

GT13: Antropologia Digital: processos, dinâmicas, usos, contra-usos e contenciosos em redes sociotécnicas

Patrícia Pavesi, Carolina Parreiras

A Internet permeia hoje praticamente todas as áreas da vida social, propiciando novos modos de uso e de relacionamento - participação, interação, engajamento, conexão, presença, envolvimento, imersão, incorporação. Esses processos trazem mudanças nas preocupações e objetos de estudo da Antropologia em função da emergência de diferentes configurações de experiências e subjetividades, que passam a ser moduladas (e modulam) por tecnologias digitais. Os temas são ampliados e o ente tecnológico, bem como as relações que o permeiam, é utilizado para tentar compreender fenômenos mais amplos da cultura. As abordagens etnográficas têm se mostrado valiosas para dar conta de processos, dinâmicas, usos, hibridismos, agenciamentos e contenciosos em torno das redes sociotécnicas. O GT pretende contribuir para o aprofundamento do debate iniciado em outras oportunidades em torno das abordagens sociotécnicas envolvendo a Internet e suas implicações para a pesquisa etnográfica, acolhendo trabalhos cujas abordagens problematizem (mas não necessariamente estejam restritas a): articulações digitais entre público/privado/intimidade; processos de subjetivação que valorizem agências e modos de "presença" e inscrição online; dilemas éticos; usos das tecnologias digitais em contextos específicos de desigualdade e diferenciação e em torno de discursos e práticas políticas; recursos digitais que alargam os entendimentos sobre os significados da etnografia e a própria etnografia como produto.

A visibilidade como troca simbólica e a ética como preocupação na etnografia digital em guildas e redes sociais do game Free Fire

Autoria: Ana Idalina Carvalho Nunes, Diego Lucas Nunes de Souza

Trazemos, neste resumo, a proposta da apresentação de dois percursos etnográficos situados no ambiente digital do game Free Fire: o primeiro busca compreender a dinâmica das interações sociais em uma guilda e o segundo visa identificar a influência da narrativa audiovisual dos influenciadores da Garena (desenvolvedora do game), através do YouTube, do Instagram e de outras plataformas digitais usadas comumente pelos gamers, sobre a construção do papel social de seus seguidores e seguidoras. A questão central que norteia o estudo é: quais os caminhos possíveis para desenvolver uma etnografia no ambiente digital do game, respeitando os preceitos da ética na pesquisa antropológica? Trata-se de um trabalho que exige criatividade e responsabilidade para criar soluções que possam conceder aos sujeitos a visibilidade que desejam, sem expor determinadas informações que poderiam colocar em risco a sua segurança e seu bem estar. Embora situadas ambas no ambiente digital do jogo, as pesquisas aqui abordadas percorrem caminhos teóricos e metodológicos diferentes, enfrentando dilemas éticos também diversos. Dentro desse contexto, visibilidade é uma moeda de troca valiosa e pode motivar um número maior de gamers a contribuírem com a pesquisa, já que ela garante prestígio social e ganhos financeiros. Trata-se de uma espécie de troca simbólica que, de forma similar ao que ocorria nas sociedades mais primitivas, envolve não apenas os sujeitos, mas as "coletividades que se obrigam mutuamente" (MAUSS, 2003, p. 190). Essas trocas, no passado como no presente, são amabilidades que podem gerar uma ampliação na oferta de oportunidades para ambas as partes. Para tentar compreender o sistema de trocas simbólicas que envolvem a questão da visibilidade no ambiente digital do Free Fire, recorreremos a Marcel Mauss, através da sua obra Sociologia e Antropologia (2003) e, na busca por soluções para as questões éticas que surgem no decorrer da pesquisa, buscamos recursos teóricos e metodológicos na obra de Robert Kozinets, "Netnografia: realizando pesquisa etnográfica

online" (2014) e na obra "Etnografia Virtual" (2004), de Christine Hine.

[Trabalho completo](#)

33ª Reunião Brasileira de Antropologia - RBA

A 33ª Reunião Brasileira de Antropologia (RBA) foi realizada de forma on-line, pela Associação Brasileira de Antropologia (ABA) e em parceria com a Universidade Federal do Paraná (UFPR), entre os dias 28 de agosto a 03 de setembro de 2022.

Às vésperas do bicentenário da Independência política do Brasil, a entidade mais antiga das Ciências Sociais do país – Associação Brasileira de Antropologia (ABA) - realizou o evento que contou com a participação de mais de 2 mil pesquisadores/ pesquisadoras da Antropologia e área afins oriundos da América Latina, América do Norte, Europa e África.

A programação contou com: 76 Grupos de Trabalhos, 32 Simpósios Especiais, 54 Mesas Redondas, 05 Oficinas, 04 Minicursos, 04 Conferências, 06 Reuniões de Trabalho, Lançamentos de Livros, Atividades do Prêmio Pierre Verger (Mostras de filmes, ensaios fotográficos e desenho); Feira de Livros e diversas premiações (Prêmio Pierre Verger, Prêmio Lévi-Strauss, Prêmio Lélia Gonzales, Prêmio Heloisa Alberto Torres, Prêmio Antropologia e Direitos Humanos, Prêmio de Ensino de Antropologia, Prêmio de Divulgação Científica, além da Medalha Roquette Pinto).

A Reunião permitiu à comunidade antropológica reafirmar seus compromissos com os direitos dos povos indígenas, com as populações das periferias, com as comunidades quilombolas, LGBTQI+ e de favelas. Se tratou de um evento de primeira grandeza para a Antropologia nesses tempos em que os direitos básicos estão ameaçados, possibilitando a reflexão, o questionamento e o pensar sobre os desafios e dilemas da atualidade.

Realização:



Apoio:



Organização:

