



GT 057. Processos e dinâmicas no ciberespaço: divergências, dissidências, usos e contra-usos em relação à experiência de si

Laura Graziela F. de F. Gomes (Universidade Federal Fluminense) - Coordenador/a, Eliane Tânia Martins de Freitas (UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE) - Coordenador/a

Pretende-se reunir trabalhos que discutam dinâmicas que problematizem continuidades off/online, além das articulações entre público/privado/intimidade na rede, a fim de apreendemos modos de subjetivação que valorizem engajamentos mais exclusivos com o online. Mesmo reconhecendo os usos instrumentais off-line da rede, incluímos dinâmicas dissidentes/divergentes e práticas de usos/contra-usos que requerem mais reflexividade e experimentação com/na rede. Pensamos em questões de gênero/sexualidades dissidentes contemporâneas também como fenômenos práticos da cibercultura, resultantes de seus propiciamentos, não apenas na busca de se visibilizarem, mas também de modo a valorizarmos sistemas classificatórios nativos cujas categorias sugerem experimentações que não visam tanto o off-line. Outra questão relevante refere-se ao trabalho na rede e de que modo ele sinaliza desafios e propiciamentos quanto às alteridades e diversidades relativas aos entes humanos/não-humanos que podem conduzir a novos regimes de self. Também incluímos modos do fazer político, que se radicalizam pelos usos mais táticos e reflexivos de se lidar com a rede e a própria informação. Se empresas e corporações beneficiam-se dos rastros deixados por usuários, novas gerações deles vêm investindo em modos de socialização política propriamente digital, o que dá origem a fatos políticos novos, práticos daquele meio, bem como novas ferramentas e novas sociedades delas decorrentes.

O Jogo da Baleia Azul: Fake News, Lenda Urbana ou Pânico Moral?

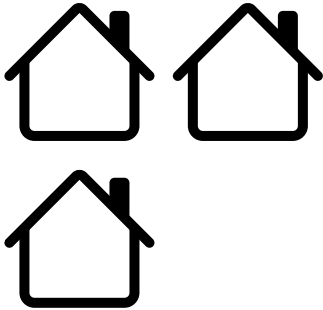
Autoria: Francis Moraes de Almeida

A preocupação de que jovens possam ser influenciados a condutas negativas é uma constante nos Estados Unidos: nos anos 30 foram os filmes de gangster, nos 50 os quadrinhos de horror, nos anos 80 os role-playing games (RPGs) são acusados de influência satanista e alto risco à saúde mental e nos 90 os jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa são vistos como incitação à prática de assassinatos em massa. Embora se originem no contexto norte-americano, tais preocupações se expandem além dele, sobretudo através de rumores e das chamadas lendas urbanas: histórias apócrifas que circulam por fax, posteriormente correntes de e-mails e hoje em dia por meio de mensagens de Whatsapp, advertem contra ameaças insuspeitas e pedem para que o aviso seja compartilhado. O presente work busca compreender o chamado Jogo da Baleia Azul (Blue Whale Challenge), que ocupou um amplo espaço tanto nas mídias tradicionais quanto nas redes sociais em abril de 2017 (especialmente no Brasil e na Índia). Embora ele apresente todas as características das chamadas fake news, a associação de casos de suicídio e de vítimas e a prisão dos chamados curadores do jogo no Brasil lhe conferem características distintas das lendas urbanas de outrora, por outro lado a intensidade e relativa brevidade do pico da preocupação com o fenômeno o aproximem muito do que se poderia classificar como um pânico moral. A partir da construção de um corpus de pesquisa tomando postagens de amplo alcance na rede social Facebook, matérias jornalísticas, artigos científicos publicados sobre o tema e sites que reúnem postagens de Whatsapp sobre o tema (efarsas e boatos.org) procura-se compreender este fenômeno em sua especificidade, tomando como referência as categorias analíticas de lenda urbana e pânico moral, bem como a designação "fake news". Evitando-se cair na questão simplificadoras de responder de antemão se o Jogo da Baleia Azul existe ou não, busca-se compreender a partir dos efeitos que ele produz em diferentes âmbitos. Palavras-Chave: lenda urbana, pânico moral, Jogo da Baleia Azul.

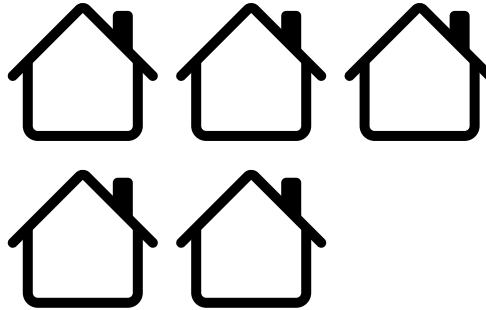




Realização:



Apoio:



Organização:

