



Governo do Estado do Rio de Janeiro
Secretaria de Estado de Ciência e Tecnologia
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Centro de Educação e Humanidades
Faculdade de Comunicação Social
Programa de Pós-Graduação em Comunicação

ANO/PERÍODO: 2024/1

DISCIPLINA/CÓDIGO: Cibercultura (FCS019062)

SUBTÍTULO: (opcional)

CRÉDITOS: 4

CARGA HORÁRIA: 60h

DOCENTE: Adriana Amaral

DIAS/HORÁRIO: 15 a 19 de abril, de 10h às 13h

LOCAL: PPGCOM/UERJ, 10º andar, bloco F, sala 10.121

Ementa:

A disciplina contextualiza teórico e metodologicamente dinâmicas culturais mediadas e atravessadas pelos fenômenos da comunicação e da cultura digital a partir de diferentes contextos sócio-históricos bem como de diferentes abordagens metodológicas.

Dedica-se ao estudo e críticas sobre apropriações e usos de diversas Tecnologias da Comunicação, bem como das redes sociais digitais, em termos de configurações e do pensamento sobre suas práticas emergentes em articulação com outros produtos midiáticos. Nesse contexto, destacam-se relações de consumo e de entretenimento e seus desdobramentos nas sociabilidades, identidades e subjetividades contemporâneas. O foco central da disciplina é a investigação das materialidades da comunicacional digital, focando na discussão sobre o papel dos dados, dos algoritmos e das plataformas na atualidade, buscando conhecer processos comunicacionais, suas agências, performances e práticas culturais em suas múltiplas expressões na comunicação contemporânea nas dimensões e mediações humanas e maquínicas.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

O conteúdo programático abordará as principais discussões sobre cibercultura/cultura digital a partir de algumas de suas escolas mais proeminentes nos estudos dessa área articulando relações entre teorias clássicas e contemporâneas da comunicação e suas articulações com os estudos focados nas ambiências e mediações digitais. Outro ponto

importante diz respeito aos enfoques e perspectivas metodológicas para a construção dos objetos de estudo da comunicação digital.

OBJETIVOS

- Compreender as bases teórico-epistemológicas dos estudos em comunicação e cultura digital;
- Desenvolver o pensamento crítico em relação aos fenômenos da sociedade em rede;
- Permitir que os alunos tenham acesso a um panorama de alguns dos principais conceitos teóricos e práticas emergentes na cultura digital a partir de diferentes abordagens teóricas;
- Discutir através de exemplos a multiplicidade de possibilidades metodológicas para desenhar a pesquisa empírica em comunicação e cultura digital em seus múltiplos objetos a serem analisados.

PLANEJAMENTO DAS AULAS

Aula	Data	Conteúdo/Leitura
01	15/4	<p>Introdução: apresentação da disciplina - Panorama dos estudos históricos/ identidades/ participação/ materialidades/plataformas/ algumas possibilidades metodológicas</p> <p>Anos 90: Historiografia da cibercultura, a formação do campo e suas metáforas conceituais</p> <p>Textos-base:</p> <p>MARKHAM, A. Disciplining the future. A critical organizational analysis of Internet Studies, 2005.</p> <p>STERNE, J. The historiography of Cyberculture. In: SILVER, D., MASSANARI, A. Critical Cyberculture Studies, 2006.</p> <p>WYATT, Sally. Metaphors in critical Internet and digital media studies. New Media & Society. V. 23, n. 2, 2021.</p>

02	16/4	<p>Da contracultura à cibercultura: os anos 60 e a importância do ativismo para os movimentos em rede.</p> <p>Textos- base</p> <p>TURNER, Fred. (2006). From counterculture to cyberculture. – Cap 1</p> <p>SAAD, E. (2008). Fragmentos da cena cibercultural: transdisciplinariedade e o “não conceito”.</p> <p>Complementares</p> <p>EVANGELISTA, R. (2017). Para além das máquinas de adorável graça - Cap 2</p> <p>FOLETTTO, L. (2021). A cultura é livre. Uma história de resistência e antipropriedade. Cap 5</p>
03	17/4	<p>Materialidades e arqueologias da cultura digital</p> <p>BOLLMER, Grant. <i>Materialist Media Theory: an introduction</i>. London: Bloomsbury Academic (Introdução + Conclusão), 2019.</p> <p>FISCHER, G. I don't wanna be buried in an app cemetery. Reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados. 2015.</p> <p>PEREIRA DE SÁ, Simone. Cultura material, gostos e afetos para além da noção de presença. In: MENDONÇA, C, DUARTE, E., CARDOSO FILHO, J. <i>Comunicação e Sensibilidade: Pistas Metodológicas</i>. Belo Horizonte. PPGCO/UFMG; 2016; pgs 137-157</p> <p><i>Complementar:</i></p> <p>LEAVER, Tama; HIGHFIELD, Tim; ABIDIN, Crystal. <i>Instagram: Visual Social Media Cultures</i>. London: Polity, 2020</p> <p>AMARAL, A. R.; CARLOS, G. <i>Fandoms, objetos e</i></p>

		<p><i>materialidades: apontamentos iniciais para pensar os fandoms na cultura digital.</i> In: FELINTO, Erick; MÜLLER, Adalberto; MAIA, Alessandra. (Org.). A vida secreta dos objetos: Ecologias da Mídia. 1ed.Rio de Janeiro: Azougue, 2016, v. 1, p. 28-42.</p>
04	18/4	<p>Estudos de plataformas</p> <p><i>Textos-base:</i></p> <p>D'ANDRÉA, Carlos. <i>Pesquisando plataformas online: conceitos e métodos.</i> Salvador: EDUFBA, 2020. Págs: 14-50.</p> <p>POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN Dijck, José. Plataformização. Revista <i>Fronteiras</i>, v. 22, n. 1, 2020. Disponível em: http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01</p> <p><i>Complementares:</i></p> <p>DUFFY, Brooke Erin; POELL, Thomas; NIEBORG, David. Platform Practices in the Cultural Industries: Creativity, Labor, and Citizenship. <i>Social Media + Society</i>. Oct-Dec, 2019. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305119879672</p>
05	19/4	<p>Abordagens metodológicas</p> <p>AMARAL, A et al. Narratives of Anti-Vaccination Movements in the German and Brazilian Twittersphere: A Grounded Theory Approach. <i>Media & Communication</i>, 2022. https://www.cogitatiopress.com/mediaandcommunication/article/view/5037</p> <p>VIEIRA, Eloy et al. Avenida Brasil e as Avenidas da Opressão:</p>

		identificando as interseccionalidades nos memes da reprise da novela durante o #ViradãoOiOiOi. No Prelo.
--	--	--

Bibliografia:

AMARAL, Adriana; SOUZA, Rosana; MONTEIRO, Camila. De westeros no# vempraru a shippagemdo beijo gay na TV brasileira: ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital. *Galáxia*, [s. l.], n. 29, p. 141-154, 2015.

BEER, D. Social network (ing) sites... revisiting the story so far: a response to danah boyd & nicole ellison. *Journal of Computer: Mediated Communication*, [s. l.], v. 13, n. 2, p. 516-529, 2008.

BOOTH, Paul. *Digital fandom*. New York: Peter Lang, 2017.

CORMEN, T. H. *Algorithms unlocked*. Cambridge, United States: The MIT Press, 2013.

CRAWFORD, Kate; JOLER, Vladan. *Anatomia de um sistema de inteligência artificial*. Comciência, [s. l.], 2020.

ELMOND, A. *The web as platform: data flows in social media*. Amsterdã: Universidade de Amsterdã, 2015.

FARIAS, I.; BLOK, A.; ROBERTS, C. (ed.). Actor-network theory as a companion: an inquiry into intellectual practices. *In: FARIAS, I.; BLOK, A.; ROBERTS, C. The Routledge Companion to actor-network theory*. [S. l.]: Routledge, 2020.

GILLESPIE, Pablo J. T.; BOCZKOWSKI, K. A. F. (org.). *Media technologies: essays on communication, materiality, and society*. Cambridge, United States: MIT Press, 2014.

HINE, C.; CAMPANELLA, B. Por uma etnografia para a internet: transformações e novos desafios. *Revista Matrizes*, [s. l.], v. 9, n. 2, 2015.

KARHAWI, Issaaf. Notas teóricas sobre influenciadores digitais e Big Brother Brasil. *E-Compós*, [s. l.], v. 24, 2021. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/2182>. Acesso em: 02.03.2022.

LATOUR, B. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do ator-rede*. Salvador: EDUFBA, 2012.

MARKHAM, A. Disciplining the future: a critical organizational analysis of internet studies. *The information Society*, [s. l.], v. 21, n. 4, p. 257-267, 2005.

ROGERS, Richard. *Digital methods*. Cambridge, United States: Cambridge MIT Press, 2014.

STERNE, J. The historiography of Cyberculture. *In: SILVER, D.; MASSANARI, A. Critical Cyberculture Studies*. [S. l.: s. n.], 2006. p. 17-28.

TOTARO, P.; NINNO, D. The concept of algorithm as an interpretative key of modern rationality. *Culture & Society*, [s. l.], v. 31, n. 4, p. 29-49, 2014.

TURING, A. M. Computing machinery and intelligence. *Mind*, [s. l.], v. 59, n. 236, p. 433-460, 1950 .

VAN DIJCK, José. Seeing the forest for the trees: Visualizing platformization and its governance. *New Media & Society*, [s. l.], 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1177%2F1461444820940293> Acesso em: 02.03.2022

VAN DIJCK, J. *The culture of connectivity: a critical history of social media*. Oxford: Oxford University Press, 2013.

ZITTRAIN, Jonathan. *The future of internet and how to stop it*. [S. l.]: Yale University, 2008.