

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO

ATIVAÇÃO DIGITAL E O MUSEU DE FAVELA	19
--	----

1 - ANTROPOLOGIA DIGITAL, CULTURA MATERIAL E MUSEOLOGIA SOCIAL

1.1 DELIMITANDO O CAMPO DA ANTROPOLOGIA DIGITAL	27
1.2 CULTURA MATERIAL NA TRADIÇÃO ANTROPOLÓGICA	33
1.3 REFLETINDO SOBRE O CONCEITO DE CULTURA MATERIAL E MUSEOLOGIA SOCIAL	36

2 - CIRCUITOS HISTÓRICOS E O CONSUMO DIGITAL NO PAVÃO, PAVÃOZINHO E CANTAGALO

2.1 A FAVELA DO CANTAGALO, PAVÃO E PAVÃOZINHO	41
2.2 ATIVAÇÃO DIGITAL NAS FAVELAS E A EXPERIÊNCIA NO CANTAGALO, PAVÃO E PAVÃOZINHO	53

3 - REAFIRMAR O “ESTAR LÁ” ESTIMULANDO AS VOZES POLIFÔNICAS: A EXPERIÊNCIA DO ENGAJAMENTO DIGITAL NO MUSEU DE FAVELA NO CANTAGALO, PAVÃO, PAVÃOZINHO

3.1 REFLEXÕES SOBRE O PERCURSO ETNOGRÁFICO DESTE ESTUDO	69
3.2 O CONCEITO DO MUSEU DE FAVELA NO CANTAGALO, PAVÃO, PAVÃOZINHO	77
3.3 RELATO DA EXPERIÊNCIA DE AMPLIAÇÃO DA COMUNICAÇÃO DIGITAL DO MUSEU DE FAVELA	87
3.4 A CRIAÇÃO DO HOTSITE DO MUSEU DE FAVELA TOUR	102

4 - TROCAS DIGITAIS: ESTREITANDO AS RELAÇÕES DE SOCIABILIDADE

113

5 - MOBILIZAÇÕES, ATIVISMOS, PARTICIPAÇÕES: AS MÍDIAS DIGITAIS COMO *LOCUS* DAS VOZES MULTISSITUADAS

135

6 - O DIÁLOGO COM O OUTRO MUNDO: A FORTE PRESENÇA DA ESPIRITUALIDADE NAS NARRATIVAS DIGITAIS NA FAVELA

159

7 - COMPARTILHANDO O SENSO DE HUMOR E A CULTURA DO ENTRETENIMENTO

175

8 - PENSANDO SOBRE O CONCEITO DE *POLYMEDIA* PARA POTENCIALIZAR A COMUNICAÇÃO DO MUSEU DE FAVELA

185

CONSIDERAÇÕES FINAIS

**EXPERIÊNCIAS DIGITAIS E GÊNEROS CULTURAIS DA VIDA NAS FAVELAS
CARIOCAS 199**

REFERÊNCIAS 205