



GT 20. Big data e thick data: pensando o lugar da antropologia digital

Coordenador(es):

Débora Krischke Leitão (UQAM - Université du Québec à Montréal)

Laura Graziela F. de F. Gomes (UFF - Universidade Federal Fluminense)

Sessão 1

Debatedor/a: Raíra Bohrer dos Santos (UFF - Universidade Federal Fluminense)

Sessão 2

Debatedor/a: Jair de Souza Ramos (UFF - Universidade Federal Fluminense)

Sessão 3

Debatedor/a: Eliane Tânia Martins de Freitas (UFRN)

Nos últimos anos, eventos políticos importantes foram concebidos e produzidos utilizando a mineração e análise de dados nas redes e motores de busca. Dados estes, pertencentes a milhões de usuários que tiveram suas informações vasculhadas, roubadas e utilizadas através de metodologias específicas por governos, partidos políticos, think tanks e empresas privadas. Para além das crises políticas e éticas desencadeadas, a euforia em torno dos “big data” reforçou a idéia implícita de que essas metodologias de pesquisa e análises utilizadas não deixariam mais lugar para outras abordagens qualitativas. Debates em torno dos “thick data” surgiram como reação a essa perspectiva, propondo que abordagens mais etnográficas das plataformas digitais são necessárias para dar conta de uma cultura digital diversificada, ao mesmo tempo global/local, incorporando a dimensão das emoções, da experiência e do significado. O presente GT tem interesse especial em reunir pesquisas etnográficas sobre diferentes modos e estilos de envolvimento com as plataformas digitais enfatizando a produção de subjetividades e exercícios imaginativos de experimentação nos cruzamentos e hibridizações com a tecnologia. As plataformas digitais divergem entre si quanto aos modos de uso e de relacionamento - participação, interação, engajamento, conexão, presença, envolvimento, imersão, incorporação -, ao mesmo tempo em que tornam a rede heterogênea, criando obstáculos às generalizações e reduções.

Comunidades de Jogadores e as Possibilidades da video etnografia virtual

Autoria: Helyom Rogério Reis Viana da SilvaTeles (Instituto Federal Baiano)

O conceito de video etnografia virtual apresentado por Strangelove (2011) consiste no registro da interação humana a partir de reinos virtuais, como jogos de guerra online, jogos de roleplay de fantasia e jogos virtuais de redes sociais. Segundo Lupton (2015), vivemos em uma sociedade digital na qual work, lazer e relacionamentos de software de comunicação. A larga difusão da tecnologia digital, sua pervasividade e ubiquidade atravessam as instituições comerciais, organizações, a política, o consumo e o gerenciamento das cidades. Portanto, apreensão da sociedade e da cultura passa pela compreensão da interação digital, o que implica dizer que a pesquisa sobre o digital se impõe como pauta para as Ciências Sociais. Dentre os objetivos da Linha de Pesquisa Laboratório de Humanidades Digitais, Metodologias Informacionais e Multiletramentos do Grupo de Pesquisa Comunidades Virtuais-IFBAIANO é precisamente a investigação sobre diferentes percursos culturais de aquisição e uso de tecnologia digital. Nesta comunicação discutiremos as possibilidades de uso da vídeo etnografia virtual para investigação da comunidade de jogadores do



videogame City of Heroes Homecoming. A fim de compreender os processos de construção de uma memória coletiva. Segundo Peirce (2006) O estudo acadêmico de jogos digitais é um fenômeno relativamente recente, tratando-se de uma constelação de interdisciplinas que surgiu principalmente de filmes e estudos literários, mas se expandiu para abranger aspectos da psicologia comportamental, aprendizado e cognição e sociologia. Com o estudo esperamos fazer avançar a compreensão sobre a cultura dos videogames, cultura que pode ser definida a partir do consumo de um meio específico (Shaw, 2010).



Sobre a 32 RBA

Em 2020, a Reunião Brasileira de Antropologia vai ocorrer de modo remoto entre os dias 30 de outubro e 06 de novembro. O evento é realização da Associação Brasileira de Antropologia e da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), palco de muitas histórias de luta pela afirmação do caráter público e socialmente comprometido do conhecimento que produzimos. Estarão em discussão, na 32ª RBA, não apenas os diversos temas que constituem o verdadeiro tesouro investigativo que a antropologia brasileira forjou ao longo de várias décadas, mas também as graves questões colocadas pelo inquietante contexto social e político atual. Nele, vislumbram-se inúmeros desafios a direitos consagrados pela Constituição Brasileira e a valores éticos centrais à atuação das e dos antropólogos, especialmente o respeito às diferenças sociais, culturais e políticas, baseadas em etnia, raça, religião, classe, gênero, sexualidade, origem regional, nacionalidade, capacidades corporais etc. Hoje, mais que em qualquer outro momento histórico, os saberes antropológicos são veementemente instados a aprofundar a análise dos muitos problemas nacionais, entre os quais, a crescente desigualdade social, a real vulnerabilidade de grupos e populações e os elevados índices de violência no campo e nas cidades. Que a 32ª RBA possa trazer contribuição relevante ao país e à comunidade antropológica brasileira, em seu contínuo e árduo trabalho de refinar saberes insubmissos a todas as forças e poderes que ameacem a diversidade humana e naturalizem as desigualdades sociais.

Realização:



Apoio:



Organização: