

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.

As dinâmicas de mulheres gamers e streamers do League of Legends em João Pessoa-PB

Autoria: Raissa Taimilles Valério Paiva de Souza

Os jogos eletrônicos são imensamente populares na contemporaneidade, levando um grupo grande de pessoas a investir mais tempo conectados nas plataformas dos jogos online do que com outras atividades de lazer e entretenimento. Só no período da pandemia os acessos e menções aos jogos das mais diversas plataformas, assim como o assunto games nas redes sociais cresceu consideravelmente. A Microsoft divulgou que registrou um aumento de 130% no seu serviço de assinatura, o game pass. Uma pesquisa levantada pelo Sioux Group, através da unidade de negócios Go Gamers, ESPM e Blend New Research ouviu 5.830 pessoas em 26 Estados e no Distrito Federal no mês de fevereiro de 2020, e a pesquisa aponta que 73,4% dos brasileiros dizem jogar jogos eletrônicos independentemente da plataforma, sendo 33,6% destes usuários de 25 a 34 anos. Desde 2016 a mesma empresa vem apontando que as mulheres são a maioria entre a comunidade gamer brasileira, tendo uma representatividade de 53,8% deste público. Desta forma o interesse aqui é discutir em torno da presença de mulheres nos espaços dos jogos digitais, mais especificamente o League of Legends, onde tento entender como funciona o processo de participação das mulheres em partidas normais, bem como competições na cidade de João Pessoa-PB. League of Legends é um jogo gratuito exclusivo para computadores, pertencente ao gênero MOBA da desenvolvedora Riot Games, lançado no ano de 2009. A sigla MOBA significa Multiplayer Online Battle Arena (arena de batalha online de multijogadores) e faz referência a um estilo de jogo em que existem dois times adversários compostos de cinco jogadores, cujo objetivo é invadir e destruir o território inimigo através do trabalho em equipe. É muito comum encontrar mulheres jogando partidas de LoL, e mais comum ainda é ouvir relatos sobre questões de assédio e xingamentos contra elas. Pode-se observar que as práticas no espaço dos jogos são um subproduto das práticas desiguais de um regime machista que vivenciamos em nossa sociedade enquanto mulheres. Aqui preciso acrescentar que também existem outras demandas em relação ao preconceito no espaço dos jogos

digitais, mas que para este trabalho especificamente, estou tratando especificamente de mulheres. Nesse contexto, o trabalho também vai tentar analisar em um nível social no sentido de formação, manutenção, organização e dinâmicas, dentro do e-sport no âmbito do gameplay. O gameplay trata-se de um termo que faz referência à totalidade da experiência dos jogadores durante um jogo, envolvendo desde o ambiente, seu sistema de regras, a interação competitiva com outros.

[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:

