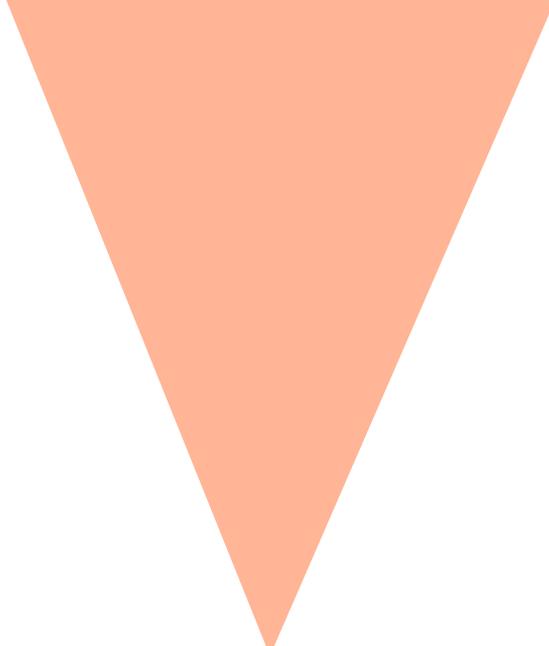




# Artigos



# Políticas para culturas digitais no Brasil

*Antonio Albino Canelas Rubim<sup>1</sup>*

*Iuri Rubim<sup>2</sup>*

- .....
- 1 Pesquisador do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico Tecnológico (CNPq) e do Centro de Estudos Multidisciplinares em Culturas (CULT) e professor do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade da Universidade Federal da Bahia (UFBA). *E-mail:* albino.rubim@gmail.com
  - 2 Coordenador estadual dos Centros Juvenis de Ciência e Cultura da Secretaria de Educação do Estado da Bahia e mestrando em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia (UFBA). *E-mail:* iuri.rubim@gmail.com

## RESUMO

A expressão “tecnologia e ação cultural” comporta sentidos bem diferenciados. Um nitidamente instrumental, que pensa tecnologia como mecanismo utilizado para realizar atividades – em especial divulgação e formação relativas à cultura, sendo entendida como repertório constituído e reconhecido socialmente. No polo oposto, em um desenho simplificado, encontra-se uma postura que imagina como a tecnologia – ou melhor, a sociotecnologia, pois a tecnologia sempre está marcada por sua configuração e uso social – impacta no campo cultural, inclusive criando novas modalidades de cultura. Assim, de imediato, aparece a questão: Como imaginar os enlaces, por certo complexos, entre tecnologia e ação cultural na contemporaneidade?

**Palavras-chave:** *Políticas culturais. Culturas digitais. Brasil contemporâneo. Sociotecnologias.*

## ABSTRACT

The expression “technology and cultural action” has very different meanings. One clearly instrumental, which perceives technology as a mechanism used to carry out activities – especially promotion and training related to culture, being understood as a repertoire socially constituted and recognized. At the opposite pole, in a simplified outline, there is a posture that imagines how technology – or rather, sociotechnology, since technology is always marked by its configuration and social use – impacts on the cultural field, including the creation of new modes of culture. Therefore, the question arises immediately: how to imagine the complex links between technology and cultural action in contemporary times?

**Keywords:** *Cultural policies. Digital cultures. Contemporary Brazil. Sociotechnologies.*

## DA SOCIABILIDADE QUE VIVEMOS E NOS CONSTITUI

**A** incidência das atuais sociotecnologias estrutura e ambienta a nossa singular contemporaneidade. Elas afetam, em profundidade, a configuração da sociabilidade, pois esta se vê composta e perpassada por sociotecnologias comunicacionais e informáticas, que envolvem: ciberespaço, televivência e globalização. O ciberespaço, engendrado pela revolução das redes, emerge como registro quase desmaterializado, como espaço sem território, mas com virtualizações e atualizações contínuas, conforme Pierre Lévy (1996). A televivência, viabilizada pelas redes, pode ser definida como uma vivência a distância, descolada do lugar e desprendida da presença; como capacidade de vivenciar um ausente, tornado (simbolicamente) presente, em tempo real, através de signos. A globalização, ensejada pelas redes, caracteriza-se pela cotidiana disponibilização de fluxos de signos e sentidos provenientes de uma extração global e não apenas de um local contíguo, como anteriormente.

Estes vetores se realizam em uma circunstância societária já conformada por repertórios oriundos de lugares distintos e de outros momentos históricos. A conjunção destas marcas introduzidas e estoques disponíveis conforma um entrelaçamento instável, em

complementação e conflito, e produz uma singular experiência, que vivemos como contemporaneidade. Ela resulta assim em um sincretismo, para utilizar um termo reassumido por Máximo Canevacci (1996), composto, pelo menos, por três constelações.

A primeira refere-se ao enlace cotidiano entre ciberespaço, expandido e atualizado pelas navegações virtuais, e espaços geográficos, alargados por meio da revolução dos transportes – navegações marítimas, transportes mecanizados, elevadores, metrô, automóveis, aviões – e contraídos em aglomerados urbanos, alguns de dimensões gigantescas. Cabe lembrar que a maioria da população mundial hoje habita cidades.

A segunda constelação resulta da bricolagem entre televivência. Vivência instantânea à distância propiciada por redes, e convivência, que pressupõe sempre presença e lugar. As redes, ao consumir um ciberespaço povoado de televivências em abrangência globalizante, constroem uma nova dimensão constitutiva da sociabilidade contemporânea, a qual Muniz Sodré no livro *A máquina do Narciso* denominou de telerrealidade. “Tele” por se referir ao distante e por apontar a possibilidade dele ser apreendido; transportado e transformado, simbolicamente, em acontecimento próximo que ganha sentido instantâneo e passa a compor o cotidiano da vida contemporânea. “Realidade” para afirmar que esta dimensão de sociabilidade tem estatuto de realidade, mesmo configurada simbolicamente por imagens, palavras e sons.

Uma terceira e última constelação, dentre as muitas possíveis de observar: a hibridação. Termo inspirado em Nestor Garcia Canclini, entre fluxos culturais, materiais ou simbólicos, oriundos de registros globalizados e outros provenientes do local, como lugar de pertencimento, sempre investido de significado. Esta última convergência foi apreendida pela sugestiva noção de glocalidade. Canevacci (1996, p. 25), em um horizonte cultural, observa que “[...] a palavra nova, fruto de recíprocas contaminações entre o global e o local, foi forjada justamente na tentativa de captar a complexidade dos

processos atuais”. Tais constelações se inscrevem em um contexto no qual as tecnologias móveis e de geolocalização têm um papel fundamental.

Estas convergências, complementares e tensas, forjam a peculiar circunstância denominada sociabilidade contemporânea. Ela implica redefinições espaciais e temporais relevantes, pois a atualidade se plasma como espaço planetário em tempo real. Esta nova realidade-mundo tem como pressupostos, além de sua macroinscrição capitalista e iluminista, o desenvolvimento das redes e dispositivos sociotecnológicos, tais como desmaterialização, miniaturização e migração, hoje quase universal, do analógico para o digital, observada em bens culturais e em muitos outros aparatos cotidianos como agendas, equipamentos de comunicação, papel, relógios etc.

A singularidade dessa nova circunstância societária vai incidir nas cruciais questões da realidade e da existência. O caráter composto da realidade na contemporaneidade possui uma consequência significativa muitas vezes não percebida: ele impõe o descolamento entre a existência material e o existir publicamente. Nas anteriores sociabilidades, a existência física e pública quase coincidem, pois a contiguidade do território, a exigência da presença e as dimensões limitadas do mundo garantiam o compartilhamento de pessoas e coisas, o seu viver comum e o ato de tornar algo público. Em tal circunstância societária, existir fisicamente significava, imediatamente, ter existência pública.

Hoje, a mera existência física já não assegura um existir social. A situação transformou-se radicalmente. O existir físico na realidade tangível torna-se condição necessária, mas não suficiente para garantir uma existência publicizada. Esta requer que ao existir físico seja agregada outra existência: habitar o ciberespaço e sua telerrealidade. Sem a publicização viabilizada pelas sociotecnologias, a existência social não está assegurada. Agora, por exemplo, a primeira ação de um garoto ao conhecer uma moça interessante é “dar

um Google” para “conhecê-la melhor”. A existência publicamente compartilhada passa a ser ela mesma composta e problemática: um verdadeiro campo de luta de poder.

A postura assumida não tem nenhuma perspectiva. Pelo contrário, se atém a descrição das novas condições de sociabilidade. Não se valoriza a nova circunstância societária, nem positivamente, por imanente capacidade libertadora, emancipadora, democratizante, instauradora de potencialidades humanas; nem negativamente, pela depreciação de suas possibilidades, pela atribuição de características de controle, repressão, regressão.

Ao buscar compreender a nova circunstância social, a atitude assumida afasta-se deliberadamente de posicionamentos predeterminados que destituem o novo de seu enigma e de sua feição problemática. Não cabe nem a esperança celebrada por autores encantados pelas potencialidades das sociotecnologias; nem a rejeição prematura do novo horizonte, como acontece em pensadores, que o desqualificam. Torna-se necessário compreender a complexidade do contemporâneo, a singularidade do caráter compósito da sua sociabilidade e a significativa inscrição das sociotecnologias na atual circunstância societária, ambientada por redes.

Efetivamente, as redes aparecem como uma das mais significativas marcas da contemporaneidade. Só com a consumação do sonho espacial, com a possibilidade de satélites artificiais estacionários de telecomunicações nos anos de 1960, as redes, em seu desenho, substância e características atuais, se fazem viáveis. Televisão, na década de 1960, e telemática, nos anos de 1970, eis a idade das redes. Milton Santos, em *A natureza do espaço* (1996), nomeia três momentos diferenciados das redes: o pré-mecânico, o mecânico intermediário e o técnico-científico-informacional. Entretanto para apreender a novidade das redes atuais, cabe distingui-las de suas analogias pretéritas. No passado, a malha ou circuito, por diferenciação à rede, pressupunha sempre território, materialidades e, por conseguinte, empecilhos. A rede, em sua singularidade contemporânea, deseja

abolir os obstáculos, desterritorializando e desmaterializando. Sua fluidez, volatilidade e dinâmica não se ancoram em territórios. Sua quase imaterialidade e invisibilidade buscam garantir velocidade e instantaneidade. A supressão do espaço e do tempo afirma-se como constitutiva das redes, sua novidade essencial, como assinala Eugênio Trivinho em *Redes: obliterações do fim do século* (1998). Conforme Daniel Parrochia (1993) em *Philosophie des réseaux*, a noção tem origem latina *retiolus*, diminutivo de *retis*, sendo depois retomada na França no século XII como *reseau de résel*, e passa a ter sua morada por excelência na contemporaneidade. Castells (2007), em sua admirável trilogia, fala da transformação qualitativa da experiência humana ocasionada pela sociedade rede e afirma que as redes constituem mesmo a morfologia social de nossas sociedades, afetando a economia, o poder, a cultura e a experiência na atualidade.

## **DAS POSSIBILIDADES CULTURAIS QUE VIVEMOS E NOS CONSTITUI**

A cultura derivada deste admirável novo mundo, sociotecnológico, acolhe algumas características que lhe dão singularidade. Colaboração, autoria, experimentação e remix, eis algumas das novas configurações potenciais da cultura contemporânea.

No mundo ambientado em rede, a conectividade crescente e a desmaterialização possibilitam as mais variadas formas de ação colaborativa. Cirurgiões acompanham procedimentos via Skype; textos são elaborados de modo compartilhado; pessoas podem trabalhar em casa através de redes; grupos de fãs pirateiam, traduzem e disponibilizam livros, antes até que sejam lançados oficialmente, para que outros fãs possam ter acesso rápido às obras. Estes exemplos demonstram como as formas de colaboração são diversificadas e orientadas pelos mais diversos interesses, mobilizando a inteligência coletiva das variadas comunidades.

A inteligência coletiva refere-se a essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros. O que não podemos saber ou fazer sozinhos, agora podemos fazer coletivamente. (JENKINS, 2008, p. 54)

O sentido atual do termo colaboração é uma reinvenção radical dos processos colaborativos pré-internet. Antes, as esferas de ajuda mútua eram amigos, vizinhança e colegas de trabalho, todas situações forjadas por algum tipo de vínculo. Agora, as pessoas oferecem seu conhecimento a comunidades organizadas não mais em torno de laços de conhecimento e confiança, mas de focos de interesse compartilhado. Uma mudança cultural significativa, ocorrida em escala global. Se durante muito tempo e em muitas sociedades, imperou o lema “não fale com estranhos”, agora não só se fala como se trabalha com eles. Na mesma velocidade em que aparecem novos formatos de colaboração, surgem também novas formas de apropriação da experiência e do conhecimento compartilhados. Ainda que muitas destas modalidades de apropriação sejam aceitas de comum acordo, algumas delas podem estar contaminadas por inovadores modos de exploração e de controle.

Com a migração do analógico para o digital, os meios de produção multimídia tornaram-se mais acessíveis, inclusive pela existência de versões mais baratas ou gratuitas e pelo desenvolvimento de programas “caseiros”. Hoje é possível editar fotos, vídeo, áudio a custos irrisórios, se comparados aos de tempos atrás. As caríssimas ilhas de edição deram lugar a uma estação de trabalho com *hardware* potente e, no máximo, uma licença de *software*, quando não uma versão pirata. *Softwares* atualmente oferecem todo o tipo de *templates*; simulam sintetizadores, instrumentos, estúdios; possibilitam a finalização e publicação de filmes, músicas, revistas, livros, dentre muitos outros, inclusive esculturas, se pensarmos nas impressoras 3D, por exemplo. Como observou Chris Anderson (2006), os “produtores”, indivíduos hoje capazes de fazer o que há

pouco tempo atrás era realizado apenas por profissionais, constituem uma quantidade surpreendentemente grande. Agora, milhões de pessoas, por exemplo, têm capacidade de produzir pequenos filmes ou álbuns e publicar seus pensamentos.

Henri Jenkins (2008, p. 28) afirma que:

Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. Nem todos os participantes são criadores iguais. Corporações – e mesmo indivíduos dentro das corporações de mídia – ainda exercem maior poder do que qualquer consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores.

A circulação dos bens e produtos culturais foi facilitada a partir da digitalização. Se para produzir uma música ou um videoclipe, o artista ainda precisa se aventurar em programas muitas vezes desconhecidos, é possível fazê-los circular através de lojas especializadas *online* ou redes sociais. Do outro lado da tela, emerge uma espécie de “mercado de nicho global”, com uma multiplicidade de demandas e interesses “para todos os gostos”, economicamente relevantes, de acordo com Chris Anderson em *A cauda longa* (2006).

Necessário fazer duas ponderações. A primeira diz respeito à ressalva de Jenkins, evidenciando o desequilíbrio entre cidadão comum e grandes corporações também no ciberespaço. Assim, tanto no âmbito da produção quanto no da circulação, as ações de “pessoas comuns” e das corporações têm potenciais radicalmente distintas. Cada vez mais, inclusive, as corporações avançam sobre os mercados de nicho, em novos formatos de venda e distribuição, como fazem a iTunes e a Netflix. A segunda ponderação diz respeito justamente às mudanças no próprio mercado de bens culturais, que a todo dia apresenta novos modelos de negócio, alguns dos quais envolvendo alternativas como: distribuição gratuita, pirataria

ou mesmo “pague o quanto quiser”, na qual o consumidor define o preço.

A confluência entre acessibilidade de programação, tecnologias móveis e conectividade em alta criou um ambiente propício para a experimentação no campo da cultura e das artes. Indivíduos e coletivos passaram a explorar as possibilidades presentes nessa ambiência. Enquanto a programação de sensores de presença, de luz, de som etc. multiplica a interatividade do público com as obras, artistas usam GPS para percorrer a cidade criando desenhos virtuais, à *la* Linhas de Nazca. Instituições criam aplicativos e outras formas de promover a experiência estética, como o Museum of London, cujo aplicativo Streetmuseum oferece a quem transita pela capital inglesa visões da cidade em várias épocas, apenas com o simples gesto de apontar o celular para as paisagens urbanas. Estas novas modalidades de bens culturais nasceram na era da conectividade e só existem devido às condições criadas para o seu surgimento.

No âmago da experimentação contemporânea está a cultura da bricolagem, fundamentada na ideia de remix. Derivado da esfera musical, onde o *mixer* unia os canais de som dos toca-discos de uma *pickup* de *DJ*, o termo remix virou substantivo e verbo, logo aplicado a todo espectro da cultura e da mídia. Assim, não apenas músicas, mas vários bens culturais, inclusive dispositivos eletrônicos, passaram a ser desconstruídos, remontados, reinterpretados e usados como matéria prima para a elaboração de outra obra. Um remix nunca é cópia, mas reuso criativo de um ou vários bens culturais.

Todos os três elementos apresentados acima têm como pano de fundo a ideia da revisão dos direitos de autor. Em um mundo ambientado pelas redes, em que o compartilhamento deve ser a regra, não a exceção, é fundamental revisar leis pensadas para proteger a propriedade intelectual em um contexto fundamentalmente analógico. Não é à toa que surgiram movimentos de *copy-left* e de publicação de obras sob novas licenças, com destaque

para o Creative Commons. A discussão sobre os direitos de autor esteve recentemente em evidência no Brasil e deve voltar à cena em breve. Difícil este embate, pois o capitalismo contemporâneo tem na propriedade intelectual sua singular e mais expressiva modalidade de acumulação.

## CONTEMPORANEIDADE E POLÍTICAS PARA CULTURAS DIGITAIS

A relação entre Estado brasileiro e sociedade conformada por tais sociotecnologias parece ter seu começo com a tentativa de constituição de uma indústria autônoma da área da informática, no final da ditadura militar, alicerçada na ideia de reserva de mercado. A Lei nº 7.232 de 29 de outubro de 1984 não produziu os efeitos pretendidos. Mas, na época de sua suspensão em 1993, havia dotado o Brasil, diferente de outros países latino-americanos, de “[...] um contingente considerável de especialistas em processamento eletrônico de dados”. (GERMAN, 2000, p. 39) Base possível para um investimento mais articulado neste campo.

A primeira política mais abrangente oficialmente formulada pelo governo brasileiro para tratar do tema foi o Programa Sociedade da Informação (Socinfo) no Brasil. Tal programa foi instituído no interior do Ministério de Ciência e Tecnologia em agosto de 1999 e lançado oficialmente pela Presidência da República em 15 de dezembro daquele ano. (TAKAHASHI, 2000) O programa, bastante amplo, envolveu aproximadamente 150 especialistas, brasileiros e estrangeiros, que participaram de 13 meses de trabalho e tinha como objetivo:

[...] integrar, coordenar e fomentar ações para a utilização das tecnologias da informação e comunicação, de forma a contribuir para inclusão social de todos os brasileiros na nova sociedade e, ao mesmo tempo, contribuir para que a economia do país tenha condições de competir no mercado global. (TAKAHASHI, 2000, p. 10)

As sete linhas de ação demonstram a abrangência do programa: mercado, trabalho e oportunidades; universalização dos serviços para a cidadania; educação na sociedade da informação; conteúdos e identidade cultural; governo ao alcance de todos; pesquisa e desenvolvimento, tecnologia chaves e aplicações e infraestrutura avançada e novos serviços. As configurações do programa estão expressas no livro *Sociedade da informação no Brasil: livro verde*, publicado pelo Ministério de Ciência e Tecnologia em setembro de 2000.

Como é possível perceber, o tema da cultura está incorporado ao programa, em especial, através do grupo de trabalho Conteúdos e Identidade Cultural. Cabe uma visitação ao capítulo cinco (p. 59-66), coordenado pelo professor Antonio Lisboa Carvalho de Miranda, da Universidade de Brasília. O capítulo desenvolve uma rápida definição das noções de conteúdos e de identidade cultural; traz dados dos conteúdos da internet, em especial, considerando as línguas utilizadas nestes conteúdos e analisa a situação dos conteúdos brasileiros na rede das redes, indicando os maiores *sites* nacionais, além de estudar os conteúdos culturais – científicos, artísticos, históricos – brasileiros disponíveis na internet, destacando alguns projetos desenvolvidos pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnologia (CNPq), órgão do Ministério da Ciência e Tecnologia, tais como: o Prossiga, o Scientific Eletronic Library Online (SciELO) e a Plataforma Lattes, além de discutir a situação das bibliotecas públicas brasileiras, a exemplo da Biblioteca Nacional, vinculada ao Ministério da Cultura, uma rara referência a este Ministério em todo livro. Como se observa o horizonte foi bastante limitado. Os temas das redes e das culturas digitais ficaram totalmente ausentes, pois a prioridade foi dada à disponibilização em suporte digital de conteúdos culturais preexistentes. Ou seja, as sociotecnologias são assumidas em sua vertente mais instrumental e não em angulação que permita antever novas modalidades culturais, que emergem com as sociotecnologias.

Dentre as recomendações apresentadas pelo grupo de trabalho podem ser enumeradas: facilitar o acesso aos acervos culturais nacionais; registrar manifestações culturais nas mais diferentes mídias, em formato digital; documentar de forma sistemática a produção científica e tecnológica; criar mecanismos para a produção de conteúdos por parte da comunidade e promover a igualdade de oportunidades de acesso às novas tecnologias. (TAKAHASHI, 2000, p. 65) Em maio de 2001, o governo federal organizou uma oficina de inclusão digital que reuniu várias entidades da sociedade civil, empresas e órgãos estatais para debater o tema e esboçar políticas específicas nesta área. (SILVEIRA, 2001, p. 36) Até 2004 haviam sido implantados mais de 100 telecentros de acesso à informática com meio milhão de usuários. (TEIXEIRA, 2006) O projeto do Núcleo de Assuntos Estratégicos do Governo Federal, nomeado Brasil em Três Tempos, depois desativado, estabeleceu metas em relação à superação da exclusão digital para os anos 2015, metade da população incluída, e 2022, 70% com acesso a computadores, redes e serviços digitais. (Costa, L., 2007)

Dias e Cornils (2005) constataram que nestes anos haviam 18 programas federais voltados para a inclusão digital no país. A Secretaria de Assuntos Estratégicos realizou, em 14 de julho de 2010, relevante reunião com especialistas no âmbito do Plano Brasil 2022. Ela resultou, dentre outros produtos, na publicação *Produção de conteúdo nacional para mídias digitais*.

A participação do Ministério da Cultura no processo foi marginal. Dentre os especialistas listados no Programa Sociedade da Informação, apenas cinco eram de órgãos vinculados ao Ministério da Cultura e estiveram envolvidos somente em temas específicos: bibliotecas (dois) e questões regionais (três). Assim, o Ministério esteve ausente deste momento inaugural no Brasil, ainda que o tema cultural estivesse colocado em debate, mesmo que de modo enviesado.

## AS GESTÕES GIL/JUCA E AS CULTURAS DIGITAIS

Com a ascensão de Gilberto Gil ao Ministério da Cultura, em 2003, a situação começou a mudar. Diversas são as explicações para tal alteração, sendo que algumas estavam fora da alçada do Ministério da Cultura. Nestes anos, no Brasil e no mundo, houve uma virótica expansão das sociotecnologias digitais em rede com um enorme impacto societário.

A veloz transformação do panorama brasileiro com relação às sociotecnologias pode ser indicada sinteticamente através de poucas, mas expressivas, informações. De acordo com dados do IBOPE Media, o número de pessoas com acesso à internet no Brasil chegou a 105,1 milhões no segundo trimestre de 2013. (NÚMERO..., 2013) Já a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) e Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), identificou um número menor de brasileiros (aproximadamente 86,7 milhões) usuários de internet. (MAIS..., 2014) Mesmo considerando os números do IBGE, que identificam uma base menor, mais da metade dos brasileiros com 10 anos ou mais já usavam a internet na época da pesquisa. A mesma PNAD informa que 75,5% da população no Brasil tem celular.

Tal panorama configurou um novo ambiente societário e cultural, que gerou atitudes, demandas e pressões, oriundas de novos segmentos associados às culturas digitais, a exemplo da lista de discussão intitulada Articuladores, que, em 2003, passou a debater a temática e buscou influenciar o Ministério elaborando projetos voltados para as culturas digitais. Estes projetos tiveram influência nas intervenções do governo neste horizonte. (FREIRE; FOINA; FONSECA, 2006)

A sensibilidade do ministro para temas contemporâneos, tais como glocalização, sociedade digital, *software* livre, Creative Commons, *copyleft* e banda larga, manifesta em sua obra musical, em entrevistas e em pronunciamentos, também jogou papel importante neste novo posicionamento do Ministério. Em 10 de agosto de

2004, por exemplo, o ministro Gilberto Gil (2013, p. 305), em aula magna para os estudantes da Universidade de São Paulo, 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.

Gilberto Gil foi um dos primeiros brasileiros a ter um canal no YouTube. Em 2007, apresentou em turnê internacional (Europa e África) e nacional seu mais novo *show* intitulado, de modo emblemático, Banda Larga. No *show*, o público livremente pode gravar tudo e disponibilizar o conteúdo na rede. Esta atitude guarda conexão com as ideias sobre a mudança dos direitos autorais, que foi defendida pelo dublê de ministro e *cantautor*, como se diz em espanhol. A letra da música tema da turnê, chamada “Banda Larga Cordel”, fala que o município de Piraí “bandalargou-se”, “infoviabilizou os ares do município inteiro” e “Por certo que a medida provocou / Um certo vento de redemoinho”. A descrição da transformação prossegue na letra da música: “Diabo do menino agora quer / Um *ipod* e um computador novinho / O certo é que o sertão quer navegar / No micro do menino internetinho”. A música celebra ainda: o “provedor de acesso”, a “grande rede www”, o “YouTube” e canta: “O rádio fez assim com seu avô / Rodovia, Hidrovia / Ferrovia e agora chegando a infovia / Pra alegria de todo interior”.

A posição sensível e sintonizada do ministro viabilizou a ida de Cláudio Prado para a função de coordenador de Políticas Digitais,

“criada” no Ministério, mas nunca institucionalizada. Prado, velho amigo de Gil, com larga trajetória na área da produção cultural, mais especialmente musical, é um ativo militante das culturas digitais. Em entrevista no dia 15 de maio de 2007, Prado disse ter orgulho de “quixotesicamente” pertencer ao único governo, que possuía uma área para tratar exclusivamente dos avanços tecnológicos sob o prisma cultural. Ele, que foi um dos representantes do Ministério no Comitê Gestor da TV Digital no Brasil e mentor das Oficinas de Cultura Digital do Ministério, na entrevista defendeu uma revisão dos direitos autorais, pois afirmou que o digital torna possível prescindir dos “intermediários que não agregam valor” ao campo cultural. (MINUANO, 2007) Cláudio Prado estimulou o *software* livre e o acesso de todos à banda larga.

Aliás, tais posições eram muito próximas às do então ministro Gil e de parte do próprio Ministério. Em setembro e outubro de 2007, por exemplo, Gilberto Gil e Cláudio Prado visitaram o Vale do Silício e encontraram com personagens importantes do universo da cultura digital, incluindo uma visita à sede do Creative Commons.

Deste modo, o ministro Gil e parte de seu ministério estiveram atentos aos temas referentes às culturas digitais. Tal atitude foi possível pela adoção de noção ampliada de cultura empreendida pelo Ministério. Entretanto esta visão atualizada não foi compartilhada de modo amplo no governo. Só parcelas do Ministério, seus parceiros em outros setores governamentais e na sociedade civil foram contaminados por esta adesão aos temas vinculados às culturas digitais. Assim, crítica dirigida ao Governo Federal nas suas políticas em relação ao *software* livre talvez possa ser estendida para outras áreas:

Apesar de toda a publicidade gerada, entretanto, o posicionamento de forte apoio ao software livre tem sido muito mais presente em fóruns e eventos públicos do que em ações governamentais efetivas. (FREIRE; FOINA; FONSECA, 2006)

Esta cobrança de mais ações consistentes do Governo Federal e do Ministério da Cultura não pode obscurecer intervenções efetivas do Ministério neste universo. Algumas delas devem ser citadas. O Ministério passou a trabalhar com base em uma visão mais abrangente: o conteúdo audiovisual em seus diferenciados suportes e convergências tecnológicas, nas quais a digitalização aparece como vital. Desde o início, Gilberto Gil lutou para trazer para o Ministério da Cultura a Agência Nacional de Cinema (ANCINE), então subordinada à Casa Civil da Presidência da República. Conquistada a ANCINE, o Ministério tentou, em uma movimentação cheia de altos e baixos, transformar a entidade na ANCINAV, Agência Nacional de Cinema e Audiovisual. (FERREIRA, 2004) A reação da mídia brasileira, de segmentos culturais ligados a ela e de setores das classes dominantes interditaram tal processo e o Ministério recuou no seu intuito. A área de comunicação no Brasil ainda mantém traços oriundos da ditadura militar, devido aos poucos avanços democráticos na área. (LIMA, 2001, 2012; RUBIM; RUBIM, 2004)

Outras iniciativas no campo audiovisual devem ser lembradas: a participação do Ministério no debate acerca da digitalização da televisão e sua atuação na construção da televisão pública nacional. Neste caso, o protagonismo do Ministério da Cultura, desde o início, foi evidente, tomando o lugar do Ministério das Comunicações, que se comportou como obstáculo ao desenvolvimento da televisão pública. O protagonismo pode ser medido, por exemplo, através da composição da comissão executiva do I Fórum Nacional de TVs Públicas, onde três dos cinco membros eram provenientes de seus organismos, e posteriormente pela escolha do então Secretário do Audiovisual, Orlando Sena, como dirigente executivo da Empresa Brasil de Comunicação (EBC) e da TV Brasil, criada a partir desta luta. Entretanto, a presença de antigos membros do Ministério da Cultura na televisão pública não se manteve por muito tempo e o projeto se distanciou de suas concepções originais. (SOUZA, 2014)

Outro exemplo foram os editais intitulados Jogos BR, voltados ao estímulo da produção de jogos eletrônicos, inovação introduzida pela gestão de Gilberto Gil. Os editais congregaram, além da Secretaria do Audiovisual do Ministério, instituições parceiras como: Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (ITI) da Casa Civil; Financiadora de Estudos e Projetos do Ministério da Ciência e Tecnologia (FINEP); Associação Brasileira das Desenvolvedoras de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES) e Associação Cultural, Educação e Cinema (EDUCINE). Este programa foi alvo de debate no Fórum Cultural Mundial, que aconteceu em 2006. Ele visou desenvolver no país uma das áreas de maior expansão na economia internacional da cultura na atualidade.

Bem mais abrangente e conhecido, o Programa Cultura Viva e seus Pontos de Cultura dialoga com as culturas digitais. Associado ao recurso financeiro, o programa previu um *kit* multimídia de equipamentos digitais – computador, câmeras, *software* de edição, acesso à internet – que possibilitasse a produção de fotografias, vídeos, CDs, material impresso e diversos produtos culturais, além de permitir a conexão ao ambiente digital e aos pontos de cultura espalhados pelo país. Hoje, eles são aproximadamente 4.500. As metas do Plano Nacional de Cultura preveem 15 mil pontos de cultura em funcionamento no ano de 2020. (BRASIL, 2012, p. 72) O *kit* multimídia possibilitava fórum de discussão e dispositivo de armazenamento *web*, através de programas de computador, além de priorizar a utilização do *software* livre. Com isto, através de oficinas e do exercício das culturas digitais, o Programa Cultura Viva buscou desenvolver consumo, produção e disseminar valores, tais como: compartilhamento tecnológico, generosidade intelectual e trabalho colaborativo. A utilização das potencialidades culturais e econômicas da rede foi estimulada, pela via da criação e produção compartilhadas e da exposição das obras realizadas. A rede não foi pensada apenas como extensão da cultura já existente, mas como um potente componente de mudança cultural. Simultaneamente

foram apoiados os chamados Pontões de Cultura Digital, buscando instalar centros de tecnologias livres e culturas digitais, que servissem de suporte para a rede dos Pontos de Cultura.

O Programa Cultura Viva, com seus Pontos, Pontinhos e Pontões de Cultura – apesar das suas dificuldades de funcionamento –, foi considerado uma das prioridades do Ministério nas gestões de Gil e Juca e adquiriu grande visibilidade na sociedade. Mostra incontestemente disto foram os encontros nacionais específicos dos pontos com o sugestivo nome de TEIA e a repercussão internacional do programa. Ele, por sua concepção e amplitude, poderia ser uma das melhores interfaces entre políticas culturais e culturas digitais no Brasil.

Uma importante proposição do Ministério merece ser recordada: o Fórum da Cultura Digital Brasileira. Ele articulou o Ministério com outras instituições do governo e da sociedade civil. Além da proposta de discutir o tema através do *site Cultura Digital*,<sup>3</sup> o Fórum difundiu um amplo cardápio de ideias sobre culturas digitais formuladas por políticos, especialistas e militantes. O livro *Cultura digital.br* resulta deste esforço de mobilização e publicização da temática. (SAVAZONI; COHN, 2009) Também publicado pela Azougue Editorial, o livro *Jangada digital*, de Eliane Costa (2011), destina um capítulo à análise das políticas para as culturas digitais do Ministério.

No governo Dilma as iniciativas sofreram descontinuidades nada desprezíveis. No plano geral do governo, as políticas para as culturas digitais foram desaceleradas. No Ministério da Cultura, a situação assumiu conotações ainda mais graves. O Ministério praticamente esqueceu as culturas digitais e seus temas correlatos, como direitos autorais. O vazio das políticas contrastou com a atuação anterior, produziu desesperança e retrocesso, pois o Brasil tinha se destacado no cenário internacional. Não por acaso, Richard Barbrook, um dos maiores especialistas na área, afirmou que o Brasil pela

.....  
3 Disponível em: <[www.culturadigital.br](http://www.culturadigital.br)>.

primeira vez colocou o hemisfério Sul em posição central no debate mundial sobre as tecnologias digitais. (SAVAZONI; COHN, 2009)

## **RÁPIDAS OBSERVAÇÕES FINAIS**

O breve panorama traçado indica que as sociotecnologias digitais não podem ser tratadas apenas em sua dimensão instrumental, mas exigem ser compreendidas como condição constitutiva da sociabilidade atual e da sua singular experiência humana. Por sua vez, as políticas para as culturas digitais, dada sua abrangência e seu impacto na sociabilidade contemporânea, não podem ser encaradas meramente como políticas de um ministério, mas necessitam ser desenvolvidas como amplas políticas públicas, que englobem toda a rica multiplicidade de atores, dimensões e interesses envolvidos. Tais políticas, apesar de algumas promessas de sua fase inicial, perderam força. O Ministério da Cultura, quase ausente no primeiro momento, começou a tomar iniciativas inovadoras nas gestões Gil e Juca, mas elas foram descontinuadas no governo Dilma. Diante da constante aceleração das transformações sociotecnológicas, esta paralisia compromete em muito aqueles avanços iniciais e exige, com urgência, novas políticas para acompanhar a complexidade das culturas digitais, cujo impacto vai muito além do campo cultural como ele é tradicionalmente entendido, afetando economia, ocupações, formatos da política, afetividades, sociabilidade, ideários, sensibilidades etc. Ou seja, a cultura entendida conforme seu conceito ampliado.

## REFERÊNCIAS

- ANDERSON, C. *A cauda longa: do mercado de massa para o mercado de nicho*. Tradução de Afonso Celso da Cunha Serra. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.
- BAUDRILLARD, J. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BOURDIEU, P. A identidade e a representação: elementos para uma reflexão crítica sobre a ideia de região. In: BOURDIEU, P. *O poder simbólico*. Lisboa: Difel; Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989. p. 107-132.
- BRASIL. Ministério da Cultura. *Metas do Plano Nacional de Cultura*. 2. ed. Brasília, DF, 2012.
- BRASIL. Secretaria de Assuntos Estratégicos. *Produção de conteúdo nacional para mídias digitais*. Brasília, DF, 2011.
- CANEVACCI, M. *Sincretismos: uma exploração das hibridações culturais*. São Paulo: Studio Nobel, 1996.
- CASTELLS, M. A economia informacional, a nova divisão internacional do trabalho e o projeto socialista. *Caderno CRH*, Salvador, v. 5, n. 17, p. 5-34, 1992.
- CASTELLS, M. *A era da informação: economia, sociedade e cultura*. 10. ed. rev. e ampl. São Paulo: Paz e Terra, 2007. v. 1.
- COSTA, E. Cultura digital no MinC. In: COSTA, E. *Jangada digital: Gilberto Gil e as políticas públicas para a cultura das redes*. Rio de Janeiro: Azougue, 2011. p. 145-215.
- COSTA, L. F. *Comunicação, novas tecnologias e inclusão digital: uma análise dos projetos realizados na Bahia*. 2007. 196 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Cultura Contemporânea) – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2007.
- CULTURA digital: “Os verdadeiros piratas são as grandes gravadoras”. *Cultura e Mercado*, São Paulo, 14 maio 2007. Disponível em: <<http://www.culturaemercado.com.br/site/noticias/cultura-digital-os-verdadeiros-piratas-sao-as-grandes-gravadoras/>>. Acesso em: 24 jul. 2007.
- DIAS, L. R.; CORNILS, P. Inclusão: 4,4 mil telecentros têm apoio federal. *A Rede: tecnologia para a inclusão social*, São Paulo, n. 9, dez. 2005.

FERREIRA, J. Ancinav: omissão ou missão? *Teoria e Debate*, São Paulo, n. 60, p. 64-67, nov./dez. 2004.

FÓRUM NACIONAL DE TVS PÚBLICAS, 1., 2006, Brasília, DF. *Caderno de debates...* Brasília, DF: Ministério da Cultura, 2006.

FREIRE, A.; FOINA, A. G.; FONSECA, F. O impacto da sociedade civil (des)organizada: cultura digital, os articuladores e software livre no Projeto dos Pontos de Cultura do MinC. 23 de fevereiro de 2006. Disponível em: <<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/6041-6033-1-PB.pdf>>. Acesso em: 10 set. 2015.

GARCÍA CANCLINI, N. *Cultura y comunicación: entre lo global y lo local*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata, 1997.

GERMAN, C. *O caminho da Brasil rumo à era da informação*. São Paulo: Fundação Konrad-Adenauer-Stiftung, 2000.

GIL, G. 10 de agosto de 2004, aula magna na USP – Universidade de São Paulo. In: ALMEIDA, A.; ALBERNAZ, M. B.; SIQUEIRA, M. (Org.). *Cultura pela palavra: coletânea de artigos, entrevistas e discursos dos ministros da Cultura 2003-2010*. Rio de Janeiro: Versal, 2013. p. 299-314.

GINRE, G. et al. *Comunicação digital e a construção dos commons: redes virais, espectro aberto e as novas possibilidades de regulação*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2007.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

LANDI, O. *Devórame outra vez: qué hizo la televisión con la gente, qué hace la gente con la televisión*. Buenos Aires: Planeta, 1992.

LÉVY, P. *Inteligencia colectiva*. Washington, DC: Organización Panamericana de la Salud, 2004.

LÉVY, P. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.

LIMA, V. A. de. *Mídia: teoria e política*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

LIMA, V. A. de. *Política de comunicações: um balanço dos governos Lula (2003-2010)*. São Paulo: Publisher Brasil, 2012.

MAIS de 50% dos brasileiros estão conectados à internet, diz Pnad. *GI*, São Paulo, 18 set. 2014. Tecnologia e games. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/09/mais-de-50-dos-brasileiros-estao-conectados-internet-diz-pnad.html>>. Acesso em: 17 out. 2015.

MINUANO, C. Cultura digital. *Observatório do Direito à Comunicação*, São Paulo, 15 maio 2007. Entrevistas. Disponível em: <<http://www.intervozes.org.br/direitoacomunicacao/?p=18376>>. Acesso em: 24 jul. 2007.

NÚMERO de pessoas com acesso à internet no Brasil chega a 105 milhões. *IBOPE inteligência*, [S.l.], 3 out. 2013. Disponível em: <<http://www.ibope.com/pt-br/noticias/paginas/numero-de-pessoas-com-acesso-a-internet-no-brasil-chega-a-105-milhoes.aspx>>. Acesso em: 12 out. 2015.

PARROCHIA, D. *Philosophie des réseaux*. Paris: Presses universitaires de France, 1993.

PRADO, C.; CAMINATI, F.; NOVAES, T. Sinapse XXI: novos paradigmas em comunicação. In: BARBOSA FILHO, A.; CASTRO, C.; TOME, T. (Org.). *Mídias digitais: convergência tecnológica e inclusão digital*. São Paulo: Paulinas, 2005.

QUINTANILHA, L. Jogos made in Brazil. *A Rede: tecnologia para a inclusão social*, São Paulo, n. 33, jan./fev. 2008. Disponível em: <<http://www.revista.aredes.inf.br/site/edicao-n-33-janeiro-fevereiro-2008/3917-jogos-made-in-brazil>>. Acesso em: 24 mar. 2008.

RUBIM, A. A. C.; RUBIM, L. S. O. Televisão e políticas culturais no Brasil. *Revista USP*, São Paulo, n. 61, p. 16-29, mar./maio 2004.

SANTANA, R. N. M. de; SANTOS, R. de C. L. F. *A nova realidade-mundo: elementos concorrentes para a construção da nova realidade-mundo*. Teresina: Ed. dos Autores, 1998.

SANTOS, M. *A natureza do espaço: técnica e tempo: razão e emoção*. São Paulo: Hucitec, 1996.

SAVAZONI, R.; COHN, S. (Org.). *Cultura digital.br*. Rio de Janeiro: Azougue, 2009.

SILVEIRA, S. A. da. *Exclusão digital: a miséria na era da informação*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

SODRÉ, M. *A máquina de Narciso: televisão, indivíduo e poder no Brasil*. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1990.

SOUZA, R. de P. T. R. de. *Políticas culturais e televisão pública: o processo de conformação da Empresa Brasil de Comunicação/TV Brasil*. 2014. 283 f. Tese (Doutorado em Cultura e Sociedade) – Instituto

de Humanidades, Artes e Ciências, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

TAKAHASHI, T. (Org.). *Sociedade da informação no Brasil*: livro verde. Brasília, DF: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

TEIXEIRA, C. Cultura digital como política pública. *Cultura e Mercado*, São Paulo, 2006. Disponível em: <<http://culturaemercado.com.br/setor.php?setor=4&pid=1122>>. Acesso em: 16 jan. 2007.

TRIVINHO, E. *Redes: obliterações do fim do século*. São Paulo: Annablume: FAPESP, 1998.

VIRILIO, P. A cidade superexposta. In: VIRILIO, P. *O espaço crítico e as perspectivas do tempo real*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993. p. 7-21.

VIRILIO, P. A imagem pública. In: VIRILIO, P. *A máquina da visão*. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1994. p. 55-70.