de opositores. Além do mais, os empregos temporários configuraram-se como um agravante na ausência da cooperação, pois o trabalho de curto prazo não fortalece os contratos sociais, gerando ansiedade em relação ao outro.

A cooperação é uma ação muito importante e bem mais complexa do que aparenta ser. Apesar de sua necessidade, é importante frisar que ela também pode ser utilizada de forma negativa, como aponta Sennett (2012). Como por exemplo, as quadrilhas/grupos que praticam crimes, onde há uma organização pautada na cooperação de todos os membros em prol de um objetivo que irá prejudicar outras pessoas. As quadrilhas de assalto a bancos são um dos exemplos da mecanização da cooperação em prol da concretização de um crime. Na quadrilha com muitos membros, cada um é responsável por operar uma parte do plano criminoso. Seria basicamente impossível dar conta de conduzir um crime nessa proporção estando sozinho. Nesse sentido, a cooperação é usada de forma danosa.

A cooperação pode estar ligada a competição. A competição tem sua importância na vida e nas relações sociais. A evolução da espécie humana também dependeu da competição entre os seres. Sob a ótica da “seleção natural” proposta por Darwin (2005), só os mais fortes são capazes de sobreviver às condições do meio. Logo, a ação de cooperar e competir foram de extrema importância para a sobrevivência e evolução da espécie humana. Na sociedade moderna, ambas também devem permanecer juntas, dividindo o mesmo espaço, como por exemplo, “nos mercados econômicos, na política eleitoral e nas negociações diplomáticas.” (SENNETT, 2012. p. 16) O esporte é outro exemplo, ele consegue contemplar tanto a cooperação como a competição, seja internamente entre os membros de uma mesma equipe, ou através de equipes diferentes. A competição estimula o indivíduo a se superar e a cooperação unifica os esforços. Mas como fica essa questão na sociedade ocidental capitalista?

Na sociedade ocidental capitalista a ideia de cooperação e competição dividindo o mesmo espaço não é estimulada, pelo contrário, principalmente, no que diz respeito ao mercado, o que prevalece é o incentivo a competição entre os indivíduos. Disseminou-se a ideia que o trabalho bem feito só pode ser alcançado se houver um estímulo para que cada indivíduo busque sozinho o sucesso. Nesse processo não há espírito de equipe, pois cada um quer se destacar sozinho, e muitas vezes, por trás dessa competição há uma recompensa financeira ou de status como prêmio. Disputas internas enfraquecem trabalhos que podem ser mais bem desenvolvidos se houver cooperação entre todos os membros em prol de um bem-comum. Sennett em sua obra “*O artífice*” fala de como a cooperação utilizada por grandes

corporações tiverem êxito, assim como a comunidade Linux, onde todos os membros compartilhavam da conexão entre solução e detecção de problemas. Quando há cooperação entre uma equipe, onde todos estão unidos em prol de algo, não há motivos para esconder informações que são interessantes para beneficiar o todo. A partilha de informações proporciona a construção de um conhecimento coletivo. A união de esforços facilita o trabalho, pois não deposita em um único indivíduo a responsabilidade de fazer tudo sozinho.

Dentro de um sistema neoliberal que supervaloriza o individualismo, a cooperação aparece como algo utópico, ou pior, como sentimento de vergonha. O neoliberalismo dissemina a falácia que o indivíduo é capaz de sozinho conquistar tudo, só depende do esforço dele para ter sucesso na vida. Dependendo do outro para realizar algo que não pode ser feito sozinho pode soar como vergonhoso ou fracasso. E nisso, o indivíduo que foi ensinado sobre não recorrer ao outro para ser ajudado pode desenvolver problemas como ansiedade e depressão, afinal os outros são vistos apenas como concorrentes. Além do mais ele carrega para si, toda uma responsabilidade de sozinho ser capaz de resolver um problema ou criar uma solução. Essa busca também é fortemente induzida dentro desses espaços por meio de recompensas financeiras.

Nesse contexto é esquecido que a história da humanidade é permeada pelas trocas, tão fundamentais para a sobrevivência, para a criação de laços sociais, para manutenção da vida social. O ser humano é um ser social, não há como viver em sociedade sozinho, todos nós dependemos uns dos outros em maior ou menor grau. A cooperação faz parte do sistema social, assim como as trocas, na perspectiva da dádiva, pois tem o poder de criar laços sociais.

Marcel Mauss em seu texto intitulado “*Ensaio sobre a dádiva: forma e razão da troca nas sociedades arcaicas*”, de 1925, traz a luz ao estudo sobre sociedades arcaicas e seu sistema baseados em trocas e contratos. Esse sistema de trocas básicas que integra para além da economia e engloba um conjunto de fatos complexos onde “neles, tudo se mistura, tudo o que constitui a vida propriamente social [...]” (MAUSS, 2003. p. 187). O sistema é composto por uma universalidade baseada em três obrigações: dar, receber e retribuir como princípios regentes da “materialização da vida social em suas variadas dimensões, tais fenômenos permitem a Mauss sugerir a noção de fato social total, um dos grandes achados teóricos do Ensaio.” (SARTÃ; ALMEIDA, 2016) A teoria de Mauss é pertinente para pensar a dádiva na sociedade contemporânea como forma de integração e interação social.

A troca de presentes não estava pautada somente em bens materiais, mas também em bens simbólicos, por isso a dádiva transcende a visão economicista das trocas. Como apontado por Mauss:

São antes de tudo amabilidades, banquetes, ritos, serviços militares, mulheres, crianças, danças, festas e feiras, dos quais o mercado é apenas um dos momentos e nos quais a circulação das riquezas não é senão um dos termos de um contrato bem mais geral e bem mais permanente. (Mauss, 2003, p. 190-191)

As trocas e contratos estavam presentes em uma sistemática muito mais complexa que engloba até os mais simples fatos, onde todos os símbolos são incorporados em uma totalidade muito mais profunda. Ou seja, muito além do valor das coisas materiais, é a importância do valor das relações contidas nos simbolismos da vida social. O fato que engloba as três obrigações, dar, receber e retribuir é pautado no sistema da reciprocidade, sobre isso Martins diz que:

Porém, em todas as sociedades já existentes na história humana – independentemente de nos referirmos àquelas tradicionais ou modernas –, é possível observar, diz ele, a presença constante de um sistema de reciprocidades de caráter interpessoal. Este sistema, que se expande ou se retrai a partir de uma tríplice obrigação coletiva de doação, de recebimento e devolução de bens simbólicos e materiais, é conhecido como dom ou dádiva (Mauss, 2003 *apud* MARTINS, 2005. p.53)

A reciprocidade é a engrenagem que dá vida ao sistema social, são as trocas contidas na ação que permitem criar e manter os laços sociais. A dádiva é uma forma de conceber relações. Nas sociedades primitivas ou arcaicas as trocas e contratos eram feitos na coletividade, ou seja, “as pessoas presentes ao contrato são pessoas morais: clãs, tribos, famílias, que se enfrentam e se opõem, seja em grupos frente a frente num terreno, seja por intermédio de seus chefes, seja ainda dessas duas maneiras ao mesmo tempo.” (MAUSS, 2013.p 190). Nas sociedades primitivas não havia trocas entre indivíduos, sujeitos em suas singularidades, pois o coletivo se põe acima dos mesmos.

Mas como pensar a dádiva na sociedade contemporânea, com uma organização tão diferente das sociedades que nos antecederam? Ao analisar o sistema de trocas, sob os pilares das três obrigações: dar, receber e retribuir como princípios universais para a vida social, pode se compreender que “a teoria da dádiva é uma aparelhagem adequada à apreensão dos mecanismos subjacentes às trocas simbólicas nas sociedades contemporâneas” (PEREIRA, 2000 *apud* SALLES; SALES, 2012. p. 21). Dessa forma pode-se dizer que a dádiva transcende as sociedades, porém se estabelece de forma diferente, conforme o modelo destas.

Para Godbout “o indivíduo moderno está constantemente envolvido em relações de dádiva” (GODBOUT, 1999. p. 113). Na sociedade moderna o indivíduo é agente responsável por gerenciar suas trocas e criar seus laços no âmbito social, para além das instituições de mercado e Estado, por isso a dádiva é tão viva na contemporaneidade, tanto que na sociedade moderna ela pode ser definida da seguinte forma:

Entende-se por dádiva tudo o que circula na sociedade que não está ligado ao: mercado, ao Estado (redistribuição) ou a violência física. De modo mais positivo, é o que circula em prol do ou em nome do laço social. Não é um fenômeno irrelevante. Basta pensar no que circula entre amigos, entre vizinhos, entre parentes, sob a forma de presentes, de hospitalidade e de serviços. Na sociedade moderna, a dádiva circula também entre desconhecidos: doações de sangue, de órgãos, filantropia, doações humanitárias, benevolência, etc. (GODBOUT, 1998, pg. 39-52 *apud* SALLES; SALES, 2012. p.26).

A dádiva na sociedade moderna é muito mais extensa e se expande pelos mais distintos meios. Nos casos citados pelo autor, trata-se de uma dádiva de recebimento, o indivíduo recebe, mas não é retribuída de forma direta, a retribuição pode até ocorrer baseada no sentimento que é produzido quando tais ações são praticadas. Ainda que haja uma doação entre desconhecidos, há algo que pode ser um bem comum entre ambos, o prazer recíproco entre doador e receptor. Para Caillé a dádiva também pode ser vista na modernidade e como ele diz:

[...] a modernidade está assistindo ao desenvolvimento de uma forma inédita de dádiva, a dádiva entre estranhos, na qual ele já não serve para dar origem ou para consolidar relações sociais estáveis, quase comunitárias, mas alimenta redes abertas potencialmente ao infinito, muito além do inerconhecimento concreto.” (Caillé, 2002, p. 148)

A dádiva entre desconhecidos e para além da criação de laços sociais é uma realidade das sociedades modernas como apontam os autores acima. Essas trocas não são permeadas por relações econômicas ou políticas assistencialistas de governo ou Estado para promover o bem-estar social. Essas trocas estão em uma dimensão mais complexa, que é a doação através de trabalhos e serviços voluntários sem fins lucrativos. Arrisco a dizer que é prazer em doar, em completar algo que falta no outro.

Essas doações, trocas e cooperação também vão estar no ciberespaço, “[...] outras formas de solidariedade e colaboração mútua se exprimem por meio de redes sociais, comunidades virtuais, associações e diversas atividades coletivas sem fins lucrativos” (AGUIAR, 2009. p. 56) E como veremos no decorrer deste capítulo, a cultura hacker é um exemplo que se utiliza da cooperação e dádiva em seu *modus operandi* e na sua ética. Ao

fazer uma breve observação, a dádiva parece um princípio do Canal Amanda e Fernando, mas ao analisar com profundidade será se de fato ela existe no canal? A partir das análises feitas no decorrer do texto buscarei responder essa indagação.

2.1 COOPERAÇÃO NO CIBERESPAÇO

Os avanços tecnológicos contemporâneos trazem consigo importantes mudanças na esfera social e cultural da sociedade. Os aparatos tecnológicos não podem ser visto somente pelo prisma da técnica, ou seja, como meio de facilitar a execução de atividades, de proporcionar melhor qualidade de vida, como forma de aprimorar nossas habilidades entre outras funcionalidades. Pois tudo isso está inserido dentro de um sistema, onde os indivíduos atribuem sentido à dinâmica produzida na relação homem-máquina.

As tecnologias digitais, como no caso de computadores, celulares e *tablets* aliados a *software* e à internet são responsáveis por proporcionar uma nova dimensão, que transcende o espaço físico, e é denominado de ciberespaço. O termo foi criado em 1984, pelo autor de ficção científica Willian Gibson em seu livro “Neuromancer”. Na concepção do autor, ciberespaço é um ambiente virtual onde circula dados e relações sociais intensamente, além de ser um espaço plural, já que as redes digitais que constituem esse ambiente é permeado por tribos das mais diferentes mas que mesmo assim mantém uma dinâmica de interação. É nesse mesmo espaço que Pierre Lévy o define da seguinte forma:

[...] É o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (Lévy, 2010. p. 17).

O ciberespaço é uma nova arena pautada no virtual que é construída a partir da participação e interação dos indivíduos através de trocas simbólicas. O ciberespaço consegue reunir uma gama de informações que podem ser acessadas de qualquer parte do mundo desde que se tenha acesso à internet. Nesse novo espaço não há fronteiras geográficas, o “território virtual” pode ser percorrido com apenas um clique e de forma veloz.

A dinâmica no ciberespaço tem reflexos que reverbera na comunicação, cultura e sociedade, pois os indivíduos produzem e consomem nesse espaço. Os processos resultantes dessa dinâmica tem relação direta com os comportamentos socioculturais. Dessa forma não podemos pensar o ciberespaço descolado de outro termo muito importante para entendermos a cultura diante do espaço virtual, a cibercultura, que para Lévy “especifica aqui o conjunto de

técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.” (LÉVY, 2010. p.17). Assim como existe uma cultura anterior a revolução tecnológica, o dinamismo proveniente do ciberespaço também gerou uma cultura aos moldes das tecnologias digitais. Esse novo espaço não físico, é responsável por também construir relações sociais. Como explica Lévy:

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração. (LÉVY, 2010. p. 132)

O que acontece é que as pessoas são livres para fazerem suas escolhas. A comunicação mediante a internet permitiu que as pessoas não apenas fossem agentes receptivos dos conteúdos, mas também produtores. Cada usuário tem o poder de contribuir em algo por menor que seja. Além do mais, trata-se de ambiente plural que comporta os mais variados tipos de usuários e com forte poder de aglutinação perante interesses em comum. Esse agrupamento pautado em interesses, valores e na cooperação dos indivíduos através das interações no ciberespaço remete a noção de comunidade virtual.

Para Lévy (2010) a cibercultura estrutura-se sobre três pilares. O primeiro, pautado na interconexão, ou seja, em uma comunicação interativa entre seres humanos e coisas. A interconexão permitiu a comunicação horizontal, todos os aparelhos ligados à internet podem comunicar-se de qualquer parte do mundo. O segundo princípio da cibercultura é a comunidade virtual que existe em decorrência do primeiro, definida por Lévy como “é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independente das proximidades geográficas e das filiações institucionais.” (LÉVY, 2010, p.130). A comunidade virtual pode estar pautada para além da junção de indivíduos com um interesse em comum e com desejo de realizar um objetivo em comum. As comunidades virtuais também pode ser espaço para a criação de laços sociais onde os indivíduos são livres para estabelecer relações sociais, pois gera nos usuários o sentimento de pertencimento.

Na definição de Raquel Recuero comunidade virtual pode ser entendida da seguinte forma:

[...] o conceito de comunidade virtual é uma tentativa de explicar os agrupamentos sociais surgidos no ciberespaço. Trata-se de uma forma de tentar entender a mudança da sociabilidade,

caracterizada pela existência de um grupo social que interage através da comunicação mediada pelo computador. (RECUERO, 2008. p.65)

O ciberespaço também é um espaço, ainda que não físico que permite aos indivíduos um agrupamento, isso acontece porque independente do território, os seres humanos tendem a estar ligado uns com os outros, e uma forma disso acontecer é quando há afinidade de interesses. A interação é de fato algo importante para que se mantenha esse espírito de comunidade, e ela provém através das ferramentas que são disponibilizadas nos meios virtuais.

Para Rheingold, citado por Primo, comunidade virtual é: “[...] como agregações sociais que emergem na internet quando um número de pessoas conduz discussões públicas por um tempo determinado, com suficiente emoção, e que forma teias de relações pessoais no ciberespaço.” (RHEINGOLD 1993 *apud* PRIMO, 1997. p. 2). Um dos exemplos de comunidade virtual é a comunidade de software livre que “[...] é composta de inúmeras pequenas e grandes comunidades de hackers, educadores e disseminadores da cultura do compartilhamento de software.” (SILVEIRA, 2009, p. 237).

Nessas comunidades cada usuário compartilha de seus saberes para ampliar e desenvolver os softwares livres. Silveira define essa comunidade como:

[...] agrupamento voluntário, imaginado e virtual, em geral mundial, que desenvolve, mantém e dissemina códigos de modo colaborativo e defende a liberdade para o compartilhamento do conhecimento tecnológico como princípio condutor” (SILVEIRA, 2009, p. 238).

Apesar de ser uma comunidade virtual não há uma manutenção do laço social pautado no amor ao próximo, os interesses que ligam esses usuários estão relacionados a outras dimensões: políticas- culturais sociais e econômicas. Dessa forma, laços afetivos não são postos como meio de manutenção do interesse da comunidade.

A respeito da cultura *hacker* é importante salientar antes de tudo que o termo *hacker* não tem relação com o grupo de pessoas que fazem ataques na internet através da quebra de códigos e do acesso ilegal aos sistemas de seguranças que acaba por gerar desordem e prejuízos. Os responsáveis por tais ações são conhecidos como “*crackres*”, sendo estes repudiados pelos *hackers*, por isso a importância de saber distinguir os dois grupos que possuem atuações diferentes. O movimento *hacker* eclode em uma época de emergências contra culturais. Castells aponta que:

Em paralelo com o trabalho do Pentágono e dos grandes cientistas em criar uma rede universal de computadores com acesso público, dentro de normas

de “uso aceitável”, surgiu nos Estados Unidos de crescimento descontrolado, quase sempre de associações intelectual como os efeitos secundários dos movimentos da década de 1960 em sua visão mais libertária e utópica. O modem elemento importante do sistema foi uma das descobertas tecnológicas que surgiu dos pioneiros nessa contracultura, originalmente batizada de “The Hackers”. (CASTELLS, 1999. p. 86)

Antes da popularização da internet a mesma era restrita a um seleto grupo de instituições como: universidades, grandes governos, militares e algumas empresas. Com conhecimento e habilidades os *hackers* foram os responsáveis por disseminar o acesso não só a internet como também a outras tecnologias de informação para além dessas organizações. Dessa forma a cultura *hacker* pode ser entendida da seguinte forma:

[...] é em essência, uma cultura da convergência entre os seres humanos e suas máquinas num processo de interação liberta. É uma cultura de criatividade intelectual fundada na liberdade, na cooperação, na reciprocidade e na informalidade. (CASTELLS, 2003. p. 45)

A cultura *hacker* e sua ética foram muito importantes para ampliação do acesso a internet e demais tecnologias da informação, pois através de seus princípio baseados na liberdade, no compartilhamento e na cooperação e aversão a elementos, como por exemplo, autoritarismo, sigilo e censura “deram origem à versão contemporânea da cultura livre e à cultura *open*, que tem sua máxima expressão na cultura do software livre e no software de código aberto [...]” (CABEZA; MOURA, 2015.p. 5). A cultura *hacker* foi um importante movimento que deixou sua contribuição na contemporaneidade. Um dos exemplos é o DIY, uma das práticas contempladas, pois passou a ser mais difundida através da internet, em especial pelas redes sociais digitais tais como: *Instagram*, *blogs*, *Facebook*, *YouTube*, *Pinterest* entre outros.

Castells em seu livro *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade* publicado no Brasil em 2003, ao analisar a cultura *hacker* traz uma aplicação da cultura do dom (baseada na teoria da dádiva) por esse grupo. Contudo, a dádiva é incorporada com algumas características diferentes, pois o meio ao qual é aplicada possui outro tipo de organização. Para Castells:

A liberdade combina-se com a cooperação através da prática da cultura do dom, que acaba por levar a uma economia do dom. Um hacker divulga sua contribuição para o desenvolvimento do software pela Net na expectativa de reciprocidade. A cultura do dom no mundo hacker distingue-se de outras análogas. Prestígio, reputação e estima social estão ligados à relevância da doação feita à comunidade. (CASTELLS, 2003. p.42)

Os princípios do dar e retribuir mantêm-se vivo na comunidade *hacker*, porém relacionado a outros valores. Castells continua:

Assim, não se trata apenas da retribuição esperada pela generosidade, mas da satisfação imediata que o hacker tem ao exibir sua engenhosidade para os outros. Além disso, há a gratificação envolvida no objeto ofertado. Ele não tem apenas valor de troca, tem também valor de uso. O reconhecimento vem não só do ato de doar, como também da produção de um objeto de valor (software inovador) (CASTELLS, 2003. p. 43)

A cultura *hacker* está baseada na cooperação entre os seus membros, por isso a cultura tem um forte apelo comunitário, os membros possuem autonomia para compartilhar suas criações e doá-las à comunidade. A doação é de um indivíduo para com a comunidade, pois este não só tem liberdade de criar, como também de se apropriar do conhecimento e partilhá-lo com outras pessoas.

Para além da comunidade *hacker* existem também outros tipos de comunidades virtuais como é o caso da de aprendizagem. Baseadas na interação elas são responsáveis por fomentar aprendizagem a partir do compartilhamento de informações e conhecimentos entre professores e alunos. Nas comunidades virtuais de aprendizagem os indivíduos possuem entre si uma relação pautada na colaboração e/ou cooperação a fim de que aconteça o aprendizado.

Mas bem como salienta Lévy, o papel do professor estará “centrado no acompanhamento e na gestão das aprendizagens: o incitamento à troca dos saberes, a mediação relacional e simbólica, a pilotagem personalizada dos percursos de aprendizagem.” (LÉVY, 2010. p. 173). Dessa forma o professor tem um papel de destaque, pois a função dele é para além de repassar o conhecimento. Ele deve ser um incentivador dentro do meio, ou seja, um orientador.

Existem muitos tipos de comunidades virtuais, para além das citadas acima. O que elas têm em comum é a interação entre os indivíduos e os processos de cooperação, mas são diferentes em suas organizações como pudemos observar. Se enquanto na *hacker* todos os membros possuem a mesma função, na de aprendizagem um indivíduo tem um papel de destaque, no caso do professor, um papel de orientador dentro do espaço virtual. Há também comunidades virtuais pautadas em múltiplos interesses em comum, ou seja, nem sempre os membros estão reunidos em prol de um único objetivo. A adesão dos indivíduos em comunidades virtuais muitas vezes se dá de forma livre e voluntária. No geral, os membros tendem a ofertar algo, e como se trata de um espaço on-line muitas vezes essa oferta é do plano imaterial, ou seja, são serviços prestados, conhecimentos e informações compartilhadas que podem criar algo novo, solucionar um problema, reparar algo ou até mesmo estímulos

para impulsionar o grupo, entre outras maneiras. A cooperação efetuada através da interatividade tem um poder muito grande de fortalecer e ampliar a comunidade virtual. De fato essa cooperação pode existir das formas mais diversas, isso porque cada comunidade tem uma organização e interesses particulares. Logo, a cooperação pode acontecer através das ofertas citadas acima.

Até aqui os exemplos trazidos são de comunidades que tem afinidades e interesses em comum. Se na comunidade virtual *hacker* o objeto em comum gira em torno do *software* livre, nas de aprendizagem são os processos educativos. Claro que outras questões podem perpassar a comunidade, mas há um que se sobrepõe. Todos os associados dentro das comunidades virtuais aqui expressas desempenham alguma função, o que acontece é que essas funções podem não ser definidas de forma imposta, como por exemplo, os *hackers* são voluntários que se somam a causa, onde cada membro desempenha uma atividade baseada em suas habilidades, conhecimentos e no prazer de exercê-la. A comunidade de aprendizagem também não é fincada sobre o pilar da imposição, mas os membros que fazem parte dela têm papéis diferentes.

Para além desses formatos citados acima, também existem outros ambientes virtuais com potencial para criar comunidades virtuais, como é o caso das redes sociais *online* e de *sites*. Para Recuero (2008) as redes sociais *online* são constituídas de grupos de atores que interagem entre si por meio de computador. Claro que hoje, outros dispositivos conseguem substituir o computador: celulares e *tablets* são as mídias mais utilizadas para acessar as redes sociais online, principalmente através dos aplicativos que são disponibilizados através dos sistemas operacionais³³. Alguns dos exemplos de redes sociais online são: *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *LindekIn*, *WhatsApp* e o *YouTube*. Como a pesquisa está relacionada ao *Youtube* mantereí a discussão voltada para tal.

Para Jenkins o *YouTube* é um “site fundamental para a produção e distribuição da mídia alternativa – o marco zero, por assim dizer, da ruptura nas operações das mídias de massa comerciais, causada pelo surgimento de novas formas de cultura participativa” (JENKINS, 2013. p. 358) Trata-se de um canal que reúne, distribui conteúdos amador e semiprofissionais. Também é importante ressaltar que o *site* funciona como um arquivo de mídia, isso porque os conteúdos ficam armazenados e só saem se forem excluídos ou por

³³ Antes da criação de dispositivos com tecnologias avançadas, como por exemplo, celulares e *tablets*, os sistemas operacionais eram exclusivo dos computadores. Com o surgimento dos aparelhos *smarts*, os sistemas operacionais passaram a fazer parte destes, os mais comuns são: o sistema *android* (do Google) e *IOS* (da Apple). Em suma os sistemas operacionais desses dispositivos são plataformas que permitem a interação entre os usuários e a máquina, e esta se dá através dos aplicativos instalados.

quem os publicou ou caso esteja violando alguma diretriz do próprio *site*. Dessa forma, os usuários podem procurar e localizar conteúdos significativos.

O *YouTube* é considerado como um *site* de rede social e plataforma de produção e compartilhamento de vídeos (BOYD; ELLISON, 2007, BURGESS; GREEN, 2009). Boyd e Ellison definem *site* de rede social como:

Definimos sites de redes sociais como serviços baseados na Web que permitem que indivíduos (1) construam um perfil público ou semi-público dentro de um sistema limitado, (2) articulem uma lista de outros usuários com os quais compartilham uma conexão e (3) visualizar e percorrer a lista de conexões e as feitas por outras pessoas no sistema. A natureza e a nomenclatura dessas conexões podem variar de site para site. (BOYD; ELLISON, 2009. p. 211. tradução nossa).

No caso do *YouTube* qualquer pessoa com acesso a internet pode criar um perfil nele, basta criar um ou ter um e-mail vinculado ao Google para usufruir de algumas ferramentas restritas aos que possuem *login*. Para visualizar vídeos públicos não é necessário fazer *login*³⁴, já para desempenhar atividades interativas tanto com o *YouTuber* quanto com os usuários, faz-se necessário estar logado, com esse pré-requisito cumprido, o usuário pode curtir ou não curtir o vídeo através dos ícones “gostei” e “não gostei”, comentar no vídeo ou responder a algum comentário já publicado, inscrever-se no canal e ainda tornar-se um membro, que nada mais é que a área restrita paga (o valor vai depender do que cada *YouTuber* cobra) onde os conteúdos são diferenciados dos publicados sem cobrança. Além de compartilhar o vídeo em outras redes sociais, em tese, o *login* permite a interação com a comunidade. Mas caso o usuário deseje ser também um produtor de vídeos, em seu perfil é disponibilizado a opção “meu canal”, é lá onde ele pode ser personalizado e os vídeos publicados, como é o caso da Amanda Alves que tem seu canal.

O *YouTube* é uma plataforma construída a partir da produção e consumo de conteúdos. Os conteúdos compartilhados na rede podem agrupar usuários através dos nichos³⁵, estes por sua vez, são dos mais variados, como por exemplo: educação, estilo de vida, jogos alimentação e derivados, faça-você-mesmo entre outros. No caso do canal da Amanda, a

³⁴ O termo é tradução do inglês “logging in” que significa conectar-se. Para conectar-se com algo no âmbito virtual muitas vezes é necessário preencher “formulários” que construa o perfil do usuário. Depois de criado, para se conectar pode ser requerido: e-mail (endereço eletrônico), número de telefone, CPF, nome de usuário (que pode ser o nome próprio ou nome de identificação personalizado) entre outras formas de identificação e uma senha. No caso do *YouTube* a pessoa cria o perfil através do Gmail, que é o e-mail do Google e de uma senha.

³⁵ Nicho são temáticas. Alguns canais se especializam em um único tema e todos os conteúdos produzidos são voltados para tal, já outros possuem mais de um nichos e produzem conteúdos diversos.

temática principal são os tutoriais de faça-você-mesmo e é sobre isso que o próximo tópico irá se desdobrar.

2.2 O CONHECIMENTO ATRAVÉS DOS TUTORIAIS: YOUTUBER E O DIY

A história dos tutoriais começa bem antes do surgimento das mídias tradicionais e da internet, e vai evoluindo de acordo com as mudanças na sociedade que vão aparecendo, conforme veremos alguns dos exemplos destes tutoriais.

Durante a Idade Média o repasse de conhecimento era muito utilizado nas guildas, onde o mestre-artesão ensinava aos jornaleiros e aprendizes. A sustentação das guildas está pautada no conhecimento material e prático, advindo das técnicas repassadas de geração em geração, como a forma principal de amparar sua existência.

A oficina comportava as guildas, estas por sua vez eram divididas em locais com atividade de produção distintas uma das outras como, por exemplo: tecidos, sapatos, joias, alimentos, entre outras. Essas organizações eram controladas pelo proprietário das mesmas, no caso, o mestre artesão. Responsável por comandar todos os processos dentro do espaço. Associação funcionava da seguinte forma

Em cada oficina o mestre trabalhava com alguns outros artesãos. Os jornaleiros (ou companheiros) eram assalariados que ganhavam em dinheiro e em espécie, pois viviam na casa do mestre. Os aprendizes, apenas um ou dois por oficina, eram adolescentes que procuravam iniciar-se nos segredos da profissão, vivendo para isso ao lado do mestre e pagando a ele pelo aprendizado, pelo alojamento e pela alimentação. (JÚNIOR, 2001. p. 55)

Mesmo dentro dessa dinâmica era possível que membros em posições inferiores conseguissem ascender em suas funções e tornar-se um mestre. Para tanto, era necessário dispor de alguns elementos que possibilitassem esta promoção. Ainda no século XIII com a economia³⁶ em ascensão, os membros convertidos em artesão também conseguiam abrir suas próprias oficinas. Como aponta Júnior (2001) para a realização destas, era necessário haver um consentimento na corporação, o jornaleiro possuir capital financeiro para custear as despesas na oficina e comprovar suas habilidades para exercer o ofício, neste último, era preciso passar por um teste denominado de prova da obra-prima. Ao passar por todos os requisitos já era possível a autonomia de ser um mestre e ter seu próprio espaço de trabalho.

³⁶ Júnior (2001) ressalta que posteriormente a esse tempo, a economia passa por momentos de dificuldades que implicaram no enrijecimento das corporações o que fez com que a condição de mestre não fosse mais adquirida com bases nos requisitos citados acima, mas sim como fator hereditário.

Dentro desses espaços havia uma hierarquia dividida em três níveis³⁷: mestre, jornaleiro e aprendizes, mas cabia ao mestre artesão ser responsável por manter a organização e o funcionamento das atividades. O mestre artesão ocupava a mais alta posição, pois este era o detentor das ferramentas, matéria-prima e dos lucros gerados nas produções manuais, enquanto os demais mestres também eram responsáveis por monitorar o respeito às regulamentações, como intuito de evitar produções que fugissem do padrão dos produtos. Assim como eram igualmente os responsáveis por fiscalizar a qualidade dos objetos produzidos. Sendo a qualidade uma característica essencial nos processos de produção manual, onde sua realização está atrelada às habilidades e domínios técnicos. Como apontado por Sennett (2013), o trabalho do aprendiz era pautado na imitação, a cópia é o sinal de que está havendo aprendizado. Por outro lado, o trabalho do jornaleiro requer outras habilidades, como por exemplo, saber gerenciar e se mostrar como um bom futuro líder.

Os mestres artesãos eram os principais sujeitos portadores do conhecimento da técnica, elemento fundamental para o progresso das atividades e para a transmissão do ensinamento aos aprendizes. Não à toa que o conhecimento era o grande triunfo econômico das guildas. Isso porque todo domínio da produção manual estava centralizado nas mãos de artesãos, onde outros grupos da sociedade não conseguiam ter acesso, sendo este o fator substancial de independência deles. Toda a produção era determinada pelas ordens dos mestres artesãos, eles que controlavam o que produzir, como e para quem, sem ter de passar pelo crivo da subordinação do senhor feudal ou do clero.

Com a autonomia do mestre artesão havia uma nova relação de autoridade nesse novo espaço entre os mestres e os aprendizes. Para Sennett (2013) a autoridade nesse ambiente não é vista como algo negativo, há uma relação entre quem manda e quem obedece, porém não se limitava apenas uma posição superior, mas da validação na qualidade de suas habilidades. Como aponta o autor, quem detém a capacidade e habilidade está legitimado ao controle ou a virtude da obediência. O mestre- artesão é um ser habilidoso, por isso ele ocupa a posição de quem pode repassar os ensinamentos aos outros de forma que os aprendizes o absorvam.

Contudo, as oficinas medievais foram sendo extintas com o passar do tempo e isso está atrelado a alguns fatos: um deles é o surgimento das máquinas, que consegue substituir o

³⁷ Esses eram os níveis de aprendizado apresentados nas guildas, cada acordo vai variar conforme o tempo de aprendizado, que se limitava a uma faixa de sete anos, o custo, geralmente arcado pelos pais do jovem Sennett (2013). Após o fim do aprendizado, o jovem poderia torna-se um jornaleiro, posição intermediária no processo de aprendizagem, em seguida era necessário trabalhar mais entre cinco à dez anos, passar no teste da obra-prima e mostrar que já era capaz de ser um mestre.

trabalho manual dos membros das guildas e aprimorar a produção, tanto do ponto de vista da qualidade do trabalho quanto do aumento da produção. Para além dessas questões, Sennett atenta para outro ponto: “dentre as muitas razões do declínio da oficina medieval, nenhuma é tão importante quanto sua base de autoridade, o conhecimento que ela transmite pela imitação, o ritual e a substituição.” (SENNETT, 2013. p.79)

Para além do repasse de conhecimento visto nas oficinas medievais, na história recente também podem ser notados tutorias de ensino através das mudanças ocorridas na sociedade, principalmente no que diz respeito a sistemas de educação a distância (EAD). O EAD é uma alternativa que permite às pessoas concluírem ou continuarem uma formação, seja ela para fim educacional ou profissional através do ensino remoto. Esse sistema está pautado na utilização de meios de comunicação e ferramentas que possibilitam aos alunos estudarem de qualquer localidade geográfica desde que disponha das condições necessárias para o acesso.

No caso da Europa e do Brasil uma das primeiras formas de distribuição de conhecimento através da EAD foi por meio do envio de apostilas via correios. Como apontado por Hermida (2006) é no ano de 1904 que o EAD surge no Brasil, quando as Escolas internacionais inauguram cursos por correspondência, “mas a partir dos anos 1930 é que se deu maior ênfase, com enfoque no ensino profissionalizante, funcionando como alternativa especialmente na educação não formal.” (p. 173). Esses cursos aparecem como uma oportunidade para pessoas que moram distante de instituições de ensino aprender um ofício. As apostilas forneciam o conhecimento, através de textos e imagens, mas cabia ao aluno administrar o tempo e as formas de assimilar os conteúdos.

Com o passar do tempo novas formas de ensino vão surgindo conforme a tecnologia vai avançando e um exemplo disso, é o ensino através dos meios de comunicação tradicionais: o rádio e televisão. Essas novas ferramentas são incorporadas as apostilas impressas enviadas por correspondência. Muitos programas EAD eram apresentados por meio do rádio, entre eles a Rádio-Escola Municipal Rio de Janeiro criada em 1934.

A televisão também teve um papel de destaque no EAD, um dos programas mais conhecidos deu início na década de 1970, através da fundação Roberto Marinho com ensino voltado para educação supletiva do 1º e 2º grau. Mas é em 1995 que surge o Telecurso 2000 e Telecurso Profissionalizante da Fundação Roberto Marinho e SENAI. O conteúdo do primeiro curso era voltado para o ensino das matérias do ensino fundamental e médio, já o segundo com ensino voltado para ensinar uma profissão, ou seja, com conteúdo mais

direcionado. O programa passava na Rede Globo e em algumas outras emissoras como TV Cultura e TV Brasil.

Em todas essas formas de ensino citadas, o tutorial está presente, nos mais diversos formatos, seja através da presença física de uma pessoa que repassa o conhecimento, da aprendizagem autodirigida partir dos materiais impressos ou de telessalas onde atores atuavam como professor e ensinavam os alunos. Outras formas de tutoriais foram surgindo com os avanços tecnológicos, a internet mesmo foi e é até hoje, através de *site* e redes sociais um espaço de compartilhamento de tutoriais, dos mais diversos possíveis. Um dos *sites* mais conhecidos voltado para tutoriais é o *WikiHow*³⁸, voltado unicamente para manuais que ensinam as pessoas a fazerem muitas coisas, por meio de passo-a-passo. Os tutoriais vão desde ensinar a como se comportar em situações do dia-a-dia a situações inacreditáveis, como por exemplo, “como agir como vampiro na escola³⁹”.

Mas para além de *sites* especializados em tutoriais, há também redes sociais digitais e *sites* que são utilizados com meio para ensinar as pessoas a fazerem coisas, como *Facebook*, *Instagram*, *Pinterest*, *YouTube* entre outros. No caso do *YouTube*, esses tutoriais existem por dois meios, o primeiro através de canais voltados exclusivamente para esse temática, como já citado no primeiro capítulo e canais que abordam temas plurais e que dentre eles, há vídeos de tutoriais. O canal da Amanda se enquadra mais nesse formato⁴⁰. É sobre isso que irei me ater.

A internet através dos *sites*, *blogs* e redes sociais digitais deram espaço para que pessoas comuns⁴¹ possam mostrar e compartilhar seus feitos, talentos e habilidades. Muitas pessoas aproveitam esses espaços para compartilhar e colocar em circulação seus conhecimentos. Algumas pessoas ensinam conteúdos escolares, como é o caso de professores. Mas não só eles. Há também alunos que fazem isso; outras ensinam sobre cuidados com o corpo, como fazer uma receita caseira para hidratar o cabelo ou como fazer uma maquiagem para ser madrinha de casamento, são alguns dos exemplos encontrados no *YouTube*. E nesse novo espaço mistura-se conteúdos profissionais com amadores.

³⁸ No site os tutoriais são criados a partir de um trabalho colaborativo, através de parcerias feitas com várias pessoas a fim de melhorarem o tutorial. O site compartilha-se como uma comunidade virtual que tem como bem comum elaborar e editar para proporcionar um bom tutorial.

³⁹ Disponível em: < <https://pt.wikihow.com/Agir-Como-um-Vampiro> > Acesso em: 2 mai, 2020.

⁴⁰ Vide primeiro capítulo, no capítulo a seção que trata o DIY no Canal Amanda Alves eu faço uma estatística dos vídeos publicados no canal.

⁴¹ Trato pessoas comuns aqui, como pessoas que não são celebridades ou conhecidas no meio artístico por meio dos meios de comunicação tradicionais.

No Canal Amanda e Fernando, a youtuber compartilha com o público coisas que ela sabe fazer, que vai desde cozinhar até construção de móveis. O grande trunfo do canal dela é justamente o compartilhamento de seus conhecimentos que envolvem: construção de espaços a marcenaria. Os tutoriais configuram-se como um dos principais pontos de aderência no canal. Ao analisar o formato dos vídeos tutoriais disponibilizados no canal, notei algumas características com as discussões apresentadas até o momento. A primeira é em relação ao papel de destaque desempenhado por Amanda na dinâmica de ensino, é ela a principal fomentadora de conhecimento no canal, mas não a única e isso será visto mais a frente. Outro fator, é que também se trata de um tutorial remoto e as pessoas são livres para buscar conhecimento sobre aquilo que as interessam seja por uma necessidade ou por curiosidade, como para aprender algo que seja útil para si ou para comercializar o produto resultado do tutorial.

O conhecimento é a base dos tutoriais, pois ele perpassa desde o saber técnico e as habilidades para criar o conteúdo do tutorial até a transmissão dele, ou seja, saber algo é tão importante quanto saber repassá-lo ao outro, ainda mais quando se trata de um espaço voltado para ensinar pessoas não profissionais a desempenhar funções feitas por especialistas. A transmissão acontece porque Amanda dispõe do seu tempo e do conhecimento adquirido para criar os vídeos tutoriais e ensinar ao público. No âmbito da internet esses tutoriais tem potencial para percorrer o ciberespaço e atingir inúmeros usuários. Esse conhecimento configura-se como um bem imaterial que pode ser doado ou vendido a outra (s) pessoa (s). Imaterial do ponto de vista de ser impalpável.

No ciberespaço o conhecimento pode circular de forma dadivosa como vimos com a cultura *hacker*, mas também existem tutoriais no YouTube que seguem o mesmo princípio, como apontado por Soares (2015) em sua dissertação *Dádiva e Internet: os artífices dos tutoriais de software livre*. A autora aponta como a dádiva acontece através de tutoriais de vídeos que ensinam sobre o *software* livre, esses vídeos são considerados uma espécie de dádiva moderna, ligada a tecnologia muitos YouTubers doam seu tempo e conhecimentos para que outras pessoas possam aprender sobre o *software* livre de forma que eles não são remunerados financeiramente por isso, ou seja, não há monetização dos vídeos no YouTube. Assim como na cultura *hacker* prevalece o sentido de um conhecimento livre.

Contudo “todos nós (...) atuamos dentro do contexto econômico do capitalismo. E, ao mesmo tempo, as empresas de Web 2.0, e as economias neoliberais em geral, procuram integrar o social e o econômico de maneira que fique difícil fazer uma distinção entre eles.”

(JENKINS et al, 2014, p. 95) No caso dos tutoriais do Canal Amanda e Fernando também há uma disposição de conhecimento e tempo para ensinar seus saberes, mas com uma diferença: os vídeos do canal são monetizados, ou seja, ela recebe dinheiro por eles. Amanda na *live Top 5 ferramentas essenciais para o DIY*, deixa claro seu objetivo com o canal e diz: “estamos vendendo para vocês coisas que faltam nas suas vidas, dando direcionamento e inspirando vocês. Não é só altruísmo. A gente ama o canal, gosta do que faz e quer viver dele.” Nesse sentido, Amanda tenta agregar ao canal um valor social mas que isso proporcione retornos financeiros. A monetização do canal, não anula o propósito da partilha de conhecimento com o público.

A monetização acontece da seguinte forma: por meio de anúncios publicitários nos vídeos; *super chat*, onde os inscritos pagam para ter seus comentários exibidos durante a *live*,⁴² através da divulgação de links de sites de produtos ou financiamento coletivos e por fim, quando as pessoas se tornam membros do canal, esse meio permite que elas tenham acesso a conteúdos exclusivos pagando mensalmente pela assinatura do clube. Porém para monetizar o canal é necessário cumprir alguns pré-requisitos como: ter no mínimo mil inscritos e quatro mil horas de visualização pública. Amanda recorre a esses meios para ganhar dinheiro com o canal. Como pode ser visto a seguir:

Figura 10: Anúncio no início do vídeo.



Fonte: Canal Amanda e Fernando. Data: 15/07/2020

Os anúncios podem aparecer no começo e no decorrer do vídeo. Os YouTuber não escolhem os anunciantes, essa função é do próprio YouTube. Em relação às doações feitas em dinheiro durante as *lives* no canal, também se configura com um meio de financiamento. Como se pode ver:

⁴² Transmissão ao vivo.

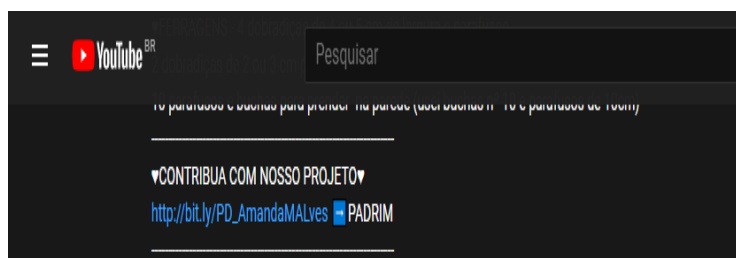
Figura 11: Canal recebendo doações em live.



Fonte: Canal Amanda e Fernando. *YouTube*. Acesso 14/06/2020

Na imagem notam-se duas formas de patrocínio tanto por meio da doação direta de dinheiro através de comentários como pelo anúncio que aparece no meio do vídeo. Outra forma utilizada pelo canal para arrecadar dinheiro é através do apadrinhamento de projetos, como esse:

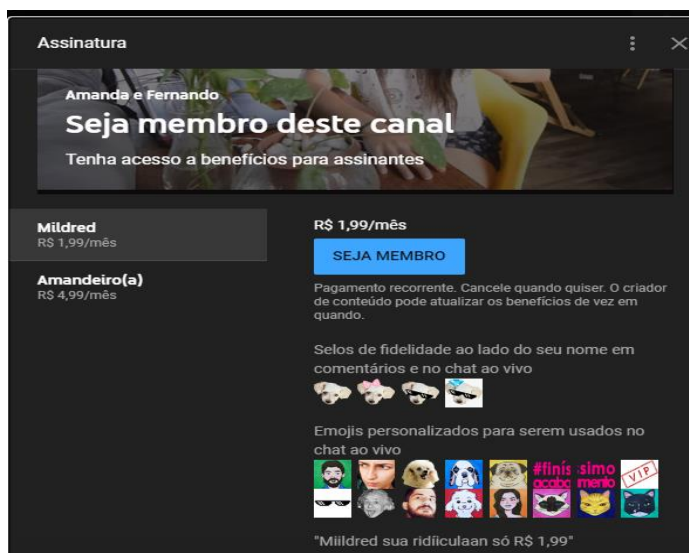
Figura 12: Contribuição por meio de apadrinhamento



Fonte: Canal Amanda M Alves. *YouTube*. Acesso 15/07/2020

A última forma de arrecadar dinheiro é por meio da assinatura, quando uma pessoa torna-se membro do canal. Amanda dispõe de um vídeo que indica os benefícios de ser um assinante do canal, como visto a seguir:

Figura 13: Arrecadação por meio de assinaturas



Fonte: Canal Amanda M Alves. YouTube. Acesso em: 15/07/2020

A opção de se tornar um membro do canal dá acesso ao que Amanda chama de “área vip”, pois os assinantes recebem conteúdos exclusivos, como os bastidores das gravações dos vídeos.

Mesmo com a monetização dos vídeos, o conhecimento e as habilidades desenvolvidas por Amanda como uma artífice do ciberespaço e repassadas ao público, não são menos importantes que o conhecimento doado por meio de dádivas. Os tutoriais sejam eles monetizados ou não, não deixam de ser uma fonte de conhecimento e um convite para despertar de possíveis novas habilidades, por parte de quem o reproduzirá. É interessante observar que o tutorial de DIY nem sempre gera uma reflexão por parte de quem o reproduz a partir dos vídeos, isso porque os tutoriais são pautados na imitação, se a pessoa consegue o reproduzir e alcançar um resultado semelhante ao proposto no vídeo é sinal que o DIY foi executado com sucesso. Logo o objetivo dos tutoriais no canal é fazer com que as pessoas seguindo o passo a passo dado pela youtuber consiga reproduzir e personalizar o que foi ensinado.

O conhecimento que Amanda põe em circulação através dos vídeos no *YouTube*, é possível porque, a internet revolucionou a forma como as pessoas se relacionam com os meios de comunicação. Se antes, com os meios de comunicação tradicionais, cabia somente a posição de consumidores passivos, com a Web 2.0⁴³ os usuários puderam experimentar a pró-atividade e o protagonismo de não só consumir mas também produzir e mais compartilhar com os outros. Isso porque a principal característica da Web 2.0 é ser colaborativa, ou seja,

⁴³ O conceito para o termo foi criado por Tim O’ Reilly, Em 2003.

“um ambiente informacional que por meio de serviços e tecnologias disponibilizados na internet propicia interações sociais”. (ARAYA; VIDOTTI, 2010. p.34) E o *YouTube* foi e continua sendo o espaço de produção de conteúdo não só por profissionais, mas principalmente por amadores, como é o caso da Amanda, tanto que na descrição sobre o *site* de rede social o objetivo é claro: “nossa missão é dar a todos uma voz e revelar o mundo.”⁴⁴

As tecnologias digitais permitiram também que pessoas não famosas pudessem compartilhar seus saberes com mundo. O que essas pessoas produzem e compartilham são frutos do que Shirky (2011) chama de excedente cognitivo. O excedente cognitivo existe por dois fatores: o tempo livre e as ferramentas tecnológicas digitais. Na visão do autor, antes o tempo era utilizado para assistirmos televisão, mas hoje, com advento da internet e com ferramentas como: celulares e computadores esse tempo é ressignificado e direcionado para outra finalidade: a produção de atividades em conjunto. Mas o autor lembra que nem todo projeto coletivo tem finalidades cívicas ou sociais. Ou seja, nem todo excedente cognitivo é voltado para criar meios que possam ajudar pessoas em estado de calamidade. Os *memes*, por exemplo, são uma espécie de ato criativo que pode ser considerado por muitos como sem valor, mas engana-se quem pensa assim, pois eles também desempenham uma função social: podem alegrar as pessoas e trazer outros tipos de contribuições. E como lembrado por Shirky (2011), o fato mais importante nisso tudo é que os usuários não só produzem, mas como também compartilham o que fazem. E como ressaltado por ele a parte mais divertida da produção é o compartilhamento, afinal não faz muito sentido fazer algo que pode ser útil para outras pessoas e deixar guardado somente para si.

Shirky (2011) diz que gostamos de criar e compartilhar e isso está atrelado a antigas motivações que hoje são possíveis de serem realizadas graças às ferramentas modernas (internet e dispositivos tecnológicos digitais) que permitem que as pessoas criem e compartilhem com o mundo através do ciberespaço. O ato de compartilhar é de grande valor, isso porque “O compartilhamento relaciona-se à vontade ou desejo de ajudar outro indivíduo, dividindo algo que se possui como informações e experiências.” (OLIVEIRA; CIANCONI, 2013. p. 239). Essa é a premissa dos tutoriais na internet e dos ensinados no Canal da Amanda. É dividir com o outro aquilo que ela sabe e que quando repassado pode ajudar outras pessoas que desejam aprender aquilo.

Dentro dessa nova dinâmica, as pessoas são mais livres, inclusive para fazerem coisas que elas gostam, sem cobrança ou por somente por dinheiro. As pessoas podem fazer e

⁴⁴ Disponível em: <<https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/>> Acesso em: 20 de Jun, 2019.

compartilhar coisas de forma voluntária, porque gostam e sentem prazer nisso. E mais, tudo isso de forma conectada. Produzir coisas que podem ser acessadas e utilizadas por outras pessoas. Shirky aponta que “[...] ampliação de nossa capacidade de criar coisas juntos, de doar nosso tempo livre e nosso talento particulares a algo útil, é uma das novas grandes oportunidades atuais [...]” (SHIRKY, 2011. p.109) o que resulta em um fortalecimento do trabalho colaborativo. Os tutoriais são um exemplo disso, pois ele pode ser resultado de um trabalho colaborativo entre a youtuber e os usuários, como veremos no decorrer do texto.

Ao trazer essa discussão para o objeto de estudo, podemos pensar os tutoriais como parte desse excedente cognitivo que Amanda o dispõe em seu canal. Os tutoriais da Amanda são compostos por grande parte de amadorismo, mas tem uma pequena parcela de profissionalismo, isso quando diz respeito há tema ligado a sua formação. Mas o fato de ser amador como já mencionado no decorrer do texto, não descaracteriza suas habilidades e técnicas tanto do ponto de vista dos conteúdos dos vídeos quanto do repasse do conhecimento.

E claro que esse excedente cognitivo que ela entrega é permeado por duas motivações: a primeira intrínseca: pelo fato dela gostar do que faz, ou seja, do prazer em produzir e compartilhar os vídeos, mas também se trata de uma motivação extrínseca, ou seja, quando há oferecimento de algo como recompensa, no caso, dinheiro. Em sua *live* intitulada de “Top cinco ferramentas essenciais pro DIY + perguntas” deixa claro que: eles amam o canal, gostam do que fazem e querem viver dele.

Mesmo monetizado, o canal não deixa de ser um espaço em que o casal se sente bem em compartilhar com o público seus conhecimentos, a grande questão é que eles querem fazer desse *hobby* um meio de sustento, ou seja, um trabalho. É o que acontece com muitas pessoas nas redes sociais: começam a compartilhar coisas que elas fazem porque gostam e outras pessoas vão se identificando com o conteúdo e somando, até que as proporções vão aumentando e acaba que muitas pessoas aceitam fazer disso um meio de ganhar dinheiro. Não à toa, que já podemos falar em profissão youtuber, muitas pessoas conseguem viver somente da renda que advém do YouTube. Inclusive, youtubers podem declarar imposto de renda através dos rendimentos da plataforma. Um questionamento que cabe fazermos, é sobre qual a responsabilidade social do YouTube com a sociedade, uma vez que a plataforma arrecada muito dinheiro.

Em relação ao conhecimento que Amanda põe em circulação no canal, no geral, não é pago ou vendido de forma direta, com exceção da opção de assinatura que oferece por meio de pagamento mensal alguns conteúdos extras. No geral os vídeos publicados no canal são

gratuitos, qualquer pessoa com acesso a internet pode acessá-los. As pessoas não pagam diretamente a Amanda por esses vídeos. Há sim, formas de pagamento dentro no percurso traçado até se chegar aos vídeos. O primeiro deles é o investimento em um dispositivo tecnológico digital com *software* que permita acessar plataformas digitais, *sites* e redes sociais digitais. O segundo passo tão importante quanto o primeiro é o acesso a internet, que geralmente é pago: seja por meio de contrato com um provedor de internet ou com operadoras de celulares que cobram pela distribuição dos dados móveis. O terceiro é a energia tanto para carregar os dispositivos quanto para manter o fornecimento do roteador de internet. E por fim, o tempo de interação que as pessoas gastam na plataforma, gera o produto que traz rendimentos financeiros para o *YouTube*.

As interações geradas entre os usuários conectados no ciberespaço que *sites*, redes sociais digitais e plataformas lucram. Por isso, um vídeo no YouTube bem visualizado e bem avaliado gera dinheiro através dos anúncios publicitários que aparecem. As interações são uma das engrenagens mais importantes no ciberespaço. É através delas que podemos pensar uma dádiva moderna no ciberespaço, nos canais, assim como também é ela que movimenta ganhos financeiros para plataforma.

Por esse meio há um fortalecimento do trabalho cooperativo e colaborativo e a oportunidade de criação de laços sociais. No caso dos tutoriais, a interação também permite que o conhecimento não venha só de uma direção, mas de várias, e seja aplicado como um conhecimento horizontal. E é sobre isso que irei abordar na próxima seção.

2.3 CONHECIMENTO HORIZONTAL: USUÁRIOS EM COOPERAÇÃO NO DIY

Como já vimos até o momento os tutoriais de DIY são uma forma de conhecimento que é posto em circulação através do audiovisual.⁴⁵ Amanda é a responsável por trazer a público seus saberes e ensina-los aos outros. Contudo, na lógica do *YouTube*, os usuários do site de rede social, também são sujeitos ativos através do processo comunicacional que possibilita a interação entre eles.

É possível um ambiente informacional colaborativo, como o *YouTube* porque ele consegue reunir sujeitos ativos com habilidades e competências diferentes em mesmo espaço e fomentar a interação através das ferramentas disponíveis no *site*. É através da interação que

⁴⁵ Faço referência ao vídeo porque é o modelo que está sendo estudado na pesquisa, mas são vários os formatos de DIY, como por exemplo: escrito, como uma espécie de receita ou manual, com imagens e legendas e apenas com vídeo sem som.

os usuários agregam valor aos conteúdos que estão no eterno processo de construção. Eterno porque, no caso dos vídeos do *YouTube* eles só possuem um começo, que é a data da publicação, as interações produzidas a partir dele vão se construindo ao longo de sua permanência no *site* de rede social digital. A interação, é inclusive a engrenagem que permanece a gerar ganhos tanto para o próprio *YouTube* quanto para o youtuber que monetizou o vídeo. Primo (2000) apresenta dois tipos distintos de interação que acontecem em ambientes informáticos e que buscarei aplica-los ao *YouTube*.

A *interação mútua* é caracterizada por um sistema aberto enquanto a *interação reativa* é caracterizada por um sistema fechado. Os sistemas interativos mútuos “estão voltados para a evolução e desenvolvimento. E por engajar agentes inteligentes, os mesmos resultados de uma interação podem ser alcançados de múltiplas formas [...]” (PRIMO, 2000. p.86-87). Os sistemas interativos reativos fechados são o oposto do anterior “[...] por não efetuar trocas com o ambiente, o sistema não evolui.” (PRIMO, 2000. p. 87).

No âmbito do processo, os sistemas interativos também possuem diferenças, enquanto a interação mútua ocorre por meio de negociações, ou seja, onde é necessário o engajamento de mais de um a gente para que haja a evolução da negociação. Já o processo interativo reativo a ação estímulo-resposta, apenas um agente dá conta desse processo. Traduzindo essas interações para as ferramentas disponibilizadas no *YouTube*, podemos associar como interação reativa os cliques nos símbolos “gostei” e “não gostei” e através dos compartilhamentos dos vídeos em outras redes sociais digitais. Já os comentários, que pode ser tanto por parte dos usuários como da youtuber, faz parte da interação mútua, pois eles carregam uma mensagem que precisa ser decodificada e que pode gerar uma reciprocidade através das conversações feitas pelos interagentes.

Amanda é uma amadora, como já mencionado, logo ela não detém todo o conhecimento que envolve o fazer dos tutoriais DIY, ou seja, nem todas as técnicas e habilidades são dominadas por ela, isso abre margem para que outras pessoas com o conhecimento que a youtuber não possui possa somar ou preencher alguma lacuna existente no tutorial. E isso pode acontecer porque o *site* é um ambiente heterogêneo que reúne pessoas com experiências e competências distintas, que caso deseje partilhar de suas informações para melhorar o tutorial DIY pode fazer isso através da interação mútua por meio da ferramenta de comentário. É isso que veremos por aqui.

No canal não há uma divisão de tarefas voltadas para o melhoramento dos tutoriais de DIY, ou seja, não são delegadas às pessoas a função de trazer mais informações e

conhecimento em prol do tutorial. Nesse sentido não há de fato uma ideia de comunidade virtual firmada no canal, pois muitos dos usuários estão ali, em sua maioria, para usufruir das publicações, no caso, um tutorial que seja útil ou necessário para alguma coisa que esteja precisando, sem necessariamente gerar algum tipo de interação (levando em consideração que nem todos que assistem aos vídeos o avaliam, compartilham ou comentam).

Ainda que de forma amadora, Amanda é a principal fomentadora de conhecimento e ensinamento para os outros, mas isso não faz dela a única distribuidora de saber. Em relação aos usuários, nem todos tem algum conhecimento para ser partilhado no tutorial, muitos sequer conseguem notar algum eventual problema porque não possuem conhecimento algum sobre tal, o que é comum, afinal muitos estão ali para aprender. Mas existem usuários ativos que possuem algum grau de conhecimento e partilha de forma espontânea e voluntária em prol de um bem comum: um tutorial mais completo⁴⁶.

Como já mencionado, conhecimento advindo dos usuários vem por meio da ferramenta comentário. O comentário é a forma de interação mais completa entre os sujeitos que usam o canal porque é através dos comentários que pode ocorrer o processo de conversação e negociação. Como bem lembrado por Recuero “é uma ação que não apenas sinaliza a participação, mas traz uma efetiva contribuição para a conversação” (RECUERO, 2014. p.120). A interação mútua por meio dos comentários não proporciona somente um conhecimento a ser agregado no tutorial DIY, ele também pode ser composto por: elogio, dúvida, sugestão e em menor quantidade críticas, como pode ser visto respectivamente no vídeo *Bancada retrátil para quarto. Como fazer mesa de madeira dobrável de parede fácil / Amanda Alves*.

Comentário de elogio:

Vídeo perfeito como sempre!
Buscando sempre o finíssimo acabamento!! (Mauro. Comentário. YouTube.
Publicado em: Jul, 2020)

Comentário dúvida:

Quanto peso essa bancada aguenta? Estou querendo fazer para meu quarto, será que minha parede aguenta? Com aquelas mãos francesa que vende em depósito também dá? (Gustavo. Comentário. YouTube. Publicado em: Mai, 2020)

Comentário de sugestão:

⁴⁶ Completo no sentido de contribuir com algo que falta, seja uma informação que explicará o porquê de algo ter saído errado, seja para alertar dos perigos do uso inadequado de uma ferramenta, seja para dar uma informação adicional que possa melhorar o tutorial entre outras contribuições.

Você pode comprar um papel de parede adesivo bem decorativo e colar sobre o balcão, se você arriar depois ficará como um quadro suspenso na parede decorando o ambiente do mesmo jeito. (Rafael. Comentário. YouTube. Publicado em: Jul, 2019)

Comentário de crítica:

Chato pacas ⁴⁷esse vídeo. (Hugo. Comentário. YouTube. Publicado em Jun, 2019)

Nos comentários de elogios, geralmente, Amanda reage dando gostei no comentário, podemos observar isso porque abaixo do comentário ao lado da reação “não gostei” fica a imagem pequena da foto do perfil do canal acompanhado de um coração. Diferente de outras redes sociais como *Instagram* e *Facebook* os *likes* e *deslikes* dados não são identificados, apenas contabilizados, apenas o do produtor do vídeo é sinalizado e do usuário que reagiu, a sinalização fica aparente apenas para ele. No caso do comentário de dúvida citado acima, Amanda reage respondendo que “se for grande, dá sim” e ao lado deixa o *like* no comentário. O de sugestão também é acompanhado pelo *like*, porém o de crítica não tem qualquer forma de interação. É importante ressaltar que a interação mútua pode ser acompanhado por qualquer texto que vai desde um elogio até uma crítica, e isso faz parte⁴⁸, pois os interagentes são livres para comentar o que acham pertinente.

Os sujeitos ativos que se encontram em posição oposta a *youtuber* não possuem uma obrigação de transmitir o que sabem para ser somado ao tutorial, eles são livres para escolher se interagem ou não. Apesar da finalidade dos tutoriais de ensinar e em virtude disso muitos estarem ali para aprender com eles, nada impede que mesmo de forma livre e espontânea e por motivações diversas os usuários cooperem e colaborarem nos DIY seja através de uma informação extra, explicação como desenvolver melhor uma técnica ou de como usar uma máquina para fazer algo.

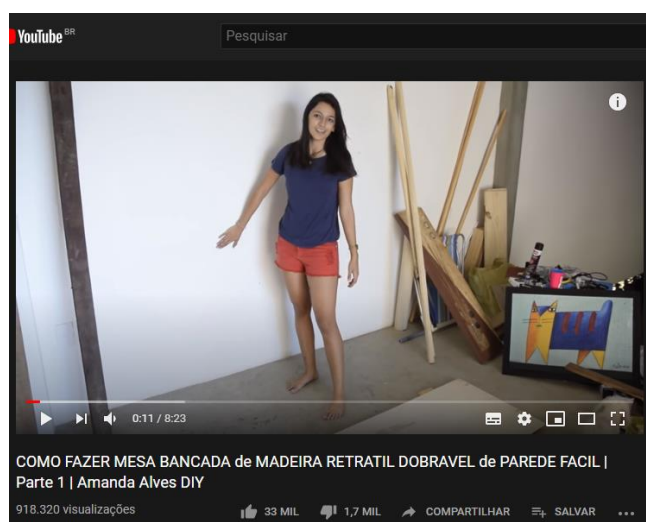
Quem ocupa a posição de sujeito ativo pode ser um leigo no assunto ou um profissional que tem seu conhecimento especializado e que deseja partilhar com os outros que ali estejam. Na esfera semântica do YouTube o conhecimento é quem orienta e quem ensina se misturam, as posições dos sujeitos não definem ações estáticas. Logo, não é raro deparar-se com marceneiros, eletricitas, pintores entre outros profissionais que visitam o canal. O

⁴⁷ Pacas é uma gíria que significa: muito ou demais.

⁴⁸ Claro que não podemos achar que a internet é um espaço sem lei, porque o marco regulatório da internet permite que cada usuário seja responsabilizado por suas interações e suas consequências. E também não podemos confundir liberdade de expressão com ofensas.

conhecimento compartilhado por eles não é somente direcionado a Amanda, mas a comunidade que também acessa aos comentários como forma de informação extra. Essas informações extras que fazem parte do tutorial, ainda que de forma indireta, pode ser incorporado por Amanda no próximo DIY, caso ela ache pertinente, o mesmo vale para os usuários. Esse é o caso do tutorial *Como fazer mesa bancada de madeira retrátil dobrável de parede fácil| Parte 1| Amanda Alves DIY*⁴⁹

Figura 14: Vídeo mais visualizado do canal



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Acesso 05/05/2020

Esse é o vídeo mais visto no canal e trata-se de um tutorial dividido em duas etapas, mas é nesse que mais aparecem comentários abordando a forma como ele foi feito. Uma das coisas que mais chamam atenção é que o amadorismo da Amanda pode ser visto de imediato pela forma como ela se veste e isso é questionado pelos usuários. Como este:

Adorei a sua idéia, obrigado por compartilhar, só uma dica, não é uma crítica. Não esqueça de usar os EPI's⁵⁰, vc parece ser uma pessoa tão feliz, cuide mais de sua integridade física. Tô te falando isso, pois, trabalho na área de manutenção industrial, sei bem desses riscos. Abração, fica com Deus. Vou me escrever em seu canal e ativar o sininho. (Patrick comentário publicado em Dez, 2019).

As pessoas cooperaram através de informações que podem ser úteis para que Amanda as incorpore em seus próximos tutoriais. Isso mostra também a preocupação que os usuários tem com a *youtuber* ao alertá-la dos perigos que a falta de cuidados consigo mesmo pode ocasionar. Outro ponto muito ressaltado neste vídeo é a utilização de uma ferramenta

⁴⁹ Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=L9uOwozrvL4&t=340s>> Acesso em 05 mai, 2019.

⁵⁰ Sigla usada para designar Equipamentos de Proteção Individual.

inadequada para cortar a madeira e que acabou sendo alvo de muitos comentários. O vídeo trata-se de um tutorial, estilo DIY onde Amanda ensina a fazer uma bancada dobrável de madeira. O DIY está dividido em dois vídeos, no primeiro é ensinado como cortar, parafusar e encaixar a tábua na parede, no segundo é a continuação, onde é mostrada como fixar o pé para dar sustentação a mesa quando aberta. O tutorial é feito em um cômodo da casa, onde só participam dele, Amanda, na posição de quem executa e ensina, e Fernando na de quem filma. As madeiras são cortas, lixadas e parafusadas ali mesmo. Para cortar a madeira a *youtuber* utiliza uma máquina chamada serra mármore e ainda faz o apoio da madeira em cima de uma cadeira que não fornece qualquer tipo de segurança. Amanda ainda menciona que as pessoas podem já comprar a madeira cortada ou cortar com serra ou um serrote que ambos desempenham a mesma função. Como pode ser visto a seguir:

Figura 15: Amanda cortando a madeira

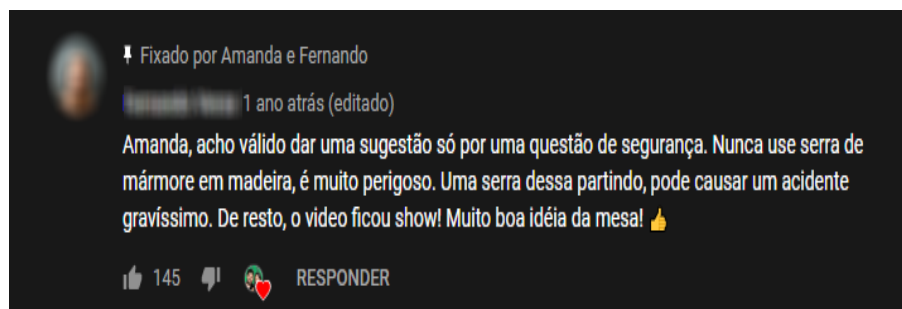


Fonte: Canal Amanda e Fernando. *YouTube*. Retirado em: 05/05/2020.

A utilização da serra mármore para cortar madeira foi muito questionada por alguns sujeitos ativos no canal, pois para eles é de grande perigo. Muitos foram os comentários/interações mútuas cooperativas alertando para os perigos que Amanda ou qualquer outra pessoa corria ao utilizar a ferramenta de forma indevida. Como veremos nas próximas páginas, esses comentários vêm de diversas fontes: de profissionais que tem um maior conhecimento que a *youtuber*, de usuários trazendo relato de sua experiência com o mau uso da ferramenta, entre outros.

O comentário mais curtido no vídeo atenta para as consequências do uso indevido da ferramenta e diz o seguinte:

Figura 16: Comentário com advertência e mais “gostei”



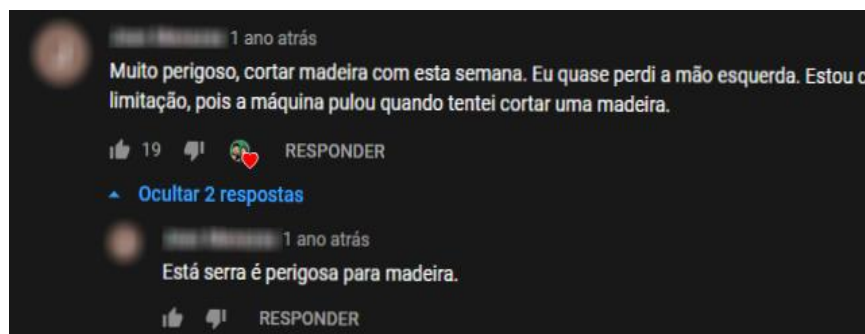
Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 05/05/2020.

O usuário faz o comentário sugerindo que Amanda seja mais cuidadosa, afinal é perigoso não saber manusear a ferramenta de forma correta. Esse comentário também foi o com mais “gostei” entre todos os que foram feitos no vídeo. O YouTube disponibiliza a opção de avaliar os comentários com “gostei” e “não gostei” respectivamente através do símbolo da mão fechada com o polegar apontando para cima ou para baixo. Dessa forma, 145 pessoas participaram voluntariamente da avaliação do comentário, o julgando como interessante ou importante no complemento do tutorial. A própria youtuber também o avaliou como positivo e inclusive o fixou. A fixação do comentário permite que ele sempre seja o primeiro entre os comentários, independe da ordem de classificação⁵¹. Geralmente, os comentários fixados nos vídeos são feitos por Amanda e trazem algumas informações complementares do tutorial. O comentário deste usuário é o primeiro fixado no vídeo que não foi feito por ela.

Ao continuar analisando os comentários pude notar outros comentários que também chamavam a atenção da youtuber pela utilização da serra mármore em um material inadequado. Os comentários advertem Amanda, a partir de sua experiência pessoal com a ferramenta. Como pode ser visto na figura (17):

⁵¹ O YouTube permite que os usuários escolha a ordem de classificação dos comentários em duas categorias: principais comentários e comentários mais recentes primeiro.

Figura 17: Comentário baseado na experiência do usuário

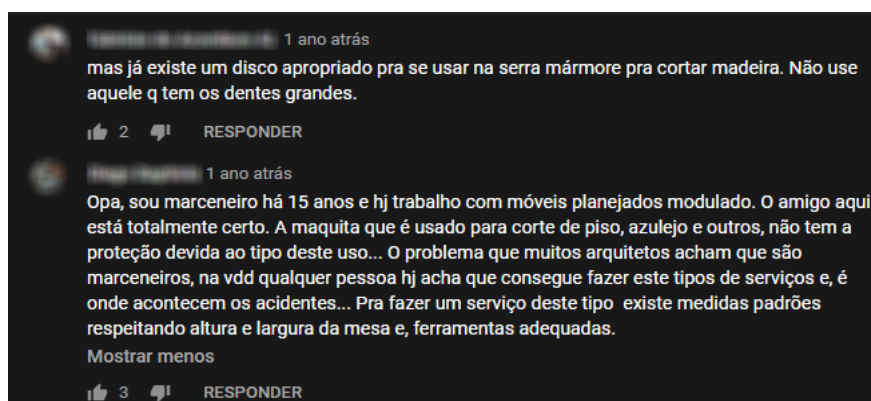


Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 14/07/2020

O comentário também é avaliado positivamente como o anterior, inclusive por Amanda, mas nesse caso o usuário traz no texto publicado sua própria experiência, ou seja, conheceu na prática como o mau uso de uma ferramenta pode trazer consequências danosas. O usuário coopera com o melhoramento do tutorial ao servir de exemplo, ou seja, ao compartilha sua experiência como sinal de alerta.

Há também o comentário do profissional de marcenaria que reforça o que foi falado em outro comentário acerca dos perigos e da alternativa de usar uma máquina adequada. Como veremos a seguir, o comentário feito por profissionais é envolto por uma crítica não muito rara, que diz respeito as pessoas não especializadas desenvolvendo atividades que deveriam ser feitas por um profissional, contudo, uma das premissas do DIY é justamente subverter a lógica do especialista e encorajar pessoas comuns a executarem essas ações. O usuário comentarista diz o seguinte:

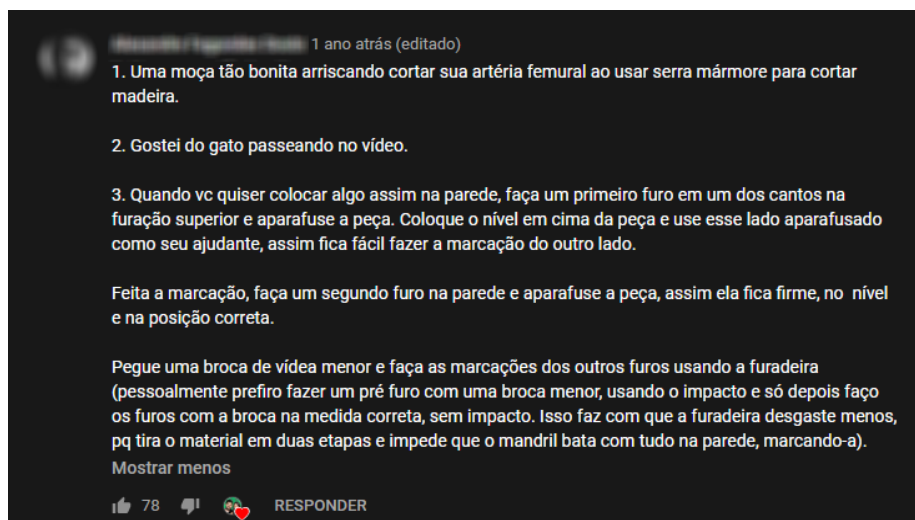
Figura 18: Profissional comentando o tutorial



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 12/05/2020

O segundo comentário mais bem avaliado, também atenta para o uso da serra mármore. Como ser visto na figura (19).

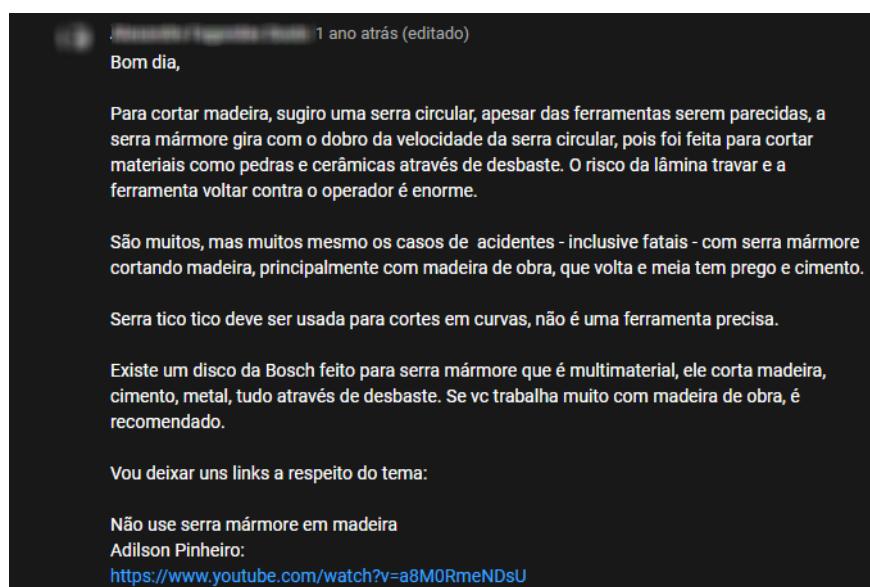
Figura 19: Segundo comentário mais curtido, com advertência e dicas.



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 14/07/2020

Esse comentário traz elementos parecidos com o anterior, como por exemplo, uma quantidade expressiva que avaliaram positivamente o que foi escrito pelo usuário, isso implica dizer que ao menos 78 participaram através do botão “gostei” concordam com ele, incluindo a *youtuber*. Outro fator, é que além da advertência feita por ele, o sujeito ativo ainda traz dicas que possam aperfeiçoar o tutorial. Essas dicas trazidas pelos usuários evidenciam o conhecimento horizontal, ou seja, que vem de diversas direções. Esse mesmo usuário ainda completa dizendo:

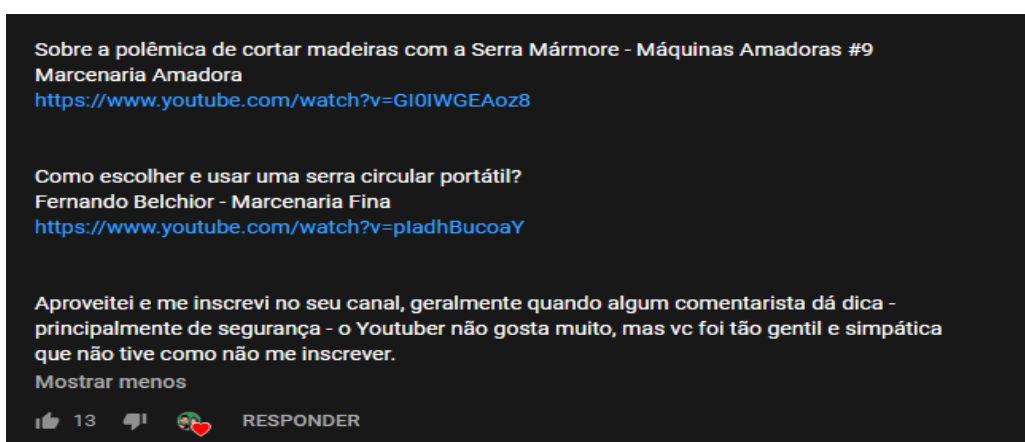
Figura 20: Comentário voltado para utilização da serra-mármore.



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em 14/07/2020

Nesse comentário o sujeito ativo compartilha não só com Amanda, mas com todo o público do canal seus conhecimentos a respeito da utilização da melhor ferramenta para cortar madeira. Assim como Amanda ele também dispõe de tempo, porém através da escrita para expressar seus saberes sobre o assunto. A diferença é que esse tipo de interação não gera retorno financeiro para o sujeito. Mas gera outro tipo de recompensa que pode ser visto no comentário a seguir:

Figura 21: Satisfação do comentárista



O usuário parece recompensado por ter sido bem tratado por Amanda, ao compara-la como os outros youtubers, ela parece ser muito mais aberta às sugestões feitas pelos sujeitos ativos. Ao mencionar o caso de outros youtubers que não são tão receptivos com os usuários podemos perceber que para estes a sugestão fica mais no plano do conflito, ou seja, pode soar com uma crítica não construtiva. Mas como lembra Primo:

Conflito e cooperação, nesse sentido, podem ocorrer ao mesmo tempo, em diferentes graus. Quando uma pessoa envia um e-mail a seu colega fazendo críticas a um artigo que este está escrevendo-- pedindo esclarecimento e sugerindo modificações – ele inicia um processo de conflitos de ideias, ao mesmo tempo em que colabora com o aperfeiçoamento do texto (mesmo que discorde o parceiro e decida aprofundar a argumentação) (PRIMO, 2005. p.67)

O próprio usuário menciona a simpatia da youtuber para com ele em relação a ela não contra argumentar ou questionar o que está sendo “falado”, mas de ficar na posição de uma “boa ouvinte”. Sennett diz: “podemos sentir simpatia ou empatia; são ambas impulsos cooperativos. A simpatia é mais entusiasmante, a empatia, mais pausada [...]” (SENNETT, 2012, p.37) E completa: “na dialógica, embora não se encaixe perfeitamente como peças em

um quebra cabeças, as pessoas podem extrair conhecimento e prazer das trocas” (SENNETT, 2012. P. 37).

No caso desse tutorial, os comentários atentando para os perigos do mau uso da ferramenta despertou uma cooperação em prol de um bem comum: um tutorial DIY que seja mais seguro para quem for fazê-lo. Ainda que Amanda detenha o status de principal fomentadora de conhecimento, pois é ela quem ensina os DIYs, os usuários desempenham um papel muito importante nesse processo de agregadores de conhecimento.

A youtuber não sabia do perigo de delegar a ferramenta uma função um tanto que perigosa, mas a partir da doação do saber feita pelos sujeitos ativos do canal ela pode ter acesso ao conhecimento que até então era desconhecido. Amanda soube receber tão bem o que foi trazido pelo público que além de fixar o comentário mais bem avaliado, também incorporou a informação na descrição do vídeo. Já que não pode haver edição depois que ele é publicado. Como pode ser visto abaixo:

Figura 22: Amanda adiciona as informações dada pelos usuários na descrição do canal



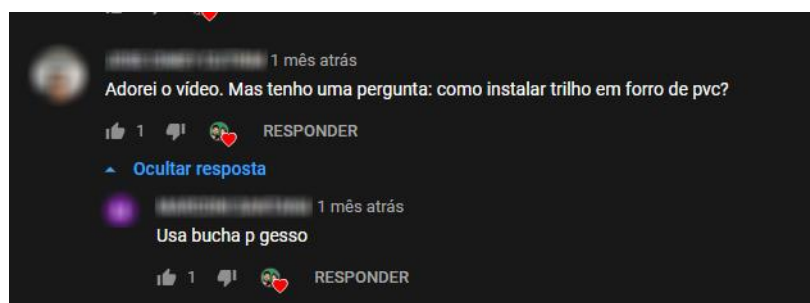
Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 14/07/2020.

Esse caso é o mais emblemático, em termos da incorporação do conhecimento vindo dos usuários do canal e respaldado por Amanda e por parte dos demais sujeitos ativos do canal. Os usuários cooperaram para um DIY mais seguro, junto a Amanda que deu espaço para que estas informações ficassem destacadas na página onde o vídeo é reproduzido, isso mostra o que Sennett (2012) chama em *Juntos* de “receptividade aos outros”, que consiste na capacidade de saber ouvir o outro e “nas aplicações práticas da receptividade no trabalho ou na comunidade” (p. 10). A *youtuber* soube receber as questões trazidas pelos usuários e

reconheceu a importância de dar espaço para o conhecimento vindo de direção oposta, que ela não tinha.

Mas para além dessa forma de cooperação, também notei outro tipo de cooperação através do conhecimento horizontalizado, onde os usuários interagem entre si fomentando a informação através das respostas dos comentários. Nem sempre Amanda responde as dúvidas que são feitas nos comentários. Mas o fato de Amanda não as responder, não indica que as perguntas se manterão sem respostas, pelo contrário, os sujeitos ativos também podem responder as perguntas, mesmo sem a obrigatoriedade de realizar essa ação. Isso porque os sujeitos ativos são livres para interagir uns com os outros e caso sintam-se motivado por alguma razão a ajudar a sanar uma dúvida, ele tem total liberdade para isso no canal. No vídeo *Como fazer trilho de iluminação com cano de PVC| Muito Barato*⁵²

Figura 23: Usuário respondendo a uma dúvida.



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 14/07/2020

Amanda não respondeu, mas deixou seu “gostei” na resposta do usuário que respondeu ao comentário, dando a entender que concorda com o que foi escrito. Caso uma informação seja dada de forma incorreta, os demais usuários sabedores da verdade podem rebater através também de comentários na mesma postagem. Amanda também pode ativar a ferramenta de analisar previamente o comentário antes de ser publicado. A alternativa é interessante porque nem sempre as pessoas estão dispostas a cooperar de forma positiva, contudo, Amanda não detém de todo o conhecimento e assim, seria necessário disponibilizar de mais tempo para checar se o que foi publicado é verdadeiro.

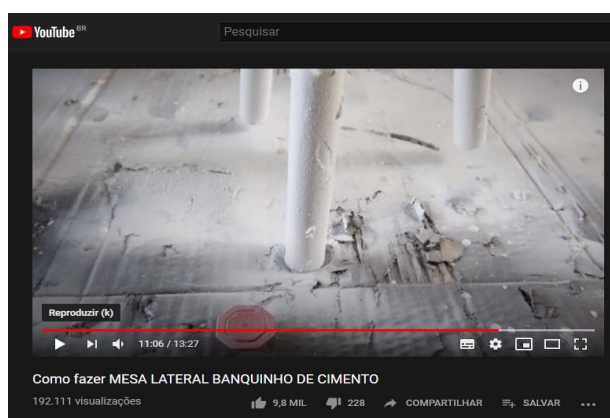
Casos como esse são mais fáceis de serem encontrados no canal. Os comentários são muito interessantes e importantes dentro da dinâmica do canal e nos vídeos de tutorial DIY. Isso ressalva que os tutoriais não se resumem apenas a publicação e descrição dos vídeos

⁵² Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=q0YDTLsM5J4>> Acesso em 14 Jul, 2020.

feitos pela *youtuber*. Para além desses fatores, há outra ferramenta utilizada pelos usuários que endossam os tutoriais e agregam conhecimento, o comentar. É através da ferramenta comentário que a cooperação pode ser incorporada aos DIYs. Os comentários configuram-se como o canal direto de participação e expressão de conhecimento. É importante ressaltar que qualquer usuário com *login* no *YouTube* pode comentar no vídeo. Mas é necessário frisar que os comentários publicados não são averiguados como legítimos ou não, logo, é interessante que o usuário não fique apenas com a informação que lhe foi dada através dos comentários mas que faça uma pesquisa, para saber se é válido ou não. Os comentários com número maior de interação são mais fáceis de notar se o conteúdo é seguro, pois tem muitos usuários respondendo a ele e marcando com “gostei” ou “não gostei”.

Também há vídeos em que a *youtuber* mostra algumas de suas dificuldades, reconhece e pede ajuda ao público para que possa ajudá-la a resolver o problema. Esse gesto por parte da Amanda evidencia que os tutoriais do canal, em maior ou menor grau são feitos também a partir dos conhecimentos doados pelos usuários. No vídeo “*Como fazer mesa lateral banquinho de cimento*⁵³.”, Amanda recorre aos usuários para compreender os motivos da pintura com *spray* não ter dado certo no DIY feito pelo casal. Nesse tutorial Amanda ensina como fazer um móvel usando cimento para o tampo e pés de madeira para a base. O tutorial vai sendo desenvolvido de forma correta até chegar à parte em que Amanda decide isolar uma parte da madeira para ser pintada. Ela opta pela tinta *spray* para realizar a pintura, contudo o resultado não é positivo, como pode ser visto a seguir:

Figura 24: Amanda mostrando o resultado da pintura.

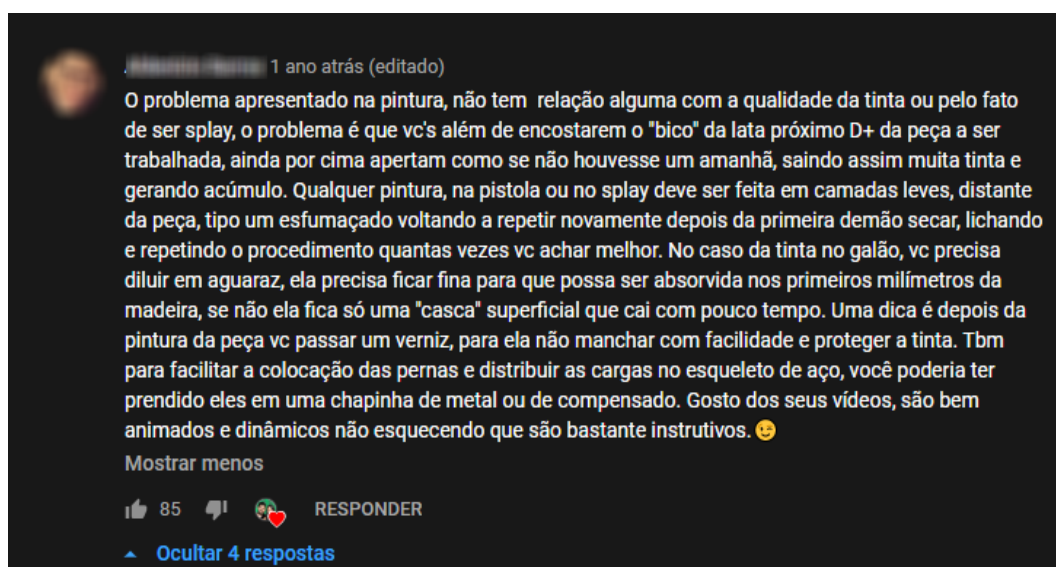


Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 05/04/2020

⁵³ Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=zI_gs8-KLac&t=9s > Acesso em: 05 Mai, 2020.

A youtuber reclama do desempenho da tinta e ainda brinca “não é possível que em um ano de DIY eu não saiba usar uma tinta *spray*”. Apesar de Amanda seguir o manual de uso da tinta, ela não consegue o resultado esperado e passa para o esposo pintar, contudo, o resultado continua o mesmo. Amanda então decide lixar e pintar com outra tinta usando o pincel, com a nova técnica o resultado do trabalho é positivo. Amanda ainda pede ajuda dos usuários, perguntando se alguém sabia o motivo de não ter dado certo a pintura com a tinta *spray* e se soubesse que contasse nos comentários. E assim foi feito. O comentário mais bem avaliado na publicação aponta os possíveis motivos do erro. Como pode ser visto:

Figura 25: Usuário apontando as soluções e dando dicas.



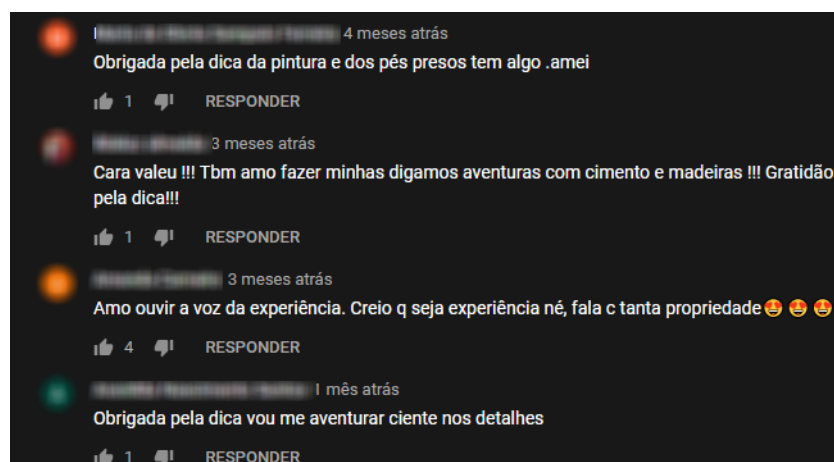
Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 25/05/2020

O comentário além de explicar os motivos de não ter dado certo a pintura com a tinta *spray* ainda traz outras dicas para melhorar o DIY. O usuário finaliza seu texto com elogios em relação aos vídeos. Amanda não responde ao comentário, mas deixa seu “gostei” como símbolo de aprovação ou de gratidão por ele ter disposto de seu tempo para possivelmente esclarecer as dúvidas da *youtuber*. Outra questão que tangencia os comentários e que pode ser visto neste, é o fato que a dúvida que Amanda possuiu também pode ser compartilhada por outras pessoas e as mesmas também buscam respostas para tal. Por sua vez, os comentários podem ser utilizados pelos usuários como meio de responder aquilo que não foi ensinado no vídeo do tutorial.

Perante as trocas de conhecimento ocorridas através dos comentários, alguns usuários se destacam pela forma como transmitem o conhecimento, alguns possuem uma escrita bem

explicativa que chama atenção e parece legitimar o conhecimento como é o caso do comentarista acima, seu comentário é respondido por mais quatro pessoas que dizem:

Figura 26: Resposta ao comentário do usuário



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 16/07/2020

É interessante notar que partilha de conhecimento por parte dos usuários pode gerar nos demais sujeitos ativos do canal um sentimento de gratidão. Isso pode estar atrelado ao fato dos usuários doarem seus conhecimentos de forma voluntária, eles estão cooperando uns com os outros e preenchendo as lacunas que não puderam ser feitas por Amanda sozinha. Sennett diz que “[...] a cooperação contribui para a qualidade da vida social” (SENNETT, 2012. p. 327). No caso da cooperação analisada nos tutoriais, ela contribui para o aperfeiçoamento dos tutoriais de DIY e ainda desperta sentimentos de gratidão pela partilha do conhecimento que foi dado à comunidade do canal. As pessoas cooperam porque como bem dito por Sennett (2012) a cooperação faz parte dos genes humano, então onde há seres humanos há a possibilidade de haver cooperação, e é isso que é visto, até mesmo em um tutorial de DIY no *YouTube* as pessoas se dispõem a cooperar.

Em resumo a cooperação através do DIY no Canal Amanda e Fernando ocorre através da interação mútua/comentário que possibilita que os interagentes circulem seus conhecimentos em prol de aperfeiçoar o DIY, inicialmente feito pelo casal, mas com potencial aprimoramento por parte dos usuários. Sennett (2012) fala da cooperação como uma troca em que ambas as partes são favorecidas.

Eu pensei o canal a partir da divisão de dois grupos, o primeiro formado pelo casal: Amanda e Fernando, como produtores de conteúdos e o segundo dos usuários do canal. Dentro dessa dinâmica como a cooperação acontece? Amanda está compartilhando com o público um projeto que não é fechado e acabado, isso dá margem para que as lacunas que não foram

preenchidas por ela, sejam por falta de conhecimento suficiente ou qualquer outro motivo, acaba sendo feito por outros agentes, através da participação em processos colaborativos. Ambos os grupos sairão beneficiados, porque há uma produção voltada para o bem comum: o aperfeiçoamento dos tutoriais DIY. Amanda ganha mais conhecimentos sobre técnicas e cuidados e o público ganha informações adicionais que podem ser incorporada a prática do DIY.

A cooperação através das interações mútuas e reativas não está somente nos tutoriais de DIY, ela tangencia a dinâmica do Canal através do consumo cooperativo e da produção de outro bem comum: o canal. É isso que veremos no próximo capítulo.

CAPÍTULO 3

Consumidores Cooperativos

3. BRICOLAGEM E CONSUMO COOPERATIVO

A cibercultura configura-se como um movimento de fluxo contínuo, permeado por intensas mudanças. Isso porque a cada instante novos indivíduos entram em cena e produzem ações no ciberespaço. Como aponta Lévy: “quanto mais o ciberespaço se amplia, mais ele se torna “universal, e menos mundo informacional se torna totalizável” (LÉVY, 2010. p. 113). Isso porque a cibercultura é composta por vários elementos diferentes que a vão moldando. Santos et al apontam:

[...] a cibercultura não se debruça sobre um único tópico de conteúdo, mas é universalizada através de uma comunicação transversal, interativa e rizomática; a seguir, interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva como elementos da bricolagem da cibercultura (SANTOS *et al*, 2016. p.23)

Assim como a cultura que é feita por diversos elementos distintos que a compõem, a cibercultura tem o mesmo princípio. Na cibercultura não há um padrão estabelecido, as ações dos indivíduos redefinem continuamente o padrão com base nas mudanças.

Essa questão também lembra a discussão feita por Bauman (1998) sobre cultura como consumidor cooperativo para pensarmos a cibercultura. O autor defende que a cultura estabelece como consumidor cooperativo. Isso porque o autor entende a cultura como uma cooperativa onde os indivíduos aceitam negociar e agem um em relação ao outro, dentro de uma relação de interação. Bauman diz que “movimentos não coordenados encontram-se e vinculam-se em diversas partes da armação total, apenas para se libertarem de novo de todos os nós previamente atados” (BAUMAN, 1998, p. 169).

Essa é a tônica da negociação, que não permanece estática. O autor supracitado, ao pensar o consumidor, entende que os conteúdos da cultura nunca são passivos, pois sempre é permutado e modificado. A medida que são incorporados por novos indivíduos são aceitos alguns elementos: ideia, valor, comportamento, signos. Nesse sentido, a interação produz repetição, contudo cada indivíduo é livre para fazer pequenas mudanças.

A cibercultura é um exemplo da imprevisibilidade da cultura. Não há padrões fincados no virtual, pois ele está em constantes mudanças. No ciberespaço há um excesso de produção de signos, através dos sentidos que são atribuídos as coisas. Os elementos do ciberespaço

mudam com bastante facilidade, a linguagem, os comportamentos, as formas interativas. É tudo muito dinâmico e quem vai construindo esse espaço são os indivíduos, que vão consumindo e incorporando novos elementos.

Em vista da discussão que foi até aqui, faz-se necessário refletir o papel do consumidor no ciberespaço. Primeiro é importante ressaltar que tudo é consumo, desde bens materiais a simbólicos, ou seja, tanto coisas palpáveis quando abstratas podem ser consumidas. Como aponta Livia Barbosa: [...] o reconhecimento de que o consumo é central no processo de reprodução social de qualquer sociedade, ou seja: todo e qualquer ato de consumo é essencialmente cultural (BARBOSA, 2004. p.13). Dessa forma, mesmo o consumo feito na esfera da cibercultura está ligado a cultura e a sociedade.

No âmbito do ciberespaço podemos pensar o consumo expandido, que é definido como o “o que se baseia no acúmulo de habilidades e no constante interesse pelo aprimoramento de técnicas, competências culturais e capital social e cultura, resultando em novos produtos. (MAZER, 2017. p. 202 *apud* MONTEIRO, 2018. p. 80). Assim, o usuário enquanto consumidor, se apropria de algo e o transforma em algo novo, agindo como produtor. Monteiro complementa dizendo:

Essa expansão está preocupada em ver as competências para o consumo e como os sujeitos podem criar em cima dos bens materiais e simbólicos consumidos. Assim, o consumo expandido avança em direção ao que o sujeito faz com o que ele se apropriou pelo consumo cultural e midiático. Esse conceito é interessante para pensarmos no consumidor como produtor, isto é de *prosumer* (TOFFLER, 1980). Com esse conceito de consumo expandido e de *prosumer*, surge o questionamento: o que seria então um produto do consumidor? Podemos pensar numa publicação de comentário num *site* de rede social ou até mesmo num vídeo postado no YouTube, ou ainda uma brincadeira de criança como YouTuber. São inúmeras possibilidades de manifestações dos consumidores que, com as mídias sociais, conseguem propaga-las em maior escala. (MONTEIRO, 2018. p. 80 grifo do autor)

Dentro do *YouTube*, o ato de consumir já acontece quando o usuário visualiza o vídeo, ali o consumo é efetuado. Pois em linhas gerais, consumir significa usar até acabar, no caso dos vídeos, quando um sujeito visualiza, não significa ao pé da letra que o material audiovisual deixou de existir, mas que ele supriu um desejo ou uma necessidade de um indivíduo. No caso da Amanda ela mercantiliza os vídeos e os sujeitos os compram e os consomem. Comprar aqui pode ser entendido, não necessariamente com pagamentos financeiros, mas através de seu tempo que é disposto para ver visualizar e interagir no site de

rede social. Quando há interação mútua, que é mais complexa, os sujeitos não só consomem como modificam o produto, pois eles podem agregar mais informações ao mesmo e assim permanecer em processo infinito, porque enquanto o vídeo estiver público e tiver sujeitos ativos para gerar interação a partir dele, ele permanecerá sendo construído.

Todas essas questões servem para pensar o *YouTube* e especialmente, o canal “Amanda e Fernando”. Em tese as relações no ciberespaço também podem ser pautadas no consumo cooperativo, através das negociações. As trocas não são baseadas necessariamente em laços afetivos, mas em interesses que podem ser alcançados a partir da relação de interação entre os envolvidos.

3.1 ADERÊNCIAS NOS TUTORIAIS DIY

Desde quando me propus a pesquisar o DIY no canal “Amanda e Fernando” notei que os tutoriais feitos por eles apresentavam certa diferenciação quando comparados a outros canais com o mesmo nicho. Como mencionei no capítulo 1 deste trabalho, os tutoriais estão mais no âmbito do pessoal do que do impessoal, ou seja, são marcantes os traços de sua personalidade neles. Para esclarecer, acontece da seguinte forma: busquei por outro canal que também ensinasse a fazer uma mesa estilo industrial, um dos primeiros vídeos que me foram sugeridos foi: *DIY: mesa industrial mega estilosa*. Do canal “Decorando com Gabi Aude”. Como pode ser visto a seguir na figura abaixo:

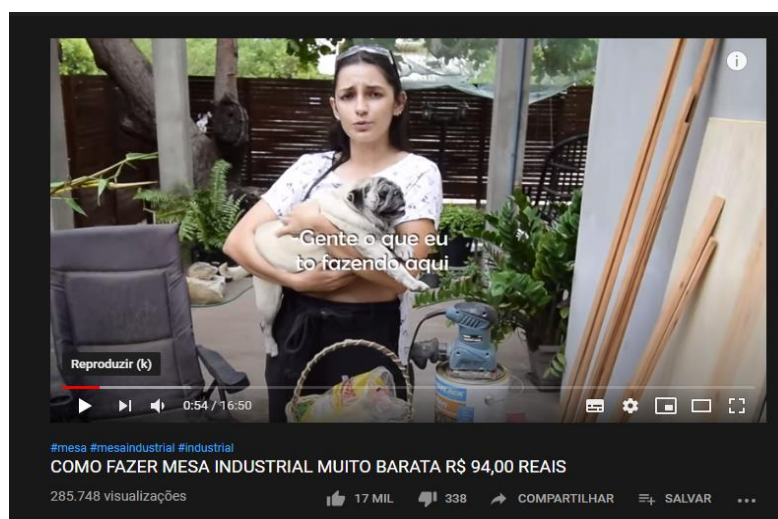
Figura 27: DIY no canal “Decorando com Gabi Aude”



Fonte: Decorando com Gabi Aude. YouTube. Retirado em: 02/03/2020

Durante todo o tutorial Gabi Aude foca apenas em ensinar o passo a passo. Em nenhum momento qualquer outra questão que não estivesse ligado ao DIY foi posta em cena. A youtuber só faz referência aos elementos que estão sendo incorporados ao tutorial. Outra diferença é o espaço onde o vídeo foi gravado, Gabi parece estar dentro de uma oficina ou ateliê. Apesar dos elementos expostos eles não configuram como um tutorial profissional, pelo contrário, se enquadra enquanto um vídeo amador. As diferenças são muitas quando comparado com os tutoriais DIY no Canal Amanda e Fernando, como pode ser observado na figura abaixo Figura (28):

Figura 28: DIY mesa industrial Canal Amanda e Fernando

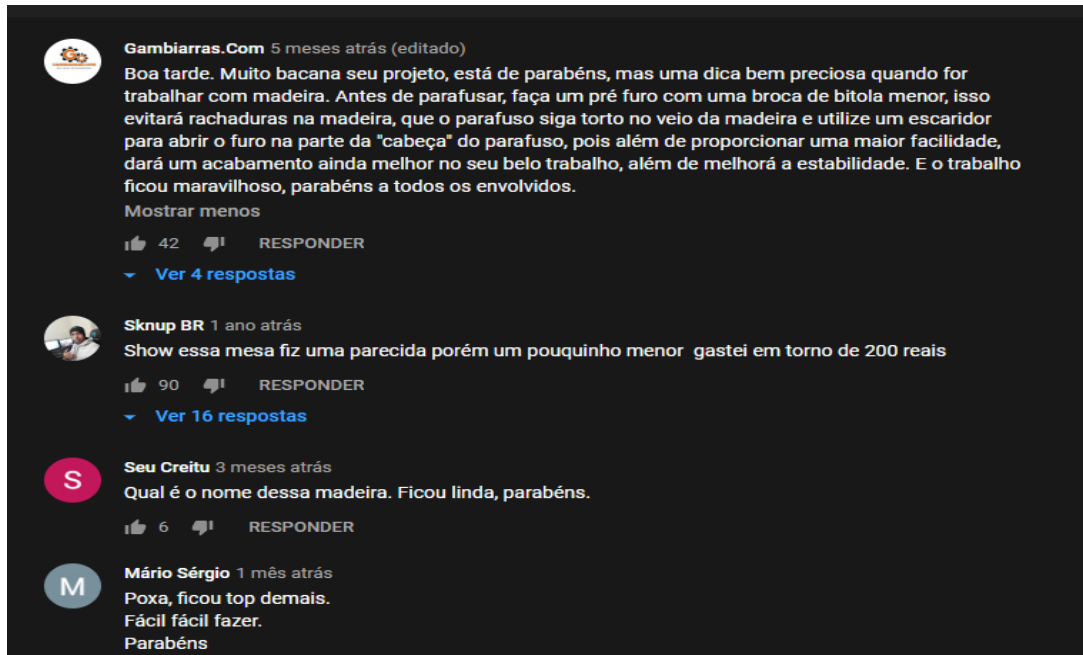


Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 28/11/2019

O canal Amanda e Fernando traz elementos mais pessoais para serem somados a cena do tutorial, irei elencar alguns deles: O cenário com os materiais mais desajeitados, uma cadeira ao lado, com uma cesta em cima da bancada. Amanda diferente de Gabi usa roupas menos apropriadas para a realização do tutorial, o que confere o ar “gente como a gente”, além do principal, um cachorro no colo com uma legenda na imagem que faz referência ao que seria a fala dele.

Notavelmente os dois tutoriais possuem a mesma proposta, mas são compostos por uma estética visual diferenciada. Para analisar a aderência dos dois tutoriais notamos que a interação mútua via comentário reforça a disparidade entre ambos. No tutorial DIY da Gabi os comentários possuem: elogios, dúvidas, sugestões e críticas, assim como vimos nos tutoriais da Amanda no capítulo anterior. São observados os primeiros quatro comentários classificados na categoria principais comentários. Os comentários do vídeo da Gabi são direcionados somente ao DIY. Como pode ser visto a seguir

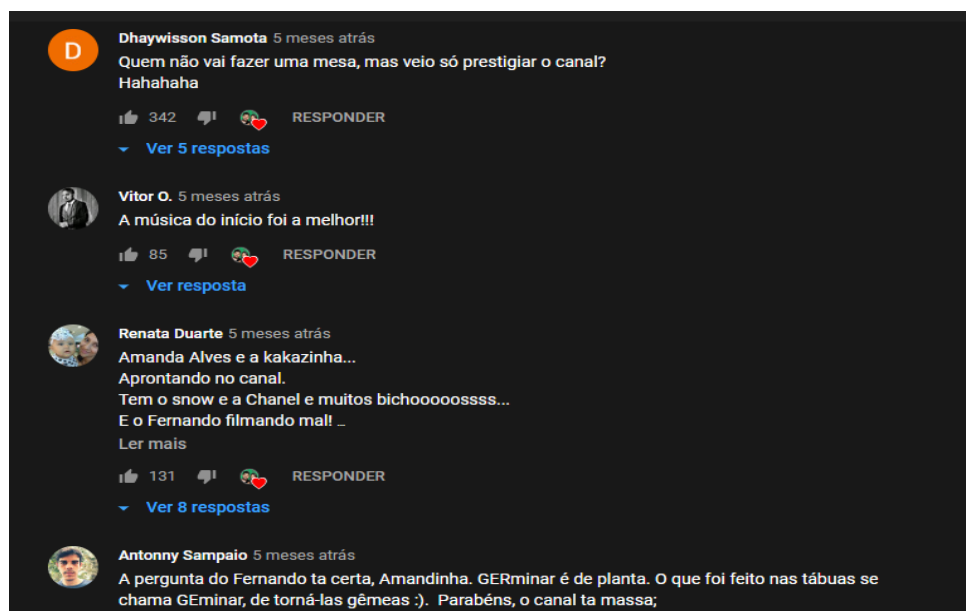
Figura 29: Comentários no vídeo da Gabi Audi.



Fonte: Canal Gabi Audi. YouTube. Retirado em 07/07/2020

Os comentários feitos no vídeo se enquadram nas categorias: sugestão, elogio e dúvidas. O que é bem comum de ser visto em vídeos de tutoriais. Quando voltamos nosso olhar para os comentários feitos no vídeo da Amanda percebemos que eles são direcionados a outros elementos que compõe o material audiovisual. Como visto na figura (30):

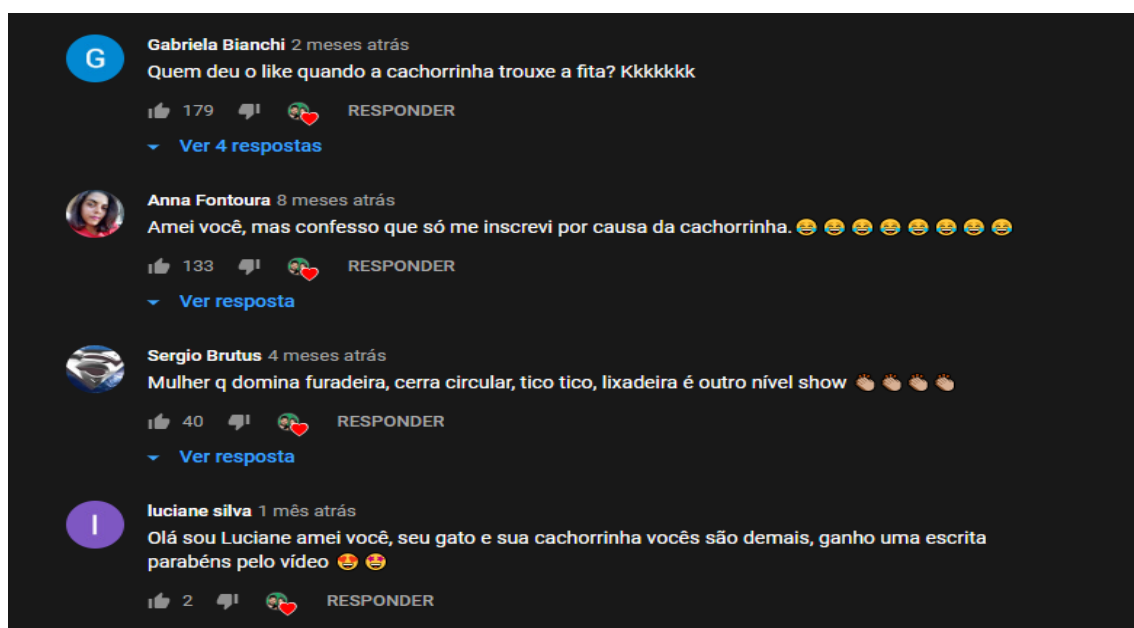
Figura 30: Comentários no vídeo da Amanda



Fonte: Canal Decorando com Gabi Audi. YouTube. Retirado em: 07/07/2020

No caso dos comentários no vídeo da Amanda, não há menção direta ao tutorial DIY, mas sim a elementos que figuraram a cena do vídeo. O primeiro usuário deixa claro que seu interesse não está em aprender a fazer a mesa, mas sim em prestigiar o canal, ou seja, dar valor a ele. Os dois do meio fazem referência a música de abertura do Canal, onde Amanda quem canta, o terceiro comentário traz a letra da canção. E por fim, o último comentário se refere a uma palavra falada de forma incorreta pela *youtuber*. Comentários como esses são muito comuns nos vídeos do casal. Um dos elementos que mais traz aderência aos vídeos está relacionada com o aparecimento dos animais enquanto o DIY é feito, como pode ser visto nos principais comentários do vídeo *Prateleira de madeira suporte invisível para quarto sem usar mão francesa. Como fazer | Amanda Alves*

Figura 31: Comentários mais relevantes voltados para os animais

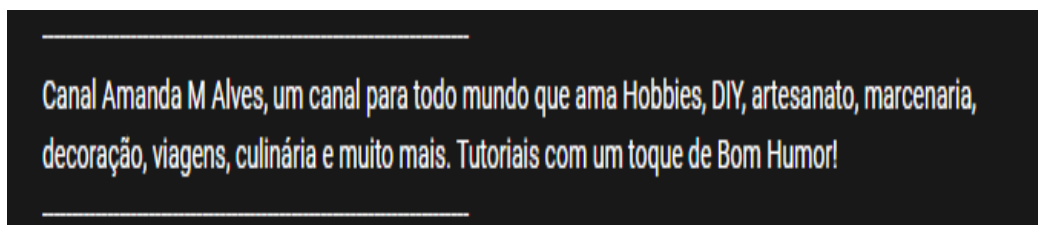


Fonte: Canal Amanda e Fernando; YouTube. Retirando em: 01/07/2020

Os animais tem papel de destaque nos vídeos, tanto que em praticamente, todos os vídeos eles aparecem. Outro exemplo disso, é que um dos pacotes de assinatura é intitulado com o nome da cachorra *poodle*: Kakazinha. Amanda chama os inscritos do canal de Mildrets uma referência a gata, e como ela diz: "os mildrets são as pessoas que ainda não se tornaram membros do canal". Os animais tem um papel de destaque tão grande no canal que na vinheta do canal só aparecem esses elementos: Amanda, os animais (Kakazinha, Snow, Chanel, muitos gatos) e o Fernando. Esses são praticamente os elementos fixos do canal, ou seja, que sempre estarão em cena.

Há também muitos comentários voltados para o casal, em especial para Amanda que é quem executa os DIYs. No final da descrição de cada vídeo Amanda deixa escrito um resumo de como é canal. Como visto na figura abaixo:

Figura 32: Descrição do canal publicada ao fim de cada vídeo.



Fonte: Canal Amanda e Fernando: YouTube. Retirado em: 19/05/2020.

Amanda já deixa claro que os vídeos terão um toque de bom humor, e de fato, os usuários percebem isso, porque muitos comentários apontam a *youtuber* e os vídeos como engraçados. Além do mais, é muito comum Amanda receber elogios, pois alguns enxergam nela uma mulher de atitude, que põe a mão na massa. Como pode ser visto nos comentários abaixo do vídeo: *Como fazer jardim barato. Episódio 1/3*.

Bonita e trabalhadeira, sem frescura. Tem cara de paisagista e é jardineira, tem dinheiro e é humilde! Parabéns moça! (Joel, Comentário. YouTube. Jun, 2020)

Amanda esse foi até agora o MELHOR vídeo do canal. Ri muito. E vou te elogiar o esforço, pois fiquei com pena de você fazer tudo sozinha, mas valeu a pena ficou LINDO. E com o tempo ficará cada vez melhor. Beijos. (Renária, Comentário. YouTube. Out, 2019)⁵⁴

Amanda seu namorado, esposo, não sei, é um homem de sorte, você é super engraçada. Parabéns pela criatividade! (Luciano, Comentário. YouTube. Nov, 2019)

Para encerrar a análise dos elementos que ajudam dar aderência ao vídeo, eu trago uma questão debatida no primeiro capítulo dessa pesquisa, os erros. Os erros que Amanda comete e no processo de criação do DIY são trazidos a cena e publicados junto com o vídeo.

⁵⁴ Foram alteradas algumas palavras para a norma curta que não modificou o sentido dos comentários. O comentário na íntegra pode ser encontrado no anexo da pesquisa.

Esse fator é interessante, porque as redes sociais digitais durante muito tempo foram e ainda continuam sendo em certa medida um espaço do liso (HAN, 2019). Isso porque “o liso não *quebra*. Também não opõe resistência. Ele exige *likes*. O objeto liso extingue seus *contrários*. Toda negatividade é posta de lado.” (HAN, 2019. p. 7 grifos do autor).

A premissa do liso também vale para os tutoriais DIYs. A produção de um objeto pode levar horas e até dias depois para ser finalizado, mas depois de editado e publicado consegue ser resumido em alguns minutos. A edição dos tutoriais mascara todo o processo que envolve a produção de DIY, são deixados de fora da dela: as tentativas, os aprendizados e os erros, para ser compartilhado com o público apenas um passo-a-passo “que é tão fácil, que qualquer um pode fazer”, pois é essa imagem vendida. Os tutoriais mais resumidos trazem à baila uma estética agradável e polida.

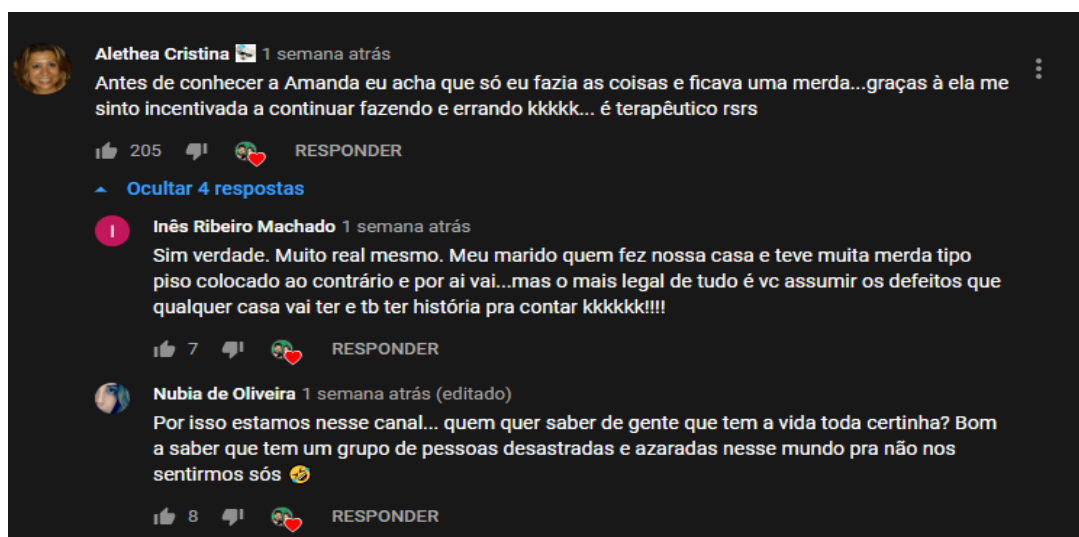
E como apontado por Han “[...] a comunicação dos aparatos digitais opera de modo alisado, suave, pois o que nela se troca são, sobretudo, curtidas positivities. [...] As negatividades são eliminadas por representarem entraves para a comunicação acelerada.” (HAN, 2019. p. 8) O tempo das redes sociais digitais é veloz, as pessoas também se encontram mais aceleradas. Deparar-se com um tutorial de mais de meia hora dentro da lógica do acelerado, pode parecer um empecilho. É importante ressaltar que não seria viável publicar um vídeo com duração de vinte horas, como a própria Amanda diz que em alguns casos é o tempo gasto para ser feito um DIY, logo, a edição é necessária, mas que o está em jogo é o fato de muitos produtores de conteúdo resumirem tanto que seja praticamente impossível de reproduzir sem assistir tantas vezes e fazer um esforço para aprender sozinho aquilo que não é ensinado no tutorial.

No canal da Amanda os vídeos são mais demorados, bem acima da média de outros canais que produzem conteúdos parecidos com o dela. Os usuários do canal dela parecem aceitar, pois durante a pesquisa, entre os vídeos que foram pesquisados não me deparei com pessoas reclamando da duração dos mesmos. Creio que essa característica dos vídeos, já se enquadre como uma marca do canal e que foi aceita pelos usuários.

Em relação aos erros, um ponto que já foi debatido no final do primeiro capítulo e que será retomado agora, aparece com um elemento de aderência, apesar do liso não comportar o negativo, os erros cometidos nos tutoriais da Amanda são ressignificados e incorporados com parte positiva para aprender os DIYs. Os erros aqui não são de gravação, algo que é muito comum nos vídeos publicados nos mais variados nichos do *YouTube*. Amanda grava e publica os erros que são cometidos durante o processo de fazer o DIY.

Aparentemente, trazer o erro aos olhos do público, poderia soar como trabalho inferiorizado, especialmente, quando o padrão dos vídeos nesse estilo não mostram os bastidores. Expor os erros como parte do aprendizado, pode tê-la colocado numa posição de diferenciação perante aos demais canais. Os erros geralmente fazem parte de todos os vídeos⁵⁵ expostos no canal, alguns sendo menores e outros maiores. Como pode ser visto logo abaixo, alguns usuários mencionam da seguinte forma:

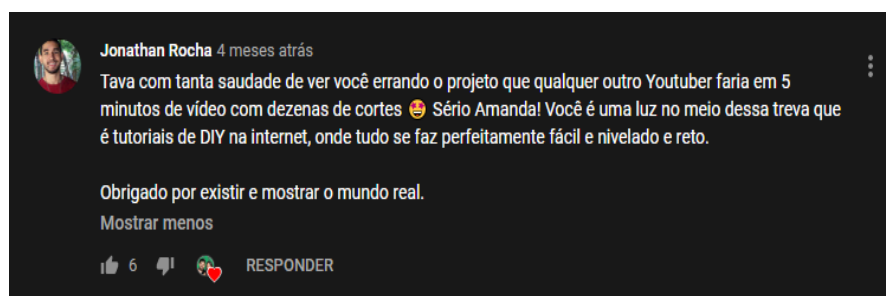
Figura 33: Usuários comentando sobre os erros nos vídeos



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em 19/07/2020

Nesses comentários podemos notar que as pessoas se identificam com os erros que Amanda comete e isso gera certo sentimento de alívio. Porque como mencionado anteriormente, os vídeos de DIY são muito editados e não mostram os erros que envolveram a produção. As pessoas se identificam com o que estão consumindo. Outro usuário também menciona os erros e diz, como visto na figura (33):

Figura 34: Usuário reagindo aos erros dos tutoriais



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 25/05/2020

⁵⁵ Pelos menos, dos que foram analisados por mim.

O usuário acima destaca Amanda em meio aos muitos outros produtores de conteúdo DIY que fazem tutoriais tidos como perfeitos. O grande problema que cerca os tutoriais DIY é que eles partem do princípio que as pessoas já têm certa noção, ou seja, um conhecimento prévio para reproduzi-los e acabam por não explicarem os processos de forma mais completa. O que de certa forma não faz sentido, porque se o princípio do DIY é fazer com que a pessoa faça algo sozinha, é necessário levar em consideração que esses indivíduos são plurais e cada um tem nível de conhecimento sobre e habilidade diferentes.

Esse fator pode estar atrelado as frustrações que os usuários têm por acreditarem que um vídeo tão curto ensinando a fazer um objeto é algo impossível de não ser reproduzido. As inúmeras edições, por vezes, podem vender um conteúdo que de imediato é atraente por fatores como: curto tempo e aparente facilidade em reproduzir. Mas na prática a realidade é outra e isso pode incomodar muitas pessoas porque elas percebem que é muito difícil chegar naquele mesmo resultado vendido por alguns canais, apenas usando o vídeo tutorial resumido como referência.

O que Amanda busca fazer é produzir um conteúdo que possa ser diferenciado dos que são amplamente ofertados por outros canais que trabalham com o mesmo nicho, tutorial DIY. Para saber se os conteúdos serão consumidos é necessário analisar as métricas que o *YouTube* traduz a partir das interações mútuas e reativas, para que assim as negociações sejam feitas, visando o aumento do alcance de seu conteúdo e ampliação de sua comunidade e o interesse dos usuários no canal.

3.2 INTERAÇÕES: CONSUMIDORES COOPERATIVOS

A sociedade vem sofrendo significativas mudanças com os avanços tecnológicos, como já mencionado no texto. As tecnologias digitais vêm contribuindo para novos arranjos sociais que agitam a dinâmica não só dentro do ciberespaço como também fora dele. Um exemplo disso são as novas “profissões⁵⁶” que surgem a partir de *sites*, redes sociais digitais e plataformas. O que aparentemente era para ser uma diversão ou *hobby* foi captado pelo mercado e fez com que muitos usuários não permanecessem apenas como consumidores, mas também como produtores de conteúdos e com rendimentos financeiros. Como é o caso do Canal Amanda e Fernando.

⁵⁶ Utilizo o termo profissão entre aspas porque não há um reconhecimento delas perante a lei, contudo muitas pessoas encaram como um trabalho, com rigor profissional e recebem dinheiro por isso.

Amanda deixa claro que quer viver do canal, contudo, como se sabe os rendimentos advindo do *YouTube* não é estável, ou seja, pode variar a cada mês. Essa questão da instabilidade é uma regra dessas plataformas digitais ⁵⁷ que disponibilizam seus espaços virtuais e através da dinâmica gerada dentro dele ganha-se dinheiro. Não há um contrato formal entre a plataforma e os produtores de conteúdos que garantam direitos trabalhistas. A plataforma disponibiliza seu espaço e fica a cargo dos produtores de conteúdo fomentar interações através de seus conteúdos que possam gerar engajamento do público e consequentemente proporcionarem retornos financeiros.

Amanda deixa claro que quer viver do canal e para isso é necessário que o conteúdo produzido por ela seja consumido pelos usuários, ou seja, “o comportamento de cada um varia conforme a audiência se comporta e responde ao conteúdo audiovisual publicado pelo mesmo” (BERNADAZZI; COSTA, [online]. p. 153). Assim como os meios de comunicação tradicionais, a audiência vem por meio do interesse do público no conteúdo. Mas há muitas diferenças entre os meios de comunicação tradicionais e os novos. Um de maior destaque, é que o consumidor não permanece na posição de mero receptor passivo dos conteúdos. Na Web. 2.0 eles são sujeitos proativos que podem colaborar.

No caso do *YouTube* que é meu objeto de estudo, os canais desse *site* de rede social digital é formado por dois elementos fundamentais: o produtor de conteúdo, no caso o youtuber e os usuários, logo ele é construído a partir das ações desses dois fatores. E esse processo de construção é contínuo, primeiro porque para ser consumido o conteúdo, é necessário que antes ele seja produzido e compartilhado e este gere algum tipo de interesse que possa fomentar o engajamento do público a fim de promover algum tipo de recompensa, seja ela financeira ou não. Outro fator, é que o usuário tem a opção de fazer uma avaliação do conteúdo por dois meios: interação reativa, através dos “gostei” e “não gostei”, dos compartilhamentos e por meio da interação mútua: que são os comentários. Essas ferramentas disponibilizadas no *YouTube* permitem um feedback mais imediato. Como por exemplo, se um vídeo recebe muitos “gostei” é sinal que está correspondendo a maioria dos usuários, isso serve de métrica para que o/a youtuber saiba que seu conteúdo está correspondendo ao interesse do público. As visualizações também são boa métrica, inclusive ela é um dos fatores que traz retorno financeiro ao canal, quanto mais visto maior a recompensa. Mas é interessante lembrar que vídeos ruins também podem viralizar por ser considerada uma

⁵⁷ Como é o caso das demais redes sociais digitais e dos aplicativos de entrega e transporte.

chacota. Já os comentários é uma interação mais completa, porque o usuário pode ser mais específico e apontar onde está bom e onde pode melhorar.

No caso do Canal Amanda e Fernando eles tem o interesse em ter retorno financeiro com as produções que são publicadas no canal, então é necessário um trabalho em conjunto com os usuários. Isso porque para que o canal cresça e se expanda pelo ciberespaço, um dos fatores importantes é o engajamento do público, para que o algoritmo⁵⁸ da plataforma possa ir ampliando o alcance dos vídeos conforme a comunidade do canal vai interagindo de forma positiva e esse conteúdo chegue a outros usuários que tenham algum tipo de interesse naquele nicho. No canal Amanda e Fernando tem usuários que dizem ter chegado até ele por meio da recomendação do *YouTube*. Contudo a recomendação é só o primeiro passo, é necessário que o conteúdo tenha aderência para que os novos usuários permaneçam nele e essa permanência pode ser efetivada através da inscrição no canal. Os youtubers ofertam conteúdos e os usuários os procuram, em meio a tantas opções é importante criar produções que possam despertar o interesse.

Um dos desafios da produção de conteúdo é conseguir um maior número de usuários consumidores, isso porque um único canal pode comportar sujeitos ativos com múltiplos interesses. No caso do Canal Amanda e Fernando, como vimos no tópico anterior, há elementos que propiciam a aderência e o casal busca cada vez mais produzir conteúdos que possam contemplar a procura desses usuários consumidores.

Amanda já mencionou que o canal está no processo de consolidação, então eles estão fazendo experimentos para saber quais os conteúdos são mais consumidos pelos usuários. No tópico anterior dois elementos encontrados nos vídeos de tutorial DIY, os animais e os erros ganharam produções voltadas apenas para essas temáticas. As interações produzem *feedback* que dão a tônica da construção do canal. O casal produziu dois vídeos sobre os cachorros, como pode ser visto abaixo:

⁵⁸ Segundo o site Rockcont algoritmo “ [...] o termo pode ser entendido como uma sequência de raciocínios, instruções ou operações para alcançar um objetivo, sendo necessário que os passos sejam finitos e operados sistematicamente. Disponível em: < <https://rockcontent.com/blog/algoritmo/>> Acesso em: 06/06/2020

Figura 35: Vídeos com a temática animais.



Fonte: Canal Amanda e Fernando: YouTube. Retirado em 29/06/2020.

O vídeo *Tour animal- um filme de Kakazinha* tem em sua descrição “um dos vídeos mais pedidos nesse canal.” Pode-se notar que a interação por meio dos comentários deram o *feedback* ao casal que os animais é algo que é muito interessante dentro da comunidade, em virtude disso, eles produziram vídeos que pudessem contemplar também esse público.

Esse é um dos exemplos que a tônica é dada por meio da cooperação, os usuários sinalizam que determinado conteúdo é interessante na comunidade, então o casal produz um conteúdo personalizado que possa ser consumido e trazer benefícios para as ambas às partes. O mesmo aconteceu com os vídeos da temática do erro. No exemplo abaixo:

Figura 36: Tutorial da versão com os erros



Fonte: Canal Amanda e Fernando: YouTube. Retirado em: 15/07/2020

O canal também disponibilizou a versão estendida com os erros cometidos no tutorial *Como fazer mesa bancada de madeira para cozinha oficina*. Como pode ser visto abaixo:

Figura 37: Versão expandida com os erros

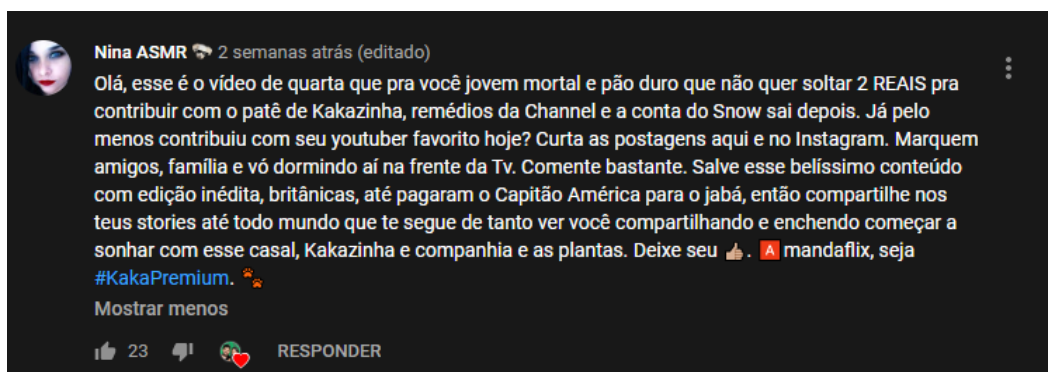


Fonte: Canal Amada e Fernando. YouTube. Retirado em: 15/07/2020

As interações feitas no canal são traduzidas em *feedbacks* que possibilitam que seja feita uma negociação entre o produtor de conteúdos e os usuários consumidores. Os *likes* e os comentários dão a tônica da construção do canal feita a partir da cooperação entre ambos os envolvidos. É importante notar os objetivos que são almejados pelos interagentes. Amada e o esposo querem fazer do canal o trabalho deles, ou seja, tirar o sustento a partir *YouTube*. Já os usuários que estão ali possuem cada um seu interesse seja ele: aprender um tutorial que aparenta ser mais realista, por conta dos animais e das dublagens que Amada faz, seja pelo bom humor da *youtuber* ou simplesmente porque muitos veem no canal um entretenimento, independente dos motivos, há um bem comum entre todos os envolvidos: a manutenção e expansão do canal.

A cooperação feita por meio das ferramentas interativas permite uma construção coletiva, que é negociada conforme os interesses vão surgindo. Nessa dinâmica, ambas as partes são beneficiadas, o público pode continuar usufruindo tanto dos vídeos mais genéricos, quanto dos publicados com uma temática específica, esse conteúdo personalizado é mais uma forma de gerar engajamento e contribuir nas métricas do canal podendo render dinheiro ao canal. Por fim, não menos importante, Amada também pede de forma explícita a cooperação dos usuários através de seu pedido: “curta e compartilhe esse vídeo e se você ainda não é inscrito, clique aqui, e se escreve no canal.” Essa frase é um retrato de que o canal só consegue se expandir se houve o trabalho colaborativo. E até usuários que replicam a ideia contida na frase da Amada. Como é este caso:

Figura 37: Usuária pedindo que os demais interajam no canal



Fonte: Canal Amanda e Fernando. YouTube. Retirado em: 15/07/2020

Alguns usuários cooperam não só estimulando a criação de conteúdos que sejam de seus interesses, mas também através de seu empenho em pedir que outros usuários sejam mais engajados, não só no canal, mas através de doações e compartilhamento dos conteúdos em outros ambientes virtuais.

Nesse sentido pode-se notar que a construção do canal é de fato mediada por interesses de ambas as partes, as trocas feitas, através dos feedbacks realizadas por meio das ferramentas disponibilizadas no canal é o que mantém o laço entre todos os envolvidos. A rede social, no canal do canal da Amanda, é costurada por todos que passam por ali, alguns se empenham em contribuir mais, mesmo que forma espontânea ou não.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho procurou demonstrar que, os tutoriais DIY publicados no *YouTube* configuram-se como uma atualização da cooperação a partir da interação entre os sujeitos ativos que compartilham de seu conhecimento em prol do aperfeiçoamento deles.

Os tutoriais de faça você mesmo vem ganhando cada vez mais adesão na sociedade contemporânea. Através das redes sociais digitais eles parecem ter encontrado um terreno fértil. Pessoas compartilham seus conhecimentos, através de seus feitos e inspiram outras a fazerem o mesmo. Mas uma das coisas mais interessantes notadas é que esses tutoriais estimulam indivíduos a serem mais independentes e autônomos em relação aos outros, do ponto de vista, que eles não precisam comprar objetos ou contratar um serviço, pois na internet tem *sites* ensinando como sozinha a pessoa pode dar conta. Contudo, ainda que possa soar como contraditório é dentro desse mesmo espaço que a cooperação pode ser efetivada.

Quando tomei o canal “Amanda e Fernando” com objeto de estudo, notei que a cooperação já se faz presente antes mesmo do vídeo ser publicado. Ela é executada em DIY que Amanda necessita da ajuda de Fernando para construir alguma etapa de um móvel. Também há cooperação para que o vídeo seja feito, pois Fernando filma e ajuda na edição dos vídeos do canal. Essa é a cooperação feita antes dos tutoriais DIY virem a público.

Mas a cooperação não é encerrada na fase anterior, ela ganha força quando o vídeo é publicado. Amanda configura-se como uma *artífice*, tanto do ponto de vista da produção dos DIY, quanto do repasse de seus ensinamentos ao público. Contudo, ela é uma amadora, que mesmo não detendo de todo o conhecimento, deseja compartilhar com o público aquilo que sabe através dos tutoriais de DIY.

Amanda dispõe dos conhecimentos adquiridos com o tempo, através de suas experiências com o DIY, e encontra-se em constante aprendizado. Ao publicar um vídeo de tutorial DIY com os usuários de sua comunidade, esse material está pronto para ser dado continuidade, através das interações dos sujeitos ativos, ou seja, a publicação do vídeo não configura-se com um fim, pelo contrário, é a continuação do trabalho coletivo agora feito por diversos sujeito que irão focar no conteúdo dos vídeos.

Por meio da ferramenta comentário o tutorial DIY vai sendo aperfeiçoado, pois cada usuário com algum conhecimento que possa ser somado vai cooperando para que outros demais possam ter acesso a um bem comum feito a partir do trabalho coletivo. No canal não há uma obrigatoriedade para que os usuários possam contribuir com o aperfeiçoamento dos tutoriais, ao que tudo indica essa cooperação não é algo premeditado. Como diz Primo “[...]”

quando as pessoas interagem, elas não estão a todo momento avaliando se *devem* ou não cooperar [...]” (PRIMO, 2005, p.67 grifo do autor).

A cooperação feita pelos usuários parece mais está ligada aos genes, como apontado por Sennett (2012), pois eles cooperam sem o intuito de receber nenhuma recompensa financeira, a cooperação parece residir no sentido da produção de um bem comum à comunidade: o aperfeiçoamento dos tutoriais DIY. Esse aperfeiçoamento pode estar ligado a diversas questões que o tangenciam, uma delas é o cuidado, por exemplo, quando está relacionado a segurança.

Outra questão notada com a pesquisa é que mesmo Amanda na condição de principal produtora de conhecimento, não é legitimada como a única fomentadora de saber dentro do espaço. Os demais usuários que cooperam através do compartilhamento de seus saberes também são levados em consideração pelos demais sujeitos, pois muitos agradecem por terem dúvidas sanadas ou um novo conhecimento que pode ser agregado ao vídeo publicado. Também ocorre que Amanda não dá conta de responder a todas as perguntas feitas e isso abre margem para que os demais usuários sejam livres para cooperar respondendo as perguntas até então sem resposta.

As relações produzidas por meio das interações, especialmente a mútua, não são necessariamente baseadas em laços afetivos, assim como a cooperação também não. O desejo de compartilhar e somar conhecimento a algo que pode ser aperfeiçoado é efetuado por sujeitos que se juntam a rede ainda que de forma momentânea e com um propósito pontual.

A *web 2.0* foi de fundamental importância por proporcionar que os usuários também dessem a tônica da dinâmica, através de suas interações. A produção imaterial também ganhou espaço através de plataformas que deram vozes aos mais diversos produtores. Dos amadores aos profissionais, o conhecimento passou a ser livre e amplamente difundido. Apesar de a lógica mercadológica perpassar os *sites*, redes sociais digitais e plataformas, o conhecimento pode ser concebido por questões financeiras ou não e isso não prejudica a qualidade do mesmo. Independe das motivações, o ato de cooperar não é deixado de lado quando o objetivo é ajudar de alguma forma o outro.

A cooperação existe quando um único sujeito não é capaz de sozinho realizar algo e necessita de outrem para que sejam somado esforços em prol de um bem comum, onde ambos serão beneficiados. Outra forma vista de cooperação está relacionada a construção do canal, Amanda deseja viver dele e o público de ter mais conteúdos que possam saciar seus interesses. Cada sujeito ativo através das interações reativas e mútuas sinalizam o que querem

consumir, esse *feedback* permite que a produtora de conteúdo vá negociando e ofertando o que os usuários procuram, com intuito do consumo ser efetivado e ambos serem beneficiados.

Apesar de a sociedade contemporânea tentar barrar a capacidade dos indivíduos de serem cooperativos uns com os outros, pode-se ser notado que o ciberespaço fornece espaços para que ato de cooperar seja efetuado. Os sujeitos encontram brechas para que possam colaborar uns com os outros, muitos produtores de conteúdos como Amanda sentem prazer em ajudar, alguém que vaga pela *internet* procurando uma forma de aprender a construir um móvel, seja por questões financeiras ou por *hobby*, existe a busca por algo que não pode ser feito sozinho, sem a presença de um manual audiovisual.

Nesse processo tem os usuários que podem somar ao que foi iniciado por produtores de conteúdo, a partir de seus conhecimentos. O tutorial quando público já não é de domínio particular, ele passa a ser uma extensão dos outros, que o tecem, a partir de algo que possa ser somado, logo o ato de cooperar pode ser perpetuado, afinal nunca se sabe quando um novo conhecimento será adicionado a ele. Esses vídeos tutoriais podem ter uma validade de muito tempo na internet, porque torna-se mais um arquivo dentro biblioteca digital dos buscadores *online* que pode ser acessado e descoberto pelos usuários.

Os tutoriais de DIY são formas de fazer, que conseguem conectar pessoas e gerar conexões sociais: sejam elas por meio de conversas, do fornecimento de conhecimento ou até mesmo compartilhando comentários aponta, Gauntlett (2011). Esse fazer toca numa dimensão social, pois ele agrega sujeitos. O DIY no canal da Amanda é um exemplo disso, um agregador de sujeitos que estão ali para aprender, outros para aprender e somar a partir de seus saberes. O fazer, através do DIY liga os sujeitos uns aos outros. Como aponta Gauntlett: “[...] ao fazer as coisas você se sente mais participante do mundo, e se sente mais parte disso, mais incorporado- porque está contribuindo, não apenas consumindo, para se envolver mais ativamente com o mundo e portanto, mais conectado”. (GAUNTLETT, 2011). No fazer reside a oportunidade da cooperação e ser parte dele.

Os tutoriais DIY quando feitos levando em consideração os encontros dos conhecimentos disponibilizados pelos interagentes propiciam aos usuários que irão reproduzi-los um resultado mais completo, que só pode ser alcançado em sua totalidade da junção dos saberes.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Vicente Macedo de. Software livre e a perspectiva da dádiva: uma análise sobre a produção colaborativa no projeto GNOME. In: AGUIAR, Vicente Macedo de. (Org). **Software livre, cultura hacker e o ecossistema da colaboração**. São Paulo: Momento editorial, 2009. p. 39-79.
- ANDERSON, Chris. **A nova revolução industrial: Makers**. Tradução: Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.
- ARAYA, Elizabeth Roxana Mass; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregório. **Ambientes Informacionais**. São Paulo: Editora Unesp, 2010. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/idx3q/pdf/araya-9788579831157-02.pdf>> Acesso em: 16 mai. 2020.
- ATKINSON, Paul. Do it yourself: democracy and design. **Journal of design history**, 19 (1). p.1-10, 2006.
- BARBOSA, Lívia. **Sociedade do consumo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2004
- BATISTA, Alfredo. Processos de trabalho: da manufatura à maquinaria. **Serv. Soc.Soc**, São Paulo, n. 118, p. 209-238, abr/ jun. 2014.
- BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. Tradução: Zulmira Ribeiro Tavares. 5. Ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós- modernidade**. Tradução: Mauro Gama e Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Zahar, 1998
- BENEVIDES, Pablo Severiano. Neoliberalismo, psicopolítica e capitalismo da transparência. **Psicologia & Sociedade**. n. 29, 2017.
- BERNADAZZI, Rafaela; COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. Produtores de conteúdo no YouTube e as relações com a produção audiovisual. **Revista Comunicare**. v. 17. Edição especial. p. 146- 160.
- BOYD, D. M.; ELLISON, N. B. Social network sites: definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, v. 13, n. 1, p. 210-230, 2007. Disponível em: <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/abstract>>. Acesso em: 20/06/2020
- BRAGAGLIA, Ana Paula. Comportamento de consumo na contemporaneidade. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v.7. n. 19. p. 107-124, jun. 2010.
- BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **YouTube e a revolução digital: como o maior fenômeno da cultura participativa está formando a mídia e a sociedade**. São Paulo: Aleph, 2009ª.
- CABEZA, E.U.R.; MOURA, M. O DIY vive! **V!RUS**, São Carlos, n. 10, 2015. [online] Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=4&item=8&lang=pt>>. Acesso em: 14 mar. 2019.
- CARDINS, Jitana Sara da Cunha. **A cultura do faça você mesmo como princípio da cibercultura**. 96 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

CARVALHO, Marcia Mesquista. **Uma imagem vale mais que mil objetos: uma etnografia do colecionismo de imagens entre usuário brasileiros do *Pinterest***. 2015. 130 f. Dissertação (Mestrado em Antropologia) – Departamento de Antropologia, Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2015.

CARVALHO JUNIOR, José Murilo Costa; MARTINS, Dalton Lopes; GERMANI, Leonardo Barbosa. GLAM e Instituições de Memória em Rede: uma 'Infosfera' de Floridi?. **PragMATIZES - Revista Latino-Americana de Estudos em Cultura**, [S.l.], p. 11-30, june 2019. ISSN 2237-1508. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/pragmatizes/article/view/27529/16799>>. Acesso em: 04 aug. 2020.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Tradução: Maria Luiza X. de A. Borges; revisão técnica, Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Tradução: Roneide Venâncio Majer. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CAILLÉ, Alain. **Antropologia do Dom: o terceiro paradigma**. Petrópolis: Vozes, 2002.

FRANTZ, Walter. Educação e cooperação: práticas que se relacionam. **Sociologias**. n. 6, p. 242-264. jul/dez. 2001.

GELAIN, Gabriela; CARLOS, Giovana Santana. **Fanzines e subculturas punk: produção, consumo e identidade em cena**. In: Congresso Internacional comunicação e consumo. Comunicon. São Paulo: 2016.

GUERRA, Paula; MENEZES, Pedro Martins. Dias de insurreição em busca do sublime: as cenas punk portuguesas e brasileiras. **Revista Sociedade e Estado**. v. 34, n. 2, p. 485- 512, mai/ ago. 2019.

GODOBOUT, Jaques. **O espírito da dádiva**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 1999.

HAN, Byung- Chul. **A salvação do belo**. Tradução: Gabriel Salvi Philipson. Petrópolis: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. **Psicopolítica: Neoliberalismo e as novas técnicas de poder**. Tradução: Maurício Liesen. Belo Horizonte: Âyiné, 2018.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. In: **Scientiæ studia**, v.5, n.3, p.375-398, 2007 (publicação do texto original em 1953). Disponível em: . Acesso em: 28 out, 2019.

HERMIDA, Jorge Fernando. Educação à distância: história, concepções e perspectivas. **Revista HISTERDBR On-line**. n. especial, p. 166-181, ago, 2006.

JENKINS, Henry; ITO, Mizuko, BOYD, Danah. **Participatory culture in a networked era: a conversation on youth, learning, commerce, and politics**. Cambridge, UK: Polity Press, 2016.

JÚNIOR, Hilário Franco. **A idade Média: nascimento do ocidente**. 2. ed. rev. e. ampl. São Paulo: Brasiliense, 1988.

KYNCL, Robert; PEYVAN, Maany. **Streamponks**. Tradução: Cláudia Gerpe Duarte. Rio de Janeiro. Best Business, 2019.

LÉVI- STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Tradução: Tânia Pellegrini. Campinas: Papirus, 1989.

LÉVY, Pierre, **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

MARTINS, Paulo Henrique. A sociologia de Marcel Mauss: dádiva, simbolismo e associação. **Revista Crítica de Ciências Sociais [Online]**. n. 75. out./abril. 2012. Disponível em: < <http://journals.openedition.org/rccs/954>> Acesso em: 15 mai, 2019.

MARX, Karl. **O capital: crítica da economia política – L.1 O processo de produção do capital**. Tradução: Rubens Enderle. São Paulo: Boitempo, 2013.

MAUSS, Marcel. **Sociologia e Antropologia**. Tradução: Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MONTEIRO, Maria Clara Sidou. **Apropriação por crianças da publicidade em canais de YouTubers brasileiros: a promoção do consumo no YouTube através da publicidade de experiências**. 333 f. Tese (Doutorado)- Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2018.

PRIMO, Alex. Conflito e cooperação em interações mediadas por computador. Contemporanea: **Revista de Comunicação e Cultura**, v. 3, n. 1, p. 38-74, Jun. 2005. Disponível em:< <http://www.contemporanea.poscom.ufba.br/2aprimo%20j05w.pdf> > Acesso em: 28 abri. 2020.

PRIMO, Alex. Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo. **Revista da Famecos**, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

OLIVEIRA, Jelson Roberto de. O homo faber, de usuário de ferramentas a objeto tecnológico. **Educação e Filosofia**, v.30, n.59, p.331-351, jan/jun. 2016.

OLIVEIRA, Caroline Brito de; CIANCONI, Regina de Barros. Cooperação, compartilhamento e colaboração: caso da rede de bibliotecas e centros de informação em arte no estado do Rio de Janeiro (REDARTE/RJ). **Brazilian Journal of Information Science**. v. 7, n. Especial, p. 224-246, 2013. Disponível em: <<http://www2.marilia.Unesp.br/revistas/index.php/bjis/index> >

ORTEGA Y GASSET, José. **Meditação da técnica**. Rio de Janeiro: Livro Ibero-Americano, 1963.

PALLASMAA, Juhani. **As mãos inteligentes: a sabedoria existencial e corporalizada na arquitetura**. Tradução: Alexandre Salvaterra. Porto Alegre: Bookman, 2013.

PEREIRA, Carlos Alberto Messeder. **O que é contracultura?**. 8. Ed. São Paulo. Brasiliense, 1992.

RECUERO, Raquel. Comunidades em redes sociais na Internet: Um estudo de caso dos fotologbrasileiros. **Liinc em Revista**, v.4, n.1, p.63-83, 2008.

RECUERO, Raquel. Curtir, compartilhar, comentar: trabalho de face conversação e redes sociais no Facebook. Verso e Reverso. v. XXVIII. n. 68, mai/ago, 2014.

- ROSE, Diana. Análise de imagem em movimento. In: BAUER, Martin; GASKELL. **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes, 2002. p. 343-364.
- SALLES, Maria do Rosário Rolfsen; SALES, Gabriela Arantes Ferreira de. O sistema da dádiva nas relações comunitárias e a constituição de alianças pelo trabalho tradicional. **Cultur**. ano. 06. n. 2. Jun. 2012.
- SANTOS, Gustavo Souza et al. Tempos de cibercultura: narrativas de sociabilidade e arranjos culturais. **RELEM- Revista Eletrônica Mutações**. Jan/jun, 2016.
- SENNETT, Richard. **O artífice**. Tradução: Clóvis Marques. 4. ed. Rio de Janeiro: Record, 2013.
- SENNETT, Richard. **Juntos: os rituais, os prazeres e a política da cooperação**. Tradução: Clóvis Marques. 1. ed. Rio de Janeiro: Record, 2012.
- SERTÃ, Ana Luísa & ALMEIDA, Sabrina. 2016. "Ensaio sobre a dádiva". In: **Enciclopédia de Antropologia**. São Paulo: Universidade de São Paulo, Departamento de Antropologia. Disponível em: <<http://ea.fflch.usp.br/obra/ensaio-sobre-dadiva>>. Acesso em: 11 mai. 2019.
- SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Tradução: Celina Portocarrero. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- VERMELHO, Sonia Cristina et al. Refletindo sobre redes sociais digitais. **Educ. Soc.** Campinas. v. 35, n. 216. p. 179-196, 2014.
- SIBILIA, Paula. Autenticidade e performance: a construção de si como personagem visível. **revista Fronteira- estudos midiáticos**. v. 17, n. 3, p. 353-364, 2015.
- SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Mobilização colaborativa, cultura hacker e a teoria da propriedade imaterial. In: AGUIAR, Vicente Macedo de. (Org). **Software livre, cultura hacker e o ecossistema da colaboração**. São Paulo: Momento editorial, 2009. p. 189-271
- SOARES, Ana Eliza Trajano. **Dádiva e internet: os artífices dos tutoriais de software livre**. 109 f. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal, 2015.

ANEXOS

Links dos vídeos mencionados no texto:

Titulos dos vídeos	Links dos vídeos
Como fazer mesa bancada de madeira retrátil dobrável de parede fácil.	https://www.youtube.com/watch?v=L9uOwozrvL4&t=153s
Como fazer jardim barato. Episódio 1/3.	https://www.youtube.com/watch?v=4a1FbAOSpWc&t=743s
Prateleira de madeira suporte invisível para quarto sem usar mão francesa como fazer.	https://www.youtube.com/watch?v=bLbxF1_Igml&t=136s
Como fazer mesa industrial muito barato R\$ 94,00.	https://www.youtube.com/watch?v=MY15CRJ8IXg&t=176s
Como fazer trilho de iluminação com cano de PVC.	https://www.youtube.com/watch?v=q0YDTLsM5J4&t=58s
Como fazer mesa lateral banquinho de cimento.	https://www.youtube.com/watch?v=zI_gs8-KLac&t=97s
Como fazer mesa bancada de madeira para cozinha oficina.	https://www.youtube.com/watch?v=GFA3CTpbMoY&t=196s
O que não te mostram. Como fazer mesa bancada de madeira para cozinha oficina.	https://www.youtube.com/watch?v=jfV_LbJrR-Q&t=1232s
Teaser Amanda Alves.	https://www.youtube.com/watch?v=gdIpZ2pZBpc
Deu errado mas deu certo Como fazer prateleiras de madeira para cozinha.	https://www.youtube.com/watch?v=xZyLRMfWP2E&t=19s
Ao vivo: Top 5 ferramentas essenciais pro DIY + perguntas.	https://www.youtube.com/watch?v=xC8HLdpQIFM&t=2232s
Como fazer churrasqueira de tijolo refratário.	https://www.youtube.com/watch?v=5FWTJJyrkIo&t=59s
Como fazer churrasqueira de tijolo refratário- o renascimento.	https://www.youtube.com/watch?v=k0s_gFXanh0&t=80s
Tour animal- Um filme de Kakazinha.	https://www.youtube.com/watch?v=VkrE_VcoLpYM
Animais provando comidas humanas Especial 100 mil inscritos.	https://www.youtube.com/watch?v=yX0AFZsGQ04&t=731s
DIY: Mesa industrial mega estilosa.	https://www.youtube.com/watch?v=lATMxZCK1cw&t=5s