



XVI Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação (XVI ENANCIB)  
ISSN 2177-3688

**GT 3 – Mediação, Circulação e Apropriação da Informação**

Comunicação Oral

**HUMANIDADES DIGITAIS: UM CAMPO PRAXIOLÓGICO PARA  
MEDIações E POLÍTICAS CULTURAIS?<sup>1</sup>**

***DIGITAL HUMANITIES: A PRAXIOLOGICAL FIELD TO MEDIATION  
AND CULTURAL POLICIES?***

**Marco Antônio de Almeida, USP**  
marcoaa@ffclrp.usp.br

**Ieda Pelógia Martins Damian, USP**  
iedapm@usp.br

**Resumo:** O objetivo do trabalho é abordar as relações entre as tecnologias de informação e comunicação e sua apropriação em termos de mediações e políticas culturais institucionais. Procurou-se compreender como o ciberespaço passou a ser utilizado como um espaço de mediação de um conjunto de atividades, abrindo a possibilidade de construção de repertórios culturais digitais. Trata-se de um processo emergente de constituição do espaço social, como também um novo ambiente de desenvolvimento das mediações e das políticas culturais, configurando um novo campo de estudo que é o das Humanidades Digitais. Realizou-se um breve histórico desse campo e de sua incidência no Brasil. Paralelamente, foi feito um estudo exploratório a partir do mapeamento dos sites institucionais de museus e centros culturais na região Oeste do Estado de São Paulo. Consideramos iniciativas que envolvem a digitalização de documentos e acervos pré-existentes, assim como a criação de novos acervos ou de novas formas de difusão e acesso à cultura por meio de tecnologias digitais, ou a combinação destas ações às formas tradicionais de mediação e intervenção cultural. Algumas iniciativas foram selecionadas para uma abordagem mais detalhada desses processos, para obter elementos para uma melhor compreensão das características gerais e específicas de ações e políticas culturais levadas a cabo nesses contextos e suas apropriações das tecnologias digitais. Refletiu-se, assim, acerca de possíveis marcos analíticos a partir da convergência ou similitude das propostas das Humanidades Digitais com o campo das Ciências Sociais e da Informação. Constatou-se que as iniciativas de aplicação de tecnologias em geral não são desenvolvidas em todo seu potencial,

---

<sup>1</sup> O conteúdo textual deste artigo, os nomes e e-mails foram extraídos dos metadados informados e são de total responsabilidade dos autores do trabalho.

perdendo-se assim a oportunidade de criar um novo tipo de experiência e relação entre os usuários e as instituições. Sem identidade própria, a informação em suporte digital não oferece vantagens substanciais em relação à informação em suporte analógico.

**Palavras-chave:** Mediação. Políticas Culturais. Humanidades Digitais. Tecnologia. Unidades Culturais e de Informação.

**Abstract:** The objective is to address the relationship between information and communication technologies and their ownership in terms of mediation and institutional cultural policies. He tried to understand how cyberspace is now used as a mediation space of a set of activities, opening the possibility of building digital cultural repertoires. It is an emerging process of constitution of the social space, as well as a new development environment of mediation and cultural policies, setting up a new field of study that is of Digital Humanities. We conducted a brief history of this field and its impact on Brazil. At the same time, it was made an exploratory study from the mapping of institutional sites of museums and cultural centers in the state's western region of São Paulo. We consider initiatives involving the digitization of pre-existing documents and collections, as well as the creation of new collections or new forms of dissemination and access to culture through digital technologies, or a combination of these actions to traditional forms of mediation and cultural intervention. Some initiatives were selected for a more detailed analysis of these processes, for elements for a better understanding of the general and specific characteristics of cultural actions and policies undertaken in these contexts and their appropriation of digital technologies. It reflected thus on possible analytical frameworks from the convergence or similarity of the proposals of the Digital Humanities to the field of Social Sciences and Information. It was found that the overall technology application initiatives are not developed to their full potential, thus losing up the opportunity to create a new kind of experience and relationship between users and institutions. No own identity, the information in digital format does not offer substantial advantages regarding information in analog support.

**Keywords:** Mediation. Cultural Policies. Digital Humanities. Technology. Cultural and Information units.

## 1 MEDIAÇÕES, CULTURA E TECNOLOGIA

O conceito de mediação tem se mostrado um dos mais plásticos no que tange à adaptação às mudanças históricas, agregando constantemente novas camadas de significados para continuar tentando dar conta de compreender a realidade cambiante. Uma gênese histórica do conceito, a partir de contribuições dos campos das Ciências Sociais e da Comunicação foi realizada por Almeida (2008), que chegou a duas conclusões: 1- a de que o termo seria intrinsecamente polissêmico, derivando seu significado do contexto em que é utilizado, tanto das concepções teóricas a que se vinculava como à prática cultural, comunicacional ou informacional a qual se aplica; 2- a de que até então havia se cristalizado a concepção de que as ações de mediação não seriam o estabelecimento de uma simples relação entre dois termos de mesmo nível, mas que em si mesmas seriam produtoras de um “algo a mais”, ou de um estado mais satisfatório em relação às condições iniciais. (ALMEIDA, 2008)

Em relação à primeira conclusão, ela converge com as observações de Davallon (2007), de que parece impraticável uma definição consensual de mediação, um conceito

plástico que estende suas fronteiras para dar conta de realidades muito diferentes entre si, acrescentando assim mais níveis de complexidade à análise dos fenômenos dispostos sob esse rótulo. No que tange à segunda conclusão, a mediação “agregaria valor” aos processos culturais, informacionais ou comunicacionais, gerando ganhos em termos de conhecimento aos sujeitos envolvidos. Nesse sentido, as atividades de mediação seriam quase que naturalmente valorizadas, pelo potencial implícito de “geração de valor cultural”. Vale ressaltar que essa conclusão não é unânime, pois alguns autores enxergariam uma imposição de valores, um “adestramento” das competências receptivas dos sujeitos nesses mesmos processos de mediação. Nesse sentido, valorizariam as tecnologias que possibilitassem a “desintermediação”, abrindo perspectivas para os sujeitos exercitarem sua autonomia na rede (LÉVY, 2000; FOURIE, 2001).

A noção de mediação no campo das Ciências Sociais geralmente encontra-se ligada às chamadas “teorias da ação”. Essas teorias são o conjunto de reflexões mais voltadas para a compreensão das atividades de indivíduos e grupos e seu impacto sobre as estruturas, em oposição às “teorias estruturais”, focadas principalmente em avaliar as determinações estruturais da sociedade sobre os comportamentos individuais e grupais. (ALMEIDA, 2014) Assim, “ações sociais são sempre parte de sistemas mais amplos e de processos de compreensão intersubjetiva, o que introduz a questão do papel do agente (‘mediação humana’) nos processos através dos quais as ações são coordenadas.” (OUTHWAITE e BOTTOMORE, 1996, p. 03). A comunicação e o intercâmbio de informações são fenômenos que fornecem fundamentos para a ação, sempre situada e analisada na esfera da vida pública. Nessa perspectiva, as mediações são as conexões que se estabelecem entre as ações sociais e as motivações dos sujeitos, individuais ou coletivos. Desse modo constitui-se o “mundo da vida” habermaseano, por meio da interlocução e interação dos membros de um grupo ou comunidade, gerando e sustentando os laços de sociabilidade. A linguagem e a ação comum seriam, portanto, fatores privilegiados da mediação social. (ALMEIDA, 2012; HABERMAS, 1989).

Por outro lado, ao nos distanciarmos desse “mundo da vida” e pensarmos nos contextos institucionais, é perceptível a polissemia que o conceito de mediação adquire. Nesse contexto, abre-se uma perspectiva que “considera a mediação um conjunto de práticas sociais, que se desenvolvem em setores institucionais variados e que visam construir um espaço determinado pelas relações que nele se manifestam” (CAUNE, 2014, p. 73). Retomando Almeida (2008) e Davallon, trata-se, portanto, de um conceito de enorme plasticidade e flexibilidade, que quando pensado no plano das instituições, o que dificulta sobremaneira uma

definição consensual, especialmente porque os sentidos das práticas que recobre derivam de realidades distintas entre si. Desse modo, “instituições como a escola, a mídia ou, ainda, os empreendimentos culturais podem ser analisados em função das relações interpessoais que desenvolvem e do sentido que eles ajudam a compartilhar” (CAUNE, 2014, p. 73). Entretanto, embora no plano das instituições o conceito de mediação seja bastante polissêmico e complexo, vale destacar seu valor estratégico para abordar as relações entre mudança social e mudança tecnocientífica.

Na perspectiva de Bernard Miège (2009), por exemplo, a apropriação sociocultural da tecnologia envolveria uma série de processos. Em conjunto, estes processos podem ser entendidos como “lógicas sociais” da informação-comunicação, que, embora possuam de certa forma uma dinâmica própria, independente das TICs, recebem delas impulsos dinâmicos que as vão conformando no decorrer do tempo. O autor utiliza o termo “enraizamento social” das TICs para descrever esse processo, embora alerte para o risco de que possa soar um pouco ambíguo, ao dar a entender que a tecnologia seria algo produzido num lugar fora do social e para lá transplantado posteriormente — o que seria contraditório com sua perspectiva. O que ele pretende apontar com esse termo, na verdade, são os fatores que levam os indivíduos a se apropriarem das tecnologias, incorporando-as ao seu cotidiano, num processo que muitas vezes implica na combinação da reconfiguração de novos usos para as ferramentas e na criação de novos hábitos e atitudes sociais. (MIÈGE, 2009).

Algumas dessas transformações, no caso específico da cultura contemporânea, vinculam-se aos processos de globalização, às transformações na vida cotidiana e às novas formas de construção da subjetividade (HALL, 2005). O papel das tecnologias de informação e comunicação (TICs) é central nesse processo. O que buscamos por em relevo é que, cada vez mais, cultura e tecnologia associadas tornam-se centrais na dinâmica das sociedades contemporâneas. A produção simbólica na assim chamada “sociedade da informação” cresce exponencialmente, por parte dos grandes conglomerados de mídia, mas, graças às TICs, também por parte de governos em seus diversos níveis, grupos, coletivos artísticos, indivíduos, comunidades, associações, etc. Nesse processo são geradas novas formas de solidariedade, de identidade, de ação social, assim como novas fontes de recursos econômicos. A complexa configuração contemporânea desse sistema tecnocultural acaba gerando a necessidade de um sofisticado aparato de informação, que envolve recursos (físicos e humanos) cada vez mais amplos.

A apropriação das tecnologias é continuamente reinventada, novas possibilidades são exploradas e outras caem em desuso, fazendo com que os limites comunicacionais e

informacionais sejam modificados e ampliados de maneira constante. A presença de recursos humanos capacitados torna-se um elemento de fundamental importância para o sucesso dessas iniciativas, tanto no plano dos processos culturais como no domínio de habilidades tecnológicas. Desse modo tornam-se fundamentais competências comunicativas, culturais, educacionais e cognitivas para que os indivíduos contextualizem a informação e a utilizem — o que implica pensar a dimensão formativa dos processos de mediação, em particular os que envolvem a apropriação dessas competências. Ainda que os acessos ao computador e à conectividade sejam fundamentais, o que é mais importante não é tanto a disponibilidade do equipamento ou da rede de internet, mas sim “a capacidade pessoal do usuário de fazer uso desse equipamento e dessa rede, envolvendo-se em práticas sociais significativas.” (WARSCHAUER, 2006, p. 64).

Os fenômenos culturais, embora vivenciados pelos indivíduos e grupos, só obtêm suas significações a partir de um quadro histórico e social, como observa Caune, e assim “o acesso à compreensão dos fatos culturais passa pela análise das manifestações perceptíveis e das relações de significação que elas estabelecem com aquele que as recebe”. (CAUNE, 2014, p. 61) Para Almeida (2014), a concepção de mediação como ação educativa que se estabeleceu hegemonicamente priorizaria algumas modalidades de informação, de tipos de leitura e de práticas de intermediação cultural legitimadas pelo *status quo*, em detrimento de outras, que valorizariam o estabelecimento de vínculos mais orgânicos dos sujeitos com o conhecimento prático, racional e técnico. Assim, estaria mais próxima de uma ideia de *acesso* puro e simples do que de uma concepção de *apropriação* da cultura artística e científica. Nesse sentido, o ponto de vista assumido por Miège valorizaria, contrariamente, os processos de constituição da autonomia dos sujeitos e, em alguma medida, em que pesem os referenciais teóricos muito distantes entre si, estabeleceria um diálogo com alguns postulados de Jürgen Habermas (1984, 1989) acerca dessa questão. A capacidade discursiva é traduzível na disposição a praticá-la, construindo aquilo que Habermas, num empréstimo à Linguística, denomina de competência comunicativa. Para ele, essa capacidade ou competência surgiria no exercício de uma racionalidade aplicada e ao mesmo tempo construída no curso de uma ação comunicativa. Desse modo, ela não seria expressão de alguma entidade abstrata, nem atributo da sociedade como um todo, mas um processo que pode ser desencadeado pela disposição e capacidade dos parceiros da interação de sustentar discursivamente suas posições mediante argumentos. Os atores são, portanto, portadores de processos de aprendizado: são produtos de um processo de formação de sujeitos, considerados como tais por terem adquirido, nesse processo,

consciência — capacidade reflexiva que permite ao sujeito apreender o mundo na sua relação com ele (HABERMAS, 1989; ALMEIDA, 2012).

## **2 UM ESPAÇO PRAXIOLÓGICO PARA A MEDIAÇÃO: AS HUMANIDADES DIGITAIS**

Assim, retomando a síntese mcluhaniana dos “meios de comunicação como extensões do homem”, parece-nos que as mediações tecnoculturais são incontornáveis, e seu aspecto formador ganha cada vez mais destaque. O ponto relativo às questões que envolvem os processos de mediação é a presença, bastante marcante em alguns casos, de processos de acesso/divulgação-circulação da informação e de processos de acesso/apropriação-formação de competências técnico-culturais. Em outras palavras: a preocupação, de um lado, de fazer circular a informação e torná-la pública, especialmente a informação cultural e, de outro, a preocupação em capacitar e formar os atores envolvidos (individuais e coletivos). A constituição de um novo campo de conhecimento e reflexão interdisciplinar que congregaria muitas destas inquietações, o das chamadas “Humanidades Digitais”, chamou-nos a atenção nesse sentido. Este campo abre algumas perspectivas que nos são caras, como as discussões acerca da apropriação da informação, dos aspectos de empoderamento (*empowerment*) presentes nas ações e políticas culturais, traduzíveis em iniciativas e experimentos voltados à construção e criação de competências e habilidades no uso dos recursos proporcionados pelas TICs. Em outras palavras: nos aspectos educativos de ações de mediação cultural e informacional comprometidas com a noção de autonomia dos sujeitos. Nessa perspectiva, retomaremos a síntese proposta por Almeida (2014) em relação à gênese desse campo emergente, complementando-o com um brevíssimo panorama das Humanidades Digitais no Brasil.

Para se considerar a emergência do campo das Humanidades Digitais e seu impacto nas práticas informacionais e no papel que pode ser desempenhado pelas unidades de informação, é necessário um pequeno recuo histórico. Mudanças sociais e tecnológicas desde sempre determinaram modificações e adaptações das unidades de informação (independentemente de sua denominação), isso quando não foram diretamente determinantes em seu surgimento. O longo processo histórico de transformação e especialização pelo qual passaram as unidades de informação no passado levou à especialização das mesmas (bibliotecas, arquivos, museus, centros de documentação). Podemos citar primeiro as mudanças nos suportes da informação, do longo percurso que vai dos rolos e papiros do mundo antigo, passando à convivência com livros manuscritos, incunábulos e livros

impressos. Com a aceleração das mudanças tecnológicas de final do século XIX e no correr do século XX, amplia-se a multiplicação de suportes que passam a conviver nas bibliotecas (e também nos arquivos): fotografias, microfilmes, cassetes de áudio, rolos de filmes, fitas VHS, CDs, DVDs – até chegarmos aos suportes/repositórios digitais, e às concepções de biblioteca digital. O mesmo pode ser dito em relação à mudança nos regimes de leitura: de um lado, um progressivo aumento de leitores, decorrente dos processos conjugados de ampliação da oferta de fontes escritas, políticas educacionais e necessidades socioeconômicas de qualificação da mão-de-obra; de outro lado, um processo de diversificação dos regimes de leitura e dos tipos de leitor a eles associados, como observam, entre outros, Peter Burke (2008, 2012) e Lucia Santaella (2004). Há, assim, a passagem de uma leitura intensiva (em especial, da Bíblia) a uma leitura extensiva (várias fontes e autores); de uma leitura concentrada e isolada a uma leitura de signos urbanos e, posteriormente, a uma leitura hipertextual que se consolida com a navegação nas telas, consolidando e ilustrando a passagem do leitor de um único suporte ao leitor de múltiplos suportes (analógicos e/ou digitais). E também, as mudanças econômico-sociais: deslocamento do papel do conhecimento no contexto das sociedades ocidentais, num largo processo de constituição, valorização e aplicação da ciência, de um lado, e de outro, na valorização do acesso à informação para a participação cidadã na vida pública. Todos esses processos, em larga medida, influenciaram na constituição e mudança das instituições do conhecimento (BURKE, 2008; 2012).

Há muito mais uma solução de continuidade do que de ruptura entre as antigas unidades de informação (bibliotecas, museus, arquivos, centros de documentação) e suas modernas sucedâneas, na medida em que elas foram se adaptando às séries de mudanças tecnológicas e socioculturais que se sucederam em termos dessa história de longa duração. Por outro lado, definir hoje o que seria uma unidade de informação torna-se cada vez mais difícil, dada a variedade e complexidade de perfis possíveis que as mesmas podem adotar. Nesse sentido, a centralidade cada vez maior da dimensão cultural no mundo contemporâneo joga um papel proeminente. Podemos afirmar que, cada vez mais, elas tendem a organizarem-se como UCIs — Unidades Culturais de Infocomunicação —, espaços nucleadores e desencadeadores de políticas culturais e da informação. Diferenciam-se de outros espaços culturais de pura expressão cultural (teatro, cinema, galeria de arte) que, entretanto, podem estar contemplados como partes de uma UCI.

Desse modo, o aparecimento do campo de conhecimento denominado “Humanidades Digitais” é um sintoma e uma consequência desse largo processo; não é exclusividade do mundo anglo-saxão, embora seja nele que tenha se consolidado inicialmente (DOUEIHI,

2010; SVENSSON, 2010); por outro lado, começa a se consolidar no mundo ibero-americano (GALINA-RUSSELL, 2011; PONS, 2013). As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) vêm gerando novos e acelerados processos de transformação nesse campo: as diferenciações não cessam de existir enquanto funções/vocações de cada unidade, mas elas tendem a convergir em novos espaços híbridos. Também contribui para esse processo a centralidade que a cultura passa a ocupar na sociedade contemporânea, expressa em novas formas de políticas públicas, relações de mercado e reflexões acadêmicas. (HALL, 1997).

O termo “Humanidades Digitais”, embora tenda a ser encarado como mais um rótulo generalista, surge como um campo interdisciplinar disposto a dar guarida às reflexões e às práticas suscitadas pelas mudanças decorrentes da introdução das tecnologias digitais no universo da cultura e das Unidades de Informação e Cultura brevemente descritas acima. Nesse campo das “Humanidades Digitais” caberia distinguir vários territórios e enfoques (SVENSSON, 2010; GALINA-RUSSELL, 2011; DOUEIHI, 2010; PONS, 2013), desde tecnologias aplicadas às disciplinas classicamente enquadradas nas áreas tradicionais de Humanas, como também novas áreas de pesquisa e ensino, como os estudos da internet e as apropriações socioculturais das TICs. Desse modo, como campo acadêmico, as “Humanidades Digitais” transcendem a exclusiva preocupação com a utilização de ferramentas informáticas aplicada às humanidades, configurando também questões teóricas e filosóficas próprias. Como observa Milad Doueihi, trata-se de todo um “entorno digital”, compreendido como “conjunto constituído pelas tecnologias e pelos instrumentos digitais, pelos usos e práticas que estes tornam possíveis, e pelo marco jurídico que supostamente os governa” (DOUEIHI, 2010, p. 37). Assim, devido precisamente à natureza desse entorno, “as práticas culturais digitais postulam sérios problemas à maneira de proceder clássica, onde a lei se esforça por alcançar a técnica” (idem). Além disso, as Humanidades Digitais se configuram não só como objeto de pesquisas, como também, cada vez mais, como um âmbito de ensino na graduação e na pós-graduação, e de intervenção da Universidade e de seus pesquisadores nos processos sociais. Projetos de pesquisa-ação, ou parcerias com instituições e movimentos sociais, são bastante frequentes nessa área emergente. (ALMEIDA, 2014).

Muito possivelmente existem hoje vários pesquisadores no Brasil trabalhando com as Humanidades Digitais (HDs), sem, necessariamente, utilizar esse rótulo. Bons exemplos disso são projetos na área da linguística em conjunto com projetos de computação e matemática; pesquisas de cientistas sociais e historiadores que utilizam e geram bancos de dados eletrônicos; projetos na área de letras e literatura que se ocupam da poesia no meio digital; e os muitos casos de cientistas da informação envolvidos na construção de bibliotecas e outros



acervos digitais. De um modo geral, para Guerrero & Borbinha (2014), “o alcance das humanidades digitais ultrapassa largamente a mera transferência do analógico para o meio digital, centrando-se no desafio epistemológico e na articulação com os conhecimentos e os métodos utilizados nas ciências humanas com o mundo digital”. Trata-se, portanto, de propostas que não se restringem à acessibilidade e disseminação do conhecimento, mas que também se voltam para novas formas de criação e divulgação do mesmo.

Entre os grupos consolidados que ostentam o rótulo das HDs ou que ao menos enfatizam uma proximidade programática, está o Grupo de Pesquisas *Humanidades Digitais*, sediado na Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin, vinculada à Pró-reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, desde janeiro de 2012. Os projetos conduzidos pelo grupo têm produzido resultados concretos diretamente ligados ao trabalho de catalogação e divulgação das obras da biblioteca, tendo por objetivo explorar e interrogar a produção, a organização e a difusão do conhecimento no meio digital. Nesses primeiros anos de trabalho, as pesquisas privilegiaram as crônicas e relatos de viagens presentes no acervo, e seus rumos foram moldados em torno das especificidades deste núcleo documental (particularmente as características linguísticas e iconográficas). Os projetos tem se voltado basicamente para a construção de metodologias de descrição de documentos e para o desenvolvimento de soluções computacionais para o processamento dos textos.

O *Liber*, por sua vez, é um laboratório de pesquisa do Departamento de Ciência da Informação da UFPE, voltado para o gerenciamento eletrônico do conhecimento, bastante afinado com as perspectivas das Humanidades Digitais. Seu forte é o desenvolvimento de repositórios e ambientes controlados de informação para a disponibilização e a pesquisa de conteúdos em formato digital. Assim, podem ser mencionados como exemplos sintonizados aos princípios das HDs os seguintes projetos: *Ultramar* (sistema de gerenciamento eletrônico de acervos oriundos do Arquivo Histórico Ultramarino de Portugal); *Pereira da Costa* (publicação eletrônica dos “Anais Pernambucanos” do escritor); *Memórias do Golpe* (acervo referente ao período 1964-1985); *Visão Holandesa* (textos clássicos do domínio colonial holandês, 1630-1654, em formato eletrônico) e *Monumenta Hyginia* (documentação, informação e história do Brasil nos Países Baixos).

Diferentemente do que se percebe em outros países, notadamente no âmbito anglo-saxão, tanto estes como outros que poderiam ser lembrados, são projetos que permanecem, de modo geral, no âmbito acadêmico, ou voltado para um público mais especializado ou culturalmente mais aparelhado. O movimento para fora dos muros da universidade ainda é muito tímido.

Outra iniciativa que poderia ser mencionada aqui, embora também não ostente o rótulo das HDs, é o Programa Cultura Viva, do Ministério da Cultura (MinC), voltado para a cultura digital com a proposta de implantação de estúdios digitais de produção audiovisual, conectados à internet e utilizando software livre, nos Pontos de Cultura. Os Pontos de Cultura envolvem iniciativas relacionadas à arte, cultura, cidadania e/ou economia solidária, conduzidas por organizações não governamentais de caráter cultural e social, legalmente constituídas, já existentes pelo menos dois anos antes de sua seleção, que, mediante editais públicos nacionais, passam a receber recursos do Ministério da Cultura por três anos.

Sem a exigência de um modelo único de atividades, programação ou instalações físicas, os Pontos de Cultura têm em comum, desde seu lançamento, além da gestão compartilhada entre poder público e comunidade, a presença em diversos deles, de um estúdio digital multimídia. A primeira parcela do financiamento seria destinada prioritariamente à aquisição do kit multimídia, quando ele não fosse encaminhado pelo próprio MinC. Composto de microcomputadores conectados à internet e utilizando software livre, e de recursos para edição de áudio e imagem, câmera fotográfica, filmadora e equipamento de som, o estúdio viabiliza tanto a produção de conteúdos digitais como vídeos, fotografias, músicas, documentários, blogs, sites e programas para rádios e TVs digitais comunitárias, como a difusão dessa produção na rede. A criação dessa teia – a articulação em rede entre os Pontos de Cultura – tem nos estúdios digitais, ligados à internet, a sua semente e infraestrutura.

Não é objetivo aqui tratar pormenorizadamente dos Pontos de Cultura, sobre os quais já há alguns estudos específicos e aprofundados (SILVA e ARAUJO, 2010; SILVA, 2011; SANCHES, 2014). Interessa-nos salientar algumas das dificuldades encontradas na implantação da cultura das TICs nos Pontos de Cultura que se reproduzem, a nosso ver, em outras instituições culturais. Na avaliação realizada pelo IPEA (Silva e Araújo, 2010), a política foi reportada frequentemente como muito importante, mas também foram apontados problemas, entre eles, as dificuldades de acompanhamento, assistência técnica inadequada e outras inerentes ao uso de ferramentas livres, assim como a inadequação de algumas delas para uso no campo artístico, em especial no campo audiovisual. Para os pesquisadores, ficou a impressão de que a obrigatoriedade de uso do Linux representou, para muitas instituições, mais um fator de dificuldade do que de facilidade. A falta de intimidade com o sistema operacional somada à falta de suporte efetivo por parte do MinC levou algumas delas a optarem por usar o sistema Windows. Enfatize-se que, em alguns estados, os Pontões ou outros pontos foram indicados como capazes de fazer uso e realizar capacitação adequada nos

termos da Cultura Digital. Mas esse processo foi seletivo e insuficiente, já que outros Pontos desses mesmos estados criticaram os processos e a abrangência dessa capacitação.

Se as iniciativas no âmbito da academia ainda são pouco relevantes para a sociedade mais ampla, nem alcançando as comunidades de seu entorno, e a política do MinC relativa aos Pontos de Cultura, embora tenha representado um salto considerável no que diz respeito ao acesso digital para as comunidades, também apresente problemas, que dizer das demais instituições e/ou unidades culturais espalhadas pelo Brasil? Há uma grande quantidade de pequenos museus, bibliotecas e centros de documentação espalhados pelo território que poderiam se beneficiar das TICs para potencializar suas atividades culturais – mas, será esse o caso?

### **3 UMA ABORDAGEM EXPLORATÓRIA DAS HDs: MUSEUS NA ALTA MOGIANA (SP)**

Nesse sentido, a perspectiva mais ampla do projeto de pesquisa ainda em andamento<sup>2</sup> é a de mapear experiências concretas de ações ou políticas culturais desenvolvidas na perspectiva das Humanidades Digitais em Unidades de Informação brasileiras – bibliotecas, museus e arquivos. Essas iniciativas podem envolver desde a digitalização de documentos e acervos pré-existentes, como a criação de novos acervos ou de novas formas de difusão e acesso à cultura por meio de tecnologias digitais, ou à combinação destas ações às formas tradicionais de mediação e intervenção cultural. O estudo acerca do uso dos recursos midiáticos na mediação de informações em instituições culturais (em particular os museus, no caso da pesquisa exploratória relatada a seguir) repousa na premissa de que as novas tecnologias podem cumprir um papel estratégico na remoção de obstáculos ao acesso e ao uso da informação. No caso específico dos museus, essa função facilitadora permite aproximar o público de objetos únicos, muitas vezes independentemente da sua localização e sem necessidade de intermediação humana direta.

O mapeamento dessas possíveis práticas ligadas à temática das Humanidades Digitais foi feito através da análise de sites institucionais dos museus buscando avaliar as representações virtuais dessas unidades de informação e a adequação e oferta de informações e atrativos das mesmas no suporte digital, assim como a utilização que fazem dos recursos digitais e multimídia como meio de disseminar e facilitar o acesso à informação e à cultura.

---

<sup>2</sup> Projeto “Ciências da Informação e Humanidades Digitais: convergências”, parcialmente financiado pelo CNPq e pela USP, com duas bolsistas de iniciação científica (Tayná Abad e Paloma Rodrigues), as quais agradecemos pela colaboração.

Um recorte inicial exploratório foi executado a partir de um mapeamento das unidades de informação e instituições culturais em dez cidades da região da Alta Mogiana, no estado de São Paulo (Ribeirão Preto, Araraquara, Barretos, Brodowski, Franca, Jaboticabal, Pirassununga, São Carlos, São José do Rio Preto e Sertãozinho). O mapeamento foi feito através de pesquisa via internet, objetivando listar quais unidades de informação possuíam endereço eletrônico ou recursos digitais disponíveis, chegando a um total de 24 sites. As avaliações foram aplicadas para análise dos espaços digitais (sites, blogs, acervos virtuais, etc.) relacionados a tais instituições. O método para a avaliação dos sites foi a partir de critérios que considerassem a perspectiva de usuários, pensando na sua usabilidade (termo referente à facilidade de uso de um determinado ambiente informacional digital), seguindo a proposta de Tomaél (2008). Os sites foram submetidos à análise entre o período de novembro e dezembro de 2014.

O objetivo foi mapear e ter um panorama a cerca da utilização de recursos digitais pelas instituições, localizadas numa região com razoáveis recursos econômicos e humanos, que conta com a presença de muitos campi universitários próximos. Percebeu-se, de imediato, que o uso das TICs era incipiente: na cidade de Pirassununga, por exemplo, não há nenhum endereço eletrônico relevante relacionado a museu ou instituição cultural, além de que, algumas vezes, a página do site *Wikipédia* ser utilizada como site para abrigar informações sobre as instituições culturais (como no caso do Museu Histórico de Jaboticabal). Nesse caso, não consideramos esses sites por serem obra de construção coletiva e a veracidade das informações ali disponibilizadas não ser de responsabilidade plena da instituição. Por isso, não participaram da aplicação da ficha de recenseamento nenhuma instituição cultural/museu das cidades de Jaboticabal e Pirassununga, embora ambas tenham feito parte do mapeamento.

Inicialmente os sites foram separados em duas categorias: estáticos (quando apenas apresentam informações e não possuem recursos interativos, como acesso ao acervo, vídeos, tour online, etc.) e interativos (quando possuem ao menos um dos itens descritos como interativos no instrumental de pesquisa). O resultado indicou que, entre as instituições analisadas, é mais comum encontrar sites cuja informação é estática, geralmente com poucas imagens e apenas informações básicas sobre a instituição.

Entre o total de sites estáticos (14), mais da metade (9) eram na verdade páginas do site da prefeitura das cidades, e não das próprias instituições. Nesses sites, não foi observado especial cuidado com o design ou usabilidade. Muitas vezes confusos e com links para endereços já desativados, sites desse tipo geralmente apresentam apenas informações

básicas como localização, horário de funcionamento e sobre a história e/ou fundação da instituição. Não há muito uso de recursos multimídia como atrativo e nem formas de interação para o usuário.

Em relação aos sites interativos, o principal uso de tecnologia digital observado foi na criação/reprodução de acervo online. Não observamos casos de digitalização de documentos históricos (embora essa seja uma das formas de criação de acervo online mais ricas, por permitir a reprodução de um documento histórico no meio digital sem perder seu aspecto físico) Porém, ainda que de maneira tímida e não utilizando todo o potencial das TICs, mas com acervos de conteúdos diversos, foram encontrados exemplos interessantes de acervos digitais. Entre os recursos considerados “multimídia”, incluímos vídeos, simuladores, áudios e outras formas de apresentar informações que não fossem apenas texto estático/texto com algumas fotografias. O acervo em muitos casos foi considerado parcialmente um ‘fator multimídia’, mas nem sempre os recursos multimídias representaram o acervo, ou parte do mesmo, da instituição.

O site do *Museu da Imagem e do Som "José da Silva Bueno"*, da cidade de Ribeirão Preto, disponibiliza em seu site um acervo consideravelmente extenso de áudios, sendo estes constituídos de depoimentos de pessoas consideradas importantes para as transformações da cidade. Mesmo que a página do museu se encontre vinculada ao site da prefeitura da cidade, ela foge do que foi observado na maioria das páginas desse tipo; não se trata de um site completamente estático, contendo apenas informações básicas, mas que explora um pouco mais as possibilidades da tecnologia digital a partir da temática do museu e de seu acervo de história oral - recurso que apresentaria um bom potencial para reforço da identidade local e de incorporação de outros atores sociais nesse processo. O recurso menos observado foi o de acesso a banco de dados/catálogo virtual das instituições. O *Museu da Fauna e Flora*, de São Carlos, exceção a essa regra, talvez por estar vinculado à universidade, apresenta um pequeno catálogo para consulta com dados sobre os espécimes encontrados no local.

Outro fator analisado foi a frequência de atualização dos sites das instituições. A atualização dos sites é um critério importante, não apenas para que as informações ali fornecidas sejam compatíveis com a realidade (como, por exemplo, divulgação de exposições atuais e futuras), mas também como um meio de atrair usuários para o site, através de divulgação de informações e notícias relativas à esfera cultural da cidade e região. Para uma melhor avaliação, os sites considerados *estáticos* (14) e *interativos* (10) foram observados separadamente, e o resultado pode ser observado no gráfico a seguir.

Tempo desde última atualização do site



Os sites considerados interativos são, em sua maioria, atualizados com maior frequência. Recursos interativos como acervo digital, video-aulas e tour online necessitam, por si só, de constante atualização, além de manutenção para garantir que tais recursos estejam sempre em pleno funcionamento. Apenas dois sites interativos não apresentaram atualização recente, sendo um deles o *Museu da Fauna e Flora*, de São Carlos. Entretanto, por se tratar de um tipo particular de museu, uma vez que sua estrutura física é o próprio campus da Universidade de São Paulo na cidade de São Carlos, e seu acervo apresentar a particularidade de ser composto por seres vivos, em processo de vida e morte, o longo período desde sua última atualização é compreensível. O outro caso é do *Museu da Imagem e do Som “José da Silva Bueno”*, que já conta com um considerável acervo, mas não possui um site próprio, provavelmente não dispondo de uma equipe específica que seja responsável por sua atualização. Em geral, os sites interativos mantêm uma frequência de atualização em torno de 2 meses, e os recursos multimídias estão disponíveis em tempo quase integral. No caso dos sites estáticos (em sua maioria, páginas nos sites das prefeituras das cidades), a atualização das páginas não ocorre frequentemente, já que raramente um museu modifica o endereço de sua sede ou sua abordagem temática.

No contexto online, deve-se considerar a experiência na web, ou seja, a impressão que o usuário tem da organização online. Essa experiência compreende elementos como pesquisar, navegar, encontrar, selecionar, comparar e avaliar informações bem como interagir e transacionar com a organização online. A impressão total do usuário virtual e suas ações são influenciadas pelo design, eventos, emoções, atmosfera e outros elementos experimentados durante a interação com um site, elementos destinados a induzir a boa vontade do usuário e a afetar o resultado final desta interação (Constantinides, 2004). Ocorre, nesse caso, um processo de mediação cultural e sociotécnica da informação, envolvendo entidades humanas,

sistemas tecnológicos, linguagens e símbolos culturais. Ainda na perspectiva de refletir acerca das novas possibilidades de relacionamento com os usuários, proporcionadas pelas TICs nessas instituições, focamos nas análises da prestação de serviços de referência virtual, na utilização de redes sociais e na oferta de tecnologia nas unidades de informação, analisando dois sites em profundidade. Foi aplicada como metodologia de análise a adaptação de alguns princípios do método SWOT no *sites* do Museu Casa de Portinari e do Museu da TAM<sup>3</sup>, com o objetivo de construir parâmetros que pudessem contribuir, posteriormente, para o desenvolvimento de um modelo de análise do serviço de referência virtual. A escolha das unidades se deu, basicamente, pela diferenciação e diversidade de acervos e seus suportes, bem como dos serviços disponibilizados a partir dessas distintas realidades.

A utilização do método SWOT – acrônimo formado pelas palavras inglesas: *Strengths* (forças), *Weaknesses* (fraquezas), *Opportunities* (oportunidades) e *Threats* (ameaças) – se deu, entre outros motivos, pela relação de benefícios que é destacada por diversos autores da área: trata-se de uma metodologia de fácil aplicação, mas capaz de proporcionar um diagnóstico abrangente, além de permitir apreender a situação específica e refletir acerca das ações a serem efetivadas. No caso das redes sociais e da oferta de tecnologia nas unidades, foi analisada a estratégia de incorporação de possíveis usuários e a comunicação estabelecida com os mesmos. A análise demonstrou que essas unidades de informação estão atentas, em graus diferenciados, às diversas possibilidades de comunicação com o usuário, disponibilizando serviços e ferramentas nos *sites* de forma a que os usuários possam obter as informações desejadas de forma rápida. Apesar dessa ampla gama, ainda assim foram percebidas algumas “fraquezas” comuns, dentro da terminologia SWOT, bem como possibilidades que ainda podem ser exploradas.

Os sites eram quase que totalmente informativos, o quê se configura como um ponto fraco devido à falta de interatividade, aspecto importante no contexto atual, que possibilita, entre outras coisas, a comunicação bidirecional, ou seja, tanto do site para o usuário quanto do usuário para o site. Em relação às oportunidades, acreditamos que dois aspectos merecem especial destaque. O primeiro diz respeito à inclusão social e ao acesso à informação, com a disponibilização de versões em outras línguas e também em libras (o que já é realizado pelo Museu Casa de Portinari), assim como a preocupação com conteúdos especificamente

---

<sup>3</sup> O Museu Casa de Portinari é uma instituição da Secretaria de Estado da Cultura, instalado na casa onde o renomado artista brasileiro residiu durante sua infância e juventude, em Brodowski (SP). O Museu TAM, em São Carlos, é o maior museu de aviação do mundo mantido por uma companhia aérea privada. Possui uma oferta presencial de mais de 90 aeronaves entre pioneiros, clássicos, jatos e caças, a maioria em plenas condições de voo, além de simuladores, espaço infantil, uma réplica de Torre de Controle e uma ala dedicada exclusivamente à trajetória evolutiva da própria empresa.

destinados a determinadas parcelas do público (crianças e jovens, público de Terceira Idade, públicos com necessidades especiais). O segundo aspecto relaciona-se ao diálogo e à parceria com os usuários, por meio da ampliação do uso das ferramentas e serviços interativos já existentes, ou com a incorporação e implantação de novos, como os chats. Os potenciais entrevistados no uso da interatividade apontam para a ampliação das possibilidades de mediação cultural e de formação dos públicos. Embora a aplicação do método de análise SWOT tenha se restringido a dois *sites* de unidades de informação bem diversas entre si, com fins exploratórios, acreditamos que os resultados apresentados podem ser utilizados como parâmetros iniciais para a elaboração de um modelo de análise do SRV a ser aplicado em uma pesquisa mais ampla, contemplando um maior número de unidades de informação. Esta pesquisa futura pode ou não ser subdividida de acordo com as tipologias de cada unidade cultural e de informação.

No caso das possibilidades abertas pelas Humanidades Digitais, aplicadas especificamente no nosso caso aos museus, não se trata apenas de experimentar a transposição de suportes do analógico para o digital, nem de integrar quiosques multimídia, ou criar sites e aderir às redes sociais. O importante é analisar e avaliar as novas formas comunicacionais, buscando-se equacionar modelos de mediação do patrimônio em função das necessidades da comunidade, dos desígnios das instituições culturais como o museu e outras, e as possibilidades abertas pelas TICs. As tímidas iniciativas de aplicação de tecnologias como algo além de meio técnico para possibilitar o acesso e disseminação da informação não são desenvolvidas em todo seu potencial, e uma vez que elas tornam possíveis modelos de mediação jamais pensados antes do seu desenvolvimento, se perde a oportunidade de criar um novo tipo de experiência e relação entre os usuários e as instituições. Muitas vezes, a utilização das novas tecnologias permanece como um meio auxiliar. Sem identidade própria, a informação em suporte digital não oferece vantagens substanciais em relação à informação em suporte analógico. Para tanto, é necessário uma nova posição das instituições diante do espaço crescente da tecnologia na sociedade, e no caso específico dos museus, por mais tradicionais que sejam, não deveriam deixar de lado as possibilidades que podem ser construídas a partir dessas conexões.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As conexões entre cultura e tecnologia se tornam cada vez mais estreitas, mas não podem ser analisadas de forma ingênua. Como o Janus da mitologia grega, a tecnologia



desafia-nos com sua dupla face: de um lado, um horizonte de potencialidades a se explorar; de outro, caminhos e possibilidades que sutil e desaperebidamente se fecham. Assim, ao refletirmos sobre as atividades de mediação no contexto contemporâneo dos fluxos tecnoculturais, não procuramos fazer uma apologia ao mundo digital e às TICs, mas de fazer constar que sua presença, mesmo que problemática, enriquece e disponibiliza novos meios e recursos para a apropriação das informações e conhecimentos, assim como para a expressão e criação cultural, dinamizando as relações sociais. Nesse sentido, vale lembrar a lição de Michel de Certeau (1994), ao apontar não as restrições impostas pelos aparatos aos indivíduos, mas a criatividade das práticas sociais, para voltarmos nosso olhar para a apropriação das tecnologias e das informações nos processos vivos de produção e circulação da cultura.

Essas considerações, provisórias e ainda por amadurecer, apontam para o fato de que o grau de autonomia e as condições socioculturais dadas para a apropriação da informação e dos usos culturais das tecnologias variam contextualmente. O encontro de indivíduos e de grupos com as instituições merece ser compreendido como um processo complexo povoado por práticas heterogêneas e não excludentes. A apropriação social da informação, dos conhecimentos e da tecnologia não é um processo simples e linear. As práticas e políticas culturais de mediação apontam para essa complexidade, ilustrando como a construção de processos de mediação cultural voltados para o empoderamento dos atores enfrenta dificuldades de distintas naturezas para tentar se enraizar socialmente.

Em outras frentes da pesquisa em andamento, não mencionadas aqui, pudemos constatar que grandes museus, em grandes centros, já aderiram às TICs e fazem uso exemplar de diálogo entre mediação cultural, acessibilidade e tecnologia, sendo exemplos de aplicação das Humanidades Digitais. Entretanto, como tentamos apontar, levar esse conhecimento e as possibilidades de implantação a instituições menores ainda parece ser tarefa difícil, mas também um desafio para os profissionais envolvidos, tornando essa não apenas uma área emergente para atuação profissional, com a perspectiva de um mercado de trabalho crescente e com grande possibilidade de expansão, mas também como potencial foco para políticas culturais/digitais a serem desenvolvidas. Na nossa percepção, ao se postularem como um território interdisciplinar de mediações disposto a dar guarida às reflexões e às práticas suscitadas pelas mudanças decorrentes da introdução das tecnologias digitais no universo da cultura, as Humanidades Digitais também apontam para outra questão: a circulação e a apropriação do conhecimento, e o papel social que pode ser desempenhado pelas universidades e pelos pesquisadores nesse processo.

De fato, consideramos que políticas dessa natureza poderiam colaborar para a construção do protagonismo que as humanidades podem assumir no desenvolvimento da sociedade da informação do nosso século, tomando para si um papel ativo no desenvolvimento da sociedade do conhecimento atual, rejeitando o papel coadjuvante que em geral lhe é reservado num processo de transformação liderado por outras forças. As Humanidades Digitais acenam como um grande campo para o desenvolvimento de políticas culturais, seja na perspectiva do acesso a acervos e bens histórico-culturais, seja na perspectiva do empoderamento dos sujeitos e das comunidades, através da exploração dos potenciais das TICs. Podem, portanto, configurarem-se como um espaço de aglutinação e convergência de saberes acadêmicos, políticas públicas e protagonismo social. Se esse desenho parece mais perceptível nos grandes centros, é nos espaços das pequenas e médias cidades que reside o desafio para sua real efetivação. Nesse sentido, talvez o maior desafio resida nas questões que envolvem os processos de mediação relacionados aos processos de acesso e circulação da informação, e dos processos de formação de competências técnico-culturais para a apropriação dessa informação e sua transformação em conhecimento. Ou seja: de um lado, a necessidade de fazer circular a informação e torná-la pública, especialmente a informação cultural e, de outro, a preocupação em capacitar e formar os atores envolvidos (individuais e coletivos).

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marco A. Mediações da cultura e da informação: perspectivas sociais, políticas e epistemológicas. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação** v. 1, nº 1, 2008.

\_\_\_\_\_. Habermas e as apropriações culturais das TICs: rumo a ciberesferas públicas? **Problemata: R. Intern. Fil.** Vol. 03. Nº. 02, p. 127-156, 2012.

\_\_\_\_\_. Mediação e mediadores nos fluxos tecnoculturais contemporâneos. **Revista Informação & Informação**, UEL, Londrina, Vol. 19, N. 2, p. 191-214, mai/ago 2014.

BURKE, Peter. **Uma história social do conhecimento**. Rio de Janeiro, Zahar, 2008.

\_\_\_\_\_. **Uma história social do conhecimento II: da enciclopédia à Wikipedia**. Rio de Janeiro, Zahar, 2012.

CAUNE, Jean. **Cultura e comunicação: convergências teóricas e lugares de mediação**. São Paulo: Ed. UNESP, 2014.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer**. Petrópolis (RJ): Vozes, 1994.

CONSTANTINIDES, E. Influencing the online consumer's behavior: the Web experience. **Internet Research**, 14:2, 2004, 111-126.

DAVALLON, Jean. A mediação: a comunicação em processo? **Prisma.Com**, n. 4, 2007, p. 03-36.

DOUEIHI, Milad. **La gran conversión digital**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2010.

FOURIE, Ina. ¿Debemos tomarnos en serio la desintermediación? **Anales de Documentación: Revista de Biblioteconomía y documentación**, Murcia, vol. 4, p. 267-282, 2001.

GALINA-RUSSELL, Isabel. ¿Qué son las Humanidades Digitales? **Revista Digital Universitaria**, v. 12 n. 7, México, UNAM, julio/2011.

GUERREIRO, D.; BORBINHA, J. (2014). Humanidades Digitais: novos desafios e Oportunidades. **Revista Internacional del Libro, Digitalización y Bibliotecas**, 2(2). Disponível em <<http://ijbes.cgpublisher.com/>>

HABERMAS, Jürgen. **Mudança estrutural na esfera pública**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1984.

\_\_\_\_\_. **Consciência moral e agir comunicativo**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 22, nº2, p. 15-46, jul./dez.1997.

\_\_\_\_\_. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. S. Paulo: Editora 34, 1998.

McLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1979.

MEDELLÍN, Alcadia. **Laboratorio Medellín: catálogo de diez prácticas vivas**. Medellín: Alcaldía de Medellín/Mesa Editores, 2012.

MIÈGE, Bernard. **A sociedade tecida pela comunicação: técnicas da informação e da comunicação entre inovação e enraizamento social**. São Paulo: Paulus, 2009.

PONS, Anacleto. **El desorden digital: guía para historiadores y humanistas**. Madrid: Siglo XXI, 2013.

SANCHES, Wilken D. **A guerra pelo monopólio do conhecimento: o movimento do software livre, as políticas culturais e o debate em torno dos direitos autorais**. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

SILVA, Frederico Barbosa A. Cultura viva e o digital. In: SILVA, F. B. A.; CALABRE, L. (orgs.) **Pontos de Cultura: olhares sobre o programa Cultura Viva**. Brasília: IPEA, 2011, p. 13-59.

SILVA, F. A. B.; ARAÚJO, H. E. **Cultura Viva: avaliação do Programa Arte Educação e Cidadania**. Brasília: IPEA, 2010.

SVENSSON, Patrik. The Landscape of Digital Humanities. **Digital Humanities Quarterly**, vol. 4, n. 1, 2010.

TOMAÉL, Maria Inês. Fontes de informação na internet: critérios de qualidade. In: TOMAÉL, Maria Inês (org.). **Fontes de informação na internet**. Londrina: EDUEL, 2008.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate**. São Paulo: Senac, 2006.

YÚDICE, George. **A conveniência da cultura: usos da cultura na era global**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.

YUNTA, Luiz Rodriguez. **Las humanidades digitales, ¿una mera etiqueta o un campo por el que deben apostar las ciencias de la documentación?** Anuario ThinkEPI, v. 7, pp. 37-43.