

POTENCIALIDADES E DESAFIOS NA ATUAL SOCIEDADE HIPERCONECTADA:  
HUMANIDADES DIGITAIS, CULTURA POP E HISTÓRIA

A expressão Humanidades Digitais (HD) surgida no começo dos anos 2000 refere-se tanto a um universo fundamentalmente inter, multi e transdisciplinar - e, ao mesmo tempo, a um engajamento que ultrapassa o mundo da Academia para envolver a sociedade como um todo - quanto os métodos e as questões legadas pelas Ciências Humanas e Sociais, em que se mobilizam as ferramentas e perspectivas abertas pela Tecnologia Digital de Informação e Comunicação (TDIC).

Hoje, as HD carregam diversos sentidos pelos quais se entende que pode inserir tudo o que signifique a aplicação de TDIC e de computação ao campo das humanidades. Até porque, o conjunto cada vez maior de dados como expressão de *Big Data* vem desafiando as formas tradicionais de pesquisa. Esse assunto tem sido alvo da preocupação de diversos teóricos da informação, cientistas de dados, humanistas digitais, pesquisadoras(es). No caso dos profissionais de História não vem sendo diferente. Muitos dos quais estão se debruçando a desenvolver trabalhos pluri-institucionais e transdisciplinares e incorporam neles métodos e estratégias das Humanidades Digitais, sobressaindo-as enquanto perspectiva teórico-metodológica em suas pesquisas também.

Neste mundo onde as transformações rápidas estão se tornando a norma, diversas instituições, especialmente os sistemas de ensino - público, privado, infantil, secundarista e superior - enfrentam novos desafios. Por essa razão, não podemos omitir as potencialidades e os percalços da Sociedade Hiperconectada e da Hiperinformação. Entre os desafios, citamos: exclusão digital, desinformação estruturada (Fake News), curadoria de conteúdo, cidadania digital e privacidade dos dados, rompimento do paradigma sobre temas ainda marginais na Academia, como é o da Cultura Pop.

Frente às mudanças múltiplas da vida humana, abre-se um caminho e inúmeras potencialidades para que a apropriação das Tecnologias Digitais seja eficaz, ética e crítica. Além disso, esses novos horizontes indicam para que as mudanças sejam pautadas pela diversidade, equidade, solidariedade e sustentabilidade trazendo soluções de impacto social e cientificamente positivo.

Por participação na construção do conhecimento, os temas mais crescentes atualmente - principalmente vinculado à pesquisa histórica – são o da Cultura Pop, que em muitos aspectos, fornecem uma reflexão acerca da produção cultural em vários segmentos, desde a arte até produtos digitais, especialmente para o público jovem. A Cultura Pop desempenha papéis históricos e sociais, sendo talvez o uso mais importante - provavelmente, seja pelo ensino - através da linguagem simplista e envolvente que é trazida do dia a dia de estudantes do Ensino Básico.

No entanto, a Cultura Pop não foi apenas uma parte relevante de como expressamos a História, mas também uma parte importante dela própria. A humanidade continua a narrar seus feitos e, portanto, suas obras mais consumidas são necessariamente uma parte significativa de suas características pessoais. Ela também se tornou uma janela reveladora para a tendência cada vez maior de sincretismo, ou mistura cultural, capaz de recriar ou adaptar novas perspectivas de algo já existente, como a música e o cinema.

As Tecnologias Digitais como integrantes da Cultura Pop se tornaram a interação entre grupos anteriormente isolados num lugar comum na modernidade, sendo parte importante da mescla cultural na atualidade. A partir dela são cunhados termos como *mass media* (mídia de massa), nos quais os aspectos sociais vigentes ou costumes existentes foram especulados de forma mercadológica pelas produções culturais para atingir grandes públicos.

Por tudo isso, escolhemos dedicar um Dossiê na Revista Antígona à temática das Humanidades Digitais, Cultura Pop e História de modo a propor novos horizontes de expectativas dentro das lógicas da sociedade tradicional, da sociedade moderna e da sociedade da informação

brasileira. No conjunto de artigos que compõem este Dossiê nos deparamos com o saber computacional mobilizado nas pesquisas históricas, um repertório que varia em possibilidades de investigação, bem como algumas direções que os pesquisadores têm utilizado nos seus trabalhos.

Trata-se de uma série de novos artigos, cujos recortes temáticos representam o convite que nos foi feito pelo Prof. Dr. George Leonardo Seabra Coelho, líder do Grupo de Pesquisa em Mídias, Tecnologias e História (MITECHIS), do qual nós autores pertencemos (Luiz Gustavo e Peter Ferreira). Enfim, um conjunto de textos bastante significativos e caracterizador do profícuo debate contemporâneo no que se refere à aprendizagem e pesquisas históricas, ao ensino, à problematização das tecnologias, suas interfaces com outras ciências e formas de visualização de dados históricos por meio de *softwares* de análises qualitativas e quantitativas.

Desejamos a todas e todos, ótimas leituras!

*Luiz Gustavo M. da Silva; Peter D. de C. Ferreira, Gelson V. Weschenfelder*

*Primavera, 21 de novembro de 2022*