

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE ARTES VISUAIS

CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTE E CULTURA VISUAL CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ANTROPOLOGIA SOCIAL MESTRADO/DOCTORADO

PLANO DE ENSINO

ANO: 2016

DISCIPLINA:	
Disciplina: DINÂMICAS SOCIAIS E CULTURAIS NA ERA DIGITAL	
PROFESSORES RESPONSÁVEIS: Prof Dr. José da Silva Ribeiro	
Número de Créditos: 04	Carga Horária: 60 horas /aula
Aulas Teóricas: 60 horas /aula	Aulas Práticas : 0
EMENTA	
Propomo-nos apresentar um programa de investigação em antropologia digital / antropologia virtual ou do virtual, explorar os ambientes, culturas e comunidades online como terreno e objeto do projeto antropológico e adequar os métodos de investigação e novas formas discursivas digitais às novas dinâmicas sociais e culturais que emergem destas situações e da era digital.	
OBJETIVOS DA DISCIPLINA	
<ol style="list-style-type: none">1. Adquirir fundamentos conceituais necessários para a compreensão das problemáticas geradas pelas transformações tecnológicas contemporâneas e as suas implicações nos indivíduos, grupos sociais, sociedades e culturas locais.2. Desenvolver competências interpretativas decorrentes da necessidade de repensar a adequação das metodologias de investigação antropológica adaptando-as ao novos contextos e situações decorrentes da era digital como caso particular de etnografia móvel e multissituada.3. Por em prática competências complexas, baseadas nas anteriores, na resolução de problemas: estudo de casos / situações ou conceção e desenvolvimento de projetos / ações, produção/criação de novas formas discursivas digitais.4. Desenvolver competências de pesquisa online em múltiplas perspectivas: procura de recursos de formação; conhecimento das dinâmicas sociais e culturais tecnologicamente mediadas; desenvolvimento de práticas colaborativas (pesquisa na ação, criatividade, produção discursiva)	

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Parte 1. Objeto e âmbito da antropologia digital

Pretende-se nesta disciplina desenvolver formas do fazer etnográfico no espaço de interação que conjuga a internet com as tecnologias e artefactos digitais (telefones móveis, fotografia e cinema digitais, redes e redes sociais, jogos, etc.). Uma das situações deste fazer etnográfico é a da pesquisa, conhecimento, ensino e criatividade online. Somos observadores participantes deste processo de construção de conhecimento. É também sobre estas experiências de construção partilhada de conhecimento, de ação e de criatividade colaborativa numa rede alargada de interações que situamos a nossa aprendizagem. São objetivos desta atividade definir o objeto e âmbito da disciplina, observar e descrever a experiências das sociabilidades e vivências virtuais (online).

• Processos de indagar /competência e objetivos

Neste capítulo pretendemos

Confrontar a experiência da abordagem pessoal, subjetiva e espontânea dos estudantes com as abordagens sistematizadas desenvolvidas no ensino superior (investigação e ensino pós-graduado);

Encontrar vias de desenvolvimento experiencial do conhecimento nesta matéria.

Esta atividade pretende ser, em primeiro lugar, um exercício sobre como participar em atividades de pesquisa, construção do conhecimento, ação e criatividade, e em segundo lugar debater o tema geral da disciplina e definir o objeto e âmbito da antropologia virtual em diversas instituições nacionais e internacionais de formação avançada.

Parte 2 – Métodos e técnicas de pesquisa em ambientes em ambientes virtuais

A adaptação das metodologias a novos terrenos, contextos e práticas sociais e culturais constitui um dos maiores desafios da investigação antropológica. Esta permite-nos constatar a diversidades das situações de investigação, as mudanças dos contextos e práticas sociais e culturais e as próprias mudanças do investigador. Constitui também uma boa oportunidade para reforçar a componente reflexiva (a experiência e presença do investigador na investigação, a participação/apropriação da investigação pelas pessoas, grupos e culturas estudadas) da investigação e de aprendizagem de adaptação dos métodos e do antropólogo ao terreno. Nesta atividade vamos perceber as mudanças nesta adaptação da investigação etnográfica a contextos virtuais e experienciar a prática de investigação em contextos virtuais (online) e criação de formas discursivas tecnologicamente mediadas.

Processos de indagar (objetivos e competências)

Nesta atividade pretendemos

Rever métodos de investigação em antropologia, adaptá-los a situações concretas de investigação e iniciar os estudantes à investigação antropológica (trabalho de campo) em ambientes virtuais e explorar formas discursivas digitais, ação e criatividade colaborativa.

Parte 3 - Cultura e tecnologia (teoria e tecnologias da cultura) – mudança nas sociedades contemporâneas:

O conceito de cultura e sua problematização passaram dos espaços da filosofia, antropologia, sociologia e de outros saberes académicos para novos ambientes mais implicados na nossa vida quotidiana – economia da cultura, as indústrias culturais, o desenvolvimento local, o debate político. Pretendemos nesta atividade interrogarmo-nos como as novas tecnologias podem redefinir e reconfigurar os processos culturais e os diferentes âmbitos das sociedades contemporâneas.

Processos de indagar (objetivos e competências)

Nesta atividade pretendemos

Refletir sobre como a cultura e a tecnologias se enredam nos processos de reconfiguração e de mudança nas sociedades contemporâneas.

Parte 4 – Sociabilidades em rede – identidades, interações e redes sociais; comunidades virtuais; construção, socialização e apropriação de saberes.

A internet está a revolucionar a comunicação humana. Com ela abrem-se novas formas de intercâmbio de informações, de forma interativa, assíncrona ou síncrona, com significativa intimidade mesmo que sem proximidade física. São criados novos pontos ou formas de encontro online e estes contribuído para a formação de comunidades virtuais, comunidades de prática, formas de sociabilidade mediadas pelas tecnologias. Propõe-se abordar a reconfiguração dos conceitos e processos sociais tecnologicamente mediados.

Processos de indagar (objetivos e competências)

Propomos os seguintes objetivos e competências a desenvolver na atividade:

- **Descrever os processos sociais tecnologicamente mediados** e que são frequentemente denominados como: “comunidades de prática”, “comunidades virtuais” e sociabilidades específicas de relações sociais ou profissionais online;
- **Compreender a reconfiguração dos conceitos** de “comunidade”, “identidade”, “espaço” e “tempo” nas sociabilidades online;
- **Definir o objeto e âmbito da ciberantropologia** e enquadrá-la no quadro de desenvolvimento do projeto antropológico.

Parte 5 – Computadores nas margens sociais e culturais - Computadores e contracultura: hackers, jogadores e práticas de risco nas comunidades online

As tecnologias digitais constituem uma oportunidade para diferentes reconfigurações do humano. Numa perspetiva otimista a oportunidade de uma apropriação do ciberespaço facilitadora da cooperação e da construção de ambientes de comunicação partilhados em toda a sua dimensão pragmática. Numa perspetiva pessimista o risco, o controlo, a globalização, a tendência para o individualismo e para formas

gregárias efémeras ou a rutura com o ritmo tradicional das práticas comunitárias e das experiências pessoais de vida. Questionaremos os discursos hegemónicos que – com perícia para ocultar seus laços com o império do mercado numa perspetiva de desenvolvimento do pensamento crítico e criativo (ou distanciamento crítico e criativo) em relação aos novos fenómenos sociais e culturais das sociedades contemporâneas meadas pelas tecnologias.

Processos de indagar (objetivos e competências)

Propomos os seguintes objetivos e competências a desenvolver na atividade:

- Identificar identidades e processos sociais e culturais gerados na sociedade em rede tecnologicamente interconectada e considerados à margem da sociedade e cultura dominantes;
- Definir os conceitos de risco e de sociedade de risco e identificar práticas de risco na sociedade em rede tecnologicamente interconectada;
- Situar a atividade lúdica do jogo no contexto destas práticas sociais e culturais
- Identificar questões metodológicas, éticas e jurídicas específicas na abordagem antropológicas desta temática.

Parte 6 – Tecnologias digitais e Inclusão socio-digital. Dádiva na era Digital.

Propõe-se nesta atividade repensarmos o Ensaio da Dádiva de Marcel Mauss e do movimento MAUSS nas sociedades atuais sobretudo em áreas como a produção de software livre, o ciber-voluntariado e criatividade colaborativa, participação cívica, inclusão social mediada pelas tecnologias.

Processos de indagar (objetivos e competências)

Nesta atividade pretendemos refletir sobre como a teoria da dádiva se reconfigura na era digital, se torna imperiosa em contextos de crise, tece laços quando estes se fragilizam.

Objetivos e competências a desenvolver na atividade:

- Utilizar os métodos tradicionais de investigação antropológica no estudo dos fenómenos de sociedade (fenómenos sociais totais) e de inclusão social mediados pelas tecnologias digitais;
- Estudar processos de inclusão social mediados pelas tecnologias digitais;
- Analisar (análise crítica /auditoria) programas e práticas de inclusão digital visando o desenvolvimento de boas práticas;
- Identificar práticas de ciber-voluntariado e de teoria da dádiva

METODOLOGIA DE ENSINO

O semestre está organizado em seis (06) blocos:

- No primeiro bloco será definido o objeto e âmbito da disciplina a partir do programa apresentado e da comparação com os programas apresentados em instituições universitárias nacionais e internacionais

de referência. Os resultados do debate irão ser integrados no desenvolvimento do programa da disciplina.

- No segundo bloco, será questionada a adequação das metodologias de pesquisa em etnografia /antropologia às novas situações e contextos da pesquisa em ambientes virtuais e exploradas novas formas discursivas.
- No terceiro bloco desenvolver-se-a a reflexão das relações entre cultura e tecnologia e sua representações nas artes (sobretudo no cinema) e no discurso científico.
- No quarto bloco será debatido o conceito de comunidade, suas reconfigurações e sua apropriação nas dinâmicas sociais tecnologicamente mediadas. A pesquisa colaborativa e criação colaborativa merecerão particular relevo.
- No quinto bloco, explorar-se-ão as oportunidades e o risco das sociedades em rede.
- No sexto bloco, interrogamos-nos sobre questões da “dádiva” e da reciprocidade nas interações mediadas pelas tecnologias.

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Instrumentos de avaliação:

- 1) A primeira nota resultará dos trabalhos de campo (individual e em grupo) em ambientes virtual realizados no decorrer das disciplina. . Até 10 pontos.
- 2) A segunda nota resultará da escrita de um trabalho final baseado no port-fólio individual criado na disciplina (trabalho Individual). Para mestrado, entre 10 a 15 páginas (incluindo imagens e referências bibliográficas); para doutorado, entre 15 a 20 páginas (incluindo imagens e referências bibliográficas). Trabalho individual. Até 10 pontos.

Crítérios de avaliação do T F:

1. Capacidade de pesquisa, problematização, criatividade e fundamentação;
2. Uso correto da língua escrita e das normas da ABNT.

Resultados possíveis: A, B, C

Entre 9 – 10 pontos: A

Entre 7 – 8,9 pontos: B

Entre 5 – 6,9 pontos : C

0 – 4,9 pontos: Reprovado

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

Aline Gubrium (Editor); Krista Harper (Editor); Marty Otañez (Editor); Phillip Vannini (Foreword By) (2015) Participatory Visual and Digital Research in Action, CA: Left Coast Press.

ATTILLI, Giovanni e SANDERCOCK, Leonie “O medo do Outro. Planeamento através de diálogos terapêuticos em comunidades altamente conflituais” em LECHNER, Elsa *Rostos Vozes e Silêncios: uma pesquisa biográfica colaborativa com imigrantes em Portugal*. Coimbra: Almedina. 2015.

AUNGER, Robert “On Ethnography: Storytelling or Science?” in *Current Anthropology*, Vol. 36, pp. 97-130, The University of Chicago Press. 1995.

BAUMAN, Zygmunt *Comunidade - A busca por segurança no mundo atual*, Editora Zahar, Rio de Janeiro. 2003.

BURGES, Jean e Green, Joshuam, *Youtube e a Revolução digital*, S. Paulo: Aleph. 2012.

DOMÍNGUEZ, Daniel “Escenarios híbridos, narrativas transmedia, etnografía expandida” *Revista de Antropología Social*, 21 197-215. 2012

FISCHER, Michael M. J. *Futuros antropológicos*, Rio de Janeiro: Zahar. 2011.

FLYVBJERG, Bent, *Making Social Science Matter: Why Social Inquiry Fails and How it Can Succeed Again*, Cambridge University Press. 2001

GUBRIUM, Aline e HARPER, Krista, *Participatory Visual & Digital Methods*. Walnut Creek, CA: Left Coast Press. 2013.

HINE, Christine, *Virtual Ethnography*, London: Sage publications. 2000.

JENKINS, Henry, GREEN, Joshua, FORD, Sam, *Cultura da Conexão*, Paulo: Aleph. 2014.

LAMBERT Joe, “Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community”, <https://wrd.as.uky.edu/sites/default/files/cookbook.pdf>. 2013.

Participatory Methods <http://www.participatorymethods.org/method/participatory-visual-methods-case-study>

RIBEIRO, José da Silva, *Métodos e técnicas de investigação em Antropologia*, Lisboa: Universidade Aberta. 2003.

RIBEIRO, José da Silva, *Antropologia Visual, da minúcia do olhar ao olhar distanciado*, Porto: edições Afrontamento. 2004.

RIBEIRO, José da Silva “Metodologias visuais participativas, mediação de conflitos e planeamento de políticas públicas”, em LECHNER Elsa, *Rostos Vozes e Silêncios: uma pesquisa biográfica colaborativa com imigrantes em Portugal*. Almedina. 2015

RIBEIRO, José S. e BAIRON, Sérgio *Antropologia Visual e Hipermedia*, Edições Afrontamento. 2007.

WARSCHAUER, Mark *Technology and Social Inclusion: Rethinking the Digital Divide*, Cambridge, MA: MIT Press. 2003.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR PARA CONSULTA

AGUIAR Vicente Macedo de (2007), Os argonautas da Internet: uma análise netnográfica sobre a comunidade on-line de software livre do projeto gnome à luz da teoria da dádiva, www.adm.ufba.br/pub/publicacao/5/MAA/2007/685/dissertacaognomeversaofinal.pdf.

ALMEIDA Rachel de Castro (2004), “Tempo e espaço em ambientes virtuais”, http://www.cibersocietat.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?grup=342&id=537.

APGAUA, Renata “O linux e a perspectiva da dádiva”, Horizontes Antropológicos, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 221-240, jan./jun. 2004, <http://www.scielo.br/pdf/ha/v10n21/20626.pdf>.

ARDÈVOL, Elisenda, BERTRÁN, Marta, CALLÉN, Blanca, PÉREZ, Carmen (2003) “Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea”, Athenea Digital, n. 3: 72-92, antalya.uab.es/athenea/num3/ardevol.pdf.

BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade – a busca por segurança no mundo atual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, disponível em http://www.4shared.com/dir/1124692/bfd59072/Ciencias_Humanas_Sociais.html. 2003.

BOŠKOVID, Aleksandar Thinking Digital: Anthropology and the new media, http://www.gape.org/sasa/Thinking_Digital.htm.

CHEVITARESE, L. & PEDRO, R.: “Risco, Poder e Tecnologia: as virtualidades de uma subjetividade pós-humana”. In: Anais do Seminário Internacional de Inclusão Social e as Perspectivas Pós-estruturalistas de Análise Social. www.saude.inf.br/filosofia/riscopoder.pdf.

CHRISTOUPoulos, Tania (2006) “Estado da arte em Comunidades de Prática” <http://weblab.tk/2007/10/estado-da-arte-em-comunidades-de-pr%C3%A1tica>.

CONTERAS, Fernando (2007), “Hipermediación, simulación e (v)ideojogos” em Antropologia visual e Hipermedia 169-184, Porto Edições Afrontamento.

DEMO, Pedro (2005) “Inclusão digital – cada vez mais no centro da inclusão social”, Inclusão Social Vol. 1, N° 1, <http://www.ibict.br/revistainclusaosocial/viewarticle.php?id=4>.

ESTALELLA, Adolfo & ARDÈVOL, Elisenda (2007) “Ética de campo: hacia una ética situada para la investigación etnográfica de Internet”, FQS, Volumen 8, No. 3, <http://www.qualitativerecherche.net/index.php/fqs/issue/view/8>.

Etnografías de lo digital - Grupo de trabajo III Congreso Online - Observatorio para la Cibersociedad www.uned.es/etnovirtual/GT_OCS_etnografias%20digital_comunicaciones.pdf.

FIGAREDO, Daniel Domínguez “Sobre la intención de la etnografía virtual” <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2284795>.

HINE, Christine (2007) “Virtual Ethnography”, www.cirst.uqam.ca/pcst3/PDF/Communications/HINE.PDF ou www.uoc.edu/dt/esp/hine0604/hine0604.pdf.

JENKINS, Henri (2003), «The work of Theory in the Age of Digital Transformation» em <http://web.mit.edu/21fms/www/faculty/henry3/pub/digitaltheory.htm>, ou em <http://www.braintrustdv.com/essays/theory-3.html> (em MILLER, Toby e STAM, Robert (2003), *A Companion to Film theory*, Oxford: Blackwell Publisher).

JEOLÁS, Leila Sollberger (2007), Práticas de risco nas comunidades on-line sobre velocidade: entre o prazer e o medo <http://conferencias.iscte.pt/viewpaper.php?id=37&print=1&cf=3>.

LENGLER, Jorge Francisco Bertinetti Etnografia on-line – Comunidades Virtuais: uma revisão bibliográfica, www.unisc.br/.../docs/artigos_d_e/etnografia_online_comunidades_virtuais_uma_revisao_bibliografica.doc.

- MAUS, Marcel, *Ensaio Sobre a Dádiva*, Lisboa: Edições 70.
- MEDINA, Manuel (s/d), "La cultura da tecnociencia", em *Nuevas tecnologías e cultura* pp 29 – 74).
- MITSUISHI, Yara (2006) "Game Studies: a problemática metodológica", www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNIrev_Mitsuishi.PDF.
- MITSUISHI, Yara (2007) "Entre *graphos* e *ethos*: uma análise crítica das etnografias virtuais" em *Antropologia visual e Hipermedia* 253 - 264, Porto Edições Afrontamento.
- MUSTARO, Pollyana Notargiacomo (2006) "Expressões da Ciberidentidade e Ativismo nas Redes: o caso da cultura dos hackers" http://www.cibersociedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?grup=284&id=559.
- PINTO, Casimiro (2007) "Jogos, Internet e infância: a questão da interactividade nas brincadeiras digitais" em *Antropologia visual e Hipermedia* 185 – 206, Porto Edições Afrontamento.
- PRIMO, Alex Fernando Teixeira (1997) "A emergência das comunidades virtuais", http://www.sitedaescola.com/downloads/porta_aluno/Maio/A%20emerg%EAncia%20das%20Ocomunidades%20virtuais.pdf.
- RIBEIRO, José da Silva (2007) "Contributos para a Antropologia na Era Digital" em *Etnografias de lo digital*, www.uned.es/etnovirtual/GT_OCS_etnografias%20digital_comunicaciones.pdf.
- RIBEIRO, José da Silva (2007) *Tecnologias digitais para a inclusão social I, II, III, A Pagina*, Jornal mensal sobre Educação Ensino Sociedade e Culturas <http://www.apagina.pt/arquivo/FichaDeAutor.asp?ID=938>.
- RYBAS, Natalia, GAJJALA, Radhika (2007), *El desarrollo de métodos de investigación ciberetnográfica para comprender las identidades mediadas digitalmente*, FQS, Volumen 8, No. 3, <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/issue/view/8>.
- SANTOS, Maria Josefa e MARQUEZ, Maria Teresa "Trayectorias e estylos tecnológicos: propuestas para uma antropologia da tecnologia" em *Nuevas tecnologías e cultura* (75 – 97).
- SILVA, Adelina "ciberantropologia: o estudo das comunidades virtuais" em *Antropologia visual e Hipermedia* 207 – 218, Porto Edições Afrontamento.
- SILVA, Lídia J. Oliveira Loureiro da Comunicação: A Internet – a geração de um novo espaço antropológico, <http://bocc.ubi.pt/pag/silva-lidia-oliveira-Internet-espaco-antropologico.html>.
- TESTA, Antônio Flávio "Cidadania digital e competitividade" <http://www.ibict.br/revistainclusaosocial/viewarticle.php?id=33>.
- YÚDICE, George. *A conveniência da cultura: usos da cultura na era global*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006
- YÚDICE, George. *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona: Editorial Gedisa S.A. (<http://www.posgrado.unam.mx/musica/div/pdf/GilBraga/Yudice-Nuevas.pdf>). 2007

José da Silva Ribeiro

Goiânia, 22 de maio de 2016