

Georreferenciamento digital na dinamização e divulgação da cultura imaterial ¹

Andréa Ferraz FERNANDEZ²
Cristiane Guse FRONZA³
Flavianny TIEMI⁴

Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá-MT

Resumo

O presente artigo relata a experiência da construção de uma representação de uma localidade, através de um programa de mapeamento cartográfico virtual disponibilizado na internet, o Maípe, no qual foram incorporadas informações audiovisuais, sonoras e textuais referente aos pontos culturais imateriais a partir do ponto de vista dos moradores da região. Utilizou-se para tanto a metodologia da etnografia e netnografia, principalmente, chegando-se a resultados inovadores e prometedores como formas de expressão da cultura contemporânea, como a criação de um mapa mais real do que o mapa real, que incorpora o cerne cultural de um povo.

Palavras-chave: Cultura Contemporânea; Mídia Locativa; Produção Colaborativa; Preservação Cultural; Cartografia Urbana.

Abstract

This article describes the experience of construction of a representation of a location through a mapping virtual cartographic program available on the Internet, Maípe, which were incorporated audio-visual, sound and text information, relating to immaterial cultural sites from the point of view of local residents. It was used for ethnography netnography specially coming to innovative and promising results as expression of contemporary culture, such as creation of a more real map than the real map, which embodies the core of people's culture.

Key words: Contemporary Culture; Locative Media; Collaborative Production; Cultural Preservation; Urban Cartography.

Apresentação

¹Artigo científico apresentado ao eixo temático “Jogos, Redes Sociais, Mobilidade e Estruturas Comunicacionais Urbanas”, do IV Simpósio Nacional da ABCiber.

² Dra. em Ergonomia da Informação pela UPC – Universidade Politécnica da Catalunya – Espanha. Profa. do Programa de Pós-Graduação Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea – ECCO e do Departamento de Comunicação Social da UFMT – Universidade Federal de Mato Grosso. Líder do Grupo de Pesquisa MID – Mídias Interativas Digitais Campo de interesse: hipermediação, mídias locativas e pesquisa e informação digital. E-mail: drecafer@gmail.com.

³ Mestranda do Programa de Pós Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea – ECCO UFMT. Graduada em Comunicação Social, habilitação Jornalismo, Pesquisadora do Grupo de Pesquisa MID – Mídias Interativas Digitais. Campo de interesse: cultura participativa, pesquisa no ciberespaço e contracultura digital. E-mail: crisguse@gmail.com.

⁴ Graduada em Filosofia pela UFMT – Universidade Federal de Mato Grosso. Produtora cultural. Pesquisadora do Grupo de Pesquisa MID – Mídias Interativas Digitais. Campo de interesse: cultura, territórios e mapas, preservação e ambiente. E-mail: anny.tiemi@gmail.com.

É possível localizar os pontos que permitam traçar os possíveis caminhos da memória viva da cidade de uma cidade? Uma região significativa de um determinado município, que possa contar por si os segredos de seu passado e o percurso de sua construção? E se possível for, como escolher os pontos representativos de uma localidade que se deseje resguardar do esquecimento? Essa escolha pode ser feita à margem das pessoas que lá vivem?

A partir da escolha de uma cidade: Cuiabá, capital de Mato Grosso, no Centro-Oeste do Brasil, especificamente, o bairro do Porto, início do povoado, determinou-se sobre o critério para a escolha dos pontos significativos, com o termo paisagens-canções, criado por Eduardo Ferreira que são, nas palavras de seu inventor “cantos e encantos apresentados em sua gama de diversidade: étnica, artístico, cultural, gastronômica, poética, ecológica, religiosa, histórica, ou, o que se pode denominar como as manifestações da cultura material ou imaterial”.

Os pontos escolhidos devem conter os modos de ser e fazer das pessoas que residem hoje onde em 1719⁵ formalizou-se em ata o estabelecimento do Arraial que hoje denominamos de Cuiabá.

A pesquisa aqui relatada realiza-se a partir dos olhares, escutas e escritas daqueles que aqui denominamos de cartógrafos: construtores de mapas, pesquisadores, produtores de conteúdo. Dessa pesquisa inicial, segue a marcação dos pontos em um mapa georreferenciado: o meipi.org – espaços colaborativos utilizando pequenos textos/legendas, imagens e vídeos⁶. A linguagem desses registros são imagens e vozes dos becos, cantos e sussurros de nossa cidade, captadas por aqueles que querem dizer o que experimentaram e se fazerem ouvir. O mapa virtual funcionará como uma base de informações que permitirá identificar trajetos, paisagens-canções e manifestações culturais aqui entendidas como os modos de ser e fazer do povo e da cidade de Cuiabá, por tantas vezes invisível⁷.

Espera-se, com o avanço deste projeto, criar um ambiente dinâmico para a participação interativa da comunidade na identificação dos pontos culturais significativos,

⁵ Fonte: Corrêa Filho, Virgílio. História de Mato Grosso. Rio de Janeiro: Instituto Nacional do Livro, 1969.

⁶ Plataforma digital com a proposta de proporcionar espaço interativo no qual usuários podem agregar informação e conteúdo associado a localizações de um mapa. Cada arquivo ou diretório de arquivos, nesta plataforma recebe o nome de meipi e tem um contexto determinado, que pode ser local (com entradas localizadas em uma zona geográfica determinada), ou temático, quando seu conteúdo está relacionado com uma ideia específica. Seu uso permite que um grupo de usuários possa compartilhar informação sobre um lugar ou tema. A proposta pode ser utilizada em propostas como dinâmicas interativas, oficinas, associações, empresas, grupos de amigos, ações artísticas, etc. Mais informações em: <<http://www.meipi.org/>>. Acesso em: 06 junho de 2011.

⁷ Veja o meipi do projeto em: <<http://www.meipi.org/portocentrocuiaaba>>. Acesso em: 06 junho de 2011.

principalmente os de caráter não materiais, de região demarcada na cidade de Cuiabá, em Mato Grosso, que pode ser exemplo de proposta a ser replicada ou ainda um início de saída para outras idéias tanto no campo educacional como cultural ou informacional.

Com a execução desse projeto é prevista a divulgação do conhecimento e participação dos usuários - cidadãos - internautas. A proposta quer favorecer um encontro entre moradores, turistas, pesquisadores, estudantes e qualquer usuário da comunidade do espaço virtual, que tem como principal característica e diferencial a interatividade em seu sentido mais amplo. Esse produto tem em seu objetivo principal o ideal de ser meio de divulgação da cultura e do patrimônio imaterial, constituindo-se como instrumento de comunicação e difusão de informação digital. Pretende ainda, como objetivo correlato e consequente, possibilitar trocas intensas e significativas entre as partes.

A Unesco define como Patrimônio Cultural Imaterial ‘as práticas, representações, expressões, conhecimentos e técnicas - junto com os instrumentos, objetos, artefatos e lugares culturais que lhes são associados - que as comunidades, os grupos e, em alguns casos, os indivíduos reconhecem como parte integrante de seu patrimônio cultural’⁸. O Patrimônio Imaterial, dia a Unesco “é transmitido de geração em geração e constantemente recriado pelas comunidades e grupos em função de seu ambiente, de sua interação com a natureza e de sua história, gerando um sentimento de identidade e continuidade, contribuindo assim para promover o respeito à diversidade cultural e à criatividade humana”. Daí a importância de promover uma idéia que uma, em si, a divulgação de pontos culturais materiais e imateriais, visíveis sobre a cartografia urbana e a dinamização e acessibilidade da informação promovida pelas mídias sociais digitais.

Cartografias urbanas podem ser traçadas através de intersecções entre diversos saberes e práticas. Neste projeto, articulam-se pesquisadores de comunicação, estatística, filosofia, artistas das mais variadas expressões, lugares e acontecimentos. Todos no papel de atores que conectam os pontos oferecidos pelas redes que formam o que se pode chamar de cidade de Cuiabá.

Segundo Lemos (2010), não se fala de futuro e de cidade a partir de perspectivas genéricas, panorâmicas, que não dão conta das diversas associações sociais que se concretizam nos lugares. Toda cidade é, por assim dizer, invisível, uma abstração. Assim sendo, devemos pensar o futuro como resultado das relações que construímos no sentido de

⁸ Informação disponível em: <http://www.unesco.pt/cgi-bin/cultura/temas/cul_tema.php?t=9>. Acesso: 06 junho de 2011.

habituar-se a lugares instáveis, o que é diferente de enxergar a cidade como um espaço abstrato.

O que é pretendido é a aplicação de metodologias da comunicação digital e da estatística que permitam identificar as referências contemporâneas dos lugares e hábitos cuiabanos visualizados a partir de sites de redes sociais, os significados desses espaços e registrar em texto, áudio, imagens e vídeo essas manifestações dos modos de ser e fazer do povo de Cuiabá.

Sabe-se, por exemplo, que existe uma sorveteria no Porto. A tentativa do mapeamento é dizer o que é, onde é, e o que podemos dizer a respeito desse lugar/espaço, seja cruzando as referências obtidas através da netnografia, seja com as conversar com os moradores, ou pelo método da etnografia⁹. Procura-se saber quais os olhares possíveis que tornam aquele ponto uma manifestação cultural de Cuiabá.

Aqui, o critério de manifestação cultural é tudo aquilo que de algum modo ajuda a compreender um pouco mais os modos de ser e fazer local, sem o apelo da identidade, mas da transformação das realidades concretas, do tradicional (artesanal, rústico, antigo) que se mistura com o consumo, com o comércio e com uma ocupação simplesmente de lazer gastronômico.

Segundo Laraia (2007, p. 25) há muitos anos vários antropólogos vêm tentando conceituar o que é a cultura para a antropologia. 'No final do século XVIII e no princípio do seguinte, o termo germânico Kultur era utilizado para simbolizar todos os aspectos espirituais de uma comunidade, enquanto a palavra francesa Civilization referia-se principalmente às realizações materiais de um povo'. Nota-se que desde o início havia uma confusão entre os termos cultura e civilização, até que Edward Tylor sintetizou os dois termos em um só: Culture, que "tomado em seu amplo sentido etnográfico é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade" (LARAIA, 2007, p. 25).

O homem, então, "foi diferenciado dos demais animais por ter a seu dispor duas notáveis propriedades: a possibilidade da comunicação oral e a capacidade de fabricação de instrumentos, capazes de tornar mais eficiente o seu aparato biológico' (LARAIA, 2007, p. 28). Ainda conforme nos explica Laraia (2007, p. 45): 'O homem é o resultado do meio cultural em que foi socializado'.

⁹ Os detalhamentos sobre a utilização dos métodos citados serão expostos em Metodologia.

Neste projeto, a palavra cultura ganha profundidade antropológica mais ampla e utiliza da expressão artística para o registro, o captar dessa realidade. O mapeamento do Centro-Porto de Cuiabá passa então a ser um jogo coletivo, de coleta de informações, identificação de fenômenos, classificação de conglomerados e associação de práticas, saberes e significados.

Fundamentação Teórica

De forma empírica, o projeto buscará traçar a rede de associações que fazem de um lugar físico um espaço de manifestação cultural, cheio de significados e relevâncias. Por sua própria natureza, o projeto terá resultados provisórios que apenas podem ser considerados resultados enquanto durar a associação de significados que transforma um lugar em espaço de mediação cultural.

Para tal, o projeto se apoia na Teoria Ator Rede que segundo Lemos (2010) “busca ser uma ciência do social a partir de um olhar sobre as associações, evitando explicá-las por grandes sistemas generalistas e/ou globais”. Essa teoria tem como pressupostos filosófico-empíricos o entendimento de que as ações sociais são produzidas por uma gama de mediadores e intermediárias que foram redes. Ao considerar participantes dessas redes agentes humanos e não humanos (leis, instituições, mídia), a Teoria Ator Rede pode traçar associações de fenômenos aparentemente díspares como a sociabilidade online, a vigilância, as mídias locativas, o corpo, a arte e a subjetividade.

Entende-se aqui que os mapas colaborativos são expoentes de outras formas de olhar sobre os territórios (Sousa, 2010). Se tradicionalmente, os mapas funcionam como forma de racionalizar os espaços geográficos e, de forma institucional, demarcar fronteiras, o mapa que se propõe traçar aqui busca relativizar o espaço físico, atribuindo a ele as características criadas pela sociabilidade que se observa ali ou significados das práticas que ali se estabelecem.

A cibercultura passa a ser um lugar de observação das conexões possíveis entre espaço e significado com a qualidade de que no ciberespaço os mediadores deixam traços visíveis (mensagens, grupos), passíveis de serem encontrados e analisados de forma a contribuir na formatação do mapa.

Considerações Metodológicas

Pela dimensão e complexidade dessa proposta, dividiu-se a metodologia em 3 partes, a saber:

Parte 1: Netnografia e Etnografia

A primeira parte deste projeto se circunscreve na captação de informações publicadas online, tanto em sites de rede social como blogs ou sites de notícias, através do método de netnografia. A utilização do termo netnografia surge a partir dos escritos de Kozinets, que vê aproximações entre a etnografia tradicional e sua aplicação das redes digitais online. A utilização deste método exige a combinação imersiva entre participação do pesquisador e observação com as comunidades pesquisadas, para o autor, a técnica da netnografia provém etnografia e apresenta práticas já estabelecidas e prática inovadoras, adaptando-as ao estudo das comunidades virtuais e suas representações, dirigindo-se a descobertas relativas a profunda vivência possível na sociabilidade digital¹⁰ (Kozinets 2006).

Será usada também a etnografia, que 'é entendido como um método de pesquisa qualitativa e empírica que apresenta características específicas' (TRAVANCAS, 2008, p. 100). Este tipo de método exige que o pesquisador mergulhe dentro do mundo onde se encontra seu objeto de estudo. Segundo Travancas (2008, 101) deve-se primeiro levantar o material bibliográfico, em um segundo momento pode-se elaborar um diário ou caderno de campo. 'Este caderno terá um papel fundamental. Nele o pesquisador anotarás as questões que o levaram a escolher aquele grupo e aquele tema, e as perguntas que tem em mente sobre o assunto. [...] A terceira etapa, se podemos assim nomeá-la, é a entrada no 'campo'. Trata-se da inserção do pesquisador no grupo' (ibidem).

De forma geral, pretende-se observar e investigar as práticas de comunicação que estabelecem a caracterização dos espaços físicos como espaços de manifestação cultural, tanto por indivíduos quanto por medidas legais ou instituições. Esta primeira parte do trabalho tem como resultado o recolhimento de mensagens que identificam lugares para sua posterior classificação.

Parte 2: Estudo dos cluster

Uma forma de identificar esses possíveis agrupamentos pode ser feita pela análise dos Clusters, unidades que vão além dos agrupamentos urbanos tradicionais. Essa análise leva em consideração os diferentes componentes de um mesmo grupo e leva a percepção de que, por

¹⁰ Tradução das autoras para "Netnography presents a fusion of established and innovative ethnographic techniques adapted to the naturalistic study of virtual communities, and their research representation" striving for the profound experiencing of digital sociality".

exemplo, um mesmo bairro carrega diferentes arquiteturas, traços culturais e modos de manipulação da informação formando o que Malhorta chama de conglomerado:

Análise de cluster ou agrupamentos é uma técnica usada para classificar objetos ou casos em grupos relativamente homogêneos chamados conglomerados. Os objetos em cada conglomerado tendem a ser semelhantes entre si, mas diferentes de objetos em outros conglomerados. (MALHOTRA, 2001, p. 526)

A análise em clusters, num primeiro momento, é puramente descritiva e tem como função desvendar as faces dos grupos e objetos encobertos pelas generalizações. Uma segunda análise mais refinada pode detectar características intrínsecas de cada grupo e objeto e suas influências externas. Essas características comuns podem ser chamadas de similaridade e funcionam como uma medida de correspondência ou afinidade entre as pessoas, lugares, e os critérios que as levam a se agruparem. É neste segundo nível de análise que se poderão fazer testes estatísticos para julgar os aspectos aleatórios de um agrupamento.

De forma geral, toda vez que se faz necessária a classificação de dados desconhecidos em pilhas gerenciáveis, se utiliza métodos de cluster ou agrupamento. Esses métodos podem ser feitos pelo diagrama de árvore ou dedograma, o objetivo desse agrupamento é de unificar objetos em classes sucessivamente maiores através da utilização de alguma medida de similaridade ou de distância.

Com isso pode-se construir medidas de associação, como, por exemplo, as medidas de similaridade onde se pode comparar a distribuição de culturas diferentes; medidas de dependência para que se possa determinar a relação entre as observações obtidas ou medidas de distância, principalmente quando se pretende visualizar graficamente as proximidades, de duas cidades, bairros, bares, monumentos etc...

Deve-se levar em consideração o fato de que a análise de cluster não oferece soluções únicas. Diversos resultados podem ser obtidos a partir do entendimento que as cidades nos fornecem inúmeros elementos de cluster, sejam por bairros, pessoas com comportamentos e culturas semelhantes ou determinados padrões de ação que podem ser diagnosticados através dessas análises. Logo, percebe-se o impacto da subjetividade do pesquisador ao estudar o agrupamento das observações obtidas.

Parte 3: Cartografia Urbana

Após a coleta das informações, que permitirá identificar os lugares e seus significados através do uso das técnicas de netnografia e na classificação dos clusters a partir de métodos estatísticos, a última parte do trabalho visa a publicação das informações em um mapa online

georreferenciado através da plataforma Meipe no endereço <http://www.meipi.org/portocentrocuiba>.

Cidadãos, artistas e pesquisadores reunirão e criarão imagens, vídeos e textos que auxiliam na compreensão dos espaços físicos como agenciadores das manifestações culturais. A publicação das informações possibilitará a criação de um mapa provisório que retrata o estado atual da percepção sobre os aparelhos culturais.

Desenvolvimento do projeto:

O trabalho foi organizado em atividades, atendendo as etapas metodológicas descritas anteriormente.

Inicialmente foi realizado o mapeamento prévio da região, através das redes digitais de informação sobre a região delimitada. Seguiu-se a captação de informações publicadas online, tanto em sites de rede social como blogs ou sites de notícias, através do método de netnografia: caderno de campo, entrevistas, observação participante.

Procedeu-se o esquadrinhamento cartográfico da região a ser mapeada, a partir de mapas físicos e virtuais, caminhadas e entrevistas com a população e grupos que ocupam a região delimitada.

As atividades anteriores conduziram a identificar, reconhecimento e delimitação dos pontos culturais imateriais da região escolhida, e que seriam implicados no primeiro recorte da pesquisa.

A parte destinada a captação de informações e produção audiovisual, textual e simbólica sobre os pontos de cultura imaterial foi, seguramente, a mais dificultosa em termos de destinação de tempo e recursos. Tal ação foi o ponto chave para o preenchimento de dados no programa de mapeamento cartográfico virtual. Antes da inclusão do material captado na base, realizou-se a edição e finalização do material áudio visual, ou seja, a fase de pós-edição.

Finalmente deu-se a publicação, divulgação e distribuição da produção resultante do projeto. O material produzido foi disponibilização para a população em geral, por meio digital gratuito.

Resultados alcançados

Os objetivos específicos alcançados levaram aos seguintes resultados:

- Esquadrinhamento cartográfico da região delimitada;

- Diagnosticar alguns dos principais grupos e subgrupos culturais e sociais existentes no local;
- Confeção de um caderno de campo;
- Identificar algum dos pontos culturais imateriais da região delimitada;
- Captação, edição e finalização do material audiovisual, textual e simbólico, produzido;
- Inclusão na base de dados virtual, disponibilizada na internet;

Os passos anteriores culminaram na efetiva oferta de um novo canal de visibilidade aos pontos culturais imateriais detectados na região escolhida, a partir de identificação e localização em um programa de mapeamento virtual, disponibilizado ao público com acesso a internet.

Continuidade da Pesquisa

A pesquisa, ainda em desenvolvimento, prevê uma segunda etapa. Nesse momento seguinte a pesquisa será complementada com as necessidades detectadas em campo. Os destaques foram:

A necessidade de hierarquização dos principais pontos de informação digital sobre a região delimitada. Tal hierarquização será obtida através da análise de clusters, utilizando-se métodos descritivos, e análise de gráficos e figuras.

Como complementação da atividade acima será realizada a análise dos clusters, levando em consideração os diferentes componentes do grupo para verificar a homogeneidade e dependência de características internas e/ou externos. A ação será feita com testes estatísticos.

Observou-se a necessidade de melhor formação dos integrantes da equipe executora na captação e tratamento dos dados a serem incluídos na plataforma digital. Para tanto, deverá ser providenciado a realização de um curso de captação, edição e pós-produção de material audiovisual.

Também foi notada a precisão de oportunizar aos integrantes da equipe executora formação e treinamento específico para a condução das entrevistas e encontros com os moradores da localidade. Nesse sentido será providenciado um curso de formação em arte e educação com efeito pesquisa.

A segunda etapa da pesquisa também prevê a incorporação efetiva da população residente na região delimitada na formatação do produto final. Nesta etapa ir-se-á trabalhar em conjunto com a população residente no intuito de congregiar pontos de vistas na identificação dos pontos de cultura imaterial da localidade, e plasmar esse olhar na produção audiovisual, textual e simbólica sobre os pontos de cultura imaterial a serem inseridos na plataforma digital.

O procedimento será realizado seguindo-se as etapas:

- Retomar o contato com os grupos e subgrupos culturais e sociais localizados, expandindo a listagem e identificação dos grupos existentes no local;
- Apresentar a produção realizada para os grupos e subgrupos culturais, em reuniões seguidas de debates e com a participação ativa dos moradores:
- Anotação dos comentários recolhidos durante as reuniões;
- Introdução das informações proveniente das colaborações populares na base de dados de cartografia urbana, meipi;
- Finalização do projeto com a ampla divulgação do produto obtido, tanto em loco quanto a partir das plataformas digitais.

A proposta metodológica prevê um relacionamento constante entre a equipe executora do projeto e a população da localidade envolvida. A formação e informação necessária para o desenvolvimento da proposta, tanto na temática de Cultura, Comunicação e Preservação do Patrimônio Cultural, quanto referente as técnicas de captação e produção de material audiovisual e de introdução dos dados na base de dados digital, adquirida por todos os integrantes da equipe de execução deve transpassar aos moradores da região que acompanharam e participaram do projeto.

Conclusões

Em sua frenética agitação é fácil olhar para a cidade, composta de seus habitantes e transeuntes, e deixar de pensar na multiplicidade de fatores que a compõem e que se refletem na gastronomia, canções, pontos de encontros e demais pontos de cultura, ainda que imateriais e impalpáveis. O trabalho realizou uma proposta de recriação de uma região da cidade de Cuiabá, capital de Mato Grosso, em um mapa mais real do que o mapa real, porque incorpora os sentimentos e relações afetivas de seus moradores, os costumes e hábitos de sua gente, o inominável porém palpável cerne cultural de um povo, a partir da inclusão em um programa

cartográfico urbano passível de inclusão de material audiovisual e sonoro, além de textual, tornando esta representação visível, permitindo a observação de objetos culturais e ordinários do cotidiano, oferecendo aos habitantes meios alternativos para percorrê-la, mostrando a coexistência de diferentes grupamentos humanos em uma mesma localidade e a oposição do real e virtual, entre a dura realidade e suas utopias virtuais.

Importante frisar que toda a construção do referencial cartográfico digital sempre será considerado como “mapa provisório”, em constante construção, devido a dinâmica social, o fazer cultural da cidade. O mapa provisório permite um “diagnóstico” e a possibilidade de várias interpretações, o que leva a reflexão sobre a ocupação do território e suas manifestações além das considerações sobre os agentes culturais e os mobilizadores sociais, que podem utilizá-lo para desenvolver estratégias de intervenções urbanas, contribuindo e ampliando ações mobilizadoras e modificadoras das realidades locais em que estamos inseridos.

Assim, ainda projeto em andamento, o georreferenciamento proposto para a região delimitada como Porto, em Cuiabá, que é uma região de prostituição, pode facilitar aos agentes de saúde uma carta afetiva e efetiva, constituída de material no qual se identificam os pontos de tensão que necessitam de intervenção do poder público. Também a própria comunidade poderá utilizar o mapa para refletir sua realidade e possibilitar a cidade utópica, ou cidades que se deseja, com um subsidio que permite ações participativas.

Referências bibliográficas

AMARAL, Adriana; Natal, GEÓRGIA; VIANA Lucina. **Apontamentos metodológicos iniciais sobre a netnografia no contexto pesquisa em comunicação digital e cibercultura**. Disponível em <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-2611-1.pdf>>. Acesso em 05 de abril de 2011.

BAUER, Martin W. e GASKELL, George. **Pesquisa qualitativa em texto, imagem e som: um manual prático**. Tradução de Pedrinho A. Guareschi. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

FILATRO, Andréa. **Design instrucional na prática**. São Paulo, Ed. Pearson Education, 2008. Free Culture. Disponível em: <www.freeculture.org>. Último acesso em: 25 de abril de 2010.

GARCÍA CANCLINI, N. **Leitores, espectadores e internautas** (tradução: Ana M. Goldberger). São Paulo: Itaú Cultural: Iluminuras, 2008.

JOHNSON, R. A.; WICHERN, D. W. **Applied multivariate statistical analysis**. New Jersey: Prentice Hall, 1998.

KOZINETS, Robert V. **Netnography 2.0**. In: BELK, Russell W. (Ed.). Handbook of qualitative research methods in marketing. Northampton, MA: Edward Elgar, 2006.

LAPOINTE, F. J.; LEGENDRE, P. **A classification of pure malt Scotch whiskies**. Applied Statistics (1994) 43, 1-22. Disponível em: <<http://alize.ere.umontreal.ca/~casgrain/en/labo/scotch.html>>. Acesso em 05 de abril de 2011.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito antropológico**. - 21.ed. - Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

LATOURE, Bruno. **Jamais Fomos Modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

_____. **Paris - Ville Invisible**. Disponível em <<http://www.bruno-latour.fr/virtual/index.html>>. Acesso em 05 de abril de 2011.

LEMONS, André. **Cibercultura**. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea. Ed. Sulina, Porto Alegre, 295 p., 4a Edição, 2008.

_____. **Cidade Invisível**. Disponível em <<http://andrelemons.info/2010/08/cidade-invisivel/>>. Acesso em 05 de abril de 2011.

LEVY, Pierre. **O que é o Virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

MALHOTRA, Naresh K. - **Pesquisa de marketing** – Uma orientação aplicada. RS: Editora Bookman, /Companhia Editora, 2001.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. 2008. Disponível: <http://softwarestudies.com/softbook/manovich_softbook_11_20_2008.pdf>. Acesso em 05 de abril de 2011.

MIRANDA, A.; SIMEAO, E. **Transferência de informação e transferência de tecnologia no modelo de comunicação extensiva: a babel.com**. Inf. Cult. Soc. [online]. jan./jun. 2004, no.10 [citado 08 Setembro 2008], p.27-40.

MORIN, Edgar. **Os Sete Saberes Necessários à Educação do Futuro**. S. Paulo: Cortez; Brasília, DF: UNESCO, 2000.

NATANSOHN, G. **Estudos de recepção nas novas mídias**. Trabalho apresentado ao grupo de trabalho Recepção, usos, e consumo midiático. XVI Encontro da Compós. Curitiba, junho de 2007.

PRATA, A. Bruna; FREITAS, Silvia. **Uma nova abordagem para a análise de agrupamento** - Relatório Técnico. S/D.

PRIMO, Alex. **Interação mútua e reativa**: uma proposta de estudo. Revista da Famecos, n. 12, p. 81-92, jun. 2000.

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço**: o perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Editora Palus, 2004.

SEVERINO, A. **Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Cortez, 2002.

SOUSA, P. V. **Formigas no mapa**: Teoria Ator-Rede aplicada às mídias locativas. Trabalho apresentado no IV Simpósio Nacional da ABCiber. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2010.

TRAVANCAS, Isabel. Fazendo etnografia no mundo da comunicação. In: **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação** / Jorge Duarte, Antonio Barros - organizadores. - 2. ed. - 2. reimpr. - São Paulo: Atlas, 2008. (p. 98-109).

TRYON, R.C. **Cluster Analysis**. Nova Iorque: McGraw-Hill, 1939.

WATZLAWICK; Paul, BEAVIN; Janet Helmick; JACKSON, Don D. **Pragmática da comunicação humana**. São Paulo: Cultrix, 1993.

WOLTON, D. **Internet, e depois?** Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003.