

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES

ANA CAROLINA SILVA BISCALCHIN

APROPRIAÇÃO SOCIAL DA INFORMAÇÃO, CULTURA E TECNOLOGIA:
SOFTWARE LIVRE E POLÍTICAS CULTURAIS NO BRASIL

SÃO PAULO
2018

ANA CAROLINA SILVA BISCALCHIN

APROPRIAÇÃO SOCIAL DA INFORMAÇÃO, CULTURA E TECNOLOGIA:
SOFTWARE LIVRE E POLÍTICAS CULTURAIS NO BRASIL

Versão Corrigida

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Escola de Comunicação e Artes, para obtenção do título de Doutorado em Ciências.

Área de Concentração: Cultura e Informação

Orientador: Prof. Dr. Marco Antônio de Almeida

São Paulo
2018

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Biscalchin, Ana Carolina Silva
Apropriação social da Informação, Cultura E Tecnologia:
software livre e políticas culturais no Brasil / Ana
Carolina Silva Biscalchin. -- São Paulo: A. C. S.
Biscalchin, 2018.
122 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Ciência da
Informação - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de
São Paulo.

Orientador: Marco Antônio de Almeida
Bibliografia

1. Apropriação Social da Informação 2. Cultura 3. Cultura
Digital 4. Software Livre 5. Políticas Públicas I. Almeida,
Marco Antônio de II. Título.

CDD 21.ed. - 020

BISCALCHIN, A. C. S. Apropriação social da informação, cultura e tecnologia: software livre e políticas culturais no Brasil. 2017. 121 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

Aprovado em 06 de abril de 2018.

Banca Examinadora

Prof. Dr. José Carlos Vaz

Instituição: EACH – USP

Prof^a. Dr^a. Lúcia Maciel Barbosa de Oliveira

Instituição: ECA – USP

Prof^a. Dr^a. Giulia Crippa

Instituição: FFCLRP – USP

Prof^a. Dr^a. Elaine Rosangela de Oliveira Lucas

Instituição: UDESC

AGRADECIMENTOS

Uma jornada não se faz sem companhias especiais.

Agradeço imensamente ao meu orientador para a vida, Prof. Dr. Marco Antônio de Almeida, pela confiança, pelo apoio logístico, pelas horas de conversa e toda a paciência que despendeu em mais esse pedaço da minha trajetória acadêmica.

Agradeço à Prof. Dra. Giula Crippa, pela disponibilidade e carinho com que sempre acolheu minhas conversas mais sem sentido.

Deixo o registro da participação à longa distância da minha família, meu irmão, João Luiz B. Jr. que é o carinho personificado e que sempre tem uma palavra pra me confortar, meu pai, João Luiz Biscalchin que se fez mais presente, minhas tias que tanto se ocupam de acompanhar minha caminhada, primos, primas e agora seus filhos que me arrancam sorrisos e me fazem querer ser melhor.

Meu agradecimento ao Ueliton Dos Santos Alves, que é amigo, interlocutor e companheiro. Que me permitiu fazer parte da sua família, ao qual eu agradeço por todo afeto e cuidado, por me sentir acolhida e amparada, em especial pelos pais que ganhei nessa jornada, Vânia e Carlinhos.

Aos ensinamentos obtidos dos grandes mestres, nas disciplinas que cursei durante o doutorado na ECA. E a oportunidade de conviver com colegas de pós como a Bianca e a Soraia, que nos dão forças em momentos delicados e trazem criatividade para os momentos de reflexão. Destes, eu destaco os amigos que fiz, Kalyne Vieira e Carol Ito, todos os “agregados” a estas duas figuras cheias de arte e zen, que preencheram minha vida de sorrisos. Ao sempre parceiro nos sofrimentos acadêmicos, Jean Carlos Ferreira, que foi orientando do Marco antes de isso “ser modinha”. Companheiros de viagem, como o Prof. Dr. Sergio Amadeu da Silveira, que me passou confiança e desmistificou algumas etapas desse trabalho.

Agradeço à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo, a FAPESP, por ter viabilizado os meios para minha dedicação a esse projeto.

A diversidade cultural somente poderá ser protegida e promovida se estiverem garantidos os direitos humanos e as liberdades fundamentais, tais como a liberdade de expressão, informação e comunicação, bem como a possibilidade dos indivíduos de escolherem expressões culturais.

RESUMO

BISCALCHIN, A. C. S. **Apropriação social da informação, cultura e tecnologia: software livre e políticas culturais no Brasil.** 2017. 121 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

O presente trabalho abordou o tema Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e sua relação com a apropriação social da informação, com foco no significado do uso do Software Livre e suas peculiaridades, como proposta de política pública adotada pelo governo brasileiro que promoveu iniciativas de incentivo à adoção via Ministério da Cultura. Ressalta a relevância dos softwares como objetos de estudo de uma área temática interdisciplinar (Estudos de Softwares). O Software Livre como prática e o panorama proposto pelas políticas públicas brasileiras nas três gestões presidenciais do Partido dos Trabalhadores (2003-2014), compõe o cenário da introdução de políticas públicas para o uso de Software Livre no Brasil, comparativamente ao panorama anterior. Buscou-se analisar a implementação das políticas tecnológicas e culturais em suas convergências e divergências, na perspectiva das mediações culturais e informacionais. Realizou-se também um breve relato das mudanças de rumos que as políticas públicas culturais tiveram nos anos mais recentes. Os resultados indicam legados e desenvolvimentos decorrentes do processo de construção de redes e para possíveis desdobramentos futuros na direção de trabalhos comparativos.

Palavras-chave: Apropriação Social da Informação. Cultura. Cultura Digital. Software Livre. Políticas Públicas.

ABSTRACT

BISCALCHIN, A. C. S. **Social appropriation of information, culture and technology: free software and cultural policies in Brazil.** 2017. 121 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

The present work dealt with the theme of Information and Communication Technologies (ICTs) and its relationship with the social appropriation of information, focusing on the meaning of the use of Free Software and its peculiarities, as a proposal of public policy adopted by the Brazilian government that promoted initiatives of incentive for adoption through the Ministry of Culture. It emphasizes the relevance of softwares as objects of study of an interdisciplinary thematic area (Softwares Studies). Free Software as a practice and the panorama proposed by Brazilian public policies in the three presidential administrations of the Workers' Party (2003-2014), composes the scenario of the introduction of public policies for the use of Free Software in Brazil, compared to the previous scenario. The aim was to analyze the implementation of technological and cultural policies in their convergences and divergences, in the perspective of cultural and informational mediations. There was also a brief account of the changes in directions that cultural public policies have had in recent years. The results indicate legacies and developments arising from the network construction process and for possible future developments in the direction of comparative works.

Keywords: Social appropriation of information. Culture. Digital Culture. Free software. Public Policies.

SUMÁRIO

<u>1 INTRODUÇÃO.....</u>	<u>12</u>
<u>2 CULTURA E TECNOLOGIA.....</u>	<u>17</u>
<u>2.1 Cibercultura, Cultura Digital: desafios.....</u>	<u>23</u>
<u>2.2 Cultura e Tecnologia na perspectiva da Ciência da Informação.....</u>	<u>25</u>
<u>2.3 Criação e compartilhamento: novas dinâmicas da produção cultural.....</u>	<u>28</u>
<u>3 POLÍTICA, CULTURA E TECNOLOGIA.....</u>	<u>39</u>
<u>3.1 Software Livre no contexto da sociedade da informação.....</u>	<u>47</u>
<u>4 SOFTWARE LIVRE E O PROGRAMA CULTURA VIVA.....</u>	<u>54</u>
<u>4.1 As políticas públicas culturais brasileiras e o caminho da redemocratização....</u>	<u>55</u>
<u>4.2 O percurso do Software Livre na Política Cultural brasileira.....</u>	<u>70</u>
<u>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</u>	<u>88</u>
<u>REFERÊNCIAS.....</u>	<u>94</u>
<u>ANEXO 1.....</u>	<u>103</u>
<u>ANEXO 2.....</u>	<u>121</u>

1 INTRODUÇÃO

O contemporâneo avanço da tecnologia trouxe novas relações entre espaço e tempo, construindo uma lógica em rede, articulando novos contatos e interações, e conseqüentemente provoca mudanças na cultura. A partir da discussão da relação entre cultura e tecnologia e dos novos conjuntos de bens culturais e informacionais constituídos dentro da lógica do digital e das diversas possibilidades da interconexão em rede, faz-se necessário revisar questões como o acesso, o compartilhamento, a colaboração e as novas configurações da produção desses bens.

Quando os conhecimentos sobre computação começaram a ganhar adeptos fora do meio acadêmico, militar e de grandes empresas dos Estados Unidos, as empresas que criavam softwares começaram a fechar seus conhecimentos em busca de lucratividade. Na década de 1980, surge um movimento contestatório que cunha o termo software livre (*free software*). Esse movimento estimula a criação e compartilhamento de programas de computador, ou mesmo sistemas operacionais completos que podem ser estudados, melhorados e reproduzidos por qualquer pessoa interessada. Cria-se uma dicotomia entre software livre e software proprietário, como ficaram conhecidos os programas cujo código não é compartilhado com a sociedade, por isso chamados de programas de código fechado. Além de permitir aos programadores o acesso aos códigos e a possibilidade de alterá-los para seus fins específicos, os softwares livres disputam o mercado de software com os modelos proprietários.

Esse modelo de construção tecnológica baseada nos ideais de uma ética hacker e que atribuem ao compartilhamento de conhecimentos e a colaboração o destaque de uma nova forma de produzir e distribuir bens tem se desenvolvido ao longo das últimas décadas e hoje influencia nas formas de produção e circulação da

produção cultural voltada para uma concepção de muitas culturas e da validade de conhecimentos e contribuições de todas elas, por meio do compartilhamento de conhecimentos, expandindo a ideia de acesso à cultura para uma democratização da cultura.

Os softwares ganharam gradativa importância também nessas últimas décadas, transformados em objetos de estudo de uma área temática interdisciplinar, a dos Estudos de Softwares (Softwares Studies), que aproxima a concepção do software como um artefato técnico com a área das humanidades e das Ciências Sociais, com linhas de estudo como processos comunicacionais do software, história do software, crítica de software arte, sociologia do software e as aproximações entre os estudos culturais e o software.

Em 2003, foi criado no Brasil um Comitê Técnico de Implementação do Software Livre, vinculado ao Instituto Nacional de Tecnologia da Informação, uma autarquia federal ligada à Casa Civil da Presidência da República. Sob um contexto de entusiasmo e com uma política pró-software livre, diversos órgãos importantes como o Serviço Federal de Processamento de Dados (SERPRO), passaram a trabalhar com softwares livres. Desde então, muitas outras políticas e programas de incentivo à aplicação de softwares livres foram desenvolvidas em diversos contextos institucionais (empresas públicas estaduais e federais, autarquias do governo federal e governos estaduais).

Elege-se aqui o campo das políticas públicas culturais para uma análise dos direcionamentos dessas novas relações por indicarem como as escolhas são implementadas e em que medida essas práticas se enraízam socialmente ou são abandonadas. A pesquisa aborda a importância do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), como foco no significado do uso do software livre e suas peculiaridades, como proposta de política pública adotada pelo governo brasileiro, na área de políticas culturais, analisando sua relação com a apropriação social da informação.

O uso de softwares livres em diversos campos e para além do gerenciamento administrativo vem ganhando adeptos e espaço norteados pela difusão das políticas

de estímulo adotadas pelo Estado. Na mesma direção e em um esforço conjunto o Ministério da Cultura (MinC), formulou em 2004 sua primeira política pública para a cultura digital, com a proposta de implantar estúdios digitais de produção audiovisual – conectados à internet e utilizando software livre nos Pontos de Cultura, no âmbito do Programa Cultura Viva. As ações implicadas nessa política cultural, seus progressos e retrocessos, as polêmicas despertadas, os resultados e dificuldades aferidas, serão apresentadas neste estudo que busca apontar os desafios para implementação dessas políticas públicas vividas nesses ambientes e também reconhecer experiências concretas de políticas culturais que envolvam ativamente a mediação das TICs e seus impactos para os usuários na apropriação social da informação e da tecnologia.

Para tal, buscou-se analisar o panorama proposto pelas políticas públicas brasileiras nas três gestões presidenciais do Partido dos Trabalhadores (2003-2014), que compõe o cenário da introdução de políticas públicas para o uso de Software Livre no Brasil, comparativamente ao panorama anterior e as perspectivas futuras; analisar a implementação das políticas tecnológicas e culturais em suas convergências e divergências, na perspectiva das mediações culturais e informacionais. E por fim, analisar a mudança de rumos que as políticas públicas culturais tiveram nos anos mais recentes dadas grandes alterações ocorridas após a saída da Presidenta Dilma Rousseff.

O capítulo inicial se dedica a sistematizar e problematizar a apropriação teórica que a Ciência da Informação tem feito dos conceitos de “cultura” e “tecnologia”, dando ênfase as suas interconexões; aprofundar a reflexão e discussão acerca das concepções do binômio cultura e tecnologia no âmbito das políticas sociais e seu diálogo com o campo da Ciência da Informação buscando um melhor entendimento e compreensão dos processos de “apropriação social da informação”.

Em seguida, discute-se a relação entre cultura e tecnologia, a produção de bens culturais e suas mudanças frente as tecnologias digitais, as políticas públicas culturais no Brasil e a decisão do uso do software livre para a produção cultural.

Esta pesquisa partirá da hipótese de que as TICs possibilitam aos projetos culturais a ampliação de seus canais de expressão, e que esse movimento pode ser potencializado pela adoção do software livre e de sua filosofia, ampliando o espaço de produção e circulação de informações culturais e modificando os circuitos de mediação.

Outra hipótese complementar e associada seria a de que alguns dos problemas da adoção do software livre nesse processo são decorrentes da ausência ou da implementação falha de iniciativas voltadas à capacitação dos usuários na apropriação dessa tecnologia e da competência informacional correlacionada, assim como de proporcionar condições de continuidade e manutenção dessas políticas culturais. Entende-se também que as condições contextuais dos arranjos políticos governamentais têm reflexos nessas políticas, especialmente em relação à incorporação do software livre em seu bojo.

Abre caminho para o percurso metodológico a ser adotado para constatar como as políticas culturais do MinC deram conta da problemática que envolve o binômio cultura/tecnologia durante o período escolhido e seus apontamentos para o futuro dessas práticas. A apropriação das TICs estimuladas pelas políticas de informação e cultura que foram formuladas a partir de novas perspectivas, considerando seu impacto local, a conformação em rede e a apropriação do ferramental, parece alterar de forma significativa os processos de produção cultural e de circulação de informações culturais. Pretende-se partir de uma mensuração quanto-qualitativa para elencar alguns dos fatores e elementos presentes nessa construção do panorama para a compreensão da inclusão digital-cultural e as ações direcionadas ao uso e apropriação dessas TICs.

Para mobilizar essas duas instâncias articuladas e interdependentes, será preciso constituir uma pesquisa de cunho explicativo, com a preocupação central de identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos (GIL, A. C., 2002, p.46). Nesse sentido, o estudo terá uma natureza descritiva interpretativa, visando descobrir e classificar a relação entre variáveis,

bem como investigar a relação de causalidade entre fenômenos (RICHARDSON, 2017).

Ao possuir uma intenção relativamente ambiciosa em sua perspectiva de análise de mais de uma década de política cultural e apesar dos objetivos bastante amplos, buscou-se trazer elementos para compreender as questões relacionadas, mas também subsídios para a reflexão e ação de gestores públicos, agentes culturais e profissionais da área de Ciência da Informação. Políticas públicas são conhecidamente os motores das mudanças na sociedade brasileira, direcionam perspectivas de investimentos privados, modificam olhares e descortinam possibilidades aos atores sociais.

As considerações finais da pesquisa trazem reflexões que durante o trabalho foram se descortinando e desembocam em elementos para uma melhor compreensão das características gerais do fenômeno de mediação cultural e da informação vinculado ao contexto recente das políticas culturais do Brasil. Em especial, é dada atenção à utilização dos softwares livres, buscando refletir acerca das estruturas de interpretação utilizadas para passar da recepção dessas informações à sua “organização” e incorporação como conhecimento (ALMEIDA, 2014).

Na mesma intenção de se tornarem instrumentos para a realização de direitos dos cidadãos, as políticas públicas culturais compreendem a criação de estratégias de democratização da cultura e do desenvolvimento de uma democracia cultural. Nesse sentido, a pesquisa aponta para possíveis desdobramentos futuros na direção de trabalhos comparativos que abordem a realidade latino-americana.

2 CULTURA E TECNOLOGIA

Existem maneiras diversas de pensar a cultura e sua relação com a tecnologia. Tanto sob uma perspectiva de contraposição ou ameaça, quanto de sua interconexão estreita em uma relação de codependência e coprodução. No entanto, essa relação entre cultura e tecnologia deve ser analisada dentro dos contextos sociais como a política e a economia que a todo momento intervêm nas suas constituições. A discussão em torno da relação entre a cultura e a tecnologia diante da Ciência da Informação, geralmente considerada como uma “ciência pós-moderna” (WERSIG, 1993; ARAÚJO 2003), realizada neste capítulo, visa legitimar a validade dessa pesquisa na área, apresentando como os processos de produção, disseminação e uso da informação se configuram na área e sofrem inferências desse novo panorama.

A cultura como tema polissêmico tem aproximação com diversas disciplinas como a antropologia, a filosofia, a sociologia e a economia, suas diversas teorias, definições e propostas compõem a complexidade do tema. O termo cultura para Raymond Williams (2007; 2011) teria sua origem com o nome de um processo, o cultivo, como uma série de técnicas para o trabalho da terra na produção do alimento. Tendo transferido seu sentido para o cultivo da mente humana, o termo passa, no fim do século XVIII, a informar o modo de vida de um determinado povo. Esse cuidado das capacidades humanas (cultivo=culto) ou como os próprios meios do processo (cultura=arte, ciências, técnicas) foi usado para analisar de maneira positivista o grau de evolução no modo de vida de um povo.

Williams em seus estudos ressalta:

[...] a organização social da cultura, como um sistema de significações realizado, está embutido numa série completa de

atividades, relações e instituições, das quais apenas algumas são manifestamente 'culturais' Pelo menos para as sociedades modernas, esta é uma utilização teórica mais eficiente do que o sentido de cultura como um modo de vida global. Esse sentido, oriundo da antropologia, tem o grande mérito de salientar um sistema geral – específico e organizado de práticas, significados, e valores desempenhados e estimulados. Ele é em princípio potente contra os hábitos de estudos isolados, historicamente desenvolvidos dentro da ordem social capitalista, a qual pressupõe, na teoria e na prática, um “lado econômico da vida”, um “lado político”, um “lado privado”, um “lado de lazer” e assim por diante (WILLIAMS, 2000, p. 208).

Assim Williams, reagrega o termo em um sentido amplo em um sistema de significações, embutido na série de atividades e instituições do cotidiano.

A tecnologia é compreendida como o conhecimento que permite que a humanidade modifique o mundo ao seu redor. Atualmente está associada diretamente ao conhecimento científico, de forma que hoje tecnologia e ciência são termos indissociáveis. O que leva a um reducionismo da tecnologia à dimensão da ciência aplicada. Porém, na identificação dos aspectos organizacionais e culturais da tecnologia se demonstra sua codependência com sistemas sócio-políticos e dos valores e das ideologias da cultura em que essa tecnologia está inserida. (WILLIAMS, 2011)

No período moderno, a mercantilização da cultura, que desembocou na ideia de indústria cultural, significaria o domínio do capitalismo sobre a concepção e produção dos bens simbólicos, transformados em mercadorias colocadas na esfera da circulação econômica. Essa massificação e estandardização dos processos compõe um cenário de desalento com o papel da cultura dentro das relações de produção (BRIGGS; BURKE, 2006). A tecnologia passa a ser vista com desconfiança, mais como ameaça ou perigo do que oportunidade. Pensadores da modernidade como Henri Bergson, Martin Heidegger, Jaques Ellull, e da Escola de Frankfurt como Theodor Adorno, Max Hockeheimer e Walter Benjamin seriam expoentes desse pensamento, assim como os mais contemporâneos Hans Jonas e Neil Postman.

Para Stuart Hall (1997; 2003), a chamada “virada cultural” ocorrida durante o século XX, recoloca a cultura em um papel de centralidade como resultado da enorme expansão das atividades, instituições e práticas culturais e da função sem precedentes que passa a exercer a cultura na organização da sociedade moderna tardia, nos processos de desenvolvimento e na alocação de recursos econômicos e materiais. A cultura como esse sistema ou códigos de significados que dão sentido à vida e as ações, dentro dessa teoria da ação, seria o que lhe permitiria penetrar em cada recanto da vida social contemporânea, mediando tudo.

Aqui emerge também o conceito de cidadania cultural que parece se correlacionar a dois fatores relativamente simultâneos e convergentes: a progressiva cristalização da ideia de acesso aos direitos básicos que caracterizaria o cidadão e permearia a constituição das democracias modernas e que agora também reivindicaria sua expressão no terreno cultural; e o processo de “centralização da cultura” que, segundo Stuart Hall (1997), seria um elemento norteador das sociedades contemporâneas.

Neil Postman, um discípulo de Marshall MacLuhan, em sua obra “Tecnopólio: a rendição da cultura à tecnologia” (1994), alerta para o crescente poder da tecnologia e uma fé cega na ciência causam a rendição da cultura às regras impostas pela tecnologia. Os três períodos que ele destaca, o da utilização de ferramentas, a tecnocracia e o tecnopólio não são excludentes. Apesar de a humanidade ter partido de uma cultura de ferramentas, nem todas as sociedades seguiram um processo evolutivo até o tecnopólio, mas nesse trajeto a tecnologia deixa de servir ao homem. Outra questão levantada por Postman é relativa ao volume exponencial de informações que acabam se tornando impeditivos para a criação de conhecimento e tomada de decisões (POSTMAN, 1994, p. 78). Para ele essa tecnofilia acrítica alimenta o desejo por mais tecnologia dentro da lógica do tecnopólio.

Essas mudanças designadas por Postman, são as mudanças de cunho tecnológico da sociedade pós-industrial que exigem dos indivíduos novas maneiras de relacionar-se com o todo. Viver em uma cultura cheia de tecnologia, ou ver a

cultura tecnológica ou científica como parte integrante da cultura poderia, por meio das negociações que se tem que fazer, não ser visto como um domínio da cultura, mas um de seus aspectos fundamentais, como defendem os construtivistas sociais.

Esses deslocamentos colocam agentes em uma dinâmica de negociação, a cidadania cultural frente aos processos globais de difusão das tecnologias abrem debates sobre a proporção da absorção das mudanças e o quão pode, o agente local, influenciar as direções das decisões. Ao colocar frente a frente meios de vida tradicionais e processos culturais globais apoiados majoritariamente nos conteúdos estandardizados veiculados pelos meios de comunicação, o processo de globalização gera confrontos desiguais e combinações muito diferentes entre si. Néstor Garcia Canclini reflete sobre esses processos, entendendo seus resultados como “culturas híbridas”, mas sem perder de vista que, se encontramos uma nova legião de indivíduos e grupos conectados a esses fluxos culturais globais, entretanto, especialmente na América Latina, ainda resta um contingente significativo de “diferentes, desiguais e desconectados”. (CANCLINI, 2009).

Para autores como Bijker; Hughes; Pinch (1987), Callon (1987) e Latour (2012), a tecnologia não determina a ação humana, em vez disso, é a ação humana que acaba por moldá-la. Até mesmo tecnologias como a internet que marcam a dimensão de uma sociedade do conhecimento que designa a informação e os processos simbólicos e comunicacionais como foco, não seria um “mundo paralelo” ou determinista, mas uma tecnologia endógena de um desenvolvimento social em que sociedade e tecnologia se coproduzem simultaneamente (LATOUR, 2001).

No entanto, as tecnologias mesmo que entendidas como endógenas, não devem ignorar fatores limitantes entre sociedade e tecnologia. Trata-se sempre de uma releção complexa que precisa ser a todo momento negociada em diversas esferas sociais (WARSCHAUER, 2006; CASTELLS, 2003).

A convergência tecnológica (JENKINS, 2009) dissolve fronteiras entre telecomunicações, comunicação de massas e informática. A conformação das trocas informacionais dentro desse contexto transforma a vida cultural. Produzir, compartilhar e processar dentro dessas novas lógicas passam a integrar o cotidiano

da cultura. Christine Hine (2005) antropóloga e autora de diversos estudos sobre etnografia virtual, localiza a bidimensionalidade da Internet como artefato cultural e produtora de cultura. A Internet tem se tornado o tecido da vida, um artefato cultural enquanto produto de uma instância cultura tecnológica em desenvolvimento e uma produtora de cultura por ser ela meio para a comunicação, interação e produção humanas.

Os produtores da tecnologia da Internet foram fundamentalmente seus usuários, ou seja, houve uma relação direta entre produção da tecnologia por parte dos inovadores e, depois, uma modificação constante de aplicações e novos desenvolvimentos tecnológicos por parte dos usuários, em um processo de feedback, de retroação constante, que está na base do dinamismo e do desenvolvimento da Internet. (CASTELLS, 2003, p.258)

Da mesma forma, o potencial comunicativo da rede, faz os movimentos sociais se estruturarem cada vez mais em torno de valores e de códigos culturais, e a Internet permite a disseminação de ideias e manifestos num amplo âmbito com extrema velocidade.

Para Jenkins (2009) esse processo não se restringe à mudança exclusivamente técnica, mas que possui aspectos socioculturais que o subsidiam. O autor passa a estudar as mudanças das práticas culturais socialmente reconhecidas que se estabeleceram ao redor dessas tecnologias, com mais ênfase que as mudanças de tecnologia em si.

A convergência não envolve apenas materiais e serviços produzidos comercialmente, circulando por circuitos regulados e previsíveis. Não envolve apenas as reuniões entre empresas de telefonia celular e produtoras de cinema para decidirem quando e onde vamos assistir à estréia de um filme. A convergência também ocorre quando as pessoas assumem o controle da mídia. Entretenimento não é a única coisa que flui pelas múltiplas plataformas da mídia. Nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias e desejos também fluem pelos canais da mídia. (JENKINS, 2009, p. 45).

É importante para Jenkins, (2009) deixar transparente que a convergência não opera somente em um mundo corporativo distante do cotidiano, mas que a

interação entre cada vez mais objetos inteligentes e conectados reconfiguram as relações ao permitir ao humano o uso das tecnologias para a produção e vivência desses aspectos, de intertextualidade característica da produção cultural dentro do fazer da digital, que reconfigura o horizonte de expectativas dos leitores, ouvintes e telespectadores que os permitem ser também produtores culturais dentro desse ambiente.

As tecnologias geram e são geradas pela ação sociocultural, assim, seus componentes – no caso da internet hardwares, softwares, conexões e demais – se tornam um espaço de distribuição da diversidade da cultura e da resignificação da mesma. Mais do que o uso político instrumental de ações e práticas que encontram nas redes digitais um potencial de amplificação, é também o surgimento de um novo tipo de interação que conjuga as dimensões técnicas e simbólicas e reconfigura o conceito de social. A cultura, como essa relação entre sujeito e técnica, se torna uma consequência das interações em rede que reúnem diversos agentes, a própria sinergia dos agentes modifica o desfecho da ação a medida que se conectam e coagem dentro desse ecossistema complexo de circuitos informativos, bens e locais.

Importante também destacar uma tendência da cultura de se confundir, em grande parte, com o acesso e a posse de mercadorias culturais. Como observa Canclini (1995) em relação à América Latina, desde os anos 50 a principal via de acesso aos bens culturais, além da escola, têm sido os meios de comunicação – que, por sua vez, têm sido consumidos majoritariamente em casa, com o aparecimento inicial do rádio, da televisão, posteriormente da TV por assinatura e agora da internet. Desse modo, para Canclini, pensar o consumo é refletir acerca do conjunto de processos socioculturais pelos quais os indivíduos e grupos realizam a apropriação dos produtos e bens culturais. É nesse aspecto que Canclini (1995) considera essas “culturas híbridas” como um suporte de redes sociais e redes societécnicas que articulam as estratégias dos indivíduos e grupos para acessar e se apropriar das mercadorias e bens culturais.

2.1 Cibercultura, Cultura Digital: desafios

As tecnologias não são coadjuvantes em relação às questões culturais mas elementos onipresentes, para abarcar essa perspectiva, novos termos como “Cultura Digital” foram cunhados para designar esses múltiplos movimentos da sociedade.

Cultura digital é um termo novo, emergente. Vem sendo apropriado por diferentes setores, e incorpora perspectivas diversas sobre o impacto das tecnologias digitais e da conexão em rede na sociedade. A digitalização da cultura, somada à corrida global para conectar todos a tudo, o tempo todo, torna o fato histórico das redes abertas algo demasiadamente importante, o que demanda uma reflexão específica. (CARVALHO JUNIOR, 2009, p.9)

Recorrendo às definições de cultura proposta por Williams (2011), uma cultura digital seria como um marcador cultural, uma vez que envolveria tanto os artefatos quanto os sistemas de significação e comunicação que demarcam e distinguem nosso modo de vida contemporâneo de outros. O conceito de Cultura Digital surge com uma caminho para abordar a temática da cibercultura, e outros termos afins, como revolução digital, era digital.

Do ponto de vista da produção da cibercultura, uma cultura digital seria essa esfera em que objetos técnicos dão concretude aos artefatos midiáticos, cheios de significações e imersões culturais. Possibilidade de registro e produção de conhecimentos e saberes ligados à cultura e a ressignificação proporcionada pelo digital também para esses conhecimentos e saberes.

Situados em um cenário de ciberespaço, o trabalho dos agentes culturais vem a ser marcado pela desterritorialização das práticas de socialização, pela conectividade em dimensão global. Este espaço, nas quais produções periféricas e agentes sociais antes anônimos, ganham lugar de destaque, causando polifonias semânticas cujas forças expressivas se espalham pelo potencial comunicacional de formas inéditas.

Desde o Renascimento, e com a evolução do capitalismo também, você foi tendo especializações. Então todo o mundo industrial é um mundo de especialização, é um mundo de divisão do trabalho intensa. É o mundo da autoria, para poder precificar; é todo o mundo que vai se expandindo como uma produção em grande escala do tipo industrial. Aí o que é que acontece? A partir dos anos 60, com a expansão das tecnologias de informação, você tem uma reversão desse processo. Práticas sociais que eram extremamente marginais ou secundárias, a partir do momento que utilizam essas tecnologias da informação e utilizam estas tecnologias em rede tomam um corpo maior, e nós temos um processo de reversão dessa tendência. Então, tudo o que era separado, especializado, passa a ser unificado na rede. (SILVEIRA, 2009, p.66)

Para Malini (2015), cultura digital ultrapassa o Estado e o Mercado: por ser construída para ser comum, as bases da construção estão fincadas na curiosidade e na distribuição do saber mesmo antes da apropriação de mercado, partem do princípio de manter a ampliação da socialização dos conhecimentos e da cultura, a partir da abundância das trocas.

O que a gente está vendo hoje é um novo tipo de estradas virtuais, novos caminhos e novas formas das pessoas se conectarem, que estão reestruturando completamente a forma de como a cultura é feita. Essas novas mídias estão mudando de forma transversal todas as organizações de relacionamento, com impacto em todas as esferas: a cultura, a política, a ciência, o direito, a economia.. (ULTURA DIGITAL, s.d.)

Desse modo, de um lado a maior acessibilidade a equipamentos tecnológicos e a ampliação de pessoas conectadas à rede mundial de computadores foram motivos para a queda nos custos de produção e distribuição de produtos e serviços culturais, e, por conseguinte, aumento na circulação desses conteúdos. De outro lado, isso contribuiu para o desenvolvimento de novas dinâmicas culturais na sociedade. Muitos autores passaram a denominar essa nova configuração socioeconômica cultural como a “Era da Informação”, ou do “Era do Conhecimento”, destacando a valorização da chamada “economia criativa”.

2.2 Cultura e Tecnologia na perspectiva da Ciência da Informação

Não há um consenso na CI em relação às concepções em torno do conceito de “informação”. As correntes mais próximas ao paradigma social da informação tendem a considerar a informação como fator de poder e mudança social. A informação e sua produção, circulação e apropriação é subordinada aos sistemas culturais e simbólicos que lhes conferem sentido, portanto, a informação possui um papel secundário em relação aos sistemas de conhecimento, e que são os esquemas socioculturais de interpretação que dão, à informação, seu status e seu valor (ALMEIDA, 2009).

Cultura e Tecnologia são termos complexos que se encontram em vários âmbitos. A Cultura pode ser descrita como a invenção coletiva de símbolos, valores, ideias e comportamentos e todo e qualquer indivíduo ou organização constitui sujeitos culturais pertencentes a um espaço (CHAUÍ, 1995). Para que possam se manifestar, as culturas devem ser registradas, preservadas e disseminadas. A formação dos patrimônios culturais material e imaterial subsidiam o aspecto cultural da sociedade. A expressão da cultura no cotidiano das pessoas, nos modos de fazer, na tradição oral, na organização social de cada comunidade, com seus costumes, crenças e as manifestações da cultura popular, remontam ao mito formador de cada grupo (CHAUÍ, 1995). Esses processos de consolidação garantem a construção e/ou manutenção dos valores sociais de uma determinada sociedade (CHAUÍ, 2003).

A tecnologia permite acesso à informação, todavia, ela por si só não operacionaliza o processo de conhecimento. A Ciência da Informação em sua atuação na sociedade enquanto área do conhecimento que se ocupa com os princípios e práticas da produção, organização e distribuição da informação, perpassa o fazer cultural e portanto tecnológico e precisa observá-lo e se ocupar do estudo da informação desde sua geração até a sua utilização e transformação em conhecimento.

Nessa correlação entre inovação sociotécnica e cultura é possível constatar um processo de “enraizamento” conforme pensamento de Bernard Miège (2009),

apontando os fatores que levam os indivíduos a se apropriar das tecnologias, reconfigurando usos e atitudes sociais. Instituições e sociedade refletem esses enraizamentos em suas ações e movimentos de adaptação, negociação e escolhas de caminhos.

No âmbito das instituições que remetem às estruturas físicas e ambientes de trabalho dos profissionais da informação, enumeradas por Santos e Ribeiro (2003, p. 243) como “arquivos, discotecas, filmotecas, hemerotecas, mapotecas, pinacotecas, os diversos tipos de centros de informação, os museus e as bibliotecas que se dedicam às atividades de informação”. Essas unidades de informação, são os locais onde os serviços de informação podem realizar a transmissão para seus usuários.

Instituições de conhecimentos que não prescindem de local físico passível de visitação, como bibliotecas digitais e repositórios, passam a integrar esse sistema, no entanto, não utilizam dos mesmos meios de organização do conhecimento, uma vez que na web “não existem estantes”, como enuncia Clay Shirky (2010), e as classificações podem ser feitas de modos alternativos aos modos tradicionais, inclusive pelos próprios usuários.

Há uma recalibragem sobre a perspectiva da validação dos produtos desses espaços. A tecnologia permite que o agente utilizador passe também a organizar, classificar e avaliar os produtos culturais, deslocando em alguma medida os especialistas – críticos, jornalistas, bibliotecários e afins – que construíam e legitimavam as antigas categorizações sob o arcabouço das instituições. Novas formas de organização e categorização surgem das iniciativas autônomas dos agentes utilizadores de tecnologia dentro dessa lógica do deslocamento do consumo para a produção e da colaboração e compartilhamento (JENKINS, 2009).

Um dos aspectos mais interessantes do processo de transformação das instituições é que surge com o ambiente digital uma lógica de compartilhamento, as opções se desenvolvem de forma coletiva e colaborativa, colocando em xeque alguns pressupostos relativos às clivagens socioculturais decorrentes das diferenciações relacionadas à posse de atributos educacionais, institucionais, econômicos e de outra natureza que permeariam o universo das práticas culturais. A

possibilidade de interação e o potencial divulgador, além da nova dinâmica de envolvimento dos agentes reconfigura as ações que esses espaços terão que abrigar e cria também novos espaços, com novos arranjos institucionais como os “coletivos” e espaços móveis, como as ocupações.

Se por um lado, não se pode apontar a falência total e a substituição dos antigos modelos e espaços de legitimação cultural; por outro lado, é visível a capacidade de alguns grupos em negociar identidades e valores em distintos locais e redes, descentralizando em alguma medida os processos de circulação e legitimação das informações e conhecimentos sobre a produção cultural. No entanto, alguns desses modelos de legitimação cultural baseado nas instituições permanecem e acabam adaptando-se aos novos recursos (SANCHES, 2007).

A convergência das tecnologias também atua no âmbito das habilidades e competências antes desenvolvidas em outros espaços, mas mesmo a produção de textos, vídeos, obras, etc., estando disponíveis pela internet às vezes até de maneira exclusiva, o dinamismo dessa convergência negocia suas formas de ação.

Isso, no entanto, não recai num determinismo tecnológico, pois desde que as tecnologias foram social e institucionalmente moldadas, suportam certos usos ou assumem certas preferências e diferentes formas de representação, acionando demandas interpretativas diferentes. Conseqüentemente, as tecnologias convidam ou encorajam o desenvolvimento de certas competências em detrimento de outras, ambas em termos de aptidões básicas (usar um mouse, navegar num hipertexto, aprender netiqueta) e aptidões avançadas (avaliar um site, contribuir com um fórum, participar de uma comunidade on-line). Dessa forma, um foco interativo no usuário e em texto ou tecnologia é vital. (LIVINGSTONE, 2011, p. 26-27)

Atentos a essas novas aptidões que o convívio com a tecnologia demanda, as unidades de informação passam também a ser tornarem locais de formação, de inclusão digital, buscando iniciativas de oferta de cursos e de acesso físico a equipamentos. Também de convivência, com modos digitais de apresentação como no caso de museus e outras unidades que se utilizam de arte digital e outras

ferramentas para exibir seus conteúdos (Museu da Língua Portuguesa¹ por exemplo). Além de outras propostas que se descortinam com esses avanços, como o ensino de linguagem de programação, habilidades computacionais e artísticas e todos os recursos que o movimento *maker*² tem proporcionado se associando a essas unidades de informação³.

2.3 Criação e compartilhamento: novas dinâmicas da produção cultural

Os aspectos quantitativos auxiliam a tratar a complexidade política e econômica da questão envolvida no uso e democratização das TICs, assim como dos usos conferidos socialmente às tecnologias digitais, os dados oferecem uma visão do panorama em que se estabelecem as discussões.

Alguns relatórios especializados vem sendo publicados como os do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) que foi inaugurado em 2005, como departamento do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (Nic.br), que implementa as decisões e projetos do Comitê Gestor da Internet do Brasil (Cgi.br).

O gráfico 1, mostra o número de domicílios com computador por regiões do mundo e no Brasil e indicam o aumento do número de domicílios que possuem

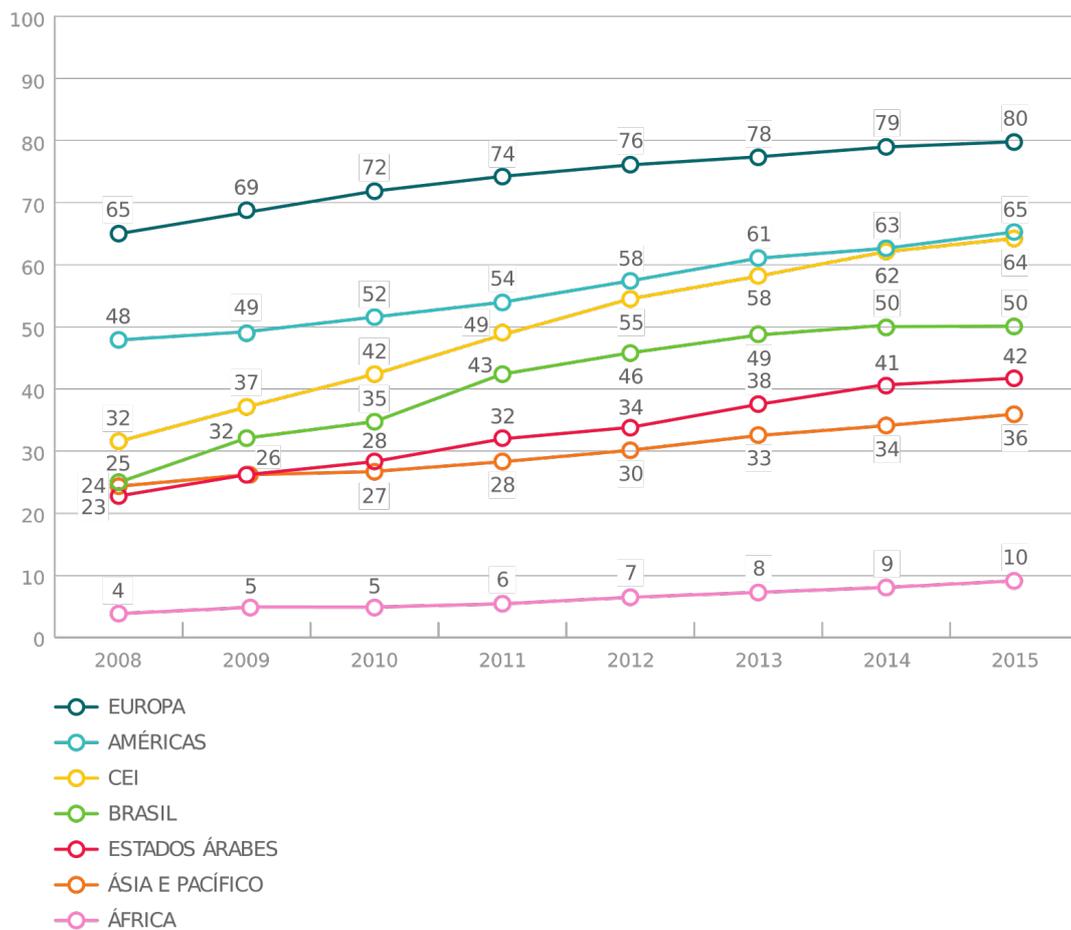
1 O Museu da Língua Portuguesa é uma iniciativa do Governo do Estado de São Paulo, por meio da Secretaria de Estado da Cultura, concebido e realizado em parceria com a Fundação Roberto Marinho. Por ter como tema um patrimônio imaterial, o Museu fez uso da tecnologia e de suportes interativos para construir e apresentar seu acervo. Disponível em: <<http://museudalinguaportuguesa.org.br/o-museu/>>.

2 O Movimento Maker é uma extensão da cultura Faça-Você-Mesmo ou, em inglês, Do-It-Yourself (ou simplesmente DIY). Esta cultura moderna tem em sua base a ideia de que pessoas comuns podem construir, consertar, modificar e fabricar os mais diversos tipos de objetos e projetos com suas próprias mãos. Hoje em dia, com a chegada e popularização de tecnologias de construção sofisticadas como a impressão 3D e os micros controladores como o Arduino, o Movimento Maker pode ser apenas o início de uma revolução industrial de proporções gigantescas e bastantes profundas para nossa sociedade.

3 Um Fab Lab (Laboratório de fabricação do inglês Fabrication Laboratory) é um pequena oficina oferecendo fabricação digital (pessoal) – um espaço em que pessoas de diversas áreas se reúnem para realizar projetos de fabricação digital de forma colaborativa. Um Fab Lab é geralmente equipado com um conjunto de ferramentas flexíveis controladas por computador que cobrem diversas escalas de tamanho e diversos materiais diferentes, com o objetivo de fazer "quase tudo". Isso inclui produtos tecnológicos geralmente vistos como limitados apenas para produção em massa.

computador ao longo de 2008 e 2016 no Brasil, observa-se que há um decréscimo no último ano, essa mudança é decorrente de novas formas de acesso como o uso de celulares e tablets.

Gráfico 1: Domicílios com computadores em regiões do mundo e no Brasil (2008-2016)



Fonte: União Internacional de Telecomunicações - UIT (dados regionais do mundo) e CetiC.br (dados sobre o Brasil). (CETIC, 2016, p.130)

Embora a exclusão digital não possa ser definida apenas por dados de acesso a equipamentos, ela tem fortes relações com o perfil socioeconômico da população brasileira e reproduz grande parte dos fenômenos da exclusão e das desigualdades. O acesso a meios alternativos de conexão e a hardwares e softwares mais potentes com o passar do tempo, vai mudando essa configuração,

ou seja, o acesso direto a computadores decresce à medida que o acesso por celulares e tablets aumenta.

As convergências digitais transformaram os diferentes suportes e as informações, antes coletadas por pesquisas, extensivas traziam apenas informações de acesso a certos bens duráveis, relacionados às comunicações e afetados pelos novos processos tecnológicos. Ao pensar a mudança do suporte deve-se lembrar que essas tecnologias oferecem diferentes recursos de comunicação, interconectividade e formas de interface com o usuário, o que pode implicar preços e diferentes possibilidades de acesso, a depender da renda disponível.

Em termos de políticas públicas, inúmeras são as ações que usam o digital como parte de políticas de melhorias das ações – no campo da educação e do ensino a distância, no governo eletrônico, nos processos de criação de transparência pública no que se refere às ações dos governos, no pregão eletrônico, no controle de compras, no voto eletrônico, em processos fiscais como apresentação de Imposto de Renda etc. Portanto a inclusão digital é pauta para o exercício da cidadania.

Entretanto, muitas vezes os modelos de acesso que combinam o binômio equipamento/conectividade se esquecem do letramento necessário para usufruir as possibilidades que as TICs podem oferecer (WARSCHAUER, 2006). Uma grande preocupação com a diminuição dos preços dos computadores e o estímulo ao uso dos softwares livres para promover a inclusão digital, não descarta a existência de outros problemas que promovem a exclusão digital. Vale lembrar, ainda na perspectiva habermasiana apontada por Almeida (2012), que a capacidade discursiva dos atores envolvidos é traduzível precisamente na disposição em praticá-la, ou seja, construindo o que Habermas denomina de competência comunicativa. Desse modo, os atores são, sobretudo, portadores de processos de aprendizagem; são produtos, eles próprios, de um processo de formação de sujeitos com capacidades reflexivas que lhes permitem apreender o mundo na sua relação com ele.

As mudanças ocorridas no que se denominou Sociedade da Informação reorganizou a geração, distribuição e transformação dos bens culturais. A ação sociotécnica e a expansão da produção, circulação e troca cultural em escala global que conecta atores culturais como agentes, obriga a repensar a própria composição do social além da natureza das ações que nele se desenvolvem. Com esse novo papel, as atividades de processamento das informações ganham foco na contemporaneidade, uma nova relação econômica com a cultura é criada para compreender os componentes simbólicos do valor das mercadorias e sob o formato de bens materiais dessas mercadorias culturais, advinda das teorias da chamada Nova Economia, as teorias sobre economia da cultura, e termos como cultura/indústria criativa representam o novo panorama das discussões (RUBIM, 2011; RUBIM; ROCHA, 2012).

A cultura passou a ocupar um lugar de destaque no século XXI, os números gerados a partir desse setor tem sido de grande importância para os países. Dados do turismo cultural, consumo de produtos culturais, geração de emprego e renda e outros ligados ao setor cultural tem impressionado os economistas. A tendência dos economistas em ver a arte como meio de criar e de fazer circular informações e que esse meio tem adquirido crescente importância econômica, gerando empregos, renda, inclusão social e bem-estar, levam estudiosos como Benhamou (2007) e Tolila (2007) apresentarem e debaterem uma Economia da Cultura, que, assim como a denominada Economia do Conhecimento (ou da Informação), integra o que se convencionou chamar de Economia Nova, pois seu modo de produção e de circulação de bens e serviços se distingue da economia industrial clássica em diversos pontos e possui uma forte ligação com as novas tecnologias. Yúdice (2006) trata a ideia de trabalhar a cultura como recurso ligada à absorção da ideologia da racionalidade econômica e ecológica, inserida no movimento global das indústrias culturais.

A introdução das TICs em todas as esferas reconfigura as relações e demanda aparato mais amplo e sofisticado para seu gerenciamento. A política de inclusão digital, torna-se parte necessária de um governo comprometido com a

inclusão informacional como princípio fundamental da gestão pública contemporânea. Realizar essa tarefa dentro da agenda da cultura, como política pública foi uma das grandes contribuições do MinC, que destacou o papel dessas políticas como ações do governo no horizonte da sociedade do conhecimento

Com o surgimento do conceito de administração como ciência, por volta do século XX, coube à administração pública formular as diretrizes e estimular as ações por meio dos poderes executivo e legislativo a partir das demandas advindas da sociedade, representadas diretamente ou indiretamente em seus diversos segmentos (SARAVIA; FERRAREZI, 2006).

Trata-se de um fluxo de decisões públicas, orientado a manter o equilíbrio social ou a introduzir desequilíbrios destinados a modificar essa realidade. Decisões condicionadas pelo próprio fluxo e pelas reações e modificações que elas provocam no tecido social, bem como pelos valores, ideias e visões dos que adotam ou influem na decisão. É possível considerá-las como estratégias que apontam para diversos fins, todos eles, de alguma forma, desejados pelos diversos grupos que participam do processo decisório (SARAVIA; FERRAREZI, 2006, p. 28-29).

Carvalho (2002), afirma que as políticas públicas são criadas como uma resposta do Estado e como um compromisso público com ações de longo prazo, visando assegurar direitos dos cidadãos. As políticas públicas atuam como um conjunto de princípios que orientam a atuação do poder público para uma determinada área.

São várias as etapas para a formulação e implementação de uma política pública, começando pela construção de uma agenda (que seria a escolha do problema a ser discutido), a promoção de discussões ouvindo diversos setores envolvidos e interessados para que a elaboração contemple os diversos aspectos e se antecipe as falhas. No processo de implementação e de execução, a política pública construída em conjunto recebe adesão e melhorias advindas das práticas cotidianas, sendo um constante processo de aperfeiçoamento e que precisa de um acompanhamento e avaliação como etapas posteriores.

A introdução das TICs em todas as esferas reconfigura as relações e demanda aparato mais amplo e sofisticado para seu gerenciamento. A política de

inclusão digital, torna-se parte necessária de um governo comprometido com a inclusão informacional como princípio fundamental da gestão pública contemporânea.

Direcionamentos temáticos para as políticas públicas são constantes essenciais para dirigir esses trabalhos de construção, porém, em alguns casos, o Estado encontra a necessidade de unir esforços conjuntos de mais de um setor, convergindo interesses e solucionando diversos problemas com apenas uma política pública que inter-relacione soluções a serem adotadas como diretrizes de desenvolvimento de longo prazo.

O conceito de política cultural faz parte do universo das políticas públicas, entendidas como instrumentos de realização de direitos. As políticas culturais trabalhariam então como um conjunto de intervenções, com o envolvimento dos atores sociais individuais e coletivos organizados para orientar um desenvolvimento simbólico e em satisfazer as necessidades culturais da população.

Entenderemos por políticas culturales el conjunto de intervenciones realizadas por el Estado, las instituciones civiles y los grupos comunitarios organizados a fin de orientar el desarrollo simbólico, satisfacer las necesidades culturales de la población y obtener consenso para un tipo de orden o de transformación social. (CANCLINI, 1987, p. 26)

Um dos paradigmas destacados por Canclini e Batalla é a concepção de política cultural como um programa de distribuição e popularização da arte, trabalhando para que a difusão corrija as desigualdades, modelo bastante empregado na América Latina devido ao seu contexto. Essas políticas focam na superação de desigualdades de acesso da maioria da população a uma cultura entendida como erudita, clássica e legitimada. Esse modelo, originado na França entre os anos sessenta e setenta, é vista como um difusionista, um movimento de cima para baixo. Caracterizado por um discurso que pressupõe que o simples contato com o público, que é visto como homogêneo, intermediado pela possibilidade de acessos aos espaços e equipamentos culturais por meio de

ingressos com preços mais baixos ou gratuitos supriria sua necessidade e construiria uma relação próxima e duradoura com a cultura.

Mas as críticas ao paradigma difusionista levam a uma proposta alternativa, que reside mais na participação dos agentes e o envolvimento no processo de produção cultural, que no consumo de seus produtos. Assim, vê-se um novo cenário em que

O sentido da política cultural está ligado à compreensão de agenciamento da cultura que, ao ser tratada como política pública visa metas e objetivos, como parte do planejamento de determinada estratégia de desenvolvimento. Como demonstrado, historicamente os objetivos das políticas culturais organizaram-se nos desenhos paradigmáticos da democratização da cultura e, mais contemporaneamente, do desenvolvimento da democracia cultural (MATTOS, 2010, p.44).

Essa concepção de uma democracia cultural é pensada como uma participação efetiva dos cidadãos que venha nortear a elaboração das políticas públicas culturais e influenciar as decisões dos Estados nacionais. Já houve tentativas de sua efetivação, bem como críticas em relação ao processo, em diversos contextos (FLEURY, 2009; BENHAMOU, 2007; TOLILA, 2007). Nesse aspecto, Almeida (2012, p. 68) destaca como o pensamento de Jurgen Habermas pode contribuir para se pensar as políticas culturais nesse sentido:

A perspectiva de Habermas oferece os fundamentos para um pensamento social que seja simultaneamente crítico das condições existentes e voltado para perceber-se uma emancipação possível dos atores. No que diz respeito às políticas culturais/políticas de comunicação e informação, pode servir para aferir em que medida elas contribuem para constituir a autonomia dos sujeitos no “mundo da vida” ou, ao contrário, enquadrá-los sob as formas de controle do “mundo dos sistemas”. No Brasil contemporâneo, é possível fazer uma leitura nessa perspectiva das disputas que se desenrolam no campo das políticas públicas culturais. (ALMEIDA, 2012, p. 68)

Ainda Almeida (2014), indica que essas ações que visam produzir efeitos determinados em grupos e indivíduos no âmbito da política cultural precisam de um aparato de informação cada vez mais sofisticado. A importância desse aparato informacional tanto envolve recursos físicos como humanos. E que um dos aspectos

relevantes dessa discussão que a torna ainda mais complexa “é o deslocamento do termo 'cultura' para o campo da economia e sua reapropriação no âmbito da formulação de políticas públicas de cultura em todos os níveis (do nacional ao local).” (ALMEIDA, 2014. p. 57).

Desse deslocamento trata Yúdice (2006), que aborda a cultura ou o que fazemos em nome da cultura como um estímulo ao crescimento econômico e que pode potencializar e melhorar as condições sociais de determinadas comunidades. A cultura é vista como um recurso que contribui para outros fins dentro do contexto contemporâneo, mantendo o envolvimento do Estado mas não somente. A economia da cultura como também discutida por Tolila, (2007) e por Benhamou (2007), representa uma questão estratégica para a sustentação dos grupos sociais e permitem a busca por uma autonomia das políticas culturais.

A importante ampliação do conceito de cultura para uma forma mais abrangente que abarca a diversidade das produções culturais e seu sentido antropológico expandido, a visão de uma cultura da erudição e do simples acesso aos bens culturais para uma visão realmente abrangente em que o produtor de cultura está inserido em um diálogo de construção da política cultural do país foi um dos grandes ganhos do setor nos últimos anos.

Os meios digitais criam bens culturais em uma dinâmica de não-rivalidade e não-exclusividade dos produtos culturais criativos, superando o modelo tradicional de atribuição de propriedade intelectual que sobrepõe a obra ao autor, mas que não prevê uma dissociação entre a mídia física e a imaterial. Um conjunto de processos que possibilitaram que se discutam novos enfoques da propriedade intelectual e do direito autoral voltados à realidade das produções colaborativas.

Porém, bens culturais não são mercadorias como as demais, eles possuem um conteúdo simbólico no qual o valor de troca se descola do trabalho direto incorporado à mercadoria. Bens culturais seriam produtos que associam o valor simbólico e material e geram outros produtos e atividades econômicas, estimulando a inovação e qualificando o capital humano. A dificuldade em determinar valor de troca em uma economia do conhecimento é que a análise marxista serve apenas

para o suporte físico onde o conhecimento está embutido (como no caso de smartphones ou de softwares).

Dentro dessa nova dinâmica econômica, Benhamou (2007, p.148) considera como bens de caráter coletivo, “seu consumo não exclui o consumo da mesma quantidade do mesmo bem por outro indivíduo (não-rivalidade)”, ou seja, várias pessoas podem desfrutar do mesmo bem cultural e um ofertante pode simplesmente não cobrar pelo acesso a esse bem. Como exemplo afirma que, ao ir a uma peça de teatro, cinema ou a um museu, salvo em caso de aglomeração de público, o custo de cada visitante adicional é nulo e mesmo que se possa excluir o preço, se estabelece um pagamento fixo que é livre do confronto entre oferta e demanda. Paul Tolila também compreende essa noção de bens culturais como bens não exclusivos e não rivais no consumo:

Além disso, os bens culturais, tanto os que são oferecidos pelas políticas públicas ao consumo cidadão (museus nacionais, monumentos patrimoniais, espetáculos ao vivo, etc.) como os que são produzidos pelas indústrias culturais nos diferentes campos (música, cinema, livros, videogames, produtos multimídia), possuem uma característica estranha em relação às mercadorias definidas pela economia padrão: sua compra e seu consumo não destroem nenhuma de suas propriedades e não fazem desaparecer a possibilidade de um consumo mais amplo ou posterior. (TOLILA, 2007. p.29)

A sociedade industrial se pautava pela escassez de produtos, enquanto o que pauta a sociedade do conhecimento é a possibilidade de tender a zero o custo de produção e o crescente estímulo ao compartilhamento, criando uma abundância que precisa ser controlada por uma escassez artificial, ou seja, por limites à circulação das mercadorias.

Com a chegada das tecnologias digitais as regras de concorrência tornam-se ainda mais complexas, dada a possibilidade de reprodutibilidade de bens culturais de expressão artística como a música, os filmes, livros, etc. A necessidade de controle da circulação desses produtos para provocar a escassez vai seguir uma série de caminhos com a cobrança do Estado para um enrijecimento das leis de

direitos autorais e direitos de cópia e tentativas técnicas de impedir a distribuição de conteúdos.

Bens culturais se tornam mais interessantes dentro da perspectiva das políticas culturais por alavancarem questões relativas à cidadania e direitos culturais. Uma vez que a cultura é situada como bem coletivo:

Compreende-se melhor agora o sentido das lutas de influências que hoje se travam tanto no setor cultural como nos outros setores de bens coletivos, dado que o ideal neoliberal tende à sua privatização generalizada em detrimento mesmo de sua natureza econômica. Nesse sentido, pode-se dizer que essas doutrinas não são efetivamente enfoques econômicos no sentido estrito, mas posições partidárias e ideológicas que “absolutizam” apenas uma parte do econômico sem levar em conta sua complexidade.(TOLILA, 2007. p.30)

Passa a acontecer o destaque de políticas públicas culturais que enxerguem a cultura e os bens culturais como bens coletivos e que passem a garantir acesso e possibilidades de produção cultural, assim como, se responsabilizem por mapear os produtos culturais e auxiliar na criação de indicadores que possam mensurar a participação do setor cultural na economia e no desenvolvimento do país. Nesse sentido, alguns países começaram a adotar para o setor cultural os conceitos de indústrias criativas e de economia criativa, que surgem como uma vertente que coloca o capital simbólico como essencial para o desenvolvimento econômico (CARVALHO; LOPES; ZAMBON, 2014). Economia criativa foi definida pela Conferência das Nações Unidas para Comércio e Desenvolvimento – UNCTAD (2010) como conceito em evolução baseado em ativos criativos, potencialmente gerando crescimento e desenvolvimento econômico, enquanto a indústria criativa abarcaria atividades econômicas que geram produtos simbólicos com forte embasamento em propriedade intelectual e voltada para um mercado o mais amplo possível.

O setor cultural é apaixonante e apaixonado. Na sua essência (a criação artística) é alheia aos procedimentos do conhecimento científico racional ou de quantificação. Essa postura apenas começou a mudar, como já dissemos no início desta obra. O

desenvolvimento das práticas e dos consumos culturais, o florescimento das indústrias culturais, as questões de gestão relacionadas à proliferação de estabelecimentos culturais, a necessidade de ampliar ou de preservar os orçamentos das políticas públicas e os debates internacionais tiveram um papel decisivo na conscientização geral da necessidade de uma informação estruturada, útil aos tomadores de decisões, aos atores da cultura e aos cidadãos. (TOLILA, 2007.p.106)

Uma política atenta aos direitos culturais e às questões sociais de inclusão e acesso, possibilitando com o acesso à inovação e a criação de bens culturais que retroalimentariam o sistema. Caberia então ao Estado, imbuído da tarefa de promover as políticas culturais, também conciliar os interesses econômicos com os direitos de acesso.

3 POLÍTICA, CULTURA E TECNOLOGIA

As mudanças tecnossociais desdobram novas articulações, diante dos cenários as pessoas se adaptam, inventam novos usos, passam a demandar novas ações e assim fazem com que cultura e tecnologia se tornem uma preocupação política. Ao mesmo tempo, a política se preocupa com os limites, com as formas e com as vantagens que esse jogo pode trazer, aliando as demandas sociais e econômicas. Pretende-se então, examinar aqui alguns aspectos marcantes dessa mudança tecnossocial que ocorreu com foco nos últimos 50 anos, que se torna pano de fundo das disputas sobre a construção de políticas públicas para a cultura no Brasil e no mundo durante o período analisado por esta pesquisa.

Caminhou-se a passos largos para uma vida permeada de tecnologia digital e se faz necessária a constante reflexão sobre as opções que se descortinam e suas consequências. Com a ubiquidade da tecnologia digital a cada dia mais consolidada, dos afazeres mais simples aos mais complexos, lidar com computadores, dispositivos móveis e objetos conectados torna-se indispensável e comum. Para cada tarefa desempenhada, em alguma medida há o contato com a rede. Os locais públicos estão em rede, tanto no sentido de oferecerem conexões sem fio, às vezes gratuitamente, quanto vigiados por redes de segurança, mapeados, rastreados e interligados a vários sistemas. Dos identificadores pessoais como o número do Cadastro de Pessoa Física (CPF), aos grandes sistemas de georreferenciamento e observação por satélites, passando pela automação do fornecimento de água, energia e outros recursos essenciais à sobrevivência humana, o mundo está intrinsecamente conectado.

A computação ubíqua, com essa qualidade divina de onipresença, é discutida por Mark Weiser no final da década de 80. Ele publica em 1991 o artigo intitulado “O computador do século XXI”, e mesmo que em sua época não houvessem os meios

tecnológicos para tal abrangência, foi essa constante preocupação que se reflete na década de 90, que buscou desenvolver os meios para que as décadas posteriores vivessem essa expansão. Weiser defendia uma oposição ao termo realidade virtual⁴, no qual se emula a presença humanas nos dispositivos, defendia que o computador iria se integrar ao cotidiano das pessoas de forma que elas não mais percebessem sua presença no momento da utilização (Weiser, 1991).

O foco em uma tecnologia silenciosa (“calm technology”) em que o software se torna pano de fundo do cotidiano desemboca num redesenho da trajetória de investimentos em tecnologia que governos e empresas passam a fazer em um contexto de grandes monopólios e da força do Mercado. Atender os interesse das grandes corporações que nos anos 80 se consolidaram como fornecedoras de equipamentos e se interessaram pela distribuição da rede pelo mundo passa a colocar na pauta governamental as construções de meios, estruturas e oferecimento de subsídios a esse grande projeto. A década de 90 é a era da exploração comercial do potencial da onda computacional (CASTELLS, 2003). Como utilizar uma rede interconectada como a Word Wide Web (WWW)? Como tornar a computação pessoal ubíqua? Como transformar tudo isso em uma grande frente de negócios?

Tudo isso graças à difusão da microcomputação, atribuída à criação da interface gráfica, a tela, por meio de camadas de linguagem computacional passa a oferecer uma forma mais fácil de interagir com a máquina e a cada evolução da interface gráfica e dos meios de interação, torna-se mais intuitivo e mais simples para os humanos que mesmo sem o domínio de uma linguagem computacional possam dar usos diversos para a tecnologia em seu cotidiano. (KERCKHOVE, 2008). Novas interfaces e maior poder computacional proporcionaram diversos tipos de dispositivos cada vez mais móveis, Hoje, além do tradicional computador de mesa, o desktop, a convivência com computadores portáteis, tablets, aparelhos celulares, relógios computadorizados e outros elementos vestíveis, coadunam com a visão de uma computação ubíqua e uma humanidade cíbrida.

4 Realidade virtual é uma tecnologia de interface avançada entre um usuário e um sistema operacional. O objetivo dessa tecnologia é recriar ao máximo a sensação de realidade para um indivíduo, levando-o a adotar essa interação como uma de suas realidades temporais. Para isso, essa interação é realizada em tempo real, com o uso de técnicas e de equipamentos computacionais que ajudem na ampliação do sentimento de presença do usuário.

Muito além do recurso comunicacional que as TICs proporcionaram, vários outros usos foram observados, a potência computacional hoje, é utilizada nas ciências, da manipulação de grandes dados, que permitem análises de comportamento e predição, até simulação de interações entre moléculas. Na automação de sistemas, como o bancário, sistemas de saúde e de serviços básicos como transporte aéreo, ferroviário e trânsito, assim como na distribuição de água e energia de muitas localidades. A natureza passou a ser observada por meio das TICs, mapeamento e geolocalização, medições de temperatura e previsões de desastres ambientais, entre outras práticas dependem em grande parte do uso de hardwares e softwares (MARGOTO, 2017)

O desenrolar dessa história é conhecido atualmente por seus momentos emblemáticos, como o “bug do milênio” e a “bolha das pontocom”. O poder emergente da internet 2.0 (O'REILLY, 2005) ficou mais evidente após o 11 de setembro de 2001, em que o ataque aos Estados Unidos repercutiu por meio de uma alternativa aos veículos de informação tradicionais, os blogs, o conteúdo criado por pessoas comuns, amadores e interessados ganharam importância e gerenciar conteúdo se torna a essência de muitos negócios nesse início de década; a Google⁵ fundada em 1998, se destaca como a grande multinacional de serviços on-line e software, hospeda e desenvolve uma série de serviços e produtos baseados na internet e gera lucro principalmente através da publicidade. Seu principal produto era um potente software buscador que indexa e disponibiliza por meio de uma interface simples os links da WWW. Hoje, a empresa opera em muitos outros serviços e desenvolve robótica e inteligência artificial em suas frentes de pesquisa.

Ressalta-se aqui esse aspecto para que se possa entender a centralidade do software como importante aspecto da cultural digital. A possibilidade de expansão

5 Google é uma empresa multinacional de serviços online e software dos Estados Unidos. O Google hospeda e desenvolve uma série de serviços e produtos baseados na internet e gera lucro principalmente através da publicidade pelo AdWords. A empresa foi fundada por Larry Page e Sergey Brin como uma empresa privada em 4 de setembro de 1998 Atualmente tornou-se principal subsidiária da Alphabet Inc, uma holding e um conglomerado que possui diretamente várias empresas que foram pertencentes ou vinculadas ao Google. A empresa está sediada na Califórnia e é dirigida por Larry Page e Sergey Brin, sendo que Page é o CEO e Brin o presidente. A missão declarada da Google desde o início foi "organizar a informação mundial e torná-la universalmente acessível e útil".

das estruturas de comunicação, aumento das tecnologias de banda larga que vieram a reboque do interesse da exploração comercial da internet. Chamando a atenção para o caráter essencial da internet para o novo milênio, a ONU publicou em 16 de maio de 2011, um documento do relator Especial sobre a Promoção e Proteção do Direito à Liberdade de Opinião e Expressão, redigido por Frank La Rue. Por mero desse parecer a ONU declara que dada sua importância na garantia de direitos como liberdade de expressão e opinião, a Internet é considerada um Direito Humano.

O que todos esses grandes feitos da computação, como a internet, tem em comum é que eles não dependem apenas de uma parte física para acontecerem, cabos, conexões, servidores, satélites, antenas, fibra ótica, todas essas tecnologias seriam inócuas sem a camada lógica que as opera. Os computadores e seus dispositivos de entrada e saída dependem de ordens, os softwares, são essas sequências de instruções a serem seguidas e/ou executadas, na manipulação, redirecionamento ou modificação de um dado/informação ou acontecimento.

Programar as máquinas é uma tarefa antiga, atribui-se a origem do termo programação à invenção do tear mecânico que lia a automaticamente os padrões em cartões perfurados e assim reproduzia com os fios uma rotina que gerava produtos com desenhos padronizados, a invenção de Joseph Marie Jacquard, em 1801, viria influenciar o matemático Charles Babbage na criação de sua máquina analítica, um predecessor do computador moderno, ele estabelece uma parceria com a matemática Ada Augusta Lovelace, reconhecida como a primeira programadora da computação. Ada, em suas pesquisas, dá importância ao conceito de subrotina e inicia o desenvolvimento do desvio condicional, tornando-se, dessa maneira, a pioneira da lógica da programação (GLEICK, 2013).

Os softwares se tornaram tão importantes que novas expressões como computação em nuvem⁶ são a tônica desse momento que do século XXI. Algumas

6 O conceito de computação em nuvem (em inglês, cloud computing) refere-se à utilização da memória e da capacidade de armazenamento e cálculo de computadores e servidores compartilhados e interligados por meio da Internet, seguindo o princípio da computação em grade. O armazenamento de dados é feito em serviços que poderão ser acessados de qualquer lugar do mundo, a qualquer hora, não havendo

empresas passaram a se especializar em oferecer serviços sem montar estruturas físicas, apenas organizando a informação e lidando com logística por meio dos softwares. Empresas como a maior livreira do mundo, a Amazon⁷, cuja a capacidade central é seu software que organiza e vende diversos produtos e entra no mercado com seus livros digitais. A Netflix⁸, o maior serviço de vídeo por número de assinantes é uma empresa que também baseia seu negócio em um software. A indústria da música tem se adaptado a essa realidade, as empresas de software iTunes da Apple, Spotify e Pandora, compram das gravadoras os direitos sobre os conteúdos⁹.

Para uma definição mais específica do que seria um software, Pressman (1995), especialista em Engenharia de Software, adota três tópicos que descrevem suas atribuições:

Software é: (1) instruções (programas de computador) que quando executadas, produzem a função e o desempenho desejados; (2) estruturas de dados que possibilitam que os programas

necessidade de instalação de programas ou de armazenar dados. O acesso a programas, serviços e arquivos é remoto, através da Internet - daí a alusão à nuvem. O uso desse modelo (ambiente) é mais viável do que o uso de unidades físicas.

- 7 Amazon.com é uma empresa transnacional de comércio eletrônico dos Estados Unidos, fundada em 1994. Uma das primeiras a obter relevância no mercado de comércio eletrônico. Amazon inclui, igualmente, a Alexa Internet, A9.com, e a Internet Movie Database (IMDb). Em 2007, a Amazon começou a entrar no mercado de e-books, com o lançamento do e-reader Kindle. Atualmente, em sua listagem de produtos estão inovações tecnológicas, como eletrônicos, computadores, celulares, além de brinquedos, livros (e-books) e artigos de multimídia.
- 8 Netflix é uma provedora global de filmes e séries de televisão via streaming, atualmente com mais de 100 milhões de assinantes. Fundada em 1997 nos Estados Unidos, surgiu como um serviço de entrega de DVDs pelo correio. A expansão do streaming, disponível nos Estados Unidos a partir de 2007, começou pelo Canadá em 2010. Hoje, mais de 190 países têm acesso à plataforma. Atualmente a empresa produz centenas de horas de programação original em diferentes países, querendo aprimorar-se nas aplicações e em novas programações.
- 9 A transmissão contínua também conhecida por fluxo de mídia é uma forma de distribuição digital, em oposição à descarga de dados. A difusão de dados, geralmente em uma rede através de pacotes, é frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia através da *Internet*. Nesta forma, as informações não são armazenadas pelo usuário em seu próprio computador. Isso permite que um usuário reproduza conteúdos protegidos por direitos de autor, na *Internet*, sem a violação desses direitos, diferentemente do que ocorreria no caso do *download* do conteúdo, onde há o armazenamento da mídia no HD configurando-se uma cópia ilegal.

manipulem adequadamente a informação; (3) documentos que descrevem a operação e o uso dos programas. (PRESSMAN, 1995, p.12).

Uma forma reducionista e simplificada de expressar o que é um software está na comum oposição: é software tudo aquilo que não é hardware, incluindo aplicações. Ao escrever linhas de código e gerar um artefato executável, esse produto torna-se o software. Porém, o termo “software” engloba, além do executável em si, os arquivos que serão distribuídos com o executável, como bibliotecas, banco de dados, demais arquivos de configuração e a documentação do programa. E um conjunto de softwares que se interagem para atingir um objetivo em comum pode ser um sistema operacional. E ainda em camadas mais profundas, os chamados softwares de baixo nível podem operar no nível mais básico de um computador, ativando suas funções para executar o sistema operacional.

No entanto, quando consultados outros autores como Jorge Fernandes (2003), que está mais próximos das humanidades, além do caráter técnico de um software, que se reduz ao comando sobre a máquina, a definição se expande:

o software é um artefato humano que não se enquadra em definições convencionais encontradas no dicionário, pois, além de ser uma entidade de natureza mecânica, é uma entidade descritiva, complexamente hierarquizada, cognitivo-linguística e histórica, concebida através de esforços coletivos durante um considerável período de tempo. (FERNANDES, J. H. C, 2003, p.29)

Assim como Fernandes, o entendimento do software como mais que comandos de linguagem computacional pauta este trabalho, uma expansão da definição restrita do que vem a ser um software como parte lógica. sempre em oposição ao hardware como parte física, ainda não basta para elucidar as diversas naturezas do software.

Embora a satisfação primária provocada pelo uso do software seja resultante do efeito imediato de uma relação mecânica de interpretação efetuada por uma máquina computável, o contexto histórico-social-linguístico de concepção do software o redefine como um artefato modularizado, interdependente e hierarquizado, constituído por mídias de diversas naturezas, concebidas por uma

ampla gama de seres humanos com habilidades profissionais extremamente variadas, e destinadas não só à interpretação por máquinas computáveis, mas também por seres humanos. (FERNANDES, J. 2003, p.33)

Mais que escrever um programa, aplicativo, conjuntos de comandos que formem sistemas, a construção de softwares é uma construção tecnológica humana, que transfere por meio de linguagens específicas suas necessidades de uso e aproveitamento, registrando também um conhecimento compartilhado com a técnica.

Para escrever softwares, os programadores se utilizam de linguagens de programação que geram o código-fonte (source code), ou seja, o conjunto de declarações codificadas que depois são compiladas e farão com que se executem as ordens. Esses códigos-fonte são organizações em algoritmos estruturados conforme a linguagem de programação escolhida, encadeados de forma que o dispositivo físico possam processá-los, Ao serem executados/compilados, os códigos-fontes transformam-se em trabalhos interativos, imagens de síntese, interfaces artístico computacionais (MOREIRA NETO, 2010).

Esse aspecto técnico necessita do domínio por parte do programador que se utiliza da linguagem também desenvolvida por outros programadores em construir o software. A cada nova camada que pode ser implementada, melhorando ferramentas e ampliando a interoperabilidade por exemplo, de um software, o programador parte do programa inicial e vai implementando novos comandos, por isso o compartilhamento de conhecimentos se torna uma parte essencial do trabalho.

É a partir de softwares, como ferramentas e plataformas que as pessoas criam, distribuem e acessam conteúdos culturais em múltiplos tipos de suporte digital como fotografias, vídeos, músicas, textos, mapas, desenhos, projetos em 3D, sons e suas múltiplas combinações. Para Manovich (2013) o software que pode ser usado para carregar “átomos de cultura”, como mídias, informações e a comunicação e interação humanas, passa a ser designado como “software cultural”.

Nessa categoria de softwares culturais, Manovich inclui tudo o que media as interações do usuário com o meio digital e com outros usuários. Dentre os exemplos

que ele elenca estão incluídas as plataformas de desenvolvimento de sites, blogs e redes; ferramentas para comunicação social e compartilhamento de mídia; filtros e mecanismos de busca na rede; aplicativos de mapeamento e localização; os recursos de administração de informação pessoal, como agendas, planilhas e aplicativos de gerenciamento de projetos; interfaces; produtos digitais como sons, imagens, *scripts* de ações.

A grande relevância do software para esses estudos leva Manovich a definí-lo como “o motor das sociedades contemporâneas”, ressaltando sua ubiquidade e poder de conectar pessoas, informações, processos e maquinário, o que vem crescendo e se tornando popular, extrapolando as *affordance*¹⁰, o potencial de um objeto de ser usado como foi projetado para ser usado.

O campo de pesquisa que Lev Manovich¹¹ e Matthew Fuller¹², vem desenvolvendo, é o dos Estudos Culturais do Software, também conhecido como *Softwares Studies*, possui seu primeiro centro de estudos criado na Universidade San Diego, Califórnia (USCD), nos Estados Unidos, e coordenado pelo professor Lev Manovich, o *Software Studies Initiative*. No Brasil, foi criado o Grupo de Estudos Culturais do Software, filiado ao Programa Avançado de Cultura Contemporânea (PACC) da Universidade Federal do Rio de Janeiro e ao Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), coordenado por Cícero Silva, pós-doutor em *Software Studies* na USCD.

A ideia nuclear dos esforços de pesquisa e desenvolvimento epistemológico do campo é entender o software dentro dos Estudos Culturais como linguagem da

10 *Affordance*: termo oriundo do inglês, sem tradução atualmente no português, mas que, neste contexto, poderia ser facilmente traduzido por "reconhecimento", é a qualidade de um objeto que permite ao indivíduo identificar sua funcionalidade sem a necessidade de prévia explicação, o que ocorre intuitivamente (por exemplo, uma maçaneta) ou baseado em experiências anteriores (por exemplo, os ícones de um programa de computador, os quais geralmente são escolhidos dentro do universo do nosso cotidiano, de acordo com a função a que se destinam originalmente). Quanto maior for a *affordance* de um objeto, melhor será a identificação de seu uso.

11 Lev Manovich é crítico literário e professor universitário russo, estabelecido nos Estados Unidos desde 1980. É professor no Departamento de Artes Visuais da Universidade da Califórnia, em San Diego (UCSD), e diretor do Grupo de Software Studies no California Institute for Telecommunications and Information Technology (CALIT2).

12 Matthew Fuller é professor do Centre of Cultural Studies, da Goldsmiths University of London.

sociedade contemporânea. Investigando o papel do software na formação da cultura contemporânea, e o papel das forças culturais, sociais e econômicas que moldam o seu desenvolvimento, com objetivos nem sempre evidentes (COSTA, 2011).

3.1 Software Livre no contexto da sociedade da informação

Por mais importante que seja a linguagem ou estrutura de código utilizada pelos programadores, o que classifica um software na realidade é a maneira como é distribuído ou o tipo de acesso que se tem ao código-fonte. Assim, desenvolveu-se uma distinção sobre os tipos de software, se ele possui código aberto ou fechado. Ao criar um software, o desenvolvedor o associa a um documento que determina quais ações o utilizador pode ou não executar. Conhecida como licença de software, esse documento deixa claro ao do usuário que ele não é um proprietário do programa, mas o detentor de uma licença para uso. Entende-se então, por usuário, qualquer entidade legal, empresas ou um usuário final que pode fazer uso doméstico. É desse entendimento que se origina o termo em inglês *end user license agreement (EULA)*.

Para Fernandes J. (2003), o software possui o fim de atender as necessidades do usuário/cliente, e do ponto de vista do cliente esse ordenado de instruções pode ser adquirido por diversos meios:

O consumidor do software, usualmente chamado de cliente, é uma entidade que adquire uma cópia de um software, fornecida por um agente que será chamado de desenvolvedor, através de algum processo de troca, que pode envolver entre outras coisas, dinheiro, bens, ou redes de conhecimento. Do ponto de vista do cliente, o software é visto como um conjunto ordenado de descrições ou instruções, capazes de direcionar a máquina possuída pelo usuário (MPU) para a realização de tarefas que satisfazem às necessidades do último. (FERNANDES, J. 2003, p.29)

A ideia de produção de software fechado para comercialização ampla não existia até a década de 1970 entre os entusiastas do mundo da programação. Programar era visto como uma técnica que necessitava de colaboração e que devia ser possível de ser feita e compartilhada por todos os interessados em benefício do

avanço tecnológico e da sociedade. Muito desse ideário tem origem na Cultura Hacker que interagiu para conseguir progredir com os desenvolvimentos dos programas.

O processo de produção desses novos aparatos tinha como metodologia resolver os problemas surgidos em cada um dos projetos e, a cada solução, a imediata circulação dela para ser objeto de crítica dos outros. Era o início do até hoje conhecido RFC (Request For Comments – solicitação de comentários), comum na computação, que nada mais é do que pôr uma ideia (uma solução) na mesa, aguardando a colaboração dos demais. (PRETTO, 2010, p. 311)

A enunciação de princípios de uma ética hacker que permeava o desbravamento desse campo do saber foi feita em diversos estudos, com destaque para o filósofo finlandês Pekka Himanen, que em seu livro “A ética dos hackers e o espírito da era da informação”(2001) explana sobre as sete características da chamada ética dos hackers que acredita que podem ser expandidas para todos os campos das atividades humanas: paixão, liberdade, valor social (abertura), nética (ética da rede), atividade, participação responsável e criatividade, todas elas devendo estar presentes nos três principais aspectos da vida: trabalho, dinheiro e ética da rede (HIMANEN, 2001, p. 125-127).

Em seu livro “Os heróis da revolução dos computadores”, Steven Levy, (2001) se refere a essa ética hacker enunciando os seis princípios a serem seguidos pelas comunidades de jovens programadores. O primeiro se refere a pensar que o acesso aos computadores deveria ser total e ilimitado. Mais do que computadores, deveria ser liberado o acesso a “qualquer coisa que pudesse ensinar a você alguma coisa sobre como o mundo funciona” (LEVY, 2001, p. 40). O segundo princípio se refere a informação em si, que deve ser livre (*free*), porque “se você não tem acesso à mesma, não terá como consertar as coisas” (p. 40). É importante lembrar que em inglês *free*, pode significar livre ou grátis. Por terceiro princípio, a desconfiança das autoridades estimula procedimentos pouco burocráticos, com liberdade de circulação de informações e acesso a elas por qualquer um, de forma descentralizada. O julgamento por méritos ligados diretamente às habilidades de

programação e não às origens dos programadores passam a ser essenciais ao quarto princípio. O quinto se refere à arte, enunciando que “é possível criar arte e beleza num computador” (p. 43). O sexto e último, considera a computação como um todo que pode fazer a vida humana melhor.

Esses princípios nortearam as diversas atividades ligadas à cultura hacker, estimulando o trabalho coletivo, o compartilhamento de informações, os processos comunicativos e desenvolvendo o que se conhece hoje pela ubiquidade da computação. Para a comunidade de desenvolvedores os códigos fechados eram mal vistos, mas faziam parte desse cenário. Até mesmo Bill Gates, dono e fundador da Microsoft, a empresa modelo do negócio de software proprietário, fazia parte de um clube de programadores, o *Home Brew Computer Club*, e em meados de 1970, comprovando o caráter de diálogo da comunidade, escreveu um texto no boletim da associação argumentando a favor do conceito relativamente recente de software proprietário. Bill Gates argumenta que enquanto o hardware era vendido no mercado, o software era compartilhado sem gerar qualquer lucro aos seus desenvolvedores, o que ele considerava injusto, e chamava de roubo. Um argumento não muito diferente daquele usado hoje em relação às “cópias ilegais” e pirataria. (PRETTO, 2010, p. 314)

Um software livre pode ser definido, de forma geral, como programa cujo o código-fonte está aberto e que se baseia em quatro garantias de liberdade em sua constituição: a de utilizar o software para qualquer fim; a de estudar o seu código-fonte; a de poder modificar o código-fonte e a possibilidade de redistribuir cópias do software (CASTELLS, 2003). Essas atribuições foram pensadas em meados dos anos 80, mas o surgimento dos computadores pessoais (PC's) na década de 70, como forma de expandir o acesso à uma tecnologia computacional, já impulsionava um movimento de pessoas que se posicionavam contra a centralização e controle das informações por eles processadas, ativistas ligados a iniciativas de vulgarização da informática como um todo (BRETON, 1991).

O Movimento Software Livre (MSL), nasce nesse ambiente e sua fundação, embora não tenha datas oficiais, tem momentos cruciais que o institucionalizam e

que são elucidativos quanto à forma de pensar e agir de seus representantes. Richard Stallman, reconhecido como criador e defensor do MSL, usa a história emblemática sobre como fez para solucionar o problema com uma impressora que acabou reescrevendo um *driver* e disponibilizando a sua versão em código aberto na Internet. Ele e outros parceiros presenciaram o fechamento do código-fonte do sistema operacional Unix, desenvolvido utilizando as contribuições de diversos usuários, pesquisadores ligados às universidades e a empresa estadunidense AT&M, atualmente CSO Group, negou o crédito durante o patenteamento, o que incentivou o início de um projeto chamado Gnu's Not Unix (GNU), com a proposta de escrever um novo sistema operacional semelhante a Unix e disponibilizá-lo com o código aberto.

Para a execução deste projeto, arregimentou diversos programadores trabalhando em países diferentes por meio da internet o que obrigou a uma mudança de plano; em vez de terminar o sistema para então lançá-lo, cada parte do sistema pode ser trabalhada e aprimorada individualmente, compatíveis com diversos tipos de sistemas e podiam assim ser mais rapidamente testadas e desenvolvidas.

Esse tipo de organização do trabalho impulsionou a lógica colaborativa presente no MSL e as quatro liberdades, bases filosóficas do movimento foram criadas e garantidas quando Stallman criou a Free Software Foundation, que é responsável pela General Public License (GPL), conhecida como Licença Pública Geral, sob a qual estão contemplados os softwares livres. Essa espécie de copyleft, ao contrário da lei de copyright, permite que qualquer pessoa use, copie, aperfeiçoe e distribua os softwares desde que esses softwares também estejam sob a licença de GPL.

Assim, num efeito em cadeia, cada derivação de um software livre torna-se também livre e garante o incentivo à colaboração no seu desenvolvimento. Linus Torvalds, na época estudante na Finlândia, se consagrou ao criar a peça-chave que ligaria todos os módulos já desenvolvidos, o kernel e a partir de sua disponibilização em 1991, o projeto passou a se denominar GNU-Linux e ampliou rapidamente sua

rede de colaboradores. Atualmente diversas empresas como a Red Hat, Mandriva, Novell, e muitas outras atuam com o suporte a sistemas Gnu-Linux e híbridos (que disponibilizam soluções para seus clientes utilizando os dois tipos de licença, sendo o software proprietário agregado ao software livre) e na atividade de desenvolvimento de soluções para outras empresas, negócio que movimenta grandes lucros.

No entanto, diversas comunidades e entidades não governamentais ainda distribuem o sistema Linux gratuitamente, como é o caso dos projetos Debian, Slackware, Gentoo, dentre outros. Existem ainda diversas derivações e possibilidades de ampliação de usos e explorações comerciais de sistemas e soluções construídas com código aberto e/ou baseadas em Linux. O MSL apesar de sua institucionalização em organizações não governamentais e outras lógicas, sustenta em seu cerne a dispersão e o incentivo à iniciativas individuais, sendo assim heterogêneo e multifacetado.

Para os entusiastas desse movimento, a contribuição e a construção baseadas em uma inteligência coletiva, termo cunhado por Pierre Lévy (1998), são concepções de uma dissidência política e filosófica em relação ao poder hegemônico:

O movimento de software livre é a maior expressão da imaginação dissidente de uma sociedade que busca mais do que a sua mercantilização. Trata-se de um movimento baseado no princípio do compartilhamento do conhecimento e na solidariedade praticada pela inteligência coletiva conectada na rede mundial de computadores (SILVEIRA; CASSIANO, 2003; SILVEIRA 2005).

Entre os pontos polêmicos do desenvolvimento dos softwares livres, se destaca uma disputa entre os grupos *free* e *open* em torno da construção daquela que será a ideologia do movimento, por seus significados semânticos e práticos, o grupo que defende o *open-source*, no sentido de código aberto, faz do elogio às virtudes práticas desse arranjo da produção como o principal argumento para a defesa do software livre. Enquanto o grupo que defende o *free*, também se calca nas questões de uso, dentro dos termos legislatórios do *copyright*. Aqui, optou-se por

referir o software livre como essa ampla estratégia de desenvolvimento e circulação baseada na ética hacker.

O modelo de trabalho do mundo do software livre, embora também estejam envolvidos em seu processo de produção trabalhadores contratados diretamente pelas empresas, que vendem sua força no mercado – formando parte importante do trabalho utilizado para a produção de softwares livres – o trabalho tido como modelo e simbolicamente ostentado como o mais característico da produção livre é de tipo voluntário, realizado no tempo “de folga” do trabalhador e fora dos espaços típicos de trabalho capitalista. Progressivamente, os softwares produzidos por esse modelo, e a própria ideia de modelo distribuído de produção, tem ganho espaço nas grandes empresas de tecnologia, pois é possível se utilizar dos conhecimentos gerados para fins comerciais, apenas respeitando o direito moral das obras.

O uso e implantação de softwares livres em diversos ambientes, dentro de uma política de inclusão digital, corresponderiam à descentralização do poder e ao desenvolvimento e à autonomia do âmbito local. Outros fatores, além do ideológico e do econômico, também podem ser elencados como decisivos para a adoção dos softwares livres; razões técnicas, como segurança, estabilidade, e a flexibilidade por contemplar a possibilidade de adaptações às necessidades.

A rapidez na inovação se dá pelo envolvimento de muitas pessoas, quanto mais pessoas envolvidas mais rapidamente o aperfeiçoamento acontece. Isso se dá, pela explicação de Raymond (2005), por causa da horizontalidade da produção, denominada por ele como “método de bazar” ou “de feira”, já que está contraposto ao método hierárquico de produção das grandes empresas, que ele denomina como “método de catedral”, seu ponto central é que colaborar é mais eficiente que bloquear o conhecimento, contingenciado pela atuação em forma de catedral.

As práticas de produção colaborativas baseadas na cooperação e no compartilhamento de saberes e conhecimentos fazem do MSL um movimento contra-hegemônico que se dedica a garantir liberdades e dar flexibilidade à maneira como a sociedade se apropria e utiliza os softwares, mas é também uma forma de atuação pautada na ética hacker em relação à informação, o livre acesso e a

possibilidade de uma construção conjunta de soluções não está nos moldes praticados pelas grandes corporações. A dicotomia entre software livre e proprietário nasce da diferenciação da lógica de construção e distribuição de cada um, softwares proprietários recebem essa denominação por estar sob licenças restritivas de utilização, reprodução e alteração, geralmente pertencem a uma empresa e são objeto de lucro por sua comercialização ou uso.

O Movimento Software Livre não está somente no campo de desenvolvimento computacional, grande parte das pessoas que fazem parte desse movimento são usuários comuns que aderem à utilização de softwares livres sem ter um conhecimento mais amplo de programação, comumente denominados de usuários domésticos, reúnem habilidades mínimas necessárias para utilizar as TICs em suas atividades rotineiras. Outros atores importantes para o MSL são os que promovem ações de inclusão digitais pautadas na lógica do movimento, como organizações sem fins lucrativos e os governos. Essas ações podem adotar a lógica do movimento trabalhando com colaboração, compartilhamento e envolvimento dos usuários no aprendizado. Um exemplo bem-sucedido dessas ações são os Telecentros da cidade de São Paulo, utilizando softwares livres e adotando um modelo de gestão por comitê, mesmo sendo uma ação da prefeitura (SILVEIRA; CASSIANO, 2003).

4 SOFTWARE LIVRE E O PROGRAMA CULTURA VIVA

Na conjunção dos fatores anteriormente discutidos, a política pública brasileira vivenciou um momento único de inovação e de adoção de tecnologias. A década é marcada pelo grande avanço dos órgãos administrativos, na esteira mundial da aplicação da transparência pública de dados, o Brasil inicia sua jornada pelas pautas do Governo Eletrônico.

O MSL, presente como um grupo de influência nesse momento, alcança algumas ações e permeia as decisões de alguns Ministérios mais que outros. Aqui, o relato breve dessa trajetória, evidencia o caráter inovador que a gestão do Ministro Gilberto Gil teve ao receber, debater e aplicar esses conhecimentos oriundos do Movimento como parte também da reinvenção da Política Cultural que seria realizada pelo MinC nos anos seguintes.

São bastante evidentes, se consultado o Anexo 1, que o discurso do então Ministro da Cultura, proferiu no Seminário do Serviço Social do Comércio (SESC) em São Paulo, o dia 30 de Novembro de 2006, que todas essas diretrizes foram seguidas e suas ideias originais e influenciadores presentes no processo.

Este capítulo se dedica a essas reflexões e por fim, a narrar o desmonte que a política cultural brasileira sofreu nos anos posteriores a essa era. Se restarem legados, entende-se que são frutos colhidos desse momento profícuo que viveu o Ministério da Cultura em um país onde falar de tecnologias livres, ainda hoje, causa desconforto.

4.1 As políticas públicas culturais brasileiras e o caminho da redemocratização

Antes de entrar no histórico e na discussão das políticas culturais implementadas na gestão de Gilberto Gil, para melhor contextualizá-las e demarcar sua originalidade, vale retomar alguns aspectos que historicamente permearam esse campo, “tristes tradições”, como as denomina Antônio Rubim.

As três tristes tradições das políticas culturais brasileiras descritas por Rubim (2011), a ausência, o autoritarismo e a instabilidade, são características atribuídas a três distintos períodos da história nacional. Até os anos 60, as iniciativas brasileiras em direção à cultura estavam restritas a ações regionais, como a do Departamento de Cultura e Recreação da Cidade de São Paulo, dirigido por Mario de Andrade, mesmo com a criação do Serviço do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (SEPHAN), este ainda se situa dentro do Ministério da Educação e Saúde Pública. O período de ausência das ações sistematizadas configurando políticas públicas culturais é seguido de um período desenvolvimentista que nos anos 40 foi responsável pela expansão do rádio, do cinema e da televisão.

Porém, o período que segue e que vem finalmente construir uma política pública cultural é a fase da Ditadura Militar, no qual a cultura foi objeto de atenção, que dentro da lógica que coloca a cultura ligada à problemática do desenvolvimento, propicia a criação do Conselho Nacional de Cultura (CNC), dentro do então Ministério da Educação e Cultura, apontando a intenção de considerar a cultura como área estratégica.

Para Rubim (2007. p.108), mesmo que pregando uma democratização do acesso à cultura, essa noção estava intimamente ligada ao aumento de iniciativas programáticas de difusão cultural, de levar a cultura até onde o povo está, uma “política difusionista que marca todo o período da ditadura militar e que constrói até hoje de forma subjacente à ideia de que há quem faça e produza cultura e há aqueles que devem recebê-la.”. Essa relação de autoritarismo e cultura estaria impregnada na sociedade brasileira para além do período do regime militar, mas na estrutura desigual e elitista que pode ser vista, por exemplo, nas concepções do que

pode ser definido como cultura, que excluiria o que se entende por culturas populares, indígena, afro-brasileira e mesmo midiática, uma herança ainda a ser superada.

Inicia-se nos anos 80 um processo de redemocratização no Brasil que impacta, mesmo submetidos a forte tutela estatal, os espaços e formas de participação também das políticas públicas culturais. A criação do Ministério da Cultura, no ensejo dessa redemocratização de cunho neoliberal que ocorre em meio à crise do *welfare state* trazia consigo um panorama de “soluções” pautadas no fomento privado e de incentivos fiscais para a cultura (CARVALHO, C., 2009).

De acordo com Rubim (2007), é o fim da ditadura que torna inevitável a criação do Ministério da Cultura, são as secretarias estaduais de cultura e alguns setores artísticos e intelectuais que passam a reivindicar ao novo governo democrático, instalado em 1985, que a cultura ganhe seu reconhecimento. Nesse processo de construção do MinC é possível visualizar as ausências, lutas e retrocessos em sua constituição.

Foi o Decreto 91.144 de 15 de março de 1985 que implantou um Ministério específico, que até esse momento fazia parte como um setor do Ministério de Educação Cultura de 1953. Passou em 1990, por um retrocesso e foi transformado em Secretaria da Cultura, pela Lei 8.028 de 12 de abril daquele ano, ainda que diretamente vinculada à Presidência da República. Para Lia Calabre (2009, p.107) esse período dos anos 90 foi marcado pelo desmonte e posterior revalorização do Ministério, que com a Lei 8.490, de 19 de novembro de 1992, o Ministério da Cultura volta a ter autonomia. Somente em 1999, transformações como ampliação de seus recursos e reorganização de sua estrutura, promovida pela Medida Provisória 813, de 01 de janeiro de 1995, transformada na Lei 9.649, de 27 de maio de 1998, é que tornou possível uma maior autonomia e o estabelecimento de discussões mais robustas sobre as políticas públicas culturais que até então viviam momentos de instabilidade política, intensa troca de dirigentes, ainda fora da pauta governamental e com pouca visibilidade. Em 2003, a reestruturação do Ministério da Cultura

acontece por meio do Decreto 4.805, de 12 de agosto¹³. Na prática, ter um Ministério da Cultura significou pouco durante muitos anos do período de democracia brasileira. Rubim (2007) relata que antes era completamente ausente, no entanto, mesmo após sua formação, ainda compreende imensas lacunas.

De 1985 à 1994, o Brasil vive um longo período de transição e construção da democracia, que compreende os governos José Sarney (1985-1989), Collor de Melo (1990-1992) e Itamar Franco (1992-1994). Esses períodos, de acordo com Rubim e Barbalho (2007), configuram as circunstâncias societárias e políticas, da implantação do ministério e muitas são as ambiguidades enfrentadas nesse período.

A instabilidade não decorre tão somente da mudança quase anual dos responsáveis pela cultura. Collor, no primeiro e tumultuado experimento neoliberal no país, praticamente desmonta a área de cultura no plano federal. Acaba com o ministério, reduz a cultura a uma secretaria e extingue inúmeros órgãos, a exemplo da Funarte, Embrafilme, Pró-Memória, Fundacem, Concine. (RUBIM; BARBALHO, 2007, pág. 24)

A economia em crise e a implementação de políticas de retirada do papel do Estado em dar financiamento direto e estímulo à busca de financiamento no mercado, mediante o mecanismo de renúncia fiscal, transforma o Estado em um financiador indireto. A Lei nº 7.505, chamada Lei Sarney, criada em 1986, a primeira considerada de captação de recursos para a cultura, trabalharia com o recurso privado e a dedução de impostos, ela será extinta ainda neste período, mas deu origem à outra lei de incentivo, a Lei Federal de Incentivo à Cultura (nº 8.313 de 23 de dezembro de 1991), a Lei Rouanet, assim conhecida por ter sido implementada por Sérgio Paulo Rouanet, segundo Secretário da Cultura do governo Collor. Tal legislação está vigente até hoje, depois de duas reformas nos governos Fernando Henrique Cardoso e Lula.

A lógica das leis de incentivo torna-se componente vital do financiamento à cultura no Brasil. Esta nova lógica de financiamento — que privilegia o mercado, ainda que utilizando quase sempre dinheiro público — se expandiu para estados e

13 Mas apenas seis anos depois que o Decreto 6.835, de 30 de Abril de 2009 estabeleceu as suas competências e uma política nacional de cultura, o último Decreto que regula a estrutura organizacional do MinC é o Decreto n. 8.837, de 17 de agosto de 2016.

municípios e para outras leis nacionais, a exemplo da Lei do Audiovisual (Governo Itamar Franco), a qual ampliou ainda mais a renúncia fiscal e que foi fundamental para a retomada do cinema brasileiro. Com ela e com as posteriores mudanças da lei Rouanet, cada vez mais o recurso utilizado é quase integralmente público, ainda que o poder de decisão sobre ele seja da iniciativa privada (RUBIM, 2007).

Mesmo com a estabilidade conseguida nos oito anos seguintes, durante o mandato do presidente Fernando Henrique Cardoso, o Ministério da Cultura não vê a tradição de instabilidade ser quebrada plenamente, pois o processo de institucionalização da pasta não se efetivou por completo, dentre os problemas estava a falta de uma real descentralização e nacionalização dos equipamentos do ministério (RUBIM, 2008).

O Estado reassumirá a agenda da cultura quando o presidente Luiz Inácio Lula da Silva toma posse em 2003 e convida Gilberto Gil para o cargo de Ministro da Cultura, que assume a pasta logo no primeiro dia do ano e segue até 30 de julho de 2008. Com ele, o campo da cultura passa por uma espécie de “arejamento” da concepção neoliberal de políticas públicas culturais (CARVALHO, C., 2009).

A marca predominante para os autores que se debruçam sobre essa avaliação é a visão ampliada do conceito de cultura para um caráter antropológico que significaria “[...] não só o abandono de uma visão elitista e discriminadora de cultura, mas representa um contraponto ao autoritarismo e a busca da democratização das políticas culturais” (RUBIM; ROCHA, 2012. p.40). A ênfase na importância está na clara mudança do discurso programático da pasta, ao qual, de acordo ainda com Rubim, permite um escopo de atuação mais amplo ao MinC.

A adoção da noção “antropológica” permite que o ministério deixe de estar circunscrito à cultura erudita e abra suas fronteiras para outras culturas: populares; afro-brasileiras; indígenas; de gênero; de orientações sexuais; das periferias; da mídia audiovisual; das redes informáticas etc. (RUBIM; ROCHA, 2012. p.40).

A partir de 2003, nota-se uma mudança que visa ampliar o escopo de atuação do MINC deseja não atuar somente como órgão de fomento das artes, mas estendendo-se à dimensão da cultura no plano do cotidiano e ao reconhecimento

dos direitos culturais. Ou seja, passou-se a enfatizar os valores democráticos e a cidadania, com a preocupação de inclusão social pela cultura e pelo reconhecimento da diversidade das experiências culturais, tanto que essa preocupação o leva a participar da Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade Cultural realizado no ano de 2005 na cidade de Paris e no dia 20/12/2006 o senado assina o DECRETO LEGISLATIVO Nº 485, DE 2006 que aprova o texto da Convenção, trata-se de documento jurídico, de validade internacional, que visa principalmente orientar e legitimar os países na elaboração e implementação de políticas culturais próprias, necessárias à proteção e promoção da diversidade cultural. Em 18 de março de 2007, após mais de 50 países a ratificarem, sendo o Brasil o 40º da lista, a Convenção entrou em vigor. (KAUARK, 2010)

A configuração de um sistema nacional de financiamento, a construção de uma política cultural nacional encaminha as ações para uma democratização cultural. A implantação e desenvolvimento do Sistema Nacional de Cultura¹⁴ (SNC), do Sistema Nacional de Informações Culturais¹⁵ e do Plano Nacional de Cultura¹⁶ (PNC) em 2004, demonstram a opção do MinC pelo debate com a sociedade de forma mais ampla para a construção das agendas.

Dois fatores são elencados como de extrema importância para seguir na direção da quebra da instabilidade do MinC: o aumento do orçamento da pasta que não chega aos almejados um por cento que foram solicitados por Gil e Juca Ferreira (seu sucessor), mas que foi incrementado robustamente tendo como comparação a política anterior, e a manutenção do projeto durante o segundo mandato do Presidente Lula, o que fortalece e abre espaço para uma consolidação dessa nova forma de fazer políticas públicas culturais no Brasil.

No entanto, os desafios encontrados nesses dois mandatos de Lula e no primeiro mandato de Dilma Rousseff (2011-2014) foram imensos, a começar pela inexpressividade da pasta que tem um histórico de baixos orçamentos, que mesmo

14 Decreto Nº 5.520, de 24 de agosto de 2005.

15 Plataforma para monitoramento do Plano Nacional de Cultura (PNC), pode ser consultada em página online e interativa. Disponível em <<http://sniic.cultura.gov.br/>>

16 Lei Nº12.343, de 2 de dezembro de 2010.

dando um salto orçamentário dos quase 400 milhões de reais em 2003, para os quase 3,3 bilhões em 2014¹⁷, ainda ficaram longe do solicitado 1% para a Cultura que Gilberto Gil almejou.

No plano da informação para a tomada de decisões, a existência de informações vagas, imprecisas sobre os números da cultura é um fator que para Lia Calabre (2009) prejudica a construção de políticas públicas, podendo tendenciar o beneficiamento de determinadas áreas, ou grupos; a construção de espaços culturais inadequados à realidade e aos desejos locais; a implementação de programas de formação em áreas não prioritárias ou, ainda, a manutenção da inexistência destes. Essa falta de dados sobre a cultura levantou debates acerca de quais informações precisamos levantar e sob quais metodologias, preocupações novas e importantes para a discussão de políticas públicas. A criação do Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC), foi pensada exatamente para suprir essa demanda e o SNIIC será também a plataforma para monitoramento do Plano Nacional de Cultura (PNC).

As políticas públicas podem incentivar, promover e dinamizar as transformações, assim como podem se beneficiar de novas formas de coordenação de suas ações, possibilidades abertas por essas mesmas tecnologias. O Programa Cultura Viva foi, nesse período, considerado excelente laboratório para ampliar a reflexão, pois se associa à ideia de cultura digital e democracia cultural. (BARBOSA; CALABRE, 2011)

Nesse período também tornou-se possível falar sobre a adoção de softwares livres em repartições de órgãos públicos a partir de políticas públicas que fomentaram e estimularam sua adesão. As políticas públicas possibilitaram um crescimento do uso de softwares livres em diversos espaços, mas com um destaque para projetos sociais e culturais figurando entre diversas iniciativas do Estado brasileiro para diminuir as desigualdades do acesso às tecnologias e promover a inclusão digital (GROSSI; WELBER; SOUZA, 2009).

17 Execução Orçamentária da Lei Orçamentária Anula de R\$388.570,321,00 em 2003 e R\$3.274.836.401,00 em 2014, dados em reais. Obtido no site Portal do Orçamento do Senado Federal. Disponível em: <<http://www12.senado.leg.br/orcamento/loa>>. Acesso em 23 nov. 2014.

A partir do desenvolvimento dessas políticas públicas o software livre passou a ser um elemento importante para iniciativas de inclusão digital em âmbito setorial, uma das que mais chamou a atenção foi atividade em que o uso do software livre estabeleceu-se como ferramenta, mas também como lógica, baseadas na origem da ideia de software livre como benefício dentro das políticas de inclusão digital, autonomia, apropriação, liberdades. Nesse momento é válido destacar que essa possibilidade é dada a partir da presença de “grupos sociais relevantes” (BIJKER, 1987). Em meio às transformações políticas de outras esferas governamentais havia ali, fermentando no entorno um conjunto de atores que contribuíram para o desenvolvimento de artefatos e agindo segundo padrões específicos. Estes grupos sociais são responsáveis pela geração de conflitos e negociações na medida em que suas posições são motivadas por suas crenças, seus valores e pela sua capacidade de argumentação; neste caso, a retórica se torna um recurso poderoso (CALLON, 1987; SANCHES, 2007)

Em 2009, foi lançada pelo MinC, a plataforma CULTURADIGITAL.BR¹⁸, que agrega especialistas, redes de coletivos culturais e diversos ativistas. Até 2015, contava com a participação de mais de 13 mil integrantes ativos, que criaram quase 1400 mil blogs, 250 grupos de discussão e mais de 1000 fóruns.

Essas ações trouxeram para o âmbito da cultura a discussão sobre o futuro digital do país de forma transversal e permitiu avanços e a ultrapassagem de obstáculos que barravam as discussões sobre tecnologias no país.

A realização do Seminário Internacional do Programa Cultura Viva, do Ministério da Cultura do Brasil, em parceria com o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento – PNUD, nos dias 19 e 20 de novembro de 2009 em Pirenópolis-GO, produziu documentos fundamentais para a definição de diretrizes e conceitos acerca da cultura digital, além de debater os resultados e dificuldades do programa implementado em 2004.

O texto Conceito de Cultura Digital encontrado no site Cultura Digital, traz a seguinte definição nas palavras de Sérgio Amadeu da Silveira e Bianca Santana:

18 Site Cultura Digital .BR <<http://culturadigital.br/sobre/>> . Acesso em 20 mai. 2017.

Reunindo ciência e cultura, antes separadas pela dinâmica das sociedades industriais, centrada na digitalização crescente de toda a produção simbólica da humanidade, forjada na relação ambivalente entre o espaço e o ciberespaço, na alta velocidade das redes informacionais, no ideal de interatividade e de liberdade recombinante, nas práticas de simulação, na obra inacabada e em inteligências coletivas, a cultura digital é uma realidade de uma mudança de era. Como toda mudança, seu sentido está em disputa, sua aparência caótica não pode esconder seu sistema, mas seus processos, cada vez mais auto-organizados e emergentes, horizontais, formados como descontinuidades articuladas, podem ser assumidos pelas comunidades locais, em seu caminho de virtualização, para ampliar sua fala, seus costumes e seus interesses. A cultura digital é a cultura da contemporaneidade. (CONCEITO DE CULTURA DIGITAL, 2011.)

Ainda seguindo o raciocínio de Sérgio Amadeu da Silveira (2007), ao lembrar-se de uma fala proferida pelo então ministro Gilberto Gil em uma aula magna na USP em 2004, onde o ministro destaca que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural e que o uso pleno da Internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, possibilitando assim amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, pode-se dizer que a cultura digital tornou-se uma importante ferramenta para que o MinC avançasse no projeto de preservação da diversidade cultural no Brasil.

Diversidade cultural refere-se à multiplicidade de formas pelas quais as culturas dos grupos e sociedades encontram sua expressão. Tais expressões são transmitidas entre e dentro dos grupos e sociedades. A diversidade cultural se manifesta não apenas nas variadas formas pelas quais se expressa, se enriquece e se transmite o patrimônio cultural da humanidade mediante a variedade das expressões culturais, mas também através dos diversos modos de criação, produção, difusão, distribuição e fruição das expressões culturais, quaisquer que sejam os meios e tecnologias empregados. (UNESCO, 2007, p.4)

O conceito de cultura digital pode ser considerado menos otimista com a tecnologia, pois diferente do conceito de inclusão digital que se baseia na ideia de que o próprio desenvolvimento tecnológico proporcionará acesso igualitário e relações horizontais, a cultura digital também recontextualiza as posições

extremamente críticas da tecnologia, como a criação de monopólios ou tecnopólios que impediriam essas mesmas possibilidades. A cultura digital está no campo da relação e do diálogo em torno das tecnologias apoiadas em um processo de criatividade coletiva. Esse processo envolve as questões do acesso, mas também os dinamismos culturais de articulação política e social e torna-se um processo convergente, pois envolve diversas tecnologias digitais, como o rádio, a televisão, telefonia, produção audiovisual.

Alinhado aos novos desafios, o MinC se mostrou aberto a construir os canais de participação necessárias a essas profundas transformações durante o comando do ministro Gil. Gilberto Gil, que além de político, é cantor, compositor, multi-instrumentista, escritor, ambientalista, empresário e intelectual brasileiro, iniciou sua gestão em 1 de janeiro de 2003 e finalizou em 30 de julho de 2008, seguido então pela gestão de João Luiz Silva Ferreira, conhecido como Juca Ferreira, de 30 de julho de 2008 à 31 de dezembro de 2010, sociólogo dedicado às ações culturais e ambientais dentro da política.

A contrastante reformulação do MinC com a gestão anterior do Ministro Francisco Weffort durante o governo de Fernando Henrique Cardoso é assinalada por diversos autores e ganha destaque e pontos positivos por sua ligação mais intensa com os temas contemporâneos e com as TICs (RUBIM, 2008; 2009). Os discursos do Ministro Gil apontam para essa aproximação, ainda em 2003, na oportunidade do discurso de outubro de 2003, no Encontro os secretários de Cultura, ele deixa claro que um dos objetivos do ministério seria garantir o acesso universal aos bens culturais.

Pensamos o MinC, portanto, não como um produtor estatal de cultura, mas como facilitador, atuando para criar as condições indispensáveis à construção da cidadania em nosso país, pela via da inclusão cultural, de modo a garantir a pluralidade de nossos fazeres e o acesso universal aos bens culturais.

Temos, por isso, três desafios centrais:

- Retomar o nosso papel constitucional de órgão formulador, executor e articulador de uma política cultural para o país.
- Fazer a nossa reforma administrativa e a nossa capacitação institucional para operar tal política.

– Obter os recursos indispensáveis à implementação dessa política e a devida eficiência ao empregá-los. (GIL, G., 2013 p.272).

Impulsionado por todos os desafios que se apresentaram e vislumbrando todas as possibilidades apresentadas pela cultura digital que o ministro Gilberto Gil e toda a sua equipe traçaram como grande objetivo do MinC investir e criar ferramentas que pudessem democratizar o acesso e preservação das diversas expressões culturais brasileiras.

Pensando em participação, o Programa Cultura Viva foi lançado pelo MinC em 2004, destinando-se a fomentar manifestações culturais da sociedade, estimulando agentes antes excluídos, ampliando o acesso ao mercado cultural, tanto no momento da produção, como de difusão, assim como, ampliar as possibilidades de consumo de bens culturais.

O Programa Cultura Viva está calcado nos objetivos de incentivar, preservar e promover a diversidade cultural brasileira, ao contemplar iniciativas culturais locais e populares que envolvam comunidades em atividades de arte, cultura, educação, cidadania e economia solidária. “Com a missão de (desesconder) o Brasil, reconhecer e reverenciar a cultura viva de seu povo”, em 2004, a então Secretaria de Programas e Projetos Culturais – atualmente SCC – do ministério iniciou a implantação dos Pontos de Cultura, que são a expressão de uma parceria firmada entre Estado e sociedade civil. Além dos Pontos de Cultura, o Programa Cultura Viva é integrado por um conjunto de ações: Cultura Digital, Griô, Escola Viva e, mais recentemente, Cultura e Saúde.

Dentro do Programa Cultura Viva, o Ponto de Cultura apresentou-se como ação prioritária sendo o responsável por articular todas suas demais ações. A seleção do Ponto de Cultura foi definida por edital público, para se candidatar era necessário que a iniciativa da sociedade civil já existisse e fosse comprovada. Uma vez selecionado estabelecia-se um convênio para o repasse de recursos, o Ponto de Cultura passa a ser uma espécie de espaço de mediação onde tinha como principal responsabilidade articular e impulsionar ações já existentes em suas comunidades.

Não existia um modelo fechado e único para o Ponto de Cultura, suas instalações físicas variam de acordo com as demandas locais, e assim também ocorre com suas programações ou atividades. A única coisa que os Pontos de Cultura espalhados por todo o país devem ter em comum é a transversalidade da cultura e a gestão compartilhada entre o poder público e a comunidade.

Cada Ponto receberia uma quantia de R\$ 60,00 mil/ano, dividida em parcelas semestrais e renováveis por três anos, fica instituído que o dinheiro deve ser gasto para investir de acordo com a proposta do projeto apresentado. Os pagamentos acontecem de forma parcelada, sendo que a primeira parcela no valor mínimo de R\$ 20 mil deve ser utilizada para aquisição de equipamento básico multimídia em software livre, composto por microcomputador, miniestúdio para gravação de CD, câmera digital e outros materiais que sejam importantes para o Ponto de Cultura. Esse modelo que direciona a forma das principais aquisições que o Ponto de Cultura deve fazer está atrelada à outra iniciativa do Programa Cultura Viva, a Cultura Digital. (MORAIS; COSTA, 2010)

Como potencializador dessa participação, o uso de TICs no âmbito da cultura é uma das ações transversais do Programa Cultura Viva e que se realiza por meio dos Pontos de Cultura, a Ação Cultura Digital, que possui a função de ser:

[...] facilitadora da apropriação e do acesso às ferramentas multimídias em software livre pelos Pontos de Cultura para a geração de autonomia. Esta Ação tem um caráter experimental que também pesquisa entorno das possibilidades das novas tecnologias para usos sociais e culturais e contribui para a elaboração de estudos sobre novas formas de colaboração e cooperação. (CULTURA VIVA, s/d.)

A sensibilidade do Ministro Gilberto Gil para temas contemporâneos, tais como globalização, sociedade digital, software livre, *creative commons*, *copyleft* e banda larga, assume papel decisivo no posicionamento do Ministério. Em 10 de agosto de 2004, em aula magna para os estudantes da Universidade de São Paulo, ele afirmou:

Cultura digital é um conceito novo. Parte da ideia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural. O que está implicado aqui é que o uso da tecnologia digital muda os comportamentos. O uso pleno da internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte (GIL, G; FERREIRA, 2013, p.305).

As ações do Estado por meio de políticas públicas são um instrumento de fundamental importância. Diante desse panorama de políticas públicas ambientadas no MinC, a ampliação da democracia cultural em dois aspectos complementares, se por um lado, beneficiou-se a expansão do acesso a equipamentos digitais na lógica dos mercados, de outro lado, a necessária ação do Estado objetiva contrapor a lógica do mercado, permitindo aos cidadãos o exercício do direito cultural, estimulando o mais amplo acesso à produção e aos meios, inclusive aos instrumentos tecnológicos que permitam a apropriação das potencialidades disponibilizadas pelo mundo digital.

O código aberto como conceito – projeto de uma sociedade que pondo ênfase na crise do antropocentrismo, “define as sociabilidades e as culturas contemporâneas como realidades que nascem nas redes e nos fluxos informativos digitais e que, em seguida, toma formas e espaços em localidades e topografias conectadas.” (Di FELICE, 2008. p.57). A sociedade de código aberto seria uma forma de habitar, um campo de possibilidades que com a participação seria portadora de uma ética não mais autoritária, “mas tecnologicamente experimental e socialmente não duradoura” (Di FELICE, 2008. p.58).

Os editais dos Pontos de Cultura, desde 2004, mostraram-se abertos para a participação de projetos dos mais diversos tipos de manifestações culturais, possibilitando-lhes apenas uma coisa em comum, o kit multimídia que era formado por ferramentas de acesso à internet e de produção multimídia, composto de mesa em dois canais de áudio, filmadora, gravador digital e dois computadores, que funcionariam como ilha de edição. A ideia era permitir o registro das atividades e estimular a produção cultural e a catalogação dessa produção. Porém, o kit era igual

para todos os Pontos de Cultura, o que não levava em consideração se o Ponto já possuía o mesmo equipamento ou se tinha pessoal capacitado para operar. A partir dos editais seguintes, uma verba é estipulada para a aquisição de equipamentos realmente necessitados pelo Ponto.

Em 2005, o MinC lançou a Ação do Cultura Digital, que por meio da instrumentalização tecnológica dos Pontos de Cultura, oferecia para além da orientação para aquisição de materiais multimídias, a capacitação para manuseio de ferramentas de software livre e o incentivo para a produção com o uso de licenças criativas. Diversos cursos foram oferecidos nesse período, e realizados os Encontros de Conhecimento Livre, oficinas itinerantes que possibilitavam a troca de experiências entre os agentes culturais. A partir de 2007, entram em cena os Pontões de Cultura Digital, que em consonância com a lógica em rede da política cultural, atuam em parceria com os Pontões e com os Pontos de Cultura, capacitando e auxiliando o uso de ferramentas tecnológicas. Dentro dessa lógica o Programa Cultura Viva mostrou-se um excelente laboratório para ampliar a discussão a respeito da democratização da cultura através do uso das TICs, pois os Pontões de Cultura Digital tinham como proposta associar à ideia da cultura digital a de democracia cultural.

A partir dessa percepção buscou-se de forma exploratória entender alguns resultados desse programa. Com o desenvolver dos projetos nos Pontos de Cultura o Programa Cultura Viva sentiu a necessidade de desenvolver uma avaliação. Assim no ano de 2007 tiveram início as avaliações do Cultura Viva que só seria concluída em 2009, teve como ponto de partida a elaboração do modelo lógico (ML) do programa.

A ideia do ML surgiu a partir das constatações por parte dos programas governamentais ao perceberem que apresentavam problemas e deficiências de concepção e gerenciamento e que essas fragilidades impactavam nos resultados e nos processos internos das secretarias ou outras estruturas de implementação das ações públicas.

O ML basicamente reconstrói a lógica do programa, ou seja, as explicações que justificam o programa, os nexos causais pressupostos para os problemas enfocados, sua coerência interna, a coesão das ações em relação aos objetivos, entre outros elementos que não serão abordados, a exemplo da análise de vulnerabilidade. Este modelo procurou dar clareza aos componentes constitutivos do conjunto de ações que deve ser enunciado da forma o mais transparente possível.(MORAIS; COSTA, 2010, p.284)

Cabe destacar que um dos aspectos interessantes na aplicação do ML no fim de 2007 refere-se ao processo de renomeação da ação Cultura Digital, pois tinha outro desenho e nome. Era para chamar capacitação para ampliação do acesso à produção, fruição e difusão culturais, tinha como finalidade a capacitação de agentes em cultura digital, esperava-se que houvesse um produto, que seria agentes capacitados em cultura digital e como resultados finais vislumbravam-se o fortalecimento de entidades culturais, iniciativas e indivíduos das comunidades. Na verdade explica-se a necessidade de um modelo de avaliação pelo fato de o desenho da ação Cultura Digital naquele momento ainda não era muito claro, inclusive porque era citada como sub – ação e não tinha o destaque que ganharia posteriormente. (MORAIS; COSTA, 2010).

(...) nenhuma dessas estruturas do Programa Cultura Viva tinha uma rotina de trabalho estabelecida, a não ser os procedimentos de convênio e acompanhamento da Gerência de Gestão do Programa Cultura Viva (GEPRO). A cultura digital, portanto, ainda não havia alcançado, dentro do MinC, um espaço institucional formal. Em 2008, Cláudio Prado (coordenador da ação) deixa o Ministério e a Ação continua sendo conduzida pela Secretaria de Programas e Projetos Culturais. Somente em 2009, já sob condução do Ministro Juca Ferreira, a cultura digital foi repensada dentro do MinC (FERNANDES, T., 2010, p. 168).

Ao observar as diretrizes para o desenvolvimento do programa Cultura Viva que tem no Ponto de Cultura um dos seus núcleos centrais e que investe fortemente no desenvolvimento do programa Ação Cultura Digital pode-se destacar que os valores que o embasam buscam o fortalecimento de entidades culturais, iniciativas e indivíduos das comunidades, por meio do incentivo, da preservação e da promoção da diversidade cultural brasileira, busca alinhar-se aos procedimentos da Convenção

sobre a Proteção e Promoção da Diversidade Cultural dando ênfase nas iniciativas culturais locais e populares que envolvam comunidades em atividades de arte, cultura, educação, cidadania e economia solidária.

A ação Cultura Digital visa ao compartilhamento de produções simbólicas e conhecimentos tecnológicos gerados pela ação autônoma, porém em rede, dos Pontos de Cultura. O programa tem como diretriz interligar as ações locais e promover a troca de experiências dos pontos, bem como a comunicação entre eles a partir da tecnologia digital, possibilitando a circulação de sua produção textual e audiovisual. Cada Ponto de Cultura recebe um kit de cultura digital, com equipamentos avançados e que podem variar de acordo com a vocação da entidade. Todos recebem um equipamento composto de uma mesa com dois canais de áudio, filmadora, gravador digital e dois computadores que funcionam como ilha de edição para a produção de conteúdos multimídia, permitindo a gravação de arquivos de áudio e vídeo, a publicação de páginas na internet e a realização de programas de rádio, sempre com o uso de programas em software livre. (SILVA; ARAUJO, 2010, p.41)

Portanto, o MinC ao assumir uma postura mais antropológica na sua gestão busca promover uma maior participação de grupos antes excluídos das atividades e editais promovidos no ministério, porém é preciso ressaltar que ao adotar uma ação como o Cultura Digital é imprescindível que não se faça confusão desse conceito com o conceito de inclusão digital, pois a ênfase aqui não é apenas ao acesso aos conteúdos tecnológicos, mas a processos de valorização e promoção da diversidade e da exploração dos potenciais do digital na produção e na difusão das artes.

As diretrizes da Cultura Viva, principalmente a organizada na ação Cultura Digital busca interligar as ações locais e promover a troca de experiências dos pontos, também tem foco na comunicação entre eles a partir da tecnologia digital, possibilitando a circulação da sua produção textual e audiovisual. Desta forma justifica-se as aquisições dos equipamentos dos pontos, pois estes têm a função de permitir a autonomia para produzir CDs, vídeos, rádio, hipertexto/multimídia, arte em diferentes linguagens e manter redes com outros pontos. Vale lembrar que somente a aquisição dos equipamentos não é o suficiente para o desenvolvimento dos projetos, é aí que se destaca o uso do software livre. (BARBOSA; CALABRE, 2011).

4.2 O percurso do Software Livre na Política Cultural brasileira

No ano de 2003 quem está a frente do país é o presidente Luiz Inácio da Silva (Lula), logo nos primeiros meses de seu governo promove algumas modificações que viriam a ser muito importante para o MinC também. capitaneada pelo então Ministro Chefe da Casa Civil José Dirceu. Foram criadas duas câmaras técnicas, inexistentes no período anterior: a Câmara Técnica de Implementação de Software Livre e a de Inclusão Digital. Com isso foi adotada uma política de que todo o governo deveria utilizar software livre, coube ao Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (ITI), subordinado à Casa Civil da Presidência da República, coordenar a migração do Governo Federal para software livre.

O sociólogo e ativista da comunidade software livre, Sérgio Amadeu da Silveira, como administrador público coordenador do exitoso programa de Telecentros de São Paulo – realizado totalmente com software livre – foi escolhido para presidir o ITI e, para tanto, conduzir a implantação de software livre no Governo. As principais motivações do governo brasileiro para desenvolver um programa de implantação de software livre estão ligadas às questões da macroeconomia brasileira, à garantia de uma maior segurança das informações do governo, à ampliação da autonomia e capacidade tecnológica do país à maior independência de fornecedores e à defesa do compartilhamento do conhecimento tecnológico como alternativa para os países em desenvolvimento. (BRANCO, 2004, p.7)

Ao assumir o MinC, Gilberto Gil destaca uma íntima e direta conexão entre cultura e desenvolvimento¹⁹, esses aspectos fazem com que o MinC trabalhe no sentido de promover a estruturação, dinamização e regulação da economia da cultura na direção de uma auto sustentabilidade inclusiva. O que está em foco para a pasta é trabalhar para pensar em políticas culturais que possam ser perenes e ajudar na promoção da diversidade cultural, o ministro destaca como essa política deve ser, “uma política pública de cultura contemporânea pode ser não apenas compensatória ou inclusiva, no sentido tradicional, mas geradora de emprego, renda e felicidade (e, portanto, de um desenvolvimento humano pleno, tendo o homem como parâmetro e meta)”. (GIL, G.; FERREIRA, 2013, p. 108.)

¹⁹ Ver discurso Gil, Anexo 1.

Aliado a essa visão emancipatória da cultura e as práticas do governo federal de adoção de software livre, o ministro Gil desenvolve em seu ministério iniciativas que associam o uso de software livre e cultura, destaque para o programa ação de Cultura Digital. A Ação Cultura Digital juntamente com Projeto Ponto de Cultura é uma iniciativa no âmbito do Programa Cultura Viva que compõe a política do MinC de democratização da produção, acesso e distribuição dos meios e produtos culturais da sociedade brasileira.

Vale ressaltar que a Ação Cultura Digital tem sua origem ligada às ideias e conceitos defendidos por ciberativistas do MTB – laboratório brasileiro de mídia tática e dos articuladores do projeto BAC – Bases de Apoio a Cultura. Isso explica o porquê de um dos braços estratégico da Ação Cultura Digital ser a adoção no âmbito do projeto, dos softwares livre, pois a sua adoção tanto de maneira ideológica como operacional estabelece condições primordiais para o efetivo processo de democratização da produção, circulação e fruição dos conteúdos culturais pela sociedade brasileira.

O movimento do software livre é um conceito de coletividade onde se busca a garantia de que o produto dos esforços coletivos não será apropriado por ninguém; será sim de domínio não só da própria coletividade que o produziu, mas de domínio público. O movimento de software livre é expressão da imaginação dissidente de uma sociedade que busca mais do que a sua mercantilização. Trata-se de um movimento baseado no princípio do compartilhamento do conhecimento e na solidariedade praticada pela inteligência coletiva conectada na rede mundial de computadores. (SILVEIRA, S/D)

Seguindo o pensamento de Silveira acredita-se que o movimento do software livre pode ser visto como uma luta de dimensão global na busca de defender valores sociais que contribui para pessoas que não possuem condições de pagarem por determinados bens ou serviços serem beneficiadas por eles – o que não ocorre quando se trata de utilização de software proprietário. É a partir dessa visão que torna-se possível pensar o seu uso no ambiente cultural, o movimento do software livre caminha no sentido da busca da autonomia coletiva, no sentido da busca de uma relação coletiva – e não excludente o que faz todo sentido para um ministério

que deseja fortalecer as diversas manifestações espalhadas por esse país de dimensão continental.

Ou seja: o que vemos hoje no mundo, na dimensão informática, digital, tem o seu ponto de partida no movimento libertário da contracultura. Nada mais natural, portanto, dessa perspectiva político-cultural, do que a movimentação em favor do software livre, a fim de viabilizar pragmaticamente mais um projeto de nossas utopias realistas.

É uma posição estratégica. O software livre será básico, fundamental, para que tenhamos liberdade e autonomia no mundo digital do século 21. É condição "sine qua non" de qualquer projeto verdadeiramente democrático de Inclusão Digital.

Não podemos nos contentar em ser eternos pagadores de royalties a proprietários de linguagens e padrões fechados. O software livre é o contrário disso. Permitirá a inclusão massiva das pessoas. Permitirá o desenvolvimento de pequenas empresas brasileiras, das nossas futuras "soft houses". E poderá gerar empregos para milhares e milhares de técnicos.

Por tudo isso, o Ministério da Cultura do Governo Lula pensa que o Brasil deve se preparar, concretamente, para se tornar um pólo do software livre no mundo. Este é o caminho para o domínio inteiro da cultura digital. Este é o caminho para a inclusão de todos os brasileiros no universo cultural contemporâneo. (Ministério da Cultura - Discurso do ministro Gilberto Gil no seminário O Software livre e o desenvolvimento do Brasil – Discursos, s/d)

As palavras do ministro Gilberto Gil demonstravam que o posicionamento do MinC era de plena defesa ao uso do software livre, mais do que isso, o ministro deixa claro qual será o posicionamento do Ministério da Cultura (MinC) durante sua gestão. A missão de cumprir com a agenda pensada pelo ministro ficou a cargo de Cláudio Prado, coordenador da ação de Cultura Digital da Secretaria de Programas e Projetos do Ministério da Cultura entre 2004 e 2008.

Os "Pontos de Cultura" serão uma ponte permanente entre os produtores de tecnologias, os hackers, a arte digital, e é a parte substantiva das necessidades da inclusão digital e do compartilhamento do conhecimento da arte. É um caminho para o domínio da cultura digital. Cláudio Prado vai mais longe. Para ele, "o MinC considera que as revoluções das tecnologias digitais são de essência cultural e têm sido uma virada de paradigma. A convergência das tecnologias está gerando uma possibilidade extraordinária de se requestionar todas as questões. A cultura

digital é um iceberg de três pontas aparentes. A grande ponta aparente da cultura digital é a Internet, a outra ponta é o software livre e, por último, a distribuição digital de bens culturais e intelectuais. Estas são as grandes áreas de atuação do Ministério da Cultura. (BRANCO, 2004, s/p.)

No campo das ideias o projeto estava sendo bem estruturada, porém estava falando-se de uma política pública cultural de nível nacional, e quando se fala em implantação de uma nova política nem tudo são flores, um projeto dessa dimensão apresentava muitos desafios, vale lembrar que o desenvolvimento de políticas de estímulo ao uso de softwares livres elenca em seu cenário fatores econômicos, disputas e conflitos de interesses e a relação destes com o desenvolvimento político e institucional do país.

Uma política pública não se resume ao papel desempenhado pelo Estado. Sem dúvida alguma, o Estado deve destinar a maior parte dos recursos, mas a formulação, a execução e a avaliação necessariamente devem envolver as comunidades locais, os movimentos sociais e as organizações não governamentais. O mercado deve ser atraído tanto para acrescentar recursos quanto para colaborar com novas soluções tecnológicas. As universidades podem contribuir no processo seja disseminando soluções ou produzindo reflexões críticas, seja emprestando quadros para o amplo processo de formação dos segmentos mais carentes, menos cultos e escolarizados. (SILVEIRA, S/D)

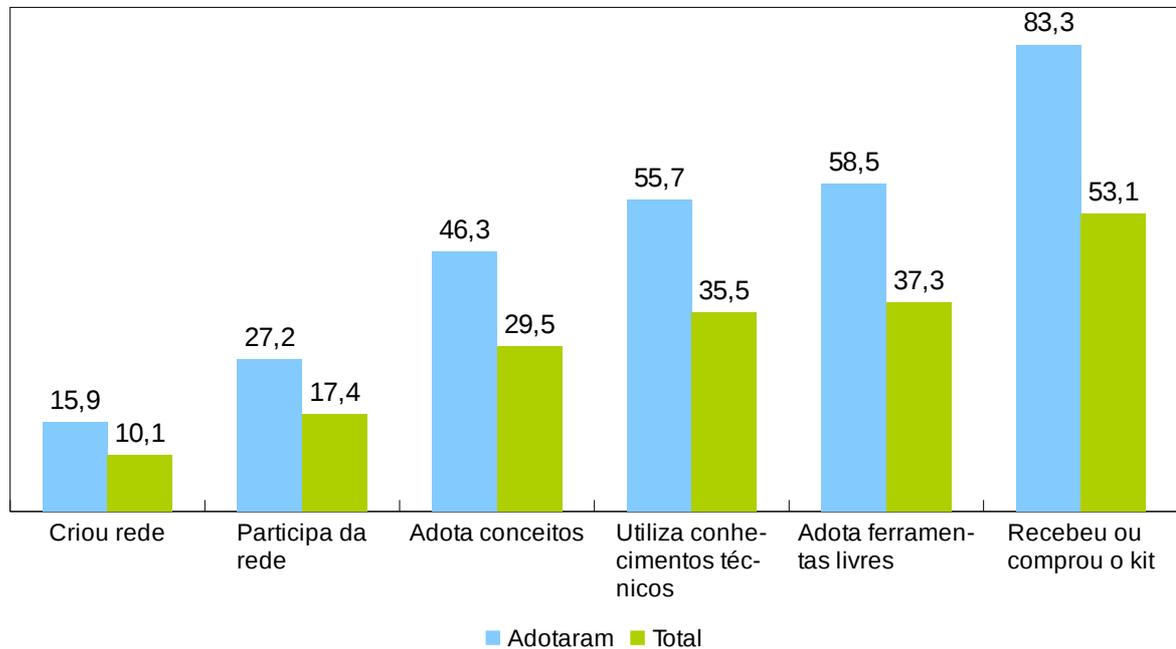
Os desafios que se apresentaram explicitaram a capacidade de articulação que seria necessária por parte do MinC para unir diferentes setores em torno de uma mesma causa. A preocupação para desenhar essa política pública existia, porém era possível vislumbrar estar no caminho certo, demais países também cainhavam de encontro a políticas de uso de software livre e estavam dispostos a compartilhar suas experiências, por exemplo, o Parlamento europeu, desde 2001 incentiva seus países membros a promover projetos com softwares de código aberto, Alemanha e França já utilizam em seus sistemas de administração pública.

Sabendo disso e aliado à vontade do Governo Federal de promover o uso de software livre o ministro Gilberto Gil bancou a iniciativa e buscou durante toda a sua gestão fortalecer as iniciativas de cultura digital, principalmente as baseadas em uso

de software livre. Porém o trabalho não foi fácil, as dificuldades para a política se desenvolver de forma plena pode ser constatada na fala de Fernandes:

(...) nenhuma dessas estruturas do Programa Cultura Viva tinha uma rotina de trabalho estabelecida, a não ser os procedimentos de convênio e acompanhamento da Gerência de Gestão do Programa Cultura Viva (GEPRO). A cultura digital, portanto, ainda não havia alcançado, dentro do MinC, um espaço institucional formal. Em 2008, Cláudio Prado (coordenador da ação) deixa o Ministério e a Ação continua sendo conduzida pela Secretaria de Programas e Projetos Culturais. Somente em 2009, já sob condução do Ministro Juca Ferreira, a cultura digital foi repensada dentro do MinC (FERNANDES, T., 2010, p. 168)

No contexto das dificuldades apontadas por Fernandes T (2010), estudos que buscavam discutir o programa Cultura Viva tiveram acesso a dados mais substanciais somente em 2009, por exemplo, entre o ano de 2007 e 2008 o Ipea desenvolveu uma pesquisa publicada em 2010 (SILVA; ARAÚJO, 2010), que apresentou resultados que podem ser vistos no gráfico 2, sobre o programa Cultura Viva. Com relação à adoção da ação Cultura Digital: 83,3% receberam ou compraram o kit multimídia, 58,5% adotaram ferramentas livres, 55,7% utilizam conhecimentos técnicos específicos, 46,3% adotam conceitos adequados e 27,2% participa da rede. Do total dos Pontos de Cultura que responderam a pesquisa, 53% dos Pontos de Cultura receberam ou compraram o kit multimídia, 37,6% adotaram ferramentas livres; 35,7% utilizaram conhecimentos técnicos; 29,7% adotaram conceitos da Cultura Digital; e 17,4% participaram da rede.

Gráfico 2: Pontos de Cultura – adesão à ação Cultura Digital (Em %)

Fonte: Pesquisa Avaliação do Programa Cultura Viva – FUNDAJ/Ipea. (adaptado de SILVA; ARAUJO, 2010)

Tabela 1: Pontos de Cultura, por tipo de dificuldades da ação Cultura Digital

(Em %)

Região	Falta de equipamento	Insuficiência de suporte técnico	Ausência de base técnica	Dificuldade de interação	Obrigatoriedade do software livre	Desorganização, falta planejamento	Outros
Norte	33	54	42	21	13	8	25
Nordeste	30	49	30	24	22	8	23
Sudeste	14	21	22	12	19	7	28
Sul	5	18	11	9	7	7	11
Centro Oeste	19	30	33	0	19	0	37
Total	20	33	26	15	18	7	25

Fonte: Pesquisa Avaliação do Programa Cultura Viva – FUNDAJ/Ipea. (adaptado de SILVA; ARAUJO, 2010)

Essa pesquisa também explicitou vários problemas, na tabela 1, destaca-se as dificuldades de acompanhamento, assistência técnica inadequada e outras inerentes ao uso de ferramentas livres. Constatou-se a inadequação de algumas delas para uso no campo artístico, em especial no campo audiovisual. Do problema mais recorrentemente apontado para a Ação Cultura Digital está a insuficiência de suporte técnico (33%); ausência de base técnica (26%); decisão talvez equivocada

sobre usos de software livre sem previsão de capacitação e adequação ao uso nas artes (18%); e falta de equipamento (20%) (BARBOSA, CALABRE, 2011, p.55).

Alguns relatórios especializados vem sendo publicados como os do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) que foi inaugurado em 2005, como departamento do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (Nic.br), que implementa as decisões e projetos do Comitê Gestor da Internet do Brasil (Cgi.br). Uma das publicações disponíveis é a Pesquisa sobre o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação nos equipamentos culturais brasileiros (TIC Cultura 2016), que simboliza um avanço na organização de dados, e na produção de indicadores e análises com a finalidade de compreender o acesso às tecnologias de informação e comunicação e seus usos nas práticas culturais da população brasileira e como as TICs estão sendo incorporadas pelos equipamentos culturais na sua rotina interna de funcionamento e também na relação com o público.

Essa pesquisa considerou os Pontos de Cultura como equipamentos culturais durante a coleta de dados e apresenta seus dados ao lado de equipamentos tradicionais como bibliotecas e museus. Foram considerados no levantamento: grupos, coletivos e entidades jurídicas de direito privado sem fins lucrativos, de natureza ou finalidade cultural, que desenvolvem e articulam atividades culturais em suas comunidades e em redes, reconhecidos e certificados pelo Ministério da Cultura (Minc) por meio dos instrumentos da Política Nacional de Cultura Viva (Lei n. 13.018, 2014). Majoritariamente arquivos, bibliotecas e museus eram instituições públicas, enquanto bens tombados, cinemas e pontos de cultura eram, em sua maioria, privados.

Entre os dados levantados pela TIC Cultura 2016, na amostra de 2.130 instituições, foram apresentadas as percentagens de equipamentos por tipo e por região, com destaque do dado de que 40% dos Pontos de Cultura situam-se na região nordeste, conforme a tabela 2.

Tabela 2: Tipo de equipamento cultural por região (Em %)

Tipo de equipamento cultural	Centro-Oeste	Nordeste	Norte	Sudeste	Sul
Arquivo	11	14	6	47	21
Bem tombado	5	35	3	45	12
Biblioteca	8	29	7	35	21
Cinema	8	13	6	56	17
Museu	8	20	4	39	28
Ponto de Cultura	7	40	8	35	10
Teatro	5	20	4	57	15

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros - TIC Cultura 2016

Tabela 3: Equipamentos culturais que usaram computador nos últimos 12 meses (Em %)

Tipo de equipamento cultural	Sim	Não
Arquivo	99	1
Bem tombado	69	31
Biblioteca	78	22
Cinema	98	2
Museu	81	19
Ponto de Cultura	93	7
Teatro	90	10

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros - TIC Cultura 2016

Esses equipamentos culturais fazem uso de computadores em sua maioria, 93% dos Pontos de Cultura usaram computadores nos últimos 12 meses da pesquisa em suas atividades, como a tabela 3 demonstra. Dentre as dificuldades apontadas pelo relatório, surge a informação de que “a maioria dos equipamentos culturais não possuía área ou departamento de TI nem contratava serviços nessa área, exceto no caso dos cinemas” (CETIC.BR, 2017, p,89). A falta de recursos financeiros para investimento na área de tecnologia é uma realidade de todos os equipamentos e no que concerne aos Pontos de Cultura essa questão aparece como maior dificuldade. Se considerados os dados anteriores coletados pelo IPEA, que alegam a falta de equipamentos e insuficiência de suporte técnico

como dificuldades da ação Cultura Digital até 2009, vê-se que a situação continua problemática e uma real demanda por parte dos equipamentos culturais.

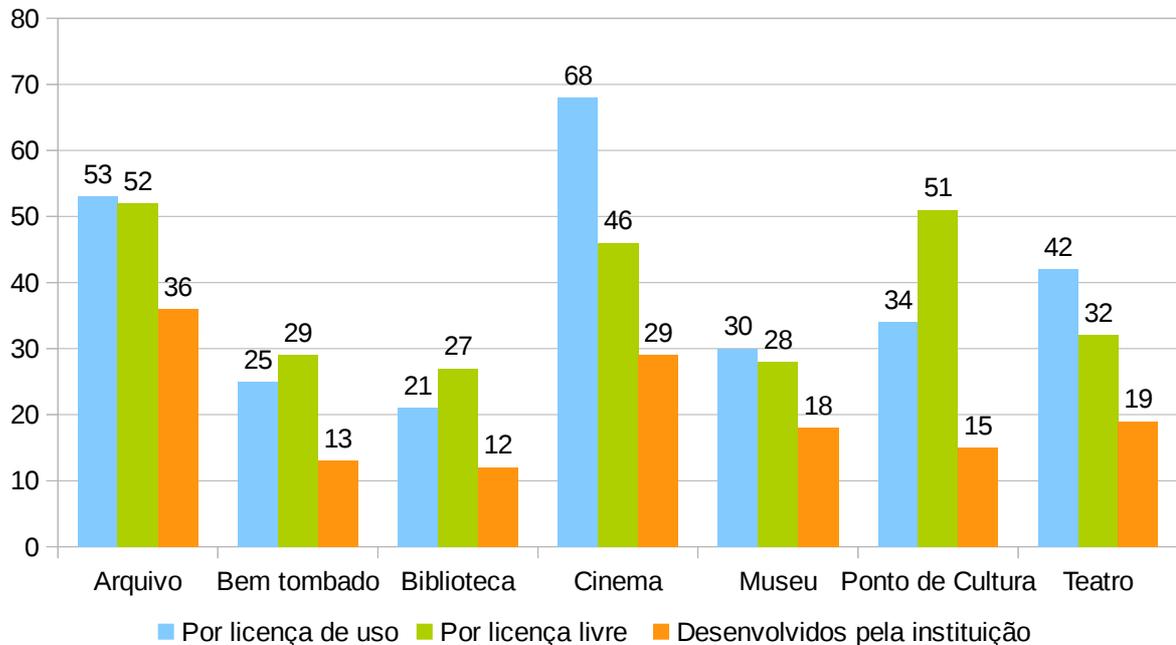
Tabela 4: Equipamentos culturais, por principal dificuldade para o uso de computador e internet (Em %)

Tipo de equipamento cultural	Poucos recursos financeiros para investimento na área de tecnologia	Baixa velocidade na conexão de Internet	Equipamentos ultrapassados	Número insuficiente de computadores	Número insuficiente de computadores conectados à Internet	Ausência de suporte técnico	Pouca capacitação da equipe no uso de computador e Internet
Arquivo	46	6	9	6	1	1	4
Bem tombado	21	12	2	5	1	3	4
Biblioteca	24	8	9	8	4	4	4
Cinema	20	24	5	4	3	3	8
Museu	31	8	5	2	2	3	3
Ponto de Cultura	50	10	4	3	1	3	4
Teatro	29	9	5	5	2	3	5

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros - TIC Cultura 2016

Destes equipamentos também apontaram o tipo de softwares utilizados no período, conforme o gráfico 3 e no interesse da pesquisa vale destacar a predominância de uso de softwares livres nos Pontos de Cultura, sendo também o segundo maior índice de uso por equipamentos. A obrigatoriedade que foi apontada como problema nos relatórios do Ipea, ainda sim, pode se reverter em adoção em alguma medida. Mesmo enfrentando questões como a escassez dos recursos para a aquisição de mais equipamentos necessários, treinamento de pessoal, ou formação de equipe de apoio, os Pontos de Cultura lideram esse panorama de uso do Software Livre dentre os equipamentos culturais hoje.

Gráfico 3: Equipamentos culturais, por tipo de software usado nos últimos 12 meses (Em %)



Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros - TIC Cultura 2016

É inegável que existam problemas em algumas etapas do Projeto Pontos de Cultura e na Ação Cultura Digital, além as dificuldades apresentadas pelo estudo do Ipea é possível relatar outras como, por exemplo, a restrita equipe do Ministério, precariedade de infraestrutura básica para instalação dos estúdios multimídias e a própria resistência ao uso de software livres, entre tantos outros. Porém esses fatos não permitem desvalidar a iniciativa adotada pelo MinC, pelo contrário as dificuldades só reforçam o mérito e pioneirismo da gestão Gilberto Gil à frente do MinC, que conduziu não só a implantação de políticas culturais, mas também um novo jeito de se pensar cultura, criou-se uma forma que buscava contemplar a diversidade de públicos e suas expressões culturais, construindo caminhos para a democracia cultural, sob forma do fomento a produção, fruição e distribuição da cultura no país, proporcionando a utilização das ferramentas tecnológicas digitais

criativa, mas também crítica, e estimulando a colaboração e compartilhamento em rede.

E possível observar no tópico apresentado anteriormente a apropriação do software livre por parte do MinC apresentou bom resultados e durante um período a pasta mostrou-se ligada as pautas dos Pontos de Cultura investindo principalmente em atividades ligadas à cultura digital. Foi um trabalho longo, pois nada se fez da noite para o dia nessa área e que as soluções não eram o bastante para todos os problemas em tão poucos anos. Porém em um curto espaço de tempo já era possível notar os resultados do trabalho desenvolvido pelo ministro Gilberto Gil e sua equipe.

As limitações apresentadas não obscureceram o caráter inovador das políticas culturais instaladas no governo Lula. A persistência de alguns dos problemas e limites demonstrou como a herança das três tristes tradições marca e prejudica a vida cultural brasileira. Ficou evidente a necessidade de continuidade e de invenção de novas políticas para superar tais tradições de modo definitivo. Não resta dúvida que as políticas implantadas na cultura nas gestões de Gilberto Gil e de Juca Ferreira colocaram a atuação do Estado Nacional em patamar superior, distante das três tristes tradições que marcaram, de modo tão cruel, a trajetória das políticas culturais nacionais no país. (RUBIM, 2017, p. 27)

Os dados apresentados anteriormente não travavam somente de números apresentavam resultados que permeavam o simbólico não podendo ser imediatamente mensurados. No entanto, esses foram os primeiros dados referentes à aplicação de softwares livres em projetos culturais no Brasil e embora tenham sido constatados alguns problemas a adoção da estratégia de uso do software livre pelo governo foi uma ação importante não apenas como solução economicamente viável, mas também como uma escolha política consequente, por almejar uma autonomia tecnológica.

O trabalho desenvolvia-se bem, porém algumas mudanças ligadas ao campo técnico no Ministério da Cultura ocasionaram em fragilidades das estruturas fornecidas para a efetivação de tal política pública, o que posteriormente passou a comprometer o desenvolvimento das ações.

As gestões de Gilberto Gil (2003-2008) e Juca Ferreira (2008-2010) no governo Lula, com (muitos) acertos e (alguns) erros, colocaram as políticas culturais em um expressivo patamar, nacional e internacional, nunca antes alcançado pelo Ministério da Cultura no país. Elas enfrentaram as tristes tradições – ausências, autoritarismos e instabilidades – que marcaram a trajetória das políticas culturais nacionais e inauguraram vigorosas políticas culturais em diversas áreas. Com a vitória de Dilma, do Partido dos Trabalhadores, representando o mesmo projeto político, a expectativa criada foi de continuidade e renovação de tais políticas culturais. (RUBIM; BARBALHO; CALABRE; 2015 p.9.)

. Com a eleição da presidente Dilma Rousseff, logo de início percebeu-se uma perda simbólica e efetiva de poder da cultura e de sua centralidade política. Essa perda evidencia-se inicialmente pela demora da escolha do titular da pasta, e depois pelo governo demonstrar falta de critérios e projetos políticos para a mesma. A partir de tantas indecisões resultou-se em última instância, na escolha da cantora compositora Ana de Hollanda, mas que há anos cumpria funções em cargos técnicos e de gestão burocrática da FUNARTE, para o posto de ministra. No dia 03/01/2011 ela toma posse como Ministra da Cultura e no seu discurso de posse faz a seguinte afirmação:

Durante a campanha presidencial vitoriosa, a candidata Dilma lembrou muitas vezes que sua missão era continuar a grande obra do presidente Lula. Mas nunca deixou de dizer, com todas as letras, que “continuar não é repetir”. Continuar é avançar no processo construtivo. E quando queremos levar um processo adiante, a gente se vê na fascinante obrigação de dar passos novos e inovadores. Este será um dos nortes da nossa atuação no Ministério da Cultura: continuar – e avançar. (“Ministério da Cultura – Discurso de posse da ministra da Cultura, Ana de Hollanda – Discursos”, 2011)

A fala da ministra dá a entender que poderá haver mudanças, pois a intenção é avançar, mas ressalta que dará continuidade a algumas políticas da antiga gestão.

É claro que vamos dar continuidade a iniciativas como os Pontos de Cultura, programas e projetos do Mais Cultura, intervenções culturais e urbanísticas já aprovadas ou em andamento – como as ações urbanas previstas no PAC 2, com suas praças, jardins, equipamentos de lazer e bibliotecas. E as obras do PAC das

idades históricas, destinadas a iluminar memórias brasileiras. Enfim, minha gestão jamais será sinônimo de abandono do que foi ou está sendo feito. Não quero a casa arrumada pela metade. Coisas se desfazendo pelo caminho. Pinturas deixadas no cavalete por falta de tinta. (“Ministério da Cultura - Discurso de posse da ministra da Cultura, Ana de Hollanda - Discursos”, 2011)

Porém o que se viu não foi condizente com o que se apresentou, no primeiro ano da gestão de Anna de Holanda ocorreram certas mudanças na direção das políticas implantadas pelas gestões anteriores principalmente no que tange a jangada digital iniciada a condução pelo ex-ministro Gilberto Gil. Destaca-se aqui uma mudança significativa para o campo do uso de softwares livre e cultura digital. Logo em uma das suas primeiras ações a ministra solicitou a remoção das licenças de Creative Commons do site do Ministério da Cultura. Essa mudança não repercutiu bem, nas comunidades ligadas ao MinC que estavam discutindo o conceito de cultura digital essa mudança caiu como uma bomba, esta ação foi imediatamente interpretada como uma mudança de rumos na condução das questões dos direitos autorais e da cultura digital.

Na prática, a retirada significava apenas que o conteúdo do site não poderia ser mais utilizado ou reproduzido segundo os termos da licença. Porém, no campo simbólico, a ação abriu uma trincheira de luta com os defensores da flexibilização dos direitos autorais e com os militantes da cultura digital, de um lado, e o MinC, de outro, além de apontar para uma clara oposição ao que era defendido pela gestão anterior. Algumas ações demonstram uma opção por uma política que buscava privilegiar o mercado e as linguagens artísticas, em detrimento de ações com um escopo mais ampliado do conceito de cultura e de valorização da participação social. (RUBIM; BARBALHO; CALABRE; 2015, p.37)

O que se viu foi uma ministra que parecia não entender o trabalho desenvolvido pelas gestões anteriores o que fez com que tomasse decisões equivocadas. O fato de parecer não compreender a abertura de horizontes e as conquistas acontecidas nos períodos de Gilberto Gil e Juca Ferreira, fez com que o MinC regressasse na caminhada em direção a um caminho mais fluído, capaz de aprofundar os programas existentes, de buscar complementá-los e de imaginar novos projetos para superar as lacunas detectadas. Era um período em que se

necessitava muita sensibilidade para promover uma intervenção político-cultural, que combinasse continuidade e criatividade para consolidar as inovadoras políticas culturais desenvolvidas.

Em vez disto, o tortuoso percurso se caracterizou por altos e baixos, ações e paralisias, por vezes desconexas e até contraditórias. Na gestão Ana de Hollanda, atitudes iniciais, em dissonância com as políticas anteriores, alimentaram conflitos já presentes no processo de indicação para a direção do Ministério. Temas como direitos autorais, culturas digitais, Pontos de Cultura e política para artes estiveram no centro da discórdia. O clima conturbado se estendeu por praticamente toda gestão. O reduzido manejo político dificultou diálogos e interditou alternativas. A frágil força política fez declinar o patamar de formulação e atuação atingido pelo Ministério da Cultura no governo Lula.

A incompreensão do lugar de centralidade ocupado pelo Programa Cultura Viva nas políticas culturais nacionais tem marcado a atuação do Ministério da Cultura no período pós-governo Lula. Os impasses do Programa, muitas vezes atribuídos principalmente a problemas de gestão, prestação de contas e fragilidade dos novos agentes culturais incorporados, já haviam aflorado nas gestões de Gilberto Gil e de Juca Ferreira, pois a nova relação cultural democrática instituída entre o Estado Nacional e as comunidades culturais, agora incluídas, não foi acompanhada pela necessária imaginação e construção de procedimentos alinhados para viabilizar de modo satisfatório tais conexões. Ou seja, não aconteceram reformas democratizantes no Estado que garantissem processos adequados e republicanos de relacionamento entre segmentos antes excluídos de relações culturais e o Estado federal. (RUBIM; BARBALHO; CALABRE; 2015, p.24).

Para não cometer injustiças, cabe aqui ressaltar que embora diante de muitas dificuldades para dar andamento a determinadas políticas, acabaram por finalizar algumas lacunas que foram deixadas pela gestão anterior. O MinC deu continuidade a programas relevantes, a exemplo do Plano Nacional de Cultura (PNC) e o Sistema Nacional de Cultura (SNC); potencializou outros, como a interação entre cultura e educação; e inaugurou em algumas dimensões, como, por exemplo, na economia criativa.

Porém, se o presente trabalho apresenta um tom muito crítico em relação a essa gestão, é porque, quando se analisa o desenvolvimento de políticas ligadas à cultura digital e ao fortalecimento do uso de software livre, esse foi o setor que mais sofreu desmontes. Ao iniciar o diálogo com a secretaria que ficaria responsável pelos Pontos de Cultura e o Programa Cultura Viva notou-se uma dificuldade para se estabelecer um diálogo. Para os integrantes dessas ações, diferente do Ministro Gil que estava muito empolgado com as possibilidades da cultura digital e dos softwares livre a Ministra Ana de Hollanda não trazia a mesma bagagem, o que ocasionou um forte desgaste entre os representantes dessas ações e o ministério.

Tal processo teve como desdobramento a substituição da secretária da pasta, tendo sido retomados lentamente os diálogos, tanto com os integrantes do Cultura Viva como com os grupos de atores sociais ligados aos programas da antiga Secretaria da Diversidade Cultural. A Secretaria de Articulação Institucional, por outro lado, se empenhou no aprofundamento das relações federativas, sempre buscando fortalecer os processos participativos através dos conselhos, planos e conferências de cultura. O período de gestão da ministra Ana de Hollanda foi marcado por protestos e críticas constantes. Em setembro de 2012, a presidenta Dilma substituiu Ana de Hollanda no comando do Ministério da Cultura pela senadora Marta Suplicy. (RUBIM; BARBALHO; CALABRE; 2015, p.39)

Com a saída de Ana de Hollanda, a então senadora Marta Suplicy a missão de conduzir o Ministério da Cultura. E seu trabalho inicia-se de maneira bem distinta da sua antecessora. Marta por ter carreira política e ser senadora mostrou ter o tal traquejo político que faltava para a ex-ministra Ana de Hollanda. Baseado nesse histórico da então ministra é que os setores ligados à cultura digital depositaram algumas esperanças de que o MinC poderia retomar seu curso. No que diz respeito ao seu poder político, a aprovação do Sistema Nacional de Cultura e do Vale-Cultura demonstraram que nesse quesito a atual ministra possuía força. Mas como já mencionado anteriormente para o presente trabalho o foco foi buscar perceber o impacto da nova gestão para as temáticas ligadas ao uso de ferramentas livres e digitais, e nesse quesito a primeira impressão deixada foi que pautas como direitos autorais, culturas digitais e mesmo Pontos de Cultura, seriam enfrentados e

retomados, o que de fato posteriormente aconteceu, mas não com a mesma intensidade que os atores sociais esperavam e nem com a mesma abertura adotada pela gestão Gil/Juca, delimitando-se somente a alguns casos.

Em 2014, o baixo orçamento escancarou o patamar rebaixado do Ministério da Cultura. A grande crítica à gestão da Ministra Marta está centrada na ausência do esforço de construção de uma política cultural efetiva. O que ocorreu, na maior parte das ações, foi um processo de continuidade, mas também de esgotamento, de projetos de políticas que haviam sido elaborados há mais de uma década. As discussões aprofundadas sobre a renovação dos projetos políticos e as visões de futuro foram proteladas, em sua maioria, em detrimento de ações pontuais e focadas em situações conjunturais favoráveis.

O que se notou foi que somente força política não seria suficiente para fazer o MinC retomar essas pautas as colocando como de ordem estratégica para todo o desenvolvimento do ministério como as gestões de 2003 a 2010 fizeram. Os atores sociais ligados à cultura digital e a comunidade livre não estavam satisfeitos, tal insatisfação pode ser representada através de uma matéria escrita em 2013 por Célio Turino, Secretário da Cidadania Cultural do MinC entre 2004 e 2010, período em que foi um dos criadores do Programa Cultura Viva.

Passados nove anos desde a formulação inicial do programa, o Cultura Viva está reduzido a algumas centenas de Pontos de Cultura que efetivamente receberam algum recurso no período de doze meses, além do estrangulamento aos Pontões de Cultura, que não mais recebem recursos (e que tinham um papel estratégico na consolidação de redes temáticas ou territoriais, como redes horizontais de formação, difusão e articulação entre os próprios Pontos de Cultura), bem como os editais para as Ações do programa foram praticamente abandonas (exceto Interações Estéticas, em edital realizado pela Funarte, para intercâmbio entre artistas profissionais e Pontos de Cultura). Há que perguntar: o que representou todo este esforço em conceituação, gestão e aplicação desta política pública e qual o motivo de o programa Cultura Viva estar sofrendo tamanho retrocesso nos tempos atuais? Gostaria de não ser eu a apresentar a resposta, sobretudo pelo meu envolvimento intelectual, político e afetivo com o tema. (TURINO, 2013)

É importante frisar que nessa análise das mudanças criadas pelas políticas culturais nas gestões do MinC no governo Lula, foi dada aqui ênfase em especial às ações inseridas no Programa Cultura Viva que representaram um marco na forma de se pensar políticas culturais. Isso se tornou uma herança e um desafio para as gestões posteriores, que tiveram sob si a expectativa da continuidade das mesmas, bem como a oportunidade de as aperfeiçoarem e proporcionar-lhes novos rumos. Porém foi possível constatar, principalmente na primeira gestão da presidenta Dilma, que as gestões do MinC não conseguiram lidar bem com essa continuidade.

As ambiguidades e dificuldades apresentadas pelas gestões ministeriais de Ana de Hollanda e Marta Suplicy, em angulações distintas, dificultaram e até bloquearam tais caminhos. As descontinuidades e mesmo as continuidades das políticas desenvolvidas abrangeram muitas e diferentes áreas de formulação e atuação do Ministério. [...] Na contramão da instabilidade das gestões ministeriais de Ana de Hollanda e Marta Suplicy, algumas políticas estruturantes e de grande impacto para a estabilidade das políticas culturais se mantiveram e foram continuadas, mesmo com limitações, devido aos abalos de políticas culturais que ocorreram na passagem da gestão de Juca Ferreira para a de Ana de Hollanda e dela para Marta Suplicy. (BARBALHO; CALABRE; RUBIM, 2015, p.17).

Infelizmente o primeiro mandato da presidenta Dilma no que diz respeito ao MinC ficou marcado por um processo de descontinuidades das políticas públicas. A grande crítica à gestão de Ana de Hollanda ficou centrada em uma falta de traquejo político e proximidade com as pautas até então levadas pelo MinC, já a crítica a ministra Marta está centrada na ausência do esforço de construção de uma política cultural efetiva. A ministra confiou demais em sua força política o que acabou induzindo-a a reproduzir no interior do MinC práticas tradicionais de uma gestão personalista. Marta agregava capital político ao MinC, porém esse capital estava muito centrado em sua individualidade o que fez parecer que os resultados das ações que conseguia concluir tinham o foco em afirmar seu reconhecimento. Dentro da lógica de continuidades e descontinuidades percebe-se que a ministra esteve em uma constante busca de um tom promocional que a vinculasse de maneira mais estreita à ação, o que em alguma medida gera mais descontinuidade, pois o tempo

todo os planos e os processos de continuidade de longo prazo ficaram em segundo plano.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cultura e tecnologia são temas caros à Ciência da Informação, como campo de pesquisa e de estruturação de ações. A Cultura se configura em processos de consolidação que garantem a construção e/ou manutenção dos valores sociais de uma determinada sociedade, enquanto a tecnologia permite acesso à informação, mas por si só não operacionaliza o processo de conhecimento. Mesmo que não ocorra um consenso em relação ao conceito de “informação”, o paradigma sociocultural da área considera a informação e sua produção, circulação e apropriação, como subordinada aos sistemas culturais e simbólicos que lhes conferem sentido. A informação passa a ter um papel secundário em relação aos sistemas de conhecimento, e que são os esquemas socioculturais de interpretação que dão, à informação, seu status e seu valor

As unidades de informação, instituições ligadas à atuação do profissional da informação, que se ocupam dos princípios e práticas da produção, organização e distribuição da informação, negociam com as mudanças de espaço e tempo proporcionadas pela convergência digital. Enfrentam o deslocamento dos especialistas quando veem a produção e a categorização se abrir para os usuários e dentro dessa perspectiva, adotam novos arranjos institucionais, funções e passam também a ser tornarem locais de formação, de inclusão digital, buscando iniciativas de oferta de cursos e de acesso físico aos equipamentos.

Assim como as novas formas de circular o conhecimento se conformaram e vem confrontando antigas restrições antes impostas pelo modo ocidental e capitalista, bens culturais ou informacionais passaram a circular mais livremente na rede graças ao processo de digitalização e as redes de compartilhamento de conteúdos que apesar dos esforços da indústria cultural em exigir dos Estados

providências para conter e controlar (contraditoriamente ao ideal neoliberal), têm se difundido e como no processo viral, acabam mudando e se adaptado para continuar essa difusão.

Castells (2003) identifica essas mudanças como uma cultura da rede, que conta com quatro camadas articuladas: (i) a cultura tecnomeritocrática, da excelência científica e tecnológica do mundo acadêmico, em a perspectiva de contradominação do mundo pelo poder do conhecimento, e que conserva sua autonomia e garantiu sua legitimidade a partir da comunidade de pares; (ii) a cultura hacker, que tem na liberdade o valor fundamental (iii) a cultura comunitária virtual, em que redes sociais aproveitaram-se da capacidade de interconexão e compartilhamento, baseadas em comunicação horizontal e na interconexão interativa; e a (iv) a cultura empresarial que ao adentrar nessa corrida por impulsionar a inovação empresarial faz a rede se tornar parte do cotidiano.

Esse avanço em direção a uma ubiquidade das TICs que ganha terreno na estratégia mercadológica, dá um papel central aos softwares, que mais que um meio técnico, acabam por demonstrar o *ethos* da era. Na vanguarda dos Estudos Culturais voltados para a importância do softwares para a cultura, o grupo de Lev Manovich, de *Software Studies*, ressalta que em apenas uma década, o computador passou de uma questão cultural invisível para uma nova engrenagem da cultura. De uma cibercultura engendrada no saber/fazer cultural.

Na contracorrente das estratégias de produção intelectual fechada que faziam parte do desenvolvimento de mercado do mundo de softwares e hardwares, o Movimento Software Livre, sobrevive e se instala devagar nessa cadeia produtiva, ocupando espaços de produção e inovação voltadas ao compartilhamento e colaboração. É na presença de “grupos sociais relevantes” (BIJKER, 1997), no conjunto de atores que contribuem para o desenvolvimento de um artefato e agem segundo padrões específicos que o software livre se fortalece como alternativa tanto em termos de custos, mas principalmente como lógica de uso dos artefatos produzidos pelo avanço coletivo.

São esses os grupos responsáveis pela geração de conflitos e negociações na medida em que suas posições são motivadas por suas crenças, seus valores e pela sua capacidade de argumentação; neste caso, a retórica se torna um recurso poderoso (CALLON, 1997), a ideia de apropriar-se do código-fonte, com autonomias e liberdades, permite muito mais flexibilidade aos projetos a serem levados a cabo. Em algumas políticas públicas, na área de inclusão digital, essas premissas de liberdade passam a ser consideradas um pilar da oferta de formação.

Dar acesso é muito mais que dar equipamentos, formar é mais que capacitar, há um envolvimento que é buscado para que a apropriação aconteça, para que as demandas se casem com as ofertas e para que a partir desse novo ferramental descortinado, novas ações possam ser gestadas. Hoje, o que se vê no movimento maker é fruto desse momento que vive a estratégia de liberdades para a apropriação das tecnologias. Cada vez mais, os nativos digitais se interessam por linguagens computacionais, por desenvolverem softwares e aplicativos para suas demandas e por automação e lógica computacional. Projetos públicos como os FabLabs de São Paulo, que usam softwares livres e estimulam a criação de produtos licenciados de forma criativa, autorizando outros usos e dando liberdades, são modelos convenientemente copiados por escolas particulares de programação por todo o país.

Todos esses processos são herdeiros de um grande salto qualitativo que as políticas culturais deram durante a primeira década desse século. O primeiro momento de atuação de Gil no ministério abraça a ideia de bens culturais como de natureza coletiva, portanto, quanto mais difundidos, mais esses bens culturais retroalimentariam a própria produção cultural, assim sendo, uma política pública cultural deveria tratar do estímulo ao acesso e à criatividade. Isso infunde nas ações a possibilidade de aproximação com os agentes do processo de democratização da cultura, os espaços de discussão como os Pontos de Cultura, os artistas e produtores culturais passam a ver no MinC não uma imposição de uma lógica, mas uma participação ativa dessa lógica, não só pregando uma cultura do acesso, uma cultura do digital.

O programa Cultura Viva, operacionalizou essas ações considerando a dinâmica dos espaços locais, dando apoio às associações socioculturais já existentes, e que já desempenhavam papéis em suas localidades. Também no caso dos Pontos de Cultura, é preciso lembrar que em um país de tal dimensão como o Brasil, as realidades são as mais diversas. Cada Ponto de Cultura que era integrado à rede de pontos, era apresentado pelos proponentes da sociedade civil, e passava a ser estruturado em cima de demandas próprias, necessidades diferentes, que estão diretamente ligadas ao perfil e à capacidade de articulação da organização proponente. Essa diferenciação em capacidades de agenciamento de cada um dos Pontos de Cultura, convergiam em alguns temas como a inserção na Cultura Digital. O que o acesso à tecnologias, ferramentais e formação poderiam oferecer nesse sentido, é o aumento da complexidade de atividades artísticas, que fariam usos derivativos dessas TICs, como as diversas produções cinematográficas e documentais que surgiram com grupos relacionadas à dança, ao teatro, aos mamulengos, à capoeira, ao maracatu, à congada, ao artesanato e a tantas outras práticas tradicionais, assim como a potencialidade de comunicação e articulação entre esses grupos. Mas também o surgimento de novos interesses como a mixagem, a produção independente de CDs e DVDs para divulgação da arte, entre outras muitas ideias nascidas das mãos habilidosas e criativas daqueles que fazem cultura.

No entanto, a capacidade de agenciamento dos grupos não foi suficiente frente às descontinuidades das políticas. O breve período das ações e os resultados das primeiras avaliações apontavam a carência da formação, das estruturas, do apoio institucional a alguns parâmetros como o uso de softwares livres, que por mais alicerçados na lógica de uma produção cultural também imbuída de liberdades, cerne dos planos de inserção da cultura brasileira em uma era de Cultura Digital, enfrentou em sua trajetória as barreiras naturais da implementação e da continuidade de uma política pública, mas, por outro lado, a resistência dos grupos que, em sua heterogeneidade, traziam consigo arcabouços diversos sobre como lidar com os recursos tecnológicos, produzindo níveis de engajamento diversos.

As negociações e rearranjos com a lógica proposta pelo MinC foram os mais variados, de Pontos de Cultura que se mobilizaram para aprender e oferecer a formação usando exclusivamente softwares livres e licenças criativas, ao outro lado do espectro, no qual os equipamentos receberam a instalação de softwares proprietários pagos ou pirateados, para viabilizar as ações culturais em andamento.

O início da articulação de grandes Pontos de Cultura Digitais para a formação dos agentes em conhecimentos sobre softwares livres esbarrou nas mudanças institucionais e mesmo deixando legados como o fortalecimento das redes de coletivos digitais e a formação de diversos agentes que replicam e estimulam esses conhecimentos, acabaram por ter que se adaptar aos rumos que a política nacional como um todo impôs ao campo da cultura: buscar meios de se autofinanciar, buscar apoios em campanhas de arrecadação e estimular a economia da cultura, oferecendo bens e serviços que pudessem mantê-los em funcionamento.

O horizonte não aponta mais para um crescimento das ações aqui elencadas, apenas para o clima de retrocesso, com escassez de verbas para a Cultura e conseqüentemente de possibilidades de financiamento público nessa lógica descentralizada que antes operava. Até mesmo a ameaça constante de fechamento da pasta do Ministério da Cultura hoje é uma das absurdas realidades com que lidam os agentes. O modelo de Pontos de Cultura é ainda considerado inovador e copiado por outros países. Considera-se que o MinC passou a atuar com a cultura popular e de grupos marginalizados, ampliando os horizontes de uma parcela expressiva da população brasileira, promovendo ganhos sociais e econômicos.

Entre os legados discutidos, a conformação em rede continua se destacando, para aderir a lógica de uma Cultura Digital, a conformação em rede fez enriquecer as relações e criar sub-redes que possam dar apoio e trocar ideias de como se recriar nesse momento crítico. Se antes os movimentos populares estavam isolados e sobrevivendo em âmbito local da boa vontade de seus agentes, hoje se conhecem, sabem se conectar a um âmbito global e a resolver seus problemas recorrendo aos nós da rede.

As Políticas Públicas Culturais, são o fomento necessário para a construção de novas lógicas de interação entre os agentes, mais que cumprir os agenciamentos que se encontram nos diagnósticos de demanda, ela se torna um dos instrumentos para a realização de direitos dos cidadãos. Compreendem a criação de estratégias de democratização da cultura e do desenvolvimento de uma democracia cultural. Nesse sentido, a pesquisa aponta para possíveis desdobramentos futuros na direção de trabalhos comparativos que abordem a realidade latino-americana, e mundial diante das mudanças de cenário político que vem ocorrendo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marco Antônio De. Habermas e as apropriações culturais das TICs: Rumo a ciberesferas públicas? *Problemata*, v. 3, n. 2, p. 127–156, 22 dez. 2012. Disponível em: <<http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/problemata/article/view/14957>>. Acesso em: 27 jan. 2018.

_____. Informação, tecnologia e mediações culturais. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 14, n. spe, p. 184–200, 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-99362009000400013&lng=pt&tlng=pt>. Acesso em: 17 nov. 2017.

_____. Políticas culturais e redes sociotécnicas: reconfigurando o espaço público. *Ciências Sociais Unisinos*, v. 50, n. 1, p. 54–64, 10 mar. 2014. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/view/6701>. Acesso em: 11 out. 2017.

ARAÚJO, Carlos Alberto A. A ciência da informação como ciência social. *Ciência da informação*, Brasília, v. 32, n. 3, p. 21-27, 2003.

BARBOSA, Frederico; CALABRE, Lia. *Pontos de Cultura: olhares sobre o Programa Cultura Viva*. Brasília, DF: Ipea, 2011. Disponível em: <http://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/livros/livros/livro_pontosdecultura.pdf>.

BENHAMOU, Françoise. *A economia da cultura*. Cotia: Ateliê, 2007.

BIJKER, Wiebe E.; HUGHES, Thomas Parke.; PINCH, Trevor. *The Social construction of technological systems : new directions in the sociology and history of technology*. Cambridge USA, London UK: MIT Press, 1987.

BRANCO, Marcelo D'Elia. Software Livre na Administração Pública Brasileira. 2004. Disponível em: <<http://www.faeterj-rio.edu.br/downloads/bbv/0025.pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2018.

BRETON, Philippe. *História da informática*. São Paulo: Unesp, 1991.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia de Gutenberg a internet*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

CALABRE, Lia. *Políticas culturais no Brasil: dos anos 1930 ao século XXI*. Rio de Janeiro: FGV, 2009.

CALLON, Michel. Society in the making The study of technology as a tool for sociological analysis. *BIJKER, et. al. The Social Construction of technological systems: new directions in the sociology and history of technology*. Cambridge USA, London UK: MIT Press, 1987. p. 83–100.

CANCLINI, Néstor García. *Consumidores e cidadãos : conflitos multiculturais da globalização*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1995.

CANCLINI, Néstor García. *Diferentes, desiguais e desconectados mapas da interculturalidade*. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 2009.

CANCLINI, Néstor García. *Políticas culturales en América Latina*. México DF: Grijalbo, 1987.

CARVALHO, Alysso Massote. *Políticas públicas*. Belo Horizonte : Editora UFMG, 2002.

CARVALHO, JM De; LOPES, GF; ZAMBON, PS. Propriedade intelectual e as indústrias criativas: cultura digital, regulamentação e as licenças públicas. *ALCEU - Revista de Comunicação, cultura e política*, CARVALHO, J. DE; LOPES, G.; ZAMBON, P. Propriedade intelectual e as indústrias criativas: cultura digital, regulamentação e as licenças públicas. *ALCEU - Revista de Comunicação, cultura e política*, v. 15, n. 29, p. 172–182, 2014., v. 15, n. 29, p. 172–182, 2014. Disponível em: <http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/artigo_11_alceu_29_pp_172-182.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2014.

CARVALHO JUNIOR, José Murilo De. Por uma cultura digital participativa. In: SAVAZONI,; RODRIGO; COHN, SERGIO (Org.). . *Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009. p. 9–13.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

CHAUÍ, Marilena. Cultura política e política cultural. *Estudos Avançados*, v. 9, n. 23, p. 71–84, abr. 1995. Disponível em: <<http://www.scielo.br/scielo.php?>

[script=sci_arttext&pid=S0103-40141995000100006&lng=pt&tlng=pt](#) >. Acesso em: 5 jan. 2018.

_____. Natureza, cultura, patrimônio ambiental. In: LANNA, ANA LÚCIA DUARTE (Org.). . *Meio ambiente: patrimônio cultural da USP*. São Paulo: Edusp, 2003. .

COSTA, Eliane *Jangada Digital*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011. Disponível em: <http://elianecosta.com.br/wp-content/uploads/2015/10/JANGADA_DIGITAL_Eliane_Costa_pdf_completo.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2017.

CULTURA DIGITAL *Conceito de Cultura Digital*. Disponível em: <<http://culturadigital.br/conceito-de-cultura-digital/>>. Acesso em: 30 jan. 2018.

DA SILVEIRA, Sergio Amadeu. O conceito de commons na cibercultura. *Líbero*, v. XI, n. 21, p. 49–60, 2008. Disponível em: <<http://revistas.univerciencia.org/index.php/libero/article/viewFile/5397/4914>>.

DI FELICE, Massimo. *Do público para as redes a comunicação digital e as novas formas de participação social*. [S.l.]: Difusão, 2008. Disponível em: <https://books.google.com.br/books/about/Do_público_para_as_redes.html?hl=pt-BR&id=dyhiQwAACAAJ>. Acesso em: 30 jan. 2018.

EVANGELISTA, Anderson Fernandes De Alencar Murilo Bansi Machado Rafael; AGUIAR, Sergio Amadeu Da Silveira Vicente Macedo De. *Software livre, cultura hacker e ecossistema da colaboração*. [S.l.: s.n.], 2009.

FERNANDES, Jorge Henrique C Qual a prática do desenvolvimento de software ? *Ciência e Cultura*, v. 55, n. 2, p. 29–33, 2003. Disponível em: <<http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v55n2/15526.pdf>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

FERNANDES, T. Políticas para a cultura digital. *Rubim, A. A. C. Políticas Culturais no governo Lula*. Salvador: EDUFBA, 2010. .

FLEURY, Laurent. *Sociologia da cultura e das práticas culturais*. São Paulo: São Paulo Senac, 2009.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Gilberto. Uma nova política cultural para o Brasil. *Revista Rio de Janeiro*, n.15, jan.-abr. 2005 Rio de Janeiro. p.103-110 p. 108.

GIL, Gilberto. Discurso proferido no Encontro dos Secretários de Cultura, São Paulo, 27 out. 2003. In: ALMEIDA, ARMANDO; ALBERNAZ, MARIA BEATRIZ; SIQUEIRA, MAURICIO (Org.). . *Cultura pela Palavra: Coletânea de artigos, entrevistas e discursos dos ... - Gilberto Gil, Juca Ferreira*. Rio de Janeiro: Versal, 2013. p. 269–276.

GIL, Gilberto; FERREIRA, Juca. *Cultura pela Palavra: Coletânea de artigos, entrevistas e discursos dos ... - Gilberto Gil, Juca Ferreira - Google Livros*. Rio de Janeiro: Versal, 2013.

GLEICK, James. *A informação uma história, uma teoria, uma enxurrada*. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

GROSSI, Márcia Gorett Ribeiro; OLIVEIRA, Marlene de; SOUZA, Welber Amaro Santos de. Software livre e projetos sociais - opções utilizadas como instrumento democratizador na sociedade da informação. *RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação*, Campinas, SP, v. 7, n. 2, p. 95-116, ago. 2009. Disponível em:

<<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1977>>. Acesso em: 05 jun. 2018. doi:<https://doi.org/10.20396/rdbci.v7i1.1977>.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções de nosso tempo. *Educação & Realidade*, HALL, S. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo 1. p. 1–23, 1997., v. 22, n. 2, p. 15–46, 1997. Disponível em:

<<http://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/71361/40514>>. Acesso em: 10 nov. 2017.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Rio de Janeiro DP&A, 2003.

HIMANEN, Pekka. *A ética dos hackers e o espírito da era da informação : a diferença entre o bom e o mau hacker*. Rio de Janeiro: Campus, 2001. Disponível em:

<https://books.google.com.br/books/about/A_ética_dos_hackers_e_o_espírito_da_er.html?id=NM0XAAAACAAJ&redir_esc=y>. Acesso em: 28 jan. 2018.

HINE, Christine. *Etnografía virtual*. Barcelona: Editorial UOC, 2004.

HINE, Christine. Internet Research and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge. *Information Society*, v. 21, n. 4, p. 239–248, 2005.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KAUARK, Giuliana. O Ministério da Cultura e a Convenção sobre a Diversidade Cultural. 2010, Rio de Janeiro: Fundação Casa de Rui Barbosa, 2010. Disponível em: <<http://culturadigital.br/politicaculturalcasaderuibarbosa/files/2010/09/14-GIULIANA-KAUARK.1.pdf>>. Acesso em: 29 jan. 2018.

KERCKHOVE, Derrick De. Da democracia à ciberdemocracia. *FELICE, Massimo Di. (org.). Do público para as redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social*. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2008. .

LATOUR, Bruno. *A esperança de Pandora ensaios sobre a realidade dos estudos científicos*. Bauru: EDUSC, 2001.

LATOUR, Bruno. *Reagregando o Social: uma introdução à teoria do Ator-Rede*. Salvador: EDUFBA, 2012.

LÉVY, P. *A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço*. São Paulo: Loyola, 1998.

LEVY, Steven. *Hackers: heroes of the computer revolution*. Dell Publishing Co, 2001.

LIVINGSTONE, Sonia. Internet Literacy: a Negociação dos Jovens com as Novas Oportunidades On-line. *Matrizes*, v. 4, n. 2, p. 11–42, 2011. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/viewFile/38290/41112>>. Acesso em: 27 jan. 2018.

MALINI, Fabio. *Cultura digital: para além da fragmentação*. Disponível em: <<https://www.fabiomalini.com/sem-categoria/cultura-digital-para-alem-da-fragmentacao/?print=1>>. Acesso em: 27 maio 2015.

MANOVICH, Lev. *Software Takes Command*. [S.l.]: Bloomsbury, 2013. Disponível em: <<http://www.bloomsburycollections.com/book/software-takes-command>>.

MARGOTO, Julia Bellia. Usos e aplicações de novas TIC ´ S na gestão de desastres naturais Uses and applications of new ICTs in natural disaster management. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 22, n. 3, p. 3–15, 26 set. 2017. Disponível em: <<http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/2534/0>>. Acesso em: 26 jan. 2018.

MATTOS, Fabrício Santos De. *Os traços da rede: pontos de cultura e usos da cultura na Amazônia contemporânea*. 2010. 185 f. Universidade Estadual do Ceará, Fortaleza, 2010. Disponível em:

<https://www.academia.edu/3232224/OS_TRAÇOS_DA_REDE_Pontos_de_cultura_e_usos_da_cultura_na_Amazônia_contemporânea>. Acesso em: 28 jan. 2018.

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

BRASIL. *Ministério da Cultura - Discurso de posse da ministra da Cultura, Ana de Hollanda - Discursos*. Disponível em:

<http://www.cultura.gov.br/discursos/-/asset_publisher/DmSRak0YtQfY/content/discorso-de-posse-da-ministra-da-cultura-ana-de-hollanda-410921/10883>. Acesso em: 30 jan. 2018.

Ministério da Cultura - Discurso do ministro Gilberto Gil no seminário O Software livre e o desenvolvimento do Brasil - Discursos. Disponível em:

<http://www.cultura.gov.br/discursos/-/asset_publisher/DmSRak0YtQfY/content/discorso-do-ministro-gilberto-gil-no-seminario-o-software-livre-e-o-desenvolvimento-do-brasil-35703/10883>. Acesso em: 29 jan. 2018.

MORAIS, Maria da Piedade; COSTA, Marco Aurélio. *Infraestrutura Social e Urbana no Brasil: subsídios para uma agenda de pesquisa e formulação de políticas públicas - Volume 2*. Brasília, DF: Ipea, 2010. Disponível em:

<http://www.ipea.gov.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=6473>. Acesso em: 30 jan. 2018.

MOREIRA NETO, ANTONIO FRANCISCO. *Software [livre] na arte computacional*. 2010. 111 f. Universidade de Brasília, Brasília, DF, 2010.

O'REILLY, T. *O que é Web 2.0 Padrões de design e modelos de negócios para a nova geração de software*. Disponível em:

<<https://pressdelete.files.wordpress.com/2006/12/o-que-e-web-20.pdf>>. Acesso em: 20 maio 2017.

PIRES, Hindenburgo Francisco. *A geografia da internet e do ciberespaço na América Latina*. 2004, [S.l.: s.n.], 2004. p. 11.

POSTMAN, Neil. *Tecnopolio a rendicao da cultura a tecnologia*. Sao Paulo: Nobel, 1994.

PRESSMAN, R.S. *Engenharia de Software*. 3. ed. São Paulo: Makron Books do Brasil, 1995.

PRETTO, Nelson. Redes colaborativas, ética hacker e educação. *Educação em Revista*, v. 26, n. 3, p. 305–316, 2010. Disponível em:

<<http://www.scielo.br/pdf/edur/v26n3/v26n3a15>>. Acesso em: 28 jan. 2018.

RAYMOND, Eric. The cathedral and the bazaar. *First Monday*, v. 2, n. SPEC, p. 1–35, 2005.

RICHARDSON, R. J. *Pesquisa Social - Métodos e Técnicas*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

RUBIM, Antonio Albino Canelas. *Cultura e políticas culturais*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2011.

_____. Políticas culturais do governo Lula / Gil: desafios e enfrentamentos. *Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, v. 31, n. 1, 7 mar. 2008.

Disponível em:

<<http://www.portcom.intercom.org.br/revistas/index.php/revistaintercom/article/view/200>>. Acesso em: 30 jan. 2018.

_____. Políticas culturais e novos desafios. *MATRIZES*, v. 2, n. 2, p. 93–105, 15 jun. 2010. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/matrizess/article/view/38226>>. Acesso em: 30 jan. 2018.

_____. Políticas culturais no Brasil: tristes tradições. *Revista Galáxia*, v. 13, p. 101–113, 2007. Disponível em:

<<https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1469>>. Acesso em: 10 maio 2017.

RUBIM, Antonio Albino Canelas; BARBALHO, A. *Políticas culturais no Brasil*. Salvador: EDUFBA, 2007.

RUBIM, Albino; CALABRE, Lia; BARBALHO, Alexandre, (Org.). *Políticas Culturais no Governo Dilma*. Salvador: UFBA, 2015.

RUBIM, Antonio Albino Canelas; ROCHA, Renata. *Políticas culturais*. Salvador: EUFBA, 2012.

RUBIM, Antonio Albino Canelas; ROCHA, Renata. Políticas de cultura e comunicação do Ministério da Cultura no governo Lula Culture and communication

policies of the Ministry of Culture in the Lula Government. *Revista De Estudios Brasileños I Segundo Semestre*, p. 4–8, 2017. Disponível em: <https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/135538/1/REB_2017_Vol4_num8_22~35.pdf>. Acesso em: 31 out. 2017.

SANCHES, Wilken David. *O movimento de software livre e a produção colaborativa do conhecimento*. 2007. 1-155 f. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007.

SANTOS, Gildenir C.; RIBEIRO, Célia M. *Acrônimos, siglas e termos técnicos: arquivística, biblioteconomia, documentação, informática*. Campinas, SP: Editora Átomo. 2003

SARAVIA, Enrique; FERRAREZI, Elisabete (Org.). *Políticas públicas*. Brasília: Brasília ENAP, 2006.

SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sérgio (orgs). *Cultura Digital.br*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial Ltda, 2009. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/site/wpcontent/uploads/2009/09/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: jan. 2018.

SHIRKY, C. *A cultura da participação: Criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SILVA, Frederico A. Barbosa Da; ARAÚJO, Herton Ellery. *Cultura Viva: avaliação do programa arte educação e cidadania*. Brasília: Ipea, 2010. Disponível em: <<http://www.ipea.gov.br/ouvidoria%0Ahttp://www.ipea.gov.br>>. Acesso em: 16 dez. 2017.

SILVEIRA, S A. Inclusão digital , software livre e globalização contra-hegemônica. *Seminários temáticos para a 3ª Conferência Nacional de C,T&I*, p. 421–446, 2005.

SILVEIRA, Sergio Amadeu Da. *Inclusão digital, software livre e globalização contra-hegemônica*. — *Portal Software Livre*. Disponível em: <http://www.softwarelivre.gov.br/artigos/artigo_02/>. Acesso em: 30 jan. 2018.

SILVEIRA, Sergio Amadeu Da; CASSIANO, J. *Software livre e inclusão digital*. São Paulo: Conrad, 2003.

_____ *Comunicação digital e a construção de commons*. São Paulo: Perseu Abramo, 2007.

TOLILA, Paul. *Cultura e economia problemas, hipóteses, pistas*. São Paulo: Iluminuras Itaú Cultural, 2007.

TURINO, Célio. Era uma vez o Programa Cultura Viva. *Revista Murro em Ponta de Faca: Revista de arte, cultura e dança*, p. 4–6, jun. 2013. Disponível em: <https://issuu.com/gugulooper/docs/revistamurro_07>.

UNITED NATIONS. *Report of the Special Rapporteur on the Promotion and Protection of the Right to Freedom of Opinion and Expression, Frank La Rue. Human Rights Council Report*. [S.l: s.n.], 2011. Disponível em: <http://www2.ohchr.org/english/bodies/hrcouncil/docs/17session/A.HRC.17.27_en.pdf>. Acesso em: 26 jan. 2018.

UNICEF et al. UNESCO (2007). *A Human Rights-Based Approach to Education for All: A framework for the realization of children's right to education and rights within education*, 2007.

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

WEISER, Mark. The Computer for the 21st Century. *Scientific American*, Mark Weiser. 1991. The computer for the 21st century. *Scientific american* 265 (1991), 94--104. [doi>10.1038/scientificamerican0991-94], v. 265, n. 3, p. 94–104, set. 1991. Disponível em: <<http://www.nature.com/doi/10.1038/scientificamerican0991-94>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

WILLIAMS, Raymond. *Cultura*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

WILLIAMS, Raymond. *Cultura e Materialismo*. São Paulo: Unesp, 2011.

WILLIAMS, Raymond. *Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade*. São Paulo: Boitempo, 2007.

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

ANEXO 1

Discurso proferido no Seminário Serviço Social do Comércio, SESC**São Paulo, SP. 30 de Novembro de 2006****Diversidade***Gilberto Gil***I**

A cultura não é uma estrutura definida e cristalizada, mas um processo, um fluxo contraditório. A cultura é sinônimo de transformação, de invenção, de fazer e refazer, de ação e reação, uma teia contínua de significados e significantes que nos envolve a todos, e que será sempre maior do que nós, por sua extensão e sua capacidade de nos abrigar, surpreender, iluminar e — por que não? — identificar.

As culturas são como rios, como disse o antropólogo Marshall Sahlins, pois não se pode mergulhar duas vezes nas mesmas águas, porque elas estão sempre mudando. Então, culturas se criam, alteram-se e se resignificam, ou seja, se reinventam. E quanto maior for o grau de partilha, mais democrática, criativa e tolerante será nossa sociedade. E assim se afirma a noção de diversidade.

Neste sentido, é normal que, num dado momento do seu desenvolvimento, uma sociedade seja levada a abandonar ou a modificar esta ou aquela forma tradicional de sua cultura, à medida em que esta não responde mais às aspirações que deveria satisfazer. Não fazer esta modificação seria levar a cultura à esclerose e ao imobilismo e, portanto, condená-la a uma inevitável decadência. O que se designa pelo termo de identidade cultural é, assim, o produto de um incessante vai e vem entre dois pólos: a resistência e a adaptação.

E essa diversidade de idéias, pontos de vistas, estilos de abordagem e formas de argumentação, é que vai plasmando a nova ou as novas identidades que a vida concreta propõe, ela mesma, em seu cotidiano. É o que se passa aqui nestes encontros, a afirmação da diversidade intelectual que necessariamente deve haver para que uma esfera pública aconteça no dia de hoje. O maior resultado é tornar visível e audível uma série de vozes e discursos que não apenas os chancelados pelos cursos universitários ou pelos cadernos culturais da mídia, mas que podem trazer uma grande vitalidade a esses meios que se tornaram, por inúmeras razões, lugares especializados ou restritivos.

O que temos aqui é uma proliferação de enunciados e lugares de enunciação. Mais do que reconhecer a existência de muitas vozes é necessário gerar as condições para que elas tomem da palavra e se valham do sentido que querem verbalizar, isso pela sua própria iniciativa e risco, sem precisar pedir permissão ou ter que se adequar a formatos e espaços determinados, linguagens ou modalidades de expressão.

No mundo de hoje já não basta apenas o reconhecimento, como há anos atrás se reivindicava; não é só o lugar de legitimação em que um indivíduo ou um povo passa a existir de forma consentida e que é objeto da tolerância dos demais. Precisamos construir também os lugares em que esses sujeitos fazem-se e tornam-se sujeitos. Tenho a certeza que o modo mais pleno de auto-afirmação que há é aquele que faculta a palavra, a capacidade de um sujeito anunciar e enunciar o seu lugar e sentido. Nossa sociedade e nossas lideranças políticas passam agora a ter um texto, a Convenção da Diversidade da UNESCO, que pode tornar-se um forte aliado na afirmação de seus lugares de valor e de construção de “mundos possíveis” para si. Ele pode ser a carta constitucional de um novo mundo, onde todos os possíveis sejam lugares de presença cultural. Vejo que essa Convenção pode ser também um momento de reflexão comum que antevê e projeta os desafios de nossa afirmação cultural no mundo Global, sem que isso se submeta aos fechamentos decisórios da Organização Mundial do Comércio ou outras quaisquer agencias de interesses consolidados.

A democracia está hoje disponível pela legalidade e pelo consumo, mas ela não é suficiente para garantir a todos o seu gozo e uso fruto da liberdade. Nossa pauta intelectual é, também, uma provocação no plano conceitual e político sobre os mecanismos restritivos de propriedade intelectual e de direito autoral que precisam ser revistos. Hoje, sabemos que o trabalho intelectual, os saberes tradicionais, a criação artística e a científica são os vetores que dinamizam a nova economia capitalista — uma esfera de produção que foi enormemente revolucionada pelas tecnologias. Parte daquilo que se resolveu denominar de o “silêncio dos intelectuais” é também resultante da inclusão precipitada das novas gerações no mundo do trabalho imaterial, um engajamento de novo tipo que faz o potencial de inovação ser uma força produtiva apropriável e altamente rentável em seus modos de agregação de valor aos “produtos”. “Produtos” que se tornam cada vez mais “serviços”. Hoje as mercadorias deixaram suas feições tradicionais de objetos que figuram nas prateleiras de super-mercados e se tornaram dispositivos software. Essa pauta econômica é algo que torna o intelectual, ao mesmo tempo, sujeito e objeto da sua própria investigação, de um modo paradoxal e que demanda novas energias críticas e posicionamentos sociais, novas mobilidades e capacidades de interação pública.

Laymert Garcia dos Santos nos diz da necessidade de um olhar para o mundo de hoje que se faça com novos olhos. Olhares tanto agudos na decifração dos enigmas do presente, quanto visionários na prospecção de cenários e futuros. No mundo da tecnologia e da imaterialidade, a política passou a ser uma possibilidade de deslocamento semântico do que é inscrito pelas próprias palavras em nossas vidas cotidianas. Há linguagens e enunciados que foram e vão se afirmando cegamente contra os valores humanos, sem que nos déssemos a devida conta. Volto a insistir, no mundo de hoje já não basta apenas o reconhecimento, como há anos atrás se reivindicava. Precisamos construir também os lugares em que esses sujeitos fazem-se e tornam-se sujeitos. Tenho a certeza que o modo mais pleno de auto-afirmação que há é aquele que faculta a palavra, a capacidade de um sujeito anunciar e enunciar o seu lugar e sentido. Hoje estamos diante da ratificação do tratado da diversidade em nosso País e diante uma grande assembléia das nações que são signatárias desse instrumento jurídico para decidir sobre os seus rumos. Volto a afirmar que nossa sociedade e nossas lideranças políticas passam

agora a ter um texto que pode tornar-se um forte aliado na afirmação de seus lugares de valor e de construção de “mundos possíveis” para si.

II

Sergio Amadeu, com quem passamos a compartilhar, daqui em diante, o pensamento agudo e desafiador sobre a nova realidade, nos lembra que a convenção da Unesco reconheceu a necessidade de adotar medidas para proteger a diversidade das expressões culturais e enfatizou também a relação estratégica entre cultura e desenvolvimento sustentável. As manifestações e as expressões livres e libertadoras da cultura digital constituem recursos indispensáveis e essenciais para assegurar a diversidade geral das expressões culturais de nossas sociedades.

Reunindo ciência e cultura, antes separadas pela dinâmica das sociedades industriais, centrada na digitalização crescente de toda a produção simbólica da humanidade, forjada na relação ambivalente entre o espaço e o ciberespaço, na alta velocidade das redes informacionais, no ideal de interatividade e de liberdade recombinante, nas práticas de simulação, na obra inacabada e em inteligências coletivas, a cultura digital é uma realidade de uma mudança de era. Como toda mudança, seu sentido está em disputa, sua aparência caótica não pode esconder seu sistema, mas seus processos, cada vez mais auto-organizados e emergentes, horizontalizados, formados como descontinuidades articuladas, podem ser assumidos pelas comunidades locais, em seu caminho de virtualização, para ampliar sua fala, seus costumes e seus interesses.

A cultura digital é a cultura da contemporaneidade. Como lembrei em 2004, em uma aula magna na USP, "cultura digital é um conceito novo. Parte da idéia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural. O que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos. O uso pleno da Internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e,

portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte." Esas minhas palavras poderiam ser traduzidas pela expressão "diversidade cultural".

CIBERCULTURA E AS REDES

A maior construção da cultura digital é a Internet que "nasceu da improvável intersecção da big science, da pesquisa militar e da cultura libertária." (CASTELLS) Deixando evidente que desde o início, "o remix é a verdadeira natureza do digital" (GIBSON). O digital é a meta-linguagem da cultura pós-industrial que avança no interior das redes informacionais e para fora delas, do ciberespaço para a atualização em novas sociabilidades. Por isso, a cultura digital é também a cibercultura e representa o novo estágio da cultura de rede.

A cibercultura então pode ser compreendida como "a forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base micro-eletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática na década de 70." (LEMOS) Ela também é "o movimento histórico, a conexão dialética, entre sujeito humano e suas expressões tecnológicas, através da qual transformamos o mundo e, assim, o nosso próprio modo de ser interior e material em dada direção (cibernética)". (RÜDIGER).

A Convenção sobre a Proteção e a Promoção da Diversidade das Expressões Culturais (Convenção da Diversidade) definiu que "expressões culturais são aquelas que resultam da criatividade de indivíduos, grupos e sociedades e que possuem conteúdo cultural".

Todos os nove objetivos da Convenção da Diversidade, relatados a seguir, têm relação direta com o desenvolvimento atual da cultura digital. São objetivos definidos pela Convenção:

- a) proteger e promover a diversidade das expressões culturais;

b) criar condições para que as culturas floresçam e interajam livremente em benefício mútuo;

c) encorajar o diálogo entre culturas a fim de assegurar intercâmbios culturais mais amplos e equilibrados no mundo em favor do respeito intercultural e de uma cultura da paz;

d) fomentar a interculturalidade de forma a desenvolver a interação cultural, no espírito de construir pontes entre os povos;

e) promover o respeito pela diversidade das expressões culturais e a conscientização de seu valor nos planos local, nacional e internacional;

f) reafirmar a importância do vínculo entre cultura e desenvolvimento para todos os países, especialmente para países em desenvolvimento, e encorajar as ações empreendidas no plano nacional e internacional para que se reconheça o autêntico valor desse vínculo;

g) reconhecer a natureza específica das atividades, bens e serviços culturais enquanto portadores de identidades, valores e significados;

h) reafirmar o direito soberano dos Estados de conservar, adotar e implementar as políticas e medidas que considerem apropriadas para a proteção e promoção da diversidade das expressões culturais em seu território;

i) fortalecer a cooperação e a solidariedade internacionais em um espírito de parceria visando, especialmente, o aprimoramento das capacidades dos países em desenvolvimento de protegerem e de promoverem a diversidade das expressões culturais.

A DIVERSIDADE, FUNDAMENTO DA CIBERCULTURA

Uma das principais hipóteses de Pierre Lévy é que a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas culturais que vieram antes dele, já que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer.

Ou seja, a cibercultura abriga pequenas totalidades, "mas sem nenhuma pretensão ao universal". Podemos dizer que seu fundamento é a própria diversidade. Uma diversidade em contínua construção.

Entre as maiores expressões do ativismo cibercultural está o movimento conhecido como Metareciclagem. Avesso a qualquer totalização, o Metareciclagem constrói vínculos entre tecnologia e arte sem modelos predeterminados, de modo distribuído, sem imposições. Outro exemplo é o Estúdio Livre que trabalha um conceito de ambiente colaborativo, em constante desenvolvimento, que busca formar espaços reais e virtuais que estimulem e permitam a produção, a distribuição e o desenvolvimento de mídias livres. Todas as ferramentas deste ambiente são baseadas nos conceitos de software livre, conhecimento livre e apropriação tecnológica pelas comunidades de usuários.

Segundo a Convenção da Unesco, "diversidade cultural refere-se à multiplicidade de formas pelas quais as culturas dos grupos e sociedades encontram sua expressão. Tais expressões são transmitidas entre e dentro dos grupos e sociedades. A diversidade cultural se manifesta não apenas nas variadas formas pelas quais se expressa, se enriquece e se transmite o patrimônio cultural da humanidade mediante a variedade das expressões culturais, mas também através dos diversos modos de criação, produção, difusão, distribuição e fruição das expressões culturais, quaisquer que sejam os meios e tecnologias empregados."

A expansão da cultura digital confunde-se com a expansão da Internet.

Mas a Internet foi construída sob forte influência da cultura hacker e, por isso, guarda seus traços, nos quais devemos destacar a liberdade de criação e a idéia de compartilhamento. Este espírito aberto permitiu construir o maior repositório de informações que a humanidade jamais viu. A cultura hacker gerou uma rede das redes e não uma rede única, uma rede absoluta. A diversidade dentro da colaboração foi e é um enorme feito dos arquitetos da Internet. Mas a Internet ganhou importância econômica e política e agora está sob constante ataque. Grupos e corporações gigantescas do mundo industrial querem conter a expansão da rede como um espaço de liberdade para o conhecimento e para a criação e recombinação digital da cultura. As tecnologias da informação são ambíguas.

Servem ao controle e à liberdade, ao aberto e ao opaco. A cibercultura se realiza dentro deste terreno em disputa. De um lado, as operadoras de telecom querendo controlar a voz sobre IP, de outro o movimento Save the Internet, articulando a defesa da neutralidade dos protocolos da rede. As indústrias do entretenimento querendo impor o DRM e organizações como a Eletronic Frontier Foundation lutando pela liberdade de expressão e pelos inalienáveis direitos humanos na rede. Defender a diversidade cultural na rede passa pela defesa de uma cidadania digital, transnacional, e baseada na garantia dos direitos humanos e das liberdades fundamentais.

DIVERSIDADE É RECOMBINANTE

O coletivo de mídia tática Critical Art Ensemble tem trabalhado desde o final do século XX com sua crítica profunda aos limites à criatividade impostos pelo sistema. Se Vannevar Bush havia nos alertado de que as nossas mentes pensam por associação, não seria estranho supor que nossa cultura realiza-se também por conexão, por constantes recombinações. De modo suficientemente claro, no texto *Distúrbio Eletrônico*, o Critical Art Ensemble conclama: "Deixemos que as noções românticas de originalidade, genialidade e autoria permaneçam, mas como elementos para a produção cultural sem nenhum privilégio especial acima dos outros elementos igualmente úteis. Está na hora de usarmos a metodologia da recombinação para melhor enfrentarmos a tecnologia do nosso tempo."

A diversidade depende da liberdade dos fluxos e a criatividade precisa estar desimpedida para adotar todo o potencial da interatividade que é o devir da hipertextualidade e está presente em toda a expansão da web. Uma web que caminha cada vez mais para constituir-se de múltiplas práticas colaborativas. Alex Primo, ao analisar o aspecto relacional das interações na Web 2.0, esclareceu que "a interação social é caracterizada não apenas pelas mensagens trocadas (o conteúdo) e pelos interagentes que se encontram em um dado contexto (geográfico, social, político,temporal), mas também pelo relacionamento que existe entre eles.

Portanto, para estudar um processo de comunicação em uma interação social não basta olhar para um lado (eu) e para o outro (tu, por exemplo). É preciso atentar para o "entre": o relacionamento. Trata-se de uma construção coletiva, inventada pelos interagentes durante o processo, não podendo ser manipulado unilateralmente nem previsto ou determinado".

O relacionamento recombinate é conflituoso e seu sentido é imprevisível, pois a linkagem aberta ou a co-linkagem garante a liberdade e a infinita disputa de caminhos e trilhas. Mas isso é vital para a diversidade. O princípio da Convenção da Unesco de igual dignidade e respeito por todas as culturas precisa incorporar o mesmo tratamento para as culturas recombinantes, para as ciberculturas. Nunca é demais lembrar das idéias de George P. Landow, um dos grandes estudiosos do hipertexto: "Las concepciones de autoría guardam una estrecha relación com la forma de tecnología de la información que prevalece em un momento dado, y, cuando esta cambia o comparte su dominio com otra, también se modifican, para bien y para mal, las interpretaciones culturales de autoria."

O ACESSO ASSEGURA A POSSIBILIDADE DE DIGITALIZAÇÃO DAS EXPRESSÕES CULTURAIS

Alejandro Piscitelli argumenta que a "Internet fue el primer medio masivo de la historia que permitió una horizontalización de las comunicaciones, una simetria casi perfecta entre producción y recepción, alterando em forma indeleble la ecologia de los medios." Este enorme feito democratizante não conseguiu ainda reverter as tendências concentradoras que se ampliam com as assimetrias sócio-econômicas. Javier Bustamante Donas, ao discutir a relação entre a cibercultura e a ecologia da comunicação, afirmou que "el acceso a Internet y su uso como vehículo de transmisión de ideas y de comunicación personal va sin duda a establecer nuevos criterios de diferenciación social entre los ciudadanos de la nueva cibercultura. Individuos, empresas, colectivos sociales que no tengan acceso por razones

económicas, técnicas o de rechazo psicológico, se encontrarán en una posición precaria a la hora de definir su presente y su futuro."

Não podemos privar as comunidades locais, tradicionais ou não, bem como os artistas e produtores culturais da possibilidade de migração de sua produção simbólica para o interior da rede, para o ciberespaço. Para assegurar que a expressão das idéias e manifestações artísticas possam ganhar formatos digitais e, também, para garantir que os grupos e indivíduos possam criar, inovar e re-criar peças e obras a partir do próprio ciberespaço, são necessárias ações públicas de garantia de acesso universal à rede mundial de computadores. Sem inclusão digital de todos os segmentos da sociedade, a cibercultura não estará contemplando plenamente a diversidade de visões, de expressões, de comportamentos e perspectivas.

Bem alertou-nos Javier Bustamante que "sin una pluralidad de fuentes no se puede hablar de libertad de pensamiento, conciencia o religión. Sin acceso a medios de alcance internacional no tiene sentido hablar de libertad de opinión y de difusión de las mismas sin limitación de fronteras". Por isso, a cultura da diversidade digital é ampliada pelas práticas de compartilhamento de conhecimento, de tecnologias abertas, de expansão de telecentros, de oficinas de metareciclagem, de pontos de cultura. Essas iniciativas precisam ser amplificadas, uma vez que executam o princípio do acesso equitativo presente na Declaração da Unesco: "O acesso equitativo a uma rica e diversificada gama de expressões culturais provenientes de todo o mundo e o acesso das culturas aos meios de expressão e de difusão constituem importantes elementos para a valorização da diversidade cultural e o incentivo ao entendimento mútuo".

Quanto maior a inclusão digital da sociedade, maiores serão as possibilidades da diversidade cultural. Quanto maior a liberdade para as práticas colaborativas na rede, wikis, softwares livres, ações P2P, blogs, espectro aberto, mais extensa será sua inteligência coletiva criativa.

A cultura digital envolve a simulação, as realidades virtuais e as realidades alternativas. Ciborgues não são somente metáforas, como nos ensinou Donna Haraway. A crise das identidades que ocorria já nas sociedades industriais evoluiu para um cotidiano pendular entre identidades ausentes e anonimato, de um lado, e múltiplas identidades, de outro.

Jogos em rede envolvem milhões de pessoas, avatares se enfrentam e se articulam em um cenário virtual onde também estão inseridas as diversas comunidades virtuais de relacionamento, e que criam caminhos de mão dupla virtual-atual e presencial-ciberespacial.

Nesse cenário, de ausentes e múltiplos, de choque de sociabilidades, é que também devemos enfatizar o papel das identidades únicas e das identidades étnicas. A riqueza da diversidade dependerá do fortalecimento de diversos elementos constitutivos das identidades coletivas que compõem uma cultura. A Convenção da Unesco recordou "que a diversidade lingüística constitui elemento fundamental da diversidade cultural". Então, a diversidade digital exige a produção de conteúdo em diversas línguas e dialetos em sites, portais, na blogosfera, na videosfera e nos ambientes de realidade alternativa.

A LIBERDADE DOS FLUXOS, DO CONHECIMENTO E DA CRIAÇÃO

Eugenio Trivinho nos alertou que "ao mesmo tempo que a miniaturização das tecnologias comunicacionais permite o maior poder de movimentação nas cidades reais, materiais, gera também um maior efeito de ilusão de liberdade. Para evitar confusão: um contexto histórico que confere mobilidade corporal assistida pela potência da comunicação à distância nem por isso concede maior liberdade aos indivíduos, ou uma liberdade genuína, isenta de constrangimentos, coações e controles". (112-113) No cenário da cibercultura, a liberdade exige arquiteturas

abertas aos fluxos de conhecimento. Nunca foi tão possível compartilhar conhecimento quanto na era das redes informacionais.

Nunca foi tão rápido, barato e fácil trocar informações. Os economistas da informação sabem que o principal insumo da informação é a própria informação. A matéria-prima do conhecimento é a própria informação codificada ou conhecimento. A informação não possui as restrições limitadoras dos bens materiais. Informações, desconhecem a escassez e o desgaste no uso. Podem ser usadas de modo ilimitado e reproduzidas a custo zero.

Exatamente estas características inerentes aos bens informacionais, ou seja, as informações é que são combatidas pelos gigantes da era industrial. Buscam realizar uma cruzada pelo enrijecimento das leis de propriedade das idéias, por criminalizar o compartilhamento de idéias, de algoritmos e de criações artísticas. Invadem centros acadêmicos à procura de cópias xerox de livros e retrocedem na interpretação do uso justo do conhecimento.

Esses guerreiros da propriedade privada das idéias, esquecem que, ao contrário dos bens materiais, o conhecimento cresce quando é compartilhado. Provavelmente desconsideram a brilhante explicação de George Bernard Shaw, dramaturgo e crítico literário irlandês: "Se você tem uma maçã e eu tenho uma maçã e trocamos estas maçãs, então eu e você teremos ainda apenas uma maçã. Mas se eu tenho uma idéia e você tem uma idéia, e trocamos nossas idéias, então cada um de nós terá duas idéias".

A cibercultura para avançar precisa derrubar as barreiras da liberdade de conhecimento. As redes não podem ser malhas de uma "informática da dominação", termo bem cunhado por Donna Haraway. A biotecnologia não deveria construir seu caminho baseando-se na modelo de negócios dos alimentos transgênicos, que buscam controlar, por meio de patentes, o conhecimento sobre as formas de reprodução da vida. A opacidade dos códigos (softwares, protocolos e padrões) é grave. Como bem alertou-nos o jurista Lawrence Lessig, "no ciberespaço o código é a lei".

Lessig ao analisar como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade, escreveu que a "oportunidade para criar e transformar está enfraquecida em um mundo no qual a criação depende de permissão judicial, e a criatividade precisa sempre consultar um advogado." (183) Para evitar uma anemia cultural generalizada promovida pelas tentativas de controlar privadamente o conhecimento e a cultura é que crescem mobilizações como o Creative Commons, um movimento de licenciamento que busca reequilibrar o cenário de propriedade intelectual, dando maior espaço às características básicas da cultura digital, entre elas a recombinação, o sampling, a liberdade de cópia.

A ECONOMIA DA CIBERCULTURA É BASEADA NO RELACIONAMENTO E NÃO NA PROPRIEDADE

John Perry Barlow, letrista, músico, ciberativista, autor do Manifesto de Independência do Ciberespaço, fundador da Electronic Frontier Foundation, escreveu os princípios da economia de uma cultura digital, de uma cibercultura. Barlow captou a tendência de a economia se basear cada vez mais em serviços. Nela, o valor da propriedade perde força diante dos valores do relacionamento.

Ele escreveu que "a maioria de nós vive hoje graças à inteligência, produzindo 'verbos', isto é, idéias, em vez de 'substantivos', como automóveis e torradeiras. (...) Médicos, arquitetos, executivos, consultores, advogados: todos sobrevivem economicamente sem serem 'proprietários' de seu conhecimento [...] É um consolo saber que a espécie humana conseguiu produzir um trabalho criativo decente durante os 5.000 anos que precederam 1710, quando o Estatuto de Anne, a primeira lei moderna de direitos autorais, foi aprovada pelo Parlamento Britânico. Sófocles, Dante, da Vinci, Botticelli, Michelangelo, Shakespeare, Newton, Cervantes, Bach – todos encontraram motivos para sair da cama pela manhã, sem esperar pela propriedade das obras que criaram".

Sua conclusão é empiricamente consistente: "Mesmo durante o auge do direito autoral, conseguimos algo bastante útil de Benoit Mandelbrot, Vint Cerf, Tim

Benners-Lee, Marc Andreessen e Linus Torvalds. Nenhum deles fez seu trabalho pensando nos royalties. E há ainda aqueles grandes músicos dos últimos cinquenta anos que continuaram fazendo música mesmo depois de descobrir que as empresas fonográficas ficavam com todo o dinheiro [...] relacionamento, junto com serviço, é o centro daquilo que suporta todo tipo de "trabalhador moderno do conhecimento".

Na economia digital colaborar é mais eficiente que simplesmente competir. Um número crescente de empresas está percebendo as enormes vantagens das práticas colaborativas para a inovação e a manutenção de seus negócios. As redes informacionais viabilizam novas práticas sociais e de geração de riquezas que eram difíceis e até impossíveis de se implementar na chamada era industrial.

O professor de direito da Universidade de Yale, Yochai Benkler, no livro *The Wealth of Network*, disponível na web, demonstrou que uma série de mudanças nas tecnologias, na organização econômica e na produção social estão criando novas oportunidades e possibilidades de produzir informação, conhecimento e cultura. Essas mudanças, segundo Benkler, estão ampliando o papel da produção não-proprietária e colaborativa, realizada por indivíduos isolados e por esforços cooperativos de milhares de pessoas. É o caso, por exemplo, do desenvolvimento de software livre, uma típica criação da cultura digital.

O modelo de desenvolvimento e uso de software livre se baseia na colaboração. Programas de computador extremamente complexos são criados e mantidos por comunidades de interessados. Um dos seus maiores exemplos, o GNU/Linux, é um sistema operacional livre, mantido por aproximadamente 150 mil pessoas espalhadas pelo planeta. Como todo e qualquer software, o GNU/Linux precisa ser atualizado constantemente para acompanhar a evolução dos computadores e demais softwares. Antes que uma nova versão do GNU/Linux seja considerada estável, ela é testada e corrigida por uma comunidade gigantesca de apoiadores. As chances de ter suas falhas mais rapidamente encontradas e superadas é bem maior do que no modelo proprietário e fechado. A qualidade das versões está diretamente vinculada à quantidade da inteligência coletiva agregada na rede mundial de computadores. Sem dúvida, a coordenação do processo é o elemento mais sensível e complexo das práticas colaborativas em rede.

O que cada colaborador doa, em tempo de trabalho, para o desenvolvimento do GNU/Linux é bem menor do que obtém de retorno. Essa lógica levou ao antigo Big Blue, a IBM, e outras grandes corporações a apostarem no desenvolvimento colaborativo. Apache é um dos maiores sucessos mundiais do software livre. Ele serve para hospedar páginas da web e está presente em mais de dois terços dos servidores web do planeta. Imbatível. Obteve esta posição sem gastar um centavo em propaganda. Nunca precisou, ele é desenvolvido colaborativamente e sua estabilidade é incomparavelmente superior ao do concorrente proprietário.

CULTURA DIGITAL, CIBERESPAÇO: AS FRONTEIRAS COM OS ESTADOS-NAÇÃO

A Internet carrega e conecta os fluxos da cultura digital, transitando pelas diversas infra-estruturas dos países controlados por Estados nacionais. Todavia, a rede é transnacional. Construída sob forte influência da cultura hacker para ser livre, conectada por protocolos de comunicação que buscam manter liberadas as vias de compartilhamento de dados e interação de informações. A internet é o corpo do ciberespaço.

Mas os tempos de globalização, de auge das tentativas de desmonte geral do que é público, de prevalência do privado, de expansão do consumismo totalitário, do desrespeito ao local e às culturas tradicionais, gerou fortes reações, algumas de reprodução em larga escala da intolerância. Reforçou-se o cenário de ambivalências. Estados Nacionais poderosos e megacorporações tentam criar condições para controlar os fluxos das redes, a Internet. Totalitários de plantão reúnem argumentos para interferir nos protocolos, na independência de cada uma das camadas que compõem a rede, para vigiar os pacotes de informação, para manter ditaduras ou níveis de lucratividade. Tanto faz!

O ciberespaço precisa ser livre. O acesso precisa ser livre. A navegação precisa ser livre. A governança da Internet é também a governança do ciberespaço. Ela não pode representar um retrocesso nas liberdades conquistadas, do contrário,

teremos ataques à criatividade, ao compartilhamento de informações, à diversidade de manifestações e expressões da cultura digital. A defesa da diversidade digital passa pela defesa de um modelo de governança da rede que seja multistakeholder, que garanta o peso devido às organizações da sociedade civil mundial de interesse público, que assegure uma cidadania digital global, que mantenha as liberdades fundamentais do homem.

O importante princípio da soberania nacional inserido na Convenção da Unesco não pode ser usado para anular o princípio da abertura e do equilíbrio, segundo o qual "ao adotarem medidas para favorecer a diversidade das expressões culturais, os Estados buscarão promover, de modo apropriado, a abertura a outras culturas do mundo e garantir que tais medidas estejam em conformidade com os objetivos perseguidos pela presente Convenção".

A CULTURA DIGITAL NA PERSPECTIVA DA DIVERSIDADE. OS PARAMETROS PARA POLÍTICAS PÚBLICAS ADEQUADAS?

É necessário estruturar políticas públicas que incentivem a cultura digital.

Os fundos de tecnologia e telecomunicação devem assegurar linhas especiais de pesquisa e de produção de tecno-arte, de tecnologias abertas e livres. Devem estudar formas jurídicas adequadas para o financiamento de projetos de coletivos tecnológicos, tais como para as comunidades de software livre, de meta-reciclagem, de mídia-ativismo e cibercultura, bem como, os coletivos de conexão cooperativa.

É preciso assegurar que as comunidades tenham recursos para portar seus conteúdos para a rede informacional. Daí a importância decisiva dos estúdios livres de cibercultura.

É fundamental construir uma política de convergência digital para o que é comum, para a sociedade civil, para digitalizar as rádios e TVs comunitárias, para garantir experimentos comunitários de conexão aberta.

É importante incentivar a expansão das cidades digitais.

É vital garantir que sejam expandidas as faixas de frequência do espectro radioelétrico para uso comum. A sociedade precisa discutir o destino das faixas de frequência que estão sendo utilizadas atualmente pelas emissoras de TV para transmissão analógica. Quando a implantação da TV digital estiver completa, estas faixas poderão ser transformadas em espectro aberto, em via de uso comum, com o uso de rádios transmissores, receptores inteligentes e outras tecnologias digitais.

É preciso incentivar a produção de conteúdos digitais para a mobilidade, para o cenário de realidades alternativas, jogos em rede e digitalização crescente do broadcasting, bem como, para a expansão das webTVs distribuídas. É preciso incentivar o crescimento do domínio público, bem como, garantir a liberdade para o conhecimento e a cultura.

COMO GARANTIR A EXPANSÃO DA PESQUISA DA CIBERCULTURA.

Como Ministro da Cultura, na aula inaugural que dei na USP, no dia 10 de agosto de 2004, afirmei que "é hora de a pesquisa científica acerca da cultura conquistar novos vãos, ganhar maior consistência, rigor e autonomia.

É preciso pensar a universidade também como um 'locus' da cultura, seja das expressões artísticas, seja da difusão, ou reflexão, ou da preservação." Nesse sentido, é preciso pensar propostas que garantam a ampliação da pesquisa da cultura digital.

É preciso articular mais pesquisas básicas e experimentais, multidisciplinares, que ampliem a compreensão das tecnologias de informação e comunicação em um contexto de redes e da cultura digital.

É preciso criar nós e articulações mais freqüentes entre os vários atores e pesquisadores de cibercultura. É preciso incentivar redes de pesquisa da cultura digital.

É preciso criar encontros, desconferências, festivais, prêmios e incentivos à pesquisa da cibercultura e sua relação múltipla com diversos contextos.

LIBERDADE PARA O CONHECIMENTO E A CRIAÇÃO

A cultura digital é a cultura que trabalha com a plena criatividade. Não está limitada ao ideal romântico de originalidade exclusiva, espalha-se pela idéia de recombinação, de remixagem, de fusão, de derivação, de destruição de todos os entraves à criação, de obra contínua, ilimitada, fundamentalmente aberta. Trata da novidade e da reconfiguração. Cultiva a colaboração e o compartilhamento tal como o antigo ideal científico. A ciência pouco avançaria se não fosse ela própria cumulativa e recombinante. A cultura digital é a aproximação da ciência e da cultura, mediada pelas tecnologias informacionais.

A liberdade para o conhecimento, a transparência para os códigos que intermedeiam a comunicação humana, a criação sem entraves, a superação da mercantilização totalitária da cultura, as possibilidades simuladoras e emancipadoras do ciberespaço são fundamentos que devemos defender se quisermos um mundo de riqueza da diversidade.

ANEXO 2

MINISTÉRIO DA CULTURA PORTARIA Nº 156, DE 06 DE JULHO DE 2004

Cria o Programa Nacional de Cultura, Educação e Cidadania - CULTURA VIVA, com o objetivo de promover o acesso aos meios de fruição, produção e difusão cultural, assim como de potencializar energias sociais e culturais, visando a construção de novos valores de cooperação e solidariedade. O Ministro de Estado da Cultura Interino, no uso de suas atribuições legais, resolve:

Art. 1º - Criar o Programa Nacional de Cultura, Educação e Cidadania - CULTURA VIVA, com o objetivo de promover o acesso aos meios de fruição, produção e difusão cultural, assim como de potencializar energias sociais e culturais, visando a construção de novos valores de cooperação e solidariedade.

Art. 2º - O Programa estimulará a exploração, o uso e a apropriação dos códigos, linguagens artísticas e espaços públicos e privados que possam ser disponibilizados para a ação cultural.

Art. 3º - O Programa CULTURA VIVA se destina à populações de baixa renda; estudantes da rede básica de ensino; comunidades indígenas, rurais e quilombolas; agentes culturais, artistas, professores e militantes que desenvolvem ações no combate à exclusão social e cultural.

Art. 4º - A execução do Programa se procederá mediante editais convidando organizações não governamentais de caráter cultural e social, legalmente constituídas a apresentarem propostas para participação e parceria nas diferentes ações do mesmo.

Art. 5º - Os recursos para implementação das ações do Programa serão advindos da Lei Orçamentária e de parcerias agregadas ao Programa. Parágrafo Único - Ao Ministério da Cultura caberá o repasse de recursos em espécie, como também sob a forma de kits de cultura digital às organizações selecionadas.

Art. 6º - A coordenação das ações do Programa será objeto de competência da Secretaria de Programas e Projetos Culturais.

Art. 7º - Esta Portaria entra em vigor na data de sua publicação.

JOÃO LUIZ SILVA FERREIRA