

Universidade de Brasília
Faculdade de Economia, Administração, Contabilidade e Gestão de Políticas Públicas
Departamento de Gestão de Políticas Públicas

TIAGO ALCOFORADO COUTINHO

**POLÍTICAS PÚBLICAS PARA CULTURA DIGITAL: Projeto
Tainacan e o fortalecimento dos *commons***

Brasília – DF

2018

TIAGO ALCOFORADO COUTINHO

**POLÍTICAS PÚBLICAS PARA CULTURA DIGITAL: Projeto
Tainacan e o fortalecimento dos *commons***

Monografia apresentada ao
Departamento de Gestão de Políticas
Públicas como requisito parcial à
obtenção do título de Bacharel em Gestão
de Políticas Públicas.

Professora Orientadora: Dra.
Christiana Soares de Freitas

Brasília – DF

2018

TIAGO ALCOFORADO COUTINHO

**POLÍTICAS PÚBLICAS PARA CULTURA DIGITAL: Projeto
Tainacan e o fortalecimento dos *commons***

A Comissão Examinadora, abaixo identificada, aprova o Trabalho de Conclusão do Curso de Gestão de Políticas Públicas da Universidade de Brasília do (a) aluno (a)

Tiago Alcoforado Coutinho

Profa. Dra. Christiana Soares de Freitas
Professora-Orientadora

Profa. Dra. Fernanda Natasha Bravo Cruz

Professora-Examinadora 1

Prof. Marcos Francisco Urupá Moraes de
Lima

Professor-Examinador 2

Brasília, 28 de Novembro de 2018

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

| | |
|--------|--|
| AT551p | <p>Alcoforado Coutinho, Tiago POLÍTICAS PÚBLICAS PARA CULTURA DIGITAL: Projeto Tainacan e o fortalecimento dos commons / Tiago Alcoforado Coutinho; orientador Christiana Soares de Freitas. -- Brasília, 2018. 45 p.</p> <p>Monografia (Graduação - Gestão de Políticas Públicas) -- Universidade de Brasília, 2018.</p> <p>1. Cultura Digital. 2. Commons. 3. políticas públicas. 4. Tainacan. 5. Mapas Culturais. I. Soares de Freitas, Christiana, orient. II. Título.</p> |
|--------|--|

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe e à meu pai, minhas avós, Lucia e Iolanda, meus avôs Ivan e Walter. Agradeço aos meus queridos irmãos, Raquel, Elisa e João Murilo e agradeço ao Baba, tão essencial para essa pesquisa, e à Lu, Bi e Mi. À toda família, que é bem grande, e igualmente, amada.

Agradeço à Universidade de Brasília e aos meus colegas de Gpp, nesses 5 anos passados na UnB pude conhecer muitas pessoas diferentes que contribuíram, cada um à sua forma, para a construção do pensamento crítico, formação política e acadêmica que esta instituição me proporcionou. Estivemos juntos em momentos que serão lembrados por mim para sempre, como a assembleia com mais de 1000 alunos que decidiu pela ocupação da reitoria no ano de 2016. Seguido do posicionamento e ação efetiva do centro acadêmico do GPP, articulado com os demais centros acadêmicos da UnB, pela ocupação da Universidade no mesmo ano.

Finalmente, agradeço à professora Christiana Freitas, por ter acompanhado este trabalho com tanto carinho e atenção. Sempre com palavras de incentivo, me manteve na disciplina necessária para que a pesquisa fosse concluída. Obrigado!

RESUMO

A presente pesquisa se inspira na cultura das redes digitais e no movimento pela liberdade do conhecimento para responder como as políticas públicas para a cultura digital, através do fortalecimento dos *commons*, podem aprimorar a democracia. O objetivo geral, aqui buscado, é compreender de que forma as tecnologias de comunicação digital podem ser usadas para fortalecer a sociedade e aprimorar a democracia a partir da criação e fortalecimento dos commons, mais especificamente, pela criação de espaços de deliberação política, de bancos de dados abertos, desenvolvimento de aplicativos em software livre e da participação da sociedade na gestão pública. Para o alcance dos objetivos elencados, a pesquisa partiu de levantamento bibliográfico sobre os *commons*, a evolução do conceito e suas aplicações dentro do contexto da cultura digital. Foi feita uma pesquisa para mapear as iniciativas existentes de políticas públicas para a produção de *commons* no campo da cultura digital. Identificou-se que o Ministério da Cultura (Minc), durante a gestão do Ministro Gilberto Gil, e por meio da criação da Coordenação-Geral de Cultura Digital, foi responsável pela implementação das primeiras políticas públicas de cultura digital no Brasil, acumulando experiências positivas como os Pontos de Cultura, a criação da plataforma pública de blogs e conversas *CulturaDigital.br*, o desenvolvimento do aplicativo *Mapas Culturais* no âmbito do Sistema Nacional de Indicadores e Informações Culturais (SNIIC) e, mais recentemente, o Projeto Tainacan. Recorreu-se à participação no Fórum da Internet no Brasil de 2018, que contou com dois painéis sobre o Projeto Tainacan e as possibilidades para a criação de uma política nacional de acervos digitais. Em seguida foi feita uma análise das possibilidades criadas no âmbito da gestão cultural pela abertura de acervos digitais na plataforma Tainacan. Foi feito então um debate geral a respeito dos resultados alcançados e sobre a possibilidade criada pelo Tainacan de acesso à bens culturais e de uma gestão colaborativa da cultura.

Palavras-chave: Cultura Digital; *Commons*; Tainacan.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

| | |
|--------------------------------------|------|
| Figura 1 - Três Camadas da Internet | p.14 |
| Figura 2 - Stallman e Software Livre | p.20 |
| Figura 3 - Mapas Culturais | p.30 |
| Figura 4 - Plataforma Tainacan | p.32 |
| Figura 5 - Interoperabilidade IIF | p.34 |

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

| | |
|---------------------|---|
| Cetic Informação | Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da |
| CGI | Comitê Gestor da Internet |
| FIB | Fórum da Internet no Brasil |
| FSF | <i>Free Software Foundation</i> |
| IBRAM | Instituto Brasileiro de Museus |
| Minc | Ministério da Cultura |
| PNC | Plano Nacional de Cultura |
| SNIC | Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais |
| TIC | Tecnologia da Informação e Comunicação |
| UFG | Universidade Federal de Goiás |
| UNESCO | United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 9 |
| 2. MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA | 15 |
| 2.1 DESCRIÇÃO GERAL DA PESQUISA | 15 |
| 3. POLÍTICAS PÚBLICAS PARA CULTURA DIGITAL | 17 |
| 3.1 INTERNET, REDES DIGITAIS E DEMOCRACIA | 17 |
| 3.2 <i>COMMONS</i> : EXPLORANDO O CONCEITO | 22 |
| 4. ANÁLISE DOS RESULTADOS | 26 |
| 4.1 MAPEAMENTO DAS POLÍTICAS PÚBLICAS PARA CULTURA DIGITAL | 26 |
| 4.2 O PROJETO TAINACAN | 31 |
| 4.3 PERSPECTIVAS PARA A GESTÃO COLABORATIVA DA CULTURA COMO INSTRUMENTO DA DEMOCRACIA | 34 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 39 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 41 |
| APÊNDICE | 44 |

1. INTRODUÇÃO

A internet está presente no dia a dia de muitas pessoas. Não se pode esquecer, contudo, que muita gente ainda não está conectada. Segundo pesquisa TIC Domicílios 2016, 63.4 milhões de brasileiros com 10 anos ou mais não utilizaram a Internet nos 90 dias que haviam antecedido a pesquisa. Também, segundo a pesquisa TIC domicílios 2016, 39% dos domicílios brasileiros ainda não tinham computador ou conexão com a internet em casa. Outros pontos de desigualdade apresentados pela pesquisa do Cetic.br são a diferença na conexão das classes D e E e, também, nas áreas rurais:

No Brasil, 54% dos domicílios estão conectados à Internet, o que representa 36,7 milhões de residências – um crescimento de três pontos percentuais em relação a 2015. Os padrões de desigualdade revelados pela série histórica da pesquisa persistem: apenas 23% dos domicílios das classes DE estão conectados à Internet e, nas áreas rurais, essa proporção é de 26%. O acesso à Internet está mais presente em domicílios de áreas urbanas (59%), e nas classes A (98%) e B (91%). (CGI.br, 2017).

O principal desafio para as políticas de internet continua sendo lutar pelo direito ao acesso e combater as desigualdades regionais e da qualidade desse acesso. Para os 120 milhões de brasileiros conectados, a presença da internet no dia a dia tem crescido fortemente. Os brasileiros são um dos povos mais conectados à internet, estando conectados em média 3 horas e 30 minutos por dia nas redes digitais (We Are Social. 2018).

A internet foi realmente uma revolução para as telecomunicações. Com a internet, a comunicação à distância passou por um processo democratizante. Se adquirir uma linha telefônica era dispendioso antes, a partir da internet e da modernização dos telefones celulares houve uma disseminação intensa do poder de se comunicar. Mais pessoas tiveram acesso aos meios de transmissão que eram exclusividade das empresas que possuísem infraestrutura de telecomunicações. Tudo isso apenas confirma que a internet tem transformado o cotidiano das pessoas no mundo, modificando ações e estruturas sociais, inovando as comunicações e criando o que se tem denominado como sociedade da informação.

A informação passa a desempenhar papel central com a revolução tecnológica, estando presente nas atividades diárias das pessoas e representando um insumo essencial para as atividades econômicas e culturais. Esse novo paradigma informacional, no qual estamos

inseridos, levou o sociólogo espanhol Manuel Castells a desenvolver o conceito de sociedade em rede ou sociedade da informação. Para Castells (1999), a popularização da internet e a “viralização” das redes transformou a sociedade contemporânea. Para Castells, nessa nova configuração social, a capacidade de “geração, processamento e transmissão de informação torna-se a principal fonte de produtividade e poder” (Castells. 1999, p.21).

Muito tem se debatido sobre as possibilidades de utilizar as tecnologias de informação e comunicação (TICs) para gerar inovação em diversas áreas, comprovando que o interesse pelo aprimoramento nessa área é multidisciplinar. O objetivo deste estudo é compreender as possibilidades de aprimoramento do exercício da democracia a partir da construção e fortalecimento dos *commons*. O que aqui se compreende pelo conceito de *commons* é uma proposta de arranjo institucional que tem como princípio fortalecer a comunidade, valorizando-a como capaz de criar regras para a sua governança sustentável. Os *commons* podem ser recursos tais como o ar e a água, o conhecimento e a informação. Os softwares livres e a criação de bancos de dados abertos são exemplos de *commons* digitais.

A presente pesquisa começa a partir da constatação de que o mundo está mudando pelas redes digitais. A internet, por meio de suas ferramentas e plataformas, permite que se possa criar, distribuir e remixar conteúdos como nunca antes. Essas potencialidades podem ser utilizadas com o objetivo de se exercer mais plenamente a cidadania a partir da melhor informação das pessoas. Porém, é preciso pontuar que, da mesma forma como a internet pode informar e melhorar a democracia também pode e tem sido usada com a intenção oposta de desinformar e prejudicar o debate público. Quanto a esse debate, ele continua como agenda de pesquisa futura.

A gestão pública pode então se apropriar das novas ferramentas digitais para produzir, por meio de suas políticas públicas, inovações no que diz respeito à valorização do papel da sociedade como participante da gestão. Pioneiro na condução de políticas que buscavam operar nesse campo, o Ministério da Cultura (Minc), durante a gestão do Ministro Gilberto Gil, e por meio da criação da Coordenação-Geral de Cultura Digital, foi responsável pela implementação das primeiras políticas públicas de cultura digital no Brasil.

Cultura digital é um termo que vem sendo apropriado por diferentes setores, e que incorpora diversas perspectivas sobre o impacto das tecnologias digitais e da conexão em rede na sociedade. André Lemos (2010) define a cibercultura como a “forma sociocultural que emerge da relação simbiótica entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base

microeletrônica que surgiram com a convergência das telecomunicações com a informática.”. Alfredo Manevy, que em 2009 era secretário executivo do Ministério da Cultura, sintetiza a visão do ministério sobre a cultura digital da seguinte forma:

Eu entendo cultura digital não como uma tecnologia, mas como um sistema de valores, de símbolos, de práticas e de atitudes. Acredito que foi dessa forma que o Ministério da Cultura trabalhou o tema, quando o Gilberto Gil trouxe uma visão, como ministro, da cultura digital (MANEVY. 2009)

A pergunta de pesquisa: como as políticas públicas para a cultura digital, através do fortalecimento dos *commons*, podem aprimorar a democracia? Sintetiza o objetivo geral desta pesquisa que é compreender como as políticas públicas para a cultura digital, através do fortalecimento dos *commons*, podem aprimorar o exercício da democracia. Os objetivos específicos foram traçados para a condução da pesquisa e consistiram em:

1. Mapear as iniciativas existentes de formulação de políticas públicas para a produção de comuns no campo da cultura digital;
2. Analisar de que forma as iniciativas encontradas objetivam fortalecer práticas democráticas;
3. Analisar o papel da produção de *commons* e outras formas de incentivo à inovação e à democracia geradas pela abertura dos acervos digitais na plataforma Tainacan.

A metodologia utilizada deu ênfase ao estudo exploratório sobre os conceitos abordados no referencial teórico. O estudo de caso sobre a plataforma Tainacan e as possibilidades geradas com a abertura de acervos digitais contou com multi procedimentos que incluíram, entrevista com especialista da área, a observação mediante participação em evento e a análise documental. Foi realizada entrevista semi-estruturada com o professor e militante da cultura digital, Sérgio Amadeu da Silveira, e que foi feita análise de conteúdo da entrevista na perspectiva de Bardin (2011). Essa entrevista forneceu subsídio essencial para o começo do trabalho. Buscando ampliar o conhecimento sobre a comunidade da cultura digital, recorreu-se a participação ao Fórum da Internet no Brasil, realizado em Goiânia, nos dias 5 e 6 de Novembro onde ocorreram dois painéis sobre o Tainacan. Na busca pelas informações sobre as comunidades virtuais e avaliando o papel dos ambientes digitais na construção dos

conceitos e significados, destaca-se ainda o esforço de construir uma compreensão que se aproxime da etnografia virtual como proposta por Hine (1994), uma vez que o estudo de caso diz respeito a uma comunidade virtual e que para compreender essa comunidade é necessário adentrar seu domínio.

Para o alcance dos objetivos elencados, a pesquisa começou com levantamento bibliográfico sobre os conceitos de cultura digital e os *commons*. Esta parte da pesquisa desenvolve uma compreensão teórica sobre a internet, as redes digitais e a democracia. Foi explorada a relação entre os conceitos, onde iniciou-se por uma apresentação introdutória do funcionamento da internet, procurando identificar e destacar elementos de colaboração e de infraestrutura distribuída. Esse aspecto surge então como parte importante do que é a cultura das redes e conseqüentemente a cultura digital.

Em seguida foi apresentado, de forma geral, concepções e conceitos relativos aos *commons*. Foi feita uma consideração breve sobre os esforços de tradução do conceito para o português, em seguida apresentou-se como os *commons* surgem enquanto conceito, explorando a evolução teórica a partir da compreensão de Elinor Ostrom. O surgimento do ciberespaço e o aumento da importância da internet enquanto um recurso estratégico deu início a uma nova onda de estudos sobre os *commons*, ampliando os domínios do conceito para área como o conhecimento, o planejamento urbano, os *commons* culturais e os *commons* digitais.

Passou-se então a considerar os *commons* como um princípio político que visa o fortalecimento da comunidade, Benkler (2006) considera como uma oportunidade de colocar os seres humanos no centro da sociedade da informação em rede. A pesquisa continuou com a compreensão sobre políticas públicas para a cultura digital. Com a apreensão dos conceitos de cultura, direitos culturais e da evolução do reconhecimento desses direitos em convenções internacionais, como a Declaração Universal dos Direitos Humanos e nas resoluções da UNESCO, também da evolução dos direitos culturais no Brasil.

Foi feita então, pesquisa para mapear as iniciativas existentes de formulação de políticas públicas para a produção de *commons* no campo da cultura digital. Identificou-se que o Ministério da Cultura (Minc), durante a gestão do Ministro Gilberto Gil, e por meio da criação da Coordenação-Geral de Cultura Digital, foi responsável pela implementação das primeiras políticas públicas de cultura digital no Brasil. A primeira experiência, nesse sentido, foram os Pontos de Cultura, estúdios equipados com ferramentas de áudio visual, conectados

à rede. Instalados em locais de vulnerabilidade social, tem como objetivo ativar as comunidades e colocá-las presentes nas redes, com as ferramentas necessárias para criar narrativas e inseri-las no ciberespaço. Os pontos de cultura potencializam elementos culturais existentes através da digitalização da cultura, com o uso de kits multimídia que utilizam software livre e pela publicação utilizando licenças Creative Commons. Esse caráter ativador da cultura local coloca os pontos de cultura como um primeiro exemplo de política pública que fortalece os *commons*, A inovação era a publicação de cultura digital usando software livre com licenças em creative commons.

A criação da plataforma pública de blogs e conversas *CulturaDigital.br*, representou mais uma forma inovadora do Ministério da Cultura (Minc) de promover um ambiente aberto nos modelos de mídias sociais para a construção coletiva de políticas e ações para a cultura digital. A plataforma *CulturaDigital.br* surgiu como uma nova forma de fazer política pública a partir do contexto das redes digitais e do ciberespaço. A *CulturaDigital.br* foi a primeira plataforma de rede social aberta lançada por um governo no mundo, sendo premiada pela condução do processo de construção do Marco Civil da Internet (2009-2012), e para a Consulta Pública da Lei de Direito Autoral (2010), considerados “dois memoráveis processos de consulta pública no Brasil, realizados pela primeira vez de forma aberta e participativa e utilizando funcionalidades interativas da web 2.0” (PLATAFORMAS COLABORATIVAS, 2018).

Outra política pública desenvolvida pela Coordenação-Geral de Cultura Digital do Minc, foi o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC). O SNIIC, através do aplicativo Mapas Culturais, permite uma gestão colaborativa da cultura. É uma resposta à necessidade de um sistema público colaborativo de informações culturais, e um exemplo da construção de *commons* que possam acessar a inteligência coletiva e agregar valor comum.

Mais recentemente, a Coordenação-Geral de Cultura Digital do Minc, em parceria com a Universidade Federal de Goiás (UFG), e o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM), começou o desenvolvimento de uma plataforma em software livre que tem o objetivo de permitir a criação de coleções digitais para instituições de memória como um serviço para toda a população. Ainda na Coordenação de Cultura Digital no MinC, iniciou-se os diálogos para a implementação do Projeto Tainacan como protótipo de uma política nacional para acervos digitais. Objeto de análise do trabalho, o Tainacan é uma solução desenvolvida em

software livre para a criação de repositórios digitais para instituições de memória, também para as pessoas em geral, mas que agrega o valor da colaboração e da valorização à inteligência coletiva como uma nova forma de propor a gestão de acervos culturais.

2 - MÉTODOS E TÉCNICAS DE PESQUISA

2.1 - DESCRIÇÃO GERAL DA PESQUISA

Este estudo tem o objetivo de compreender como as políticas públicas podem fortalecer a democracia mediante o uso e fortalecimento dos *commons* por meio de iniciativas como *CulturaDigital.br*, SNIIC, Mapas Culturais e, especialmente, o Projeto Tainacan. A pesquisa se caracteriza como exploratória e a abordagem escolhida foi a qualitativa. A abordagem metodológica se caracteriza por um estudo de caso, que utilizou multi procedimento de coleta e análise. O objeto da análise foi o Projeto Tainacan, iniciativa pública que aponta para a construção de uma política nacional para acervos digitais. Para a realização do objetivo de compreender o uso das ferramentas digitais na construção de espaços públicos digitais foram utilizadas as estratégias descritas nesta seção.

A primeira parte do estudo consistiu em uma pesquisa exploratória com objetivo de “proporcionar visão geral, de tipo aproximativo, acerca de determinados fatos” (GIL, 2008, p.27), sendo estes, aqui, estratégias de políticas públicas para a cultura digital. Foram então realizadas pesquisa bibliográfica e documental, por meio da consulta a textos e livros disponíveis na internet ou impressos. Alguns dos documentos consultados foram as diretrizes do Plano Nacional de Cultura e as pesquisas TIC domicílios 2016 e 2017, assim como também a publicação TIC Cultura 2016 e pesquisas do Comitê Gestor da Internet no Brasil. Também foi analisado material encontrado em sites e blogs. O próprio site *CulturaDigital.br* - plataforma pública de blogs e conversas - disponibiliza mais de 50 links para livros, textos, artigos e páginas da web que tratam de cultura digital, sendo uma fonte importante para a compreensão inicial de conceitos como cultura digital e para a aquisição de material para o referencial teórico.

Foram adotadas técnicas da etnografia virtual (Hine, 1994). Essa forma de etnografia não se difere completamente da etnografia tradicional, que envolve a descrição densa do contato inter-subjetivo entre o pesquisador e o grupo objeto da pesquisa. A etnografia virtual incorpora as possibilidades criadas pelas tecnologias para o estudo de comunidades virtuais. A autora aponta esse método como uma forma de compreender as novas práticas culturais, incorporando o valor da tecnologia no ambiente estudado. Não considerar a imersão da pesquisa online seria uma desvantagem para o pesquisador que busca compreender o

comportamento das comunidades que utilizam fortemente a comunicação digital e ferramentas para a mediação das interações online.

Também foi realizada uma entrevista semiestruturada, realizada com o pesquisador Sérgio Amadeu da Silveira, sociólogo especialista na área de pesquisas sobre o ciberespaço e tecnopolítica, para a compreensão ampla dos temas que envolvem a construção de políticas públicas para a cultura digital. O roteiro da entrevista foi trabalhado previamente com o auxílio da orientadora e a entrevista ocorreu na Universidade de Brasília, no dia 03 de setembro de 2018. O material colhido através de áudio no momento da entrevista foi transcrito e analisado a fim de identificar os pontos de destaque na visão do professor sobre a cultura digital, a construção dos *comuns* dentro das redes digitais e as possibilidades de aprimoramento da democracia. Uma cópia do roteiro de entrevista encontra-se em anexo neste trabalho.

Foi realizada análise de conteúdo da entrevista, identificando as categorias analíticas de interesse com base em Bardin (2011, p.44). A autora descreve esta metodologia como um “conjunto de técnicas de análise das comunicações que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens”. Essa técnica subdivide-se em três fases da análise: a pré-análise, a exploração do material e o tratamento dos resultados que, a partir de inferências e interpretações, atribui-se significado aos discursos analisados, atribuindo-lhe validade.

Recorreu-se ainda à participação no Fórum da Internet no Brasil (FIB), que aconteceu entre os dias 4 e 7 de novembro de 2018, em Goiânia, na Universidade Federal de Goiás (UFG). O FIB é considerado como o evento pré-IGF, Internet Governance Forum (IGF), sendo este último um encontro internacional que reúne os principais atores para debate sobre governança da internet globalmente. O FIB de 2018 contou com transmissão ao vivo de todos os painéis, porém, decidiu-se que a participação do pesquisador poderia trazer maiores elementos a respeito da comunidade que reflete sobre a cultura digital e suas políticas.

Com a participação no referido fórum foi possível acompanhar a discussão de pautas importantes para a construção da governança da internet no Brasil. O Projeto Tainacan contou com dois painéis, o primeiro com foco em memória digital e nas oportunidades e desafios encontrados no processo de construção de uma política pública para acervos digitais. O segundo tratou especificamente das possibilidades criadas pela Plataforma Tainacan. A gravação de vídeo das apresentações dos painéis encontra-se disponível no site do NIC.br.

3 - POLÍTICAS PÚBLICAS PARA CULTURA DIGITAL

3.1 - INTERNET, REDES DIGITAIS E DEMOCRACIA

O conhecimento sobre as funcionalidades da rede mundial de computadores é fundamental para conseguir aproveitar o verdadeiro potencial dela. Dessa forma, para que possamos dar a rede o uso que queremos dela, necessitamos conhecer e estudá-la. Para compreender de que forma o surgimento da rede de internet pôde aprimorar a democracia se faz necessária uma contextualização sobre como funcionam a rede e a internet.

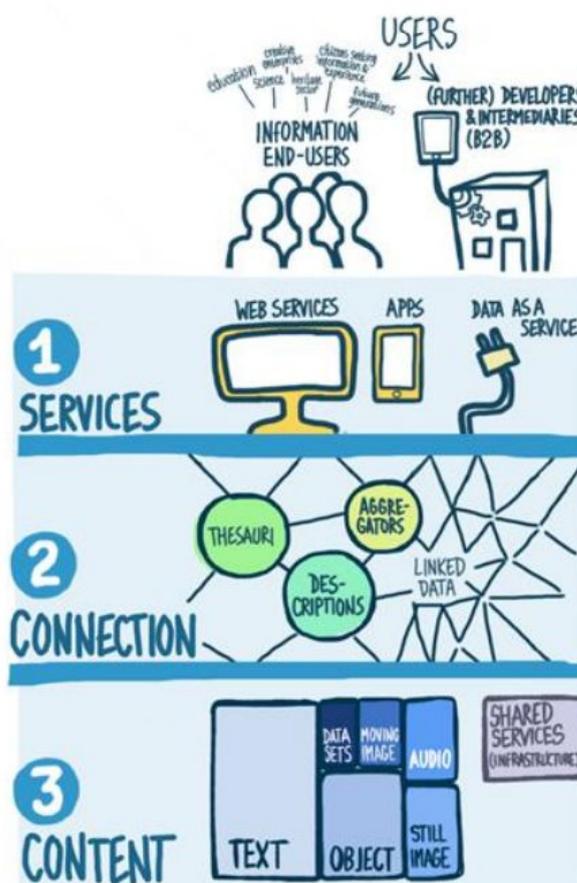
Mais parecido com uma calculadora de hoje, o computador já foi uma máquina grande do tamanho de uma sala. Em um determinado momento da história desenvolveu-se uma forma de conectar um computador ao outro, até chegar ao ponto, atualmente, em que praticamente tudo está conectado. A rede por meio do ciberespaço conecta os computadores, informações, ideias, conhecimento e pessoas. Cada novo dispositivo conectado na rede - cada novo nó - aumenta sua capacidade de retransmissão da informação pela ampliação dos pontos por onde a informação pode trafegar saindo do aparelho emissor até chegar à ponta receptora. Essa infraestrutura física da rede envolve cabos e torres de transmissão, o espectro eletromagnético destinado ao tráfego de informação digital e também os computadores e roteadores Wi-Fi.

Os sistemas de comunicação, como a internet, são construídos sobre três camadas: a física, a lógica e a de conteúdo. A parte física, ou material, dos computadores constitui sua camada de hardware e engloba os componentes eletrônicos, placas e circuitos interligado, além dos periféricos - mouse, teclado, leitores e gravadores de CDs e DVDs. O hardware, no entanto, não é suficiente para estabelecer uma interação entre computadores, ou entre estes e seus usuários: quem faz essa mediação é o software, a camada lógica que transforma a máquina em algo que possa desempenhar uma ação. Essa camada envolve os programas e linguagens de programação, os sistemas operacionais e os protocolos (no caso da internet o TCP/IP), (...) Além das camadas de hardware e software, existe a camada de conteúdos. Os conteúdos são as informações - textos, fotos, músicas, filmes, - transmitidas sobre as camadas física e lógica da rede” (COSTA, 2011, P.16).

O ciberespaço, de acordo com Lévy (1999, p.15), “diz respeito não apenas à infraestrutura material da comunicação digital, mas também ao universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse

universo”. São as plataformas de redes digitais, as mídias sociais e blogs, sites de pesquisa e todo conteúdo online. A infraestrutura da internet é dividida em três camadas: (i) a do hardware, que é a parte física como o computador e a infraestrutura para transmissão da informação; (ii) a camada lógica do software e (iii) a camada de conteúdo e aplicações.

Figura 1 - Três camadas da internet



Fonte: Digital Heritage Network. (Enno Meijers, 2018).

O computador sozinho não é capaz de transmitir ou interpretar a informação. Faz-se necessária a presença do software, responsável por interpretar a informação a fim de que ela seja analisada, arquivada, modificada, transmitida ou simplesmente descartada. A parte lógica da internet é composta de softwares e códigos, bem como protocolos para a transmissão da informação. Os desenvolvedores, hackers¹ e programadores, dependem dos avanços nas tecnologias de hardware para o bom funcionamento das suas aplicações. Por outro lado, a

¹ *hacker* é um indivíduo que se dedica, com intensidade incomum, a conhecer e modificar os aspectos mais internos de dispositivos, programas e redes de computadores.

empresa que cria computadores acaba por se beneficiar dos avanços da indústria de software que cria aplicações para serem rodadas nos equipamentos físicos.

Dessa forma, a internet foi desenvolvida em um processo que envolveu, ao mesmo tempo, disputa e cooperação. Ao mesmo tempo em que as empresas de tecnologia disputam quem será a primeira a lançar um novo produto, elas precisam cooperar para garantir que as tecnologias possam interoperar entre si. Da mesma forma que as empresas da camada física estimulam a inovação da área de software, as empresas de software dependem dos avanços na capacidade de processamento dos computadores e da capacidade de transmissão da rede. O próprio surgimento da internet e a sua posterior popularização é fruto de muita disputa e colaboração.

Desenvolvida primeiramente com interesses militares, a internet foi, depois, expandida para o meio acadêmico e então alcançando o uso popular e comercializável. A tecnologia de interconexão mundial de computadores serve ao objetivo dos militares de estabelecer uma comunicação segura e descentralizada, assim como pode servir a uma empresa buscando a modernização da sua atividade, bem como pode ser utilizada pelas pessoas nas atividades cotidianas. Há, portanto, diferentes atores e diferentes expectativas envolvidas na construção da internet. Porém, embora os diferentes atores entrem em conflito de forma intermitente ou constante, o trabalho foi concretizado de forma colaborativa. Segundo Lévy (1999):

[...]o desenvolvimento das cibertecnologias é encorajado por Estados que perseguem a potência, em geral, e a supremacia militar em particular. É também uma das grandes questões da competição econômica mundial entre as firmas gigantes da eletrônica e do software, entre os grandes conjuntos geopolíticos. Mas também responde aos propósitos de desenvolvedores e usuários que procuram aumentar a autonomia dos indivíduos e multiplicar suas faculdades cognitivas. Encarna, por fim, o ideal de cientistas, de artistas, de gerentes ou de ativistas da rede que desejam melhorar a colaboração entre as pessoas, que exploram e dão vida a diferentes formas de inteligência coletiva e distribuída. Esses projetos heterogêneos diversas vezes entram em conflito uns com os outros, mas com maior frequência (...) alimentam-se e reforçam-se mutuamente. (LÉVY, 1999. p.21).

O compartilhamento e a cooperação são características fundamentais da rede. A Internet, inicialmente, contava com uma comunidade de desenvolvedores pequena, mas que rapidamente percebeu as vantagens da cooperação e do trabalho em rede. Os desenvolvedores, hackers e programadores do início das redes digitais não tinham a intenção de bloquear o conhecimento dos códigos-fonte. Pelo contrário, defendiam que a liberdade de

conhecer e alterar o software, o código, ou o algoritmo é a chave para acessar a inteligência coletiva e gerar inovação. Essa característica de defesa do software livre ou com código aberto é central na construção e disseminação da internet.

[...]o grande trunfo da internet foi, portanto, sua arquitetura aberta e sua dinâmica baseada na cooperação e na circulação livre do conhecimento técnico. À medida que novos usuários se conectavam à rede, ampliava-se a comunidade de desenvolvedores. No caso da internet, as melhorias introduzidas no código-fonte – aberto – dos softwares eram transmitidas de volta ao mundo inteiro, numa interação constante entre aprendizado e produção, difusão e aperfeiçoamento. Castells considera que o software de código aberto é a característica tecnológica crucial no desenvolvimento da internet; e ressalta que essa abertura é culturalmente determinada. (COSTA, 2011, p. 84.).

As redes digitais chegaram para aumentar a capacidade humana de produzir e guardar informação, porém o uso das redes digitais depende dos valores e princípios adotados por aqueles que navegam nas redes. Esse contexto de disputa política sobre o uso das redes existe desde que ela foi criada e continua até hoje. Dessa forma pode-se dizer que a “cultura digital é fundamentalmente um sistema de práticas e valores que está em disputa permanentemente na vida contemporânea.” (MANEVY, 2009, p.36). Os hackers e programadores do início das redes digitais, formadores da primeira cultura digital, não tinham a intenção de exercer uma pretensa exclusividade da autoria dos código que permitiam a utilização das funções mais avançadas da internet. Nesse sentido, a Internet nasceu com suas bases na defesa pelo conhecimento livre.

A cultura das redes digitais, entendida como cultura digital, “é a cultura que é produzida a partir das redes digitais mas que não se limita aos efeitos no interior das redes digitais.” (SILVEIRA, 2018²). Percebe-se então, que a cultura digital está fortemente ligada com a cultura de redes, e suas práticas de compartilhamento e espírito de cooperação, porém podendo influenciar e ser influenciada por fenômenos externos às redes digitais. Esse aspecto das redes abertas estão ligadas à construção de espaços abertos, os *commons*.

A expansão das redes digitais possibilitou a transformação de diversas aspectos do papel do governo. Temas como participação política, gestão democrática, planejamento governamental, produção de conhecimento e inteligência coletiva ganham novas formas com as TICs. Para, Silva (2016), uma possibilidade de evolução nesse sentido é o papel da

² Entrevista concedida em 03/09/2018.

governança digital como a utilização das tecnologias digitais para melhorar os processos de accountability pública, qualificar a produção de decisão política e aumentar a eficiência do Estado democrático frente a públicos cada vez mais conectados.

O uso das tecnologias também pode ser uma forma de superar as dificuldades da democracia direta, a fim de envolver mais o cidadão na decisão pública. Nesse sentido, Silveira (2016) menciona a possibilidade de uma “democracia interativa” que combinaria as possibilidades de digitalização, da comunicação em rede, da participação ativa na política e a abertura de canais para a deliberação pública como formas de superar a decepção com o modelo representativo. Segundo o autor, a tecnologia atual já permitiria que esse tipo de iniciativa acontecesse ou que, ao menos, fosse tentado. Porém, para Silveira (2016), a grande questão passa pela “reorganização dos limites do poder na democracia”, principalmente pela “incorporação dos cidadãos em espaços de deliberação”, o que enfrenta grande resistência dos atuais donos do poder.

Outra experiência que traz esse sentido de radicalidade da democracia é o de democracia líquida, que é uma nova forma de tomar decisões coletivas que dá aos eleitores a possibilidade de votar diretamente em assuntos ou delegar seu poder de voto para representantes que votam por ele em determinado assunto. Essas duas iniciativas se assemelham pela diferença no tempo que se tomam as decisões uma vez que a democracia interativa, assim como a democracia líquida, permitiriam o acompanhamento praticamente em tempo real das atividades do representante, com uma valorização muito maior da vontade do representado, não restrita ao momento do voto de 4 em 4 anos.

Um dos motivos da rede poder ser utilizada para iniciativas que procuram aprimorar a democracia vem da concepção de que através das redes é possível acessar o que poderíamos chamar de inteligência coletiva e alcançar resultados muito melhores do que bloqueando o acesso ao conhecimento. A criação e fortalecimento de commons, como os softwares livres, bases de dados públicas e abertas e wikis (enciclopédias colaborativas) são práticas que fortalecem os cidadãos e as comunidades e buscam de diversas formas o aprimoramento da democracia.

3.2 - COMMONS: EXPLORANDO O CONCEITO

Os *commons*, enquanto conceito, tem origem nos tempos de compartilhamento de terras para cultivo e pastoreio pelas comunidades rurais na Inglaterra. Com a transição do feudalismo para o capitalismo industrial, começou um movimento de cercamento (*enclosures*) das terras comunais. Os *town commons*, também chamados *Rossios*, eram “praças e locais públicos utilizados para encontros e deliberação política” (SIMON; VIEIRA. 2008. p.15). Modernamente, o conceito tem encontrado força na expressão de um dever político contemporâneo “baseado em um conjunto de práticas que se opõe aos modelos privado e estatal de organização” (SILVEIRA; SAVAZONI. 2018. p.9).

A questão da tradução do conceito representa um desafio para o seu uso no Brasil. Um esforço teórico tem sido feito em torno da construção de termos em português para que possam simbolizar as complexidades do conceito *commons*, em inglês e *procomun*, em espanhol. A primeira tentativa nesse sentido foi o esforço conduzido por Simon e Vieira (2008), que procuraram traduzir *commons* para *rossio*. O *rossio* é definido pelo Houaiss como: “terreno ou largo bastante espaçoso; grande praça”; ou um “terreno roçado e usufruído em comum”, apesar de ser uma tradução bastante fiel do conceito de commons o uso do termo não se popularizou. As propostas que têm encontrado maior adesão são como proposto por Silveira e Savazoni (2018), o comum, e a proposta de Vieira (2014), bens comuns.

Os *commons* também podem ser uma forma de classificação de bens, pois os chamados bens comuns são diferentes dos bens privados e dos bens públicos. Elinor Ostrom foi a primeira mulher a ganhar o Prêmio Nobel de Economia, em 2009, com o seu estudo revolucionário sobre os *commons*. Na sua obra a noção hegemônica que se tinha dos problemas associados ao uso indiscriminado dos *commons* é combatida a partir de sua abordagem que “defende que as comunidades por meio de sistemas de auto-organização e de cooperação realizam uma gestão mais eficiente dos recursos do que quando seguem as normas impositivas de algum agente exterior.”(SILVEIRA; SAVAZONI. 2018. p.9).

O esforço de Ostrom em analisar casos bem sucedidos de modelos de *commons*, deu origem à um modelo com 8 princípios para a manutenção sustentável de um arranjo institucional de governança dos *commons*. De acordo com Vieira (2014), os 8 princípios identificados em *Governing the Commons* são os seguintes: I) fronteiras definidas (da comunidade, e do conjunto de recursos); II) adequação entre as regras e as condições locais;

III) arranjos de escolha coletiva; IV) monitoramento; V) sanções graduadas; VI) mecanismos de resolução de conflitos; VII) reconhecimento dos direitos de organização (por autoridades externas); VIII) organização em camadas imbricadas.

Tradicionalmente utilizado para designar recursos naturais, o interesse por novos tipos de *commons* cresceu a partir do meio dos anos 1990, com o crescimento da digitalização e dos novos tipos de comunidades sociais e comunicação em um inteiramente novo espaço público: o ciberespaço. Os usuários da internet começaram a perceber problemas similares a outros tipos de *commons*, que também não se tratava de e também que não se tratava de um bem público, muito menos privado.

O software aberto é aquele que permite conhecer o código. O software livre (*Open Source Software*) permite o acesso e a modificação do código, possibilitando a melhoria de um software já desenvolvido ou a criação de novos programas a partir do conhecimento e da inovação das formas de se escrever um programa. Richard Stallman, criador da Free Software Foundation (FSF) e do movimento pelo software livre, defende que “por software livre devemos entender aquele software que respeita a liberdade e senso de comunidade dos usuários. Grosso modo, isso significa que os usuários possuem a liberdade de executar, copiar, distribuir, estudar, mudar e melhorar o software”(FSF, 2018). O movimento pelo software livre se relaciona com os movimentos de defesa da ciência aberta e pelo conhecimento livre e também pelo fortalecimento dos *commons*.

Figura 2 - Stallman e o Software Livre



A defesa pela ciência aberta e pelo conhecimento livre é um movimento em defesa da liberdade do conhecimento, uma ideia é inspirada por outras muitas ideias que já surgiram antes dela. Todo conhecimento novo é fruto de muito conhecimento anterior acumulado. Sendo assim, qual seria o sentido de se bloquear um conhecimento novo e permitir acesso apenas a determinados indivíduos ou grupos? A justificativa de proteção à inovação poderia acabar prejudicando o surgimento de novas ideias.

Tal noção então muito bem associada a bens naturais como o ar ou a água: então por que não aplicar esse mesmo princípio para o espectro eletromagnético ou, de forma mais abrangente para a internet e o ciberespaço? James Boyle foi um dos primeiros a associar um olhar ambientalista para o ciberespaço admitindo o conceito de ecologia digital. A abordagem ecológica para o meio digital encontra-se com o conceito de *commons* e dessa forma passa-se a considerar a internet como um recurso estratégico que deve ser gerenciado e defendido. De acordo com Costa (2011)

[...]discutido o conceito de ecologia digital em seu artigo “The need for digital ecology”, registrando que, enquanto os problemas ambientais poderiam destruir a biosfera, a superproteção da propriedade intelectual poderia fazer o mesmo com o que ele chamou de ciberesfera. Boyle (2010) alertava para a necessidade de reconhecimento de domínios públicos no ambiente digital que pudessem incentivar o acesso livre ao conhecimento e à cultura, a liberdade de expressão, a criatividade digital e a inovação científica. Em outras palavras, esses espaços comunitários seriam coletivos de conteúdos digitais liberados para acesso público e livres para consulta, cópia, compartilhamento, remixagem, ou qualquer outra combinação total ou parcial dessas possibilidades. A doutrina norte-americana chama esses elementos livres de *commons*. (BOYLE, J. Apud, COSTA, 2011. p.93).

A pergunta que surge é se poderia o ciberespaço ser governado enquanto um comum: quais os benefícios que o modelo de governança dos comuns pode trazer para a compreensão do ciberespaço enquanto um espaço público livre para informação e compartilhamento? Uma perspectiva para a internet como um espaço público que compreenda as possibilidades que surgem de criar uma governança que se inspire nos princípios dos *commons* passa então pela necessidade de se admitir que ela não é *commons* hoje. Visto que grande parte da infraestrutura da rede é privada e concentrada. Admitindo isso como ponto de partida, pode-se argumentar diversos benefícios de compreender esse recurso como um *comum* à toda coletividade e que necessita ser garantida a sua sustentabilidade.

Dessa forma, iniciou-se uma nova etapa no estudo dos *commons*, o conceito não estava mais restrito ao domínio dos recursos naturais passando a considerar outros domínios como os *commons* do conhecimento, *commons* digitais, *commons* das cidades e os *commons* culturais. Os *commons* são por princípio espaços livres para o fortalecimento da comunidade. Então a apropriação da temática dos *commons* por essas áreas têm um viés claramente político com a intenção de que essas políticas "coloquem os seres humanos no centro da sociedade da informação em rede. As redes digitais oferecem a oportunidade de aumentar a nossa produtividade e o nosso crescimento, aperfeiçoando a democracia e aumentando a liberdade individual, simultaneamente." (Benkler, 2007, p. 20).

4 - ANÁLISE DOS RESULTADOS

4.1 - MAPEAMENTO DAS POLÍTICAS PÚBLICAS PARA A CULTURA DIGITAL

A Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH, 1948) consagra, em seu artigo 27, os direitos culturais ao prever, de modo geral, a garantia da participação na vida cultural. Os direitos culturais nascem de uma ampliação dos direitos humanos e contemplam como princípios fundamentais o direito a participar da vida cultural, o direito de participar das conquistas científicas e tecnológicas e o direito moral e material à propriedade intelectual. O direito à diversidade é um postulado central para o exercício dos direitos culturais.

O artigo 1º da Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural (2002) proclama a diversidade como fonte indispensável para a natureza humana, sendo considerada patrimônio comum da humanidade:

Essa diversidade se manifesta na originalidade e na pluralidade de identidades que caracterizam os grupos e as sociedades que compõem a humanidade. Fonte de intercâmbios, de inovação e de criatividade, a diversidade cultural é, para o gênero humano, tão necessária como a diversidade biológica para a natureza. Nesse sentido, constitui o patrimônio comum da humanidade e deve ser reconhecida e consolidada em benefício das gerações presentes e futuras. (UNESCO, 2002).

A Constituição brasileira de 1988 reconhece os direitos culturais. No artigo 215, onde se determina que o Estado brasileiro deve ser responsável por garantir o “pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais” (Brasil, 1988). O Brasil também encampou as disposições do documento da Unesco (2005) sobre a proteção e promoção da Diversidade das Expressões Culturais.

O que compreende a vida cultural de uma comunidade? O conceito de cultura envolve muitas dimensões, constituindo um dos conceitos das ciências humanas mais complexos de serem definidos. Durante muito tempo a cultura foi compreendida como um “o conjunto de práticas, das técnicas, dos símbolos e dos valores que se devem transmitir às novas gerações para garantir a reprodução de um estado de coexistência social” (BOSI, 1992 apud BROTEL, M. et al. p.649). Porém, a medida que a compreensão sobre conceito vai sendo amadurecida,

percebe-se que uma das questões centrais da cultura é justamente a diversidade entre as culturas e o respeito a essa diversidade.

Na verdade, um elemento indispensável para a compreensão do conceito de cultura em sua plenitude é o conceito de diversidade cultural. A cultura de uma sociedade não se traduz em uma homogeneidade de comportamentos, muito pelo contrário, a cultura é resultante da interação de diferentes culturas que não necessariamente se harmonizam, mas que apesar disso devem coexistir neste mesmo espaço. Este é o princípio do respeito à diversidade e a liberdade individual: “Um dos direitos culturais centrais, o direito à diversidade, não opera apenas entre as culturas, com uma cultura devendo respeitar os princípios da outra, mas no interior mesmo de uma mesma cultura, de modo que faça valer os direitos individuais” (Coelho, 2011, p.10)

A partir desse reconhecimento, que encontra respaldo em resoluções internacionais com a chancela da UNESCO, percebe-se que considerar a Cultura como aquilo que permanece é um equívoco. A ideia de que a Cultura seria estável vem de um momento em que se definiu os direitos culturais a partir da ideia de necessidades culturais. Para que fossem criados mecanismos que buscassem preservar e garantir meios de se satisfazer essas necessidades, estas deveriam ser contínuas. Porém, hoje já está claro que a “identidade cultural é algo que muda, assim como e exatamente porque cultura é aquilo que muda” (Coelho, 2011. p. 10).

A tradição em políticas culturais no Brasil é descrita por Rubim (2010) pelas características de ausências, autoritarismos e instabilidades. Segundo o autor, essas três tristes tradições começam a ser enfrentadas durante a gestão Gilberto Gil no Ministério da Cultura (2003-2010), em decorrência de seu posicionamento diante do contexto global das redes e tecnologias digitais. Em consequência, a partir daí houve uma ampliação do conceito de cultura e da elaboração de eixos de atuação que contemplam a cultura na sua dimensão simbólica, como direito de cidadania e com potencial para o desenvolvimento econômico. Desta forma, a formulação de políticas culturais deixa de ser direcionada exclusivamente para os produtores de bens culturais e passa a considerar um desenho mais amplo de garantia de direitos culturais e da cidadania.

Uma análise mais completa do papel do Minc nas gestões de Gilberto Gil e Juca Ferreira no enfrentamento dessa realidade pré-existente pode ser encontrada no documento “Políticas culturais no governo Lula”, organizado por Antonio Albino Canelas Rubim em

Salvador e publicado pela Edufba em 2010. A gestão Gilberto Gil, e a ampliação da esfera de atuação do Ministério da Cultura e do próprio alargamento da concepção de cultura, representou um rompimento com as tradições em políticas culturais, veio culminar na elaboração e aprovação do Plano Nacional de Cultura (PNC) em 2010.

Na década de 2000, com a gestão de Gilberto Gil à frente do MinC (2003-2008), a cultura ganhou nova dimensão simbólica, e a participação da sociedade civil nas políticas públicas passou a ser um fator determinante nas ações do ministério. O ex-ministro pretendia difundir e defender ao máximo a cultura digital e colaborativa e a importância das licenças livres (RIGOLON et al. 2018).

No sentido de promover uma ação voltada para as políticas públicas de cultura digital, uma primeira iniciativa consistiu na implantação dos pontos de cultura digital, “dotados de estúdios digitais de produção audiovisual conectados à internet e prioritariamente baseados em software livre – em todo o país, a maioria envolvendo populações de baixa renda ou em situação de vulnerabilidade social, em pequenos municípios ou nas periferias das grandes cidades” (COSTA, 2010, p.180). Esse caráter ativador da cultura local e do incentivo ao uso de licenças alternativas ao “todos os direitos reservados” e pelo uso de softwares livres coloca os pontos de cultura como uma primeira política para o fortalecimento do *commons* na perspectiva da cultura digital.

O Ministério da Cultura através da sua Coordenação-Geral de cultura digital foi responsável pela formulação das primeiras políticas públicas no que diz respeito a cultura digital e a produção de *commons* no Brasil. A criação da plataforma pública de blogs e conversas, *CulturaDigital.br* website institucional do Minc em formato de blog e que incorporou a interatividade promovida pela web 2.0, e uso de licenças *Creative Commons*.

A iniciativa de criação de uma rede social aberta por um governo para construção colaborativa de políticas públicas ganhou menção honrosa no Prix Ars Electronica em 2010. São destaques do *CulturaDigital.br* nesse período inicial a construção colaborativa, em parceria com o Ministério da Justiça, do Marco Civil da Internet (2009-2011) – a primeira lei construída de forma colaborativa no mundo, e a consulta pública aberta sobre a Lei de Direito Autoral (2010). (CARVALHO JR, 2018)

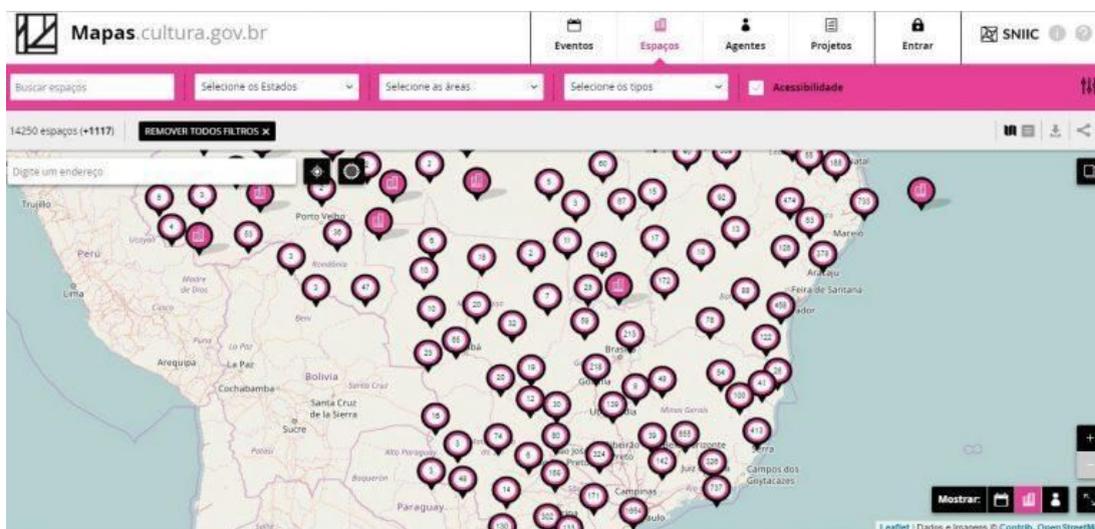
A construção do PNC durante a gestão do ministro Gilberto Gil à frente do Ministério da Cultura (Minc) consagra o alargamento do conceito de cultura nas três dimensões: simbólica, cidadã e econômica. Elaborado com a participação da sociedade, o plano é

composto de 36 estratégias, 275 ações e 53 metas. O PNC, desenvolvido no âmbito do Sistema Nacional de Cultura (SNC), é um conjunto de diretrizes estratégicas formuladas a partir de amplos debates com a sociedade, cujo fim é o de articular sistemicamente atores, ações e políticas públicas de cultura. O Mapas Culturais é a ferramenta oficial do SNIIC, e permite o acesso a informações sobre equipamentos culturais, grupos culturais e dados sobre o acesso à cultura reunidos em um banco de dados público, aberto para consulta e para colaboração do público interessado.

Mapas Culturais é um software livre para gestão cultural e mapeamento colaborativo que permite a gestores, agentes culturais e a todos os cidadãos conhecer, compartilhar e participar da produção cultural de um território. A plataforma tem sido disponibilizada pelo Ministério da Cultura, gratuitamente, a todos os estados e municípios interessados em implementá-la no modelo SaaS (software como serviço na nuvem) e que fazem parte do Sistema Nacional de Cultura. (INSTITUTO TIM. 2018.)

Desde 2015, a iniciativa denominada Mapas Culturais é a ferramenta oficial do SNIIC. A ferramenta contribui para que estados e municípios alcancem algumas das 53 metas do Plano Nacional de Cultura. Dentre as metas estão a de (40) disponibilização na internet de conteúdos que estejam em domínio público ou licenciados, disponibilizando informações sobre seu acervo no SNIIC e a (41) de que 100% de bibliotecas públicas e 70% de museus e arquivos disponibilizem informações sobre seu acervo no SNIIC (METAS DO PNC, 2011).

Figura 3 - Mapas Culturais



Fonte: Instituto Tim, 2018.

O *Mapas Culturais* incorpora nos processos públicos as lógicas do software livre, da colaboração, da descentralização, da criação de um banco de dados abertos e da transparência. A plataforma é alimentada pelo poder público, que insere na plataforma informações sobre os equipamentos culturais, programações, eventos e editais oficiais; Pela população em geral, que se cadastra como agente cultural (individual ou coletivo) e pode divulgar seus próprios dados e programações, se inscrever em editais, se articular em rede com outros agentes. Atualmente, mais de 30 municípios, 7 estados, o Distrito Federal e o Uruguai já implantaram a ferramenta.

Ainda em 2015, a Coordenação de Cultura Digital no MinC, iniciou o diálogo para implementação do Projeto Tainacan como protótipo de uma política nacional para acervos digitais. O projeto Tainacan é uma parceria entre o Laboratório de Políticas Públicas Participativas do MediaLab/UFG com o Ministério da Cultura (Minc) e o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) “em torno do desenvolvimento de uma plataforma comum para a produção e organização de acervos digitais em rede.”(MEDIA LAB. 2018)

No Brasil, a perspectiva para a digitalização de acervos das instituições de memória revela um cenário com enorme “potencial em termos de objetos passíveis de digitalização e a produção de bases de dados de enorme riqueza cultural e de grande potencial de interesse público, graças à diversidade e qualidade da produção cultural brasileira” (Martins; Silva; do Carmo, 2018, p.201). Um software vem sendo especificado e implementado desde 2014, envolvendo a parceria entre o Ministério da Cultura, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) e a Universidade Federal de Goiás (UFG) - o Software Livre Tainacan.

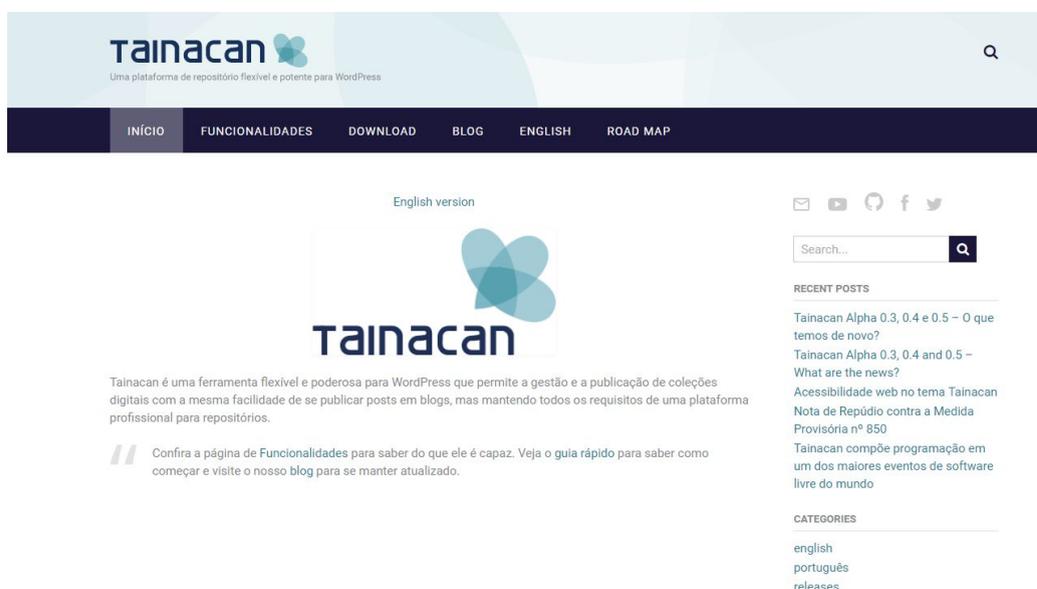
O projeto vem sendo implementado em várias instituições, seja em fase de teste, seja em fase de produção. Com a abrupta extinção da Coordenação de Cultura Digital no MinC em agosto de 2016, o Instituto Brasileiro de Museus (IBRAM) foi a instituição que se mostrou mais interessada na continuidade da iniciativa. “O projeto foi readequado para colocar ênfase no desafio específico dos museus do IBRAM, o que veio a enriquecer a perspectiva sobre a implementação de uma política nacional para os acervos digitais.” (CARVALHO JR, 2018, 315).

4.2 - O PROJETO TAINACAN

O Projeto Tainacan nasce como um modelo para uma Política Nacional de Acervos Digitais. O principal desafio colocado na chegada ao IBRAM foi a reconfiguração do Tainacan para servir como tecnologia para documentação dos acervos de seus 30 museus. Hoje, a “implementação do Tainacan nos museus do Ibram, que continua contando com a parceria fundamental do MediaLab da UFG, segue a pleno vapor no Museu Histórico Nacional no Rio de Janeiro e inicia-se em vários outros museus do Ibram” (CARVALHO JR, 2018, p.316).

Os principais pontos positivos destacados da plataforma são o fato de ser desenvolvido em software livre, o que permite a recriação de acordo com os princípios da ciência aberta. Desenvolvido em WordPress, “permite a gestão e a publicação de coleções digitais com a mesma facilidade de se publicar posts em blogs, mas mantendo todos os requisitos de uma plataforma profissional para repositórios” (TAINACAN. 2018³).

Figura 4 - Plataforma Tainacan



Fonte: Tainacan.org

A ferramenta em fase de desenvolvimento tem como objetivo, “integrar as instituições mantenedoras de acervos do patrimônio cultural no processo de digitalização e

³ Tainacan. Disponível em: <<http://tainacan.org/>>. Acesso em: 17/11/2018

disponibilização de suas coleções” (MARTINS. CARVALHO JR. 2017, p.50). O projeto se inspira na *Europeana*, biblioteca digital da União Européia, experiência em política de digitalização de acervos e democratização do patrimônio cultural. A Europeana tem disponibilizado seus acervos de forma aberta e prevê, em perspectivas diversas, retorno social significativo no valor investido na digitalização desses acervos.

A Europeana congrega diversas instituições européias que fornecem conteúdo para a formação de uma única base de dados integrada, contendo mais de 58 milhões de objetos digitalizados. O que levou museólogos, biblioteconomistas, arquivistas a desempenhar um papel de estruturar os metadados em correlação a documentação local com a de outros acervos. O que inclusive levou ao vislumbre de uma outra carreira, ao invés de estar cuidando da gestão dentro do seu próprio acervo, esse profissionais passariam a fazer a gestão dos seus acervos em relação aos outros acervos.

No artigo “Repositório digital com o software livre Tainacan”, Martins *et al* (2017) fazem uma apresentação do software livre desenvolvido para a criação de repositórios digitais. Descreve-se a motivação da equipe no desenvolvimento do projeto e as principais funções a partir da visão do usuário e do administrador. De acordo com Martins et al (2017),

A construção do Tainacan teve por premissa oferecer uma ferramenta rica em recursos, com uma interface facilitada e voltada ao usuário comum, dessa forma, apresenta uma série de características pensadas para este fim, das quais damos destaque a: interface de busca facetada, ao recurso de autocompletar na caixa de busca, a interface simplificada para criação de coleções, a possibilidade de submeter arquivos em massa, a importação de metadados via API, o modelo de colaboração, dentre outros recursos. (MARTINS et al. 2017, p.9)

O Fórum da Internet no Brasil de 2018 contou com dois painéis sobre o Tainacan. O primeiro teve como tema “Memória Digital: Políticas para a digitalização de acervos, interoperabilidade e modelos de governança”. A perspectiva da memória em contexto de cultura digital e o da sociedade da informação foi o foco. O segundo painel foi focado no Projeto Tainacan e teve como proposta debater a importância do uso de software livre em instituições governamentais, a construção de acervos integrados na democratização do acesso à cultura e a importância de políticas públicas para o desenvolvimento de software livre.

O painel teve como objetivo sensibilizar a audiência sobre questões relativas à interoperabilidade, à padronização e ao compartilhamento inteligente de arquivos. A partir do

reconhecimento da importância da adoção de um software livre e interoperável, para organização, gestão e divulgação de acervos. Bem como de estimular a formação de uma comunidade multi setorial em torno do desenvolvimento do Projeto Tainacan, a fim de promover um fomento para além do inicial via setor público.

Questão central que emergiu do acompanhamento das discussões da equipe do Projeto Tainacan nesses dias foi a questão da interoperabilidade. Interoperabilidade é a capacidade dos sistemas de se comunicar de forma transparente com outro sistema. A demanda pela interoperabilidade dos acervos dos diferentes domínios arquivísticos, contemplados no acrônimo GLAM, galerias, bibliotecas, arquivos e museus, representou mais um desafio no desenvolvimento da plataforma, dessa forma as diferentes instituições de memória poderiam compartilhar os custos do desenvolvimento e da manutenção da plataforma para a digitalização de seus repositórios.

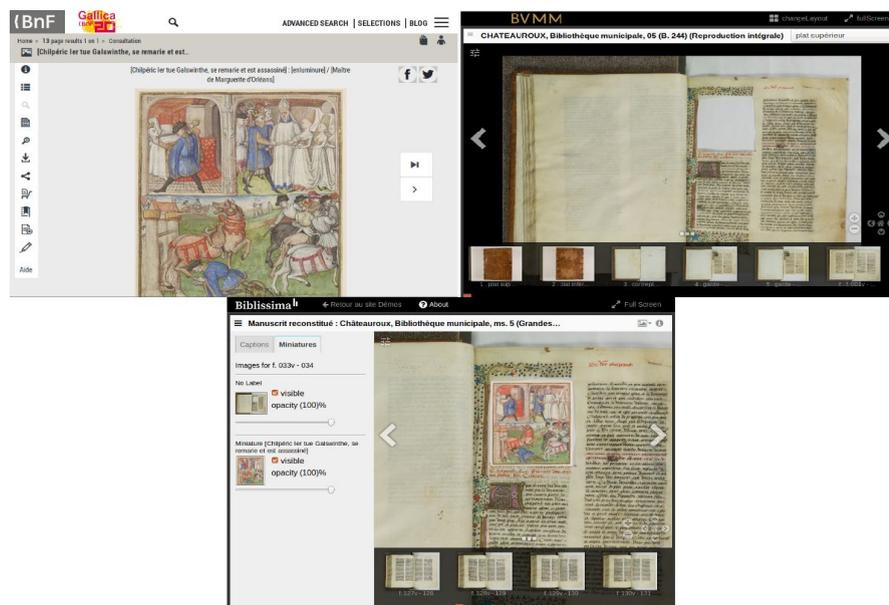
Em um projeto recente do Tainacan em parceria com a FUNAI e o Museu do Índio, produziu uma coleção que está para ser lançada em breve, o pesquisador André Dadona, da UFG, demonstrou o trabalho que se está tendo com o tratamento dos dados utilizando softwares como o Open Refine, um software livre do Google para trabalhar com dados bagunçados. Esse trabalho de tratamento de dados e classificação é essencial para o uso do Tainacan em suas principais funcionalidades, que é a busca por categorias, e filtros, além disso com o uso dos padrões de interoperabilidade é possível enriquecer o acervo linkando as informações locais disponíveis com a Wikidata. A *Fundação Wikimedia*, que é responsável pela plataforma Wikipédia, enciclopédia livre e aberta, como também pelas diversas outras plataformas que também utilizam os princípios de colaboração e construção coletiva. Uma dessas outras iniciativas é a Wikidata, através dela a *Fundação Wikimedia*, tem se posicionado no papel de referência na construção de padrões de interoperabilidade e uso de formatos abertos.

No mesmo painel, foi apresentado um caso em que, a Biblioteca Virtual de Manuscritos Medievais⁴ possui em seu acervo um livro que em algum determinado momento da história teve suas ilustrações recortadas. Uma outra instituição de memória havia guardada as ilustrações recortadas do livro. Ambas as instituições digitalizaram esse acervo, observando

⁴ O caso do livro com a ilustração recortada da Biblioteca de Manuscritos Medievais está descrito no Medium. Leo Germani. 2018. Acesso em: 20/11/2018. Disponível em: <<https://medium.com/ecologiadigital/conhecendo-o-iiif-padr%C3%B5es-e-ferramentas-para-publica%C3%A7%C3%A3o-de-imagens-na-web-a62af62a1b36>>.

o padrão de interoperabilidade IIIF, dessa forma foi possível desenvolver um projeto que juntou o livro com as ilustrações, dinamicamente, através da web, puxando as imagens do livro de um museu e as ilustrações de outro, tornando possível navegar pelo livro completo.

Figura 5 - Interoperabilidade IIIF



Fonte: Medium. Leo Germani, 2018.

Esse exemplo é um caso claro de valorização dos *commons*. O uso de um padrão aberto que permite juntar dois pedaços de um livro e apresentá-lo por inteiro. Além de permitir o acesso à um bem cultural que havia sido perdido. Esse é apenas um pequeno exemplo de como a digitalização usando licenças alternativas ao “todos os direitos reservados” podem estimular a inovação em uma perspectiva de gestão colaborativa da cultura como um instrumento para o aprimoramento da democracia.

4.3 - PERSPECTIVAS PARA A GESTÃO COLABORATIVA DA CULTURA COMO INSTRUMENTO DA DEMOCRACIA

A ideia básica que então perpassa todo o projeto Tainacan – que também pode ser identificada na atuação da Europeana e da Wikimedia – é o princípio de abertura (*openness*), de expansão da produção de *commons* e da democratização do acesso. A ideia é abrir as coleções para que o cidadão interessado possa adquirir conhecimento ou compartilhar e

ampliar o conhecimento comum. Foram consideradas algumas das vantagens e dos desafios que o Brasil precisa enfrentar para a construção de uma Política Nacional de Acervos Digitais. Também foram apresentadas as iniciativas desenvolvidas até o momento e quais as perspectivas de cada setor envolvido na realização desse projeto de política nacional para ampliar o acesso à cultura brasileira digitalizada.

As políticas públicas para a cultura digital nascem para responder às novas demandas sociais, que veem no ciberespaço e nas redes digitais possibilidades para o fortalecimento de práticas democráticas e de inclusão. Quando pensamos as políticas para a cultura digital também é preciso ter em mente que hoje elas afetam a vida “real”, ou seja, o digital não é mais um mundo separado do nosso, mas uma nova realidade completamente incorporada ao dia a dia de grande parte da população.

As práticas democráticas são entendidas como a efetivação do poder do povo de participar das decisões do Estado, Robert Dahl (1997), entende esse processo de inclusão como um processo democratizante. No caso das políticas públicas para a cultura, o fortalecimento das práticas democráticas se dá através da incorporação da população no centro das decisões, gestão, criação de espaços, mapeamento, preservação e difusão da cultura, da memória cultural e dessas outras práticas que se relacionam com a gestão cultural. Os *commons* favorecem tal fortalecimento.

Yochai Benkler, que refletiu criativamente sobre a possibilidade de uma teoria política da rede, enxerga na emergência das redes sociais e da produção dos pares uma alternativa a ambos os sistemas proprietários fundamentados nas lógicas do estado ou do mercado. Este novo “sistema operacional” da cultura seria capaz de fomentar ao mesmo tempo criatividade, produtividade e liberdade, satisfazendo igualmente às demandas tanto de indivíduos quanto de coletividades. Benkler fala de uma ‘cultura participativa’. (CARVALHO JR, 2010, p.10).

Em entrevista concedida para esta pesquisa, Sérgio Amadeu explica que há alguns pesquisadores que questionam a aplicabilidade do conceito de cultura digital porque está cada vez mais difícil diferenciar o que é o mundo digital e o mundo não digital. Para o sociólogo e ativista da cibercultura:

A cultura digital compreende fenômenos que são de digitalização de processos culturais que não nasceram a partir das redes digitais, e existem processos que são especificamente das redes digitais, outros fenômenos que adquiriram uma relevância muito maior nas redes digitais. Eu acho que ainda

faz sentido falar de cultura digital por causa desses fenômenos que não estão encerrados, eles ainda mal começaram na verdade. (SILVEIRA, 2018)⁵.

A cultura digital tem incentivado o desenvolvimento de práticas inteiramente novas que ressignificam práticas do tempo analógico e modificam a forma como as organizações utilizam os modelos tecnológicos para a estruturação de seus cotidianos e práticas sociais. Martins e Carvalho Jr (2017) compreendem que as práticas da memória têm sido afetadas fortemente por essa nova lógica.

O Estado, a quem cabia guardar, documentar e preservar a memória cultural para que pudesse então ser contada, viu se deslocar a produção e guarda dos meios tradicionais para as mídias digitais. Novas práticas sociais passam a compor o mosaico de possibilidades informacionais disponíveis para o cidadão. A sociedade civil pode agora produzir coleções de objetos digitais de seu interesse e arquivar esses objetos em sistemas de alta disponibilidade de serviços (MARTINS. CARVALHO JR. 2017, p.47).

Isso coloca questões importantes sobre como escolhemos organizar a sociedade no digital, e como os modelos de governança da internet podem ser desenvolvidos. Em resposta a essa demanda por arquivamento em meio digital, nas últimas décadas surgiram diferentes formatos de publicação, como blogs, wikis, gerenciadores de conteúdo e repositórios digitais. No entanto, “a velocidade de assimilação desses novos serviços pelas grandes corporações da Internet, como Google e Facebook, tem resultado em monopólios globais para disponibilização de conteúdos culturais digitais” (MARTINS. CARVALHO JR. 2017, p.48).

A monopolização das infraestruturas e serviços da internet por empresas como o Facebook e o Google cria uma situação em que “na perspectiva da cultura digital, as práticas de memória saem do domínio do Estado, incluem a sociedade civil como força social de produção e passam a ser gestadas e geridas no âmbito das empresas que dominam a Internet como espaço de inovação e de produção de serviços em rede” (MARTINS. CARVALHO JR. 2017, p.48).

A internet como um todo se tornou parte importante da esfera pública global. A internet provê acesso à riqueza de informação e conhecimento, a possibilidade de participar, criar e comunicar. A esfera pública criada pela infraestrutura da internet está sendo ameaçada de duas formas: pela centralização e comercialização feita através da posição dominante

⁵ Entrevista concedida em 03/09/2018.

adquirida pelas empresas gigantes da internet que, dada a falta de regulação, abrem possibilidade de censura, vigilância e controle dos fluxos na web.

As gigantes da internet tem conduzido experiências muito exitosas no uso das ferramentas digitais para a criação de espaços de debate, troca de ideias e interação social. Graças ao grande fluxo de dados e ao armazenamento em *data centers* dessas empresas, elas também são as melhores posicionadas para a criação de inovação com base no uso de big data e técnicas de *machine learning*. Essas empresas acabaram por criar um mercado de compra e venda de dados, muitas vezes dados pessoais, capazes de traçar perfis de consumidores ou de preferências políticas. Porém, não existe até então contrapartida do Estado na elaboração de políticas públicas que procurem endereçar esses problemas, nem esforço de regulação que privilegie o interesse social ao interesse econômico dessas empresas gigantes.

Essas técnicas e ferramentas, por outro lado, poderiam servir ao propósito dos gestores públicos com o objetivo de desenhar melhores políticas públicas. A defesa pela transparência dos dados, por exemplo, é uma grande luta por si só. Empresas como a Uber geram dados sobre a mobilidade urbana, porém, controlam os dados de forma não transparente, não disponibiliza os dados que coletam sobre o movimento das pessoas na cidade, impedindo o uso da informação para melhor compreender as dinâmicas de mobilidade urbana e a criação de políticas públicas.

Rhaman (2018) levanta a questão sobre como deveríamos pautar uma necessária regulação às novas formas de concentração de poder privado, particularmente quando essas firmas controlam os termos de acesso a serviços vitais - tais como as finanças, internet banda-larga, ou informações - sobre os quais muitas comunidades se constituem e atores econômicos dependem. Rhaman (2018), propõem para a proteção da utilidade pública da rede, I) o que chama de Firewalling, II) deveria se implementar uma forma de responsabilidade social das plataformas para com a sociedade, e III) deveria ser criada uma opção pública dessas plataformas privadas.

Neste sentido, a *Wikimedia Foundation* desempenha um papel interessantíssimo por ser um dos 5 maiores atores da internet, porém, por ser uma fundação que depende da comunidade e de doações, ou seja, não tem como princípio de sua existência a busca pelo lucro e resposta aos seus acionistas. Demonstra que é possível defender um ecossistema de colaboração para a criação, conservação e difusão do conhecimento. Este fato permite que se vislumbre um caminho de possibilidades pautado pela abertura e pelo compartilhamento, ao

invés do uso proprietário com base em discurso mercadológico de proteção ao modelo de negócio.

A iniciativa da *Fundação Wikimedia* de se posicionar como uma criadora de um padrão de relações na web pela semântica levanta a questão de que se deve acompanhar de perto pois daí está se construindo o futuro das possibilidades de uso da web. Essa fundação representa uma das principais plataformas da internet que possui grande base de dados e capacidade para agir no cenário da internet. Uma vez que essa instituição se posiciona entre as 5 grande empresas da internet, ela está em posição de mostrar que a criação e fortalecimento dos commons é uma alternativa viável ao modelo capitalista de plataformas.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme apresentado, as tecnologias da informação e comunicação criam mecanismos que possibilitam a maior informação, disseminação de conteúdo, participação e colaboração. As redes digitais nascem como a expressão da cultura e dos valores dos grupos que a criaram. Foram os mais diversos grupos e, de alguma forma, acabam cooperando e conseguindo construir a internet como conhecemos hoje.

O conceito de commons também foi trabalhado procurando compreender a relação entre esse conceito e a cultura digital. Apresentou-se o conceito e privilegiou-se a evolução teórica a partir de Elinor Ostrom, primeira mulher a ganhar o nobel de economia, com seu estudo revolucionário dentro do campo dos *commons*. Esse novo paradigma criado por Ostrom permitiu que o conceito fosse utilizado por outros autores adquirindo uma conotação muito mais política, representando um espaço de fortalecimento da comunidade no que diz respeito à governança de um bem ou espaço.

As iniciativas públicas apresentadas, conduzidas pela Coordenação-Geral de Cultura Digital do Minc foram as primeiras experiências de políticas públicas que tiveram como objetivo fortalecer os *commons*. Os pontos de cultura, estúdios multimídia que tinham como objetivo dar voz no meio digital a manifestações culturais existentes. As plataformas *CulturaDigital.br* e *Mapas Culturais* que foram construídas utilizando licenças abertas, software livre e com proposta de serem apropriadas pela população/comunidade que pode contribuir e participar da gestão cultural.

A elaboração do Projeto Tainacan representou uma nova fase para as políticas públicas para cultura digital. Com a extinção da Coordenação-Geral de Cultura Digital do Minc foi o IBRAM o órgão que demonstrou maior interesse na continuidade da iniciativa. O desafio de se trabalhar com acervos dos diferentes domínios arquivísticos levou ao desenvolvimento de uma plataforma capaz de responder às demandas diversas observando o princípio da interoperabilidade. A interoperabilidade surge como conceito-chave para o funcionamento do Tainacan e como uma forma de ampliar o valor do conhecimento através do seu acesso aberto e utilizando padrões interoperáveis. Essa questão ficou clara com a apresentação da equipe do Tainacan nos dias 5 e 6 de Novembro no Fórum da Internet no Brasil.

É papel do gestor público observar essas novas possibilidades e aplicá-las para a construção de políticas públicas. Ferramentas que tenham como proposta o fortalecimento dos *commons*, entendido aqui, de forma geral, como espaços institucionais livres para o fortalecimento da comunidade, nascem como uma forma de responder a essas demandas pelo uso de ferramentas com objetivo de fortalecer o cidadão e as práticas democráticas. Essa tecnologia distribuída e com o DNA da colaboração diversas vezes inspira novas formas possíveis de se envolver os cidadãos nas decisões públicas e até em formas mais diretas de representação política, como a democracia interativa ou a democracia líquida.

O último capítulo da análise procurou relacionar os resultados encontrados com alguns temas importantes problematizando esses temas atuais como o uso de dados pessoais por empresas privadas e questionando o valor público de alguns desses dados. Esse debate diz respeito à abertura versus o cercamento do conhecimento. O uso de padrões abertos ou fechados. As empresas gigantes da internet, como o Facebook, Google, Amazon e Apple são agrupadas de um lado pelas confluências perversas como o uso dos dados sem autorização e a monetização sobre esse uso. Por outro lado se destaca a falta de enfrentamento dessa questão por parte da gestão pública. Apresentando brevemente como possível solução a construção de alternativas públicas e a imposição de parâmetros de responsabilidade social aos quais essas empresas deveriam se submeter.

As grandes questões do trabalho seguem como agenda de pesquisa, mas, de forma geral, os objetivos permitiram que fossem desenvolvidas análises iniciais sobre a relação entre os conceitos e desses com as iniciativas de políticas públicas. Pôde-se construir uma melhor compreensão sobre as redes digitais e como elas funcionam, quais as possibilidades de aprimoramento da democracia que ela traz. Os projetos muito recentes, como o Tainacan, estão em plena ativação das redes e da ampliação do acesso à cultura, sendo necessária assim a continuidade da pesquisa no sentido de compreender o papel mais específico dessa ferramenta para o aprimoramento de práticas democráticas no Brasil.

REFERÊNCIAS:

- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. São Paulo: Martins Fontes, 2011.
- BENKLER, Y. A Economia Política dos Commons. In: GINDRE, G.; BRANT, J.; WERBACH, K.; SILVEIRA, S.; BENKLER, Y. **Comunicação Digital e a Construção dos Commons**: redes virais, espectro aberto e as novas possibilidades de regulação. São Paulo: Editora Perseu Abramo, 2007.
- BROTEL, Manuela de Oliveira. de Araújo, Priscila Gomes. Pereira, José Roberto. *Gestão social de bens culturais no Brasil: desafios e perspectivas*. **PASOS Revista de Turismo y Patrimonio Cultural**. Vol. 9 N° 4 págs. 647-659. 2011.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999;
- CGI.br. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros : TIC domicílios 2016**. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, São Paulo. 2017.
- CGI.br **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros : Tic cultura 2016**. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. São Paulo. 2017.
- COELHO, Teixeira. *Direito cultural no século XXI: Expectativa e complexidade*. **Revista Observatório Itaú Cultural**. n. 11 (jan./abr. 2011) – São Paulo, SP: Itaú Cultural, 2011.
- COSTA, Eliane. **Jangada Digital: Gilberto Gil e as políticas públicas para a cultura das redes**. Rio de Janeiro : Beco do Azougue, 2011.
- DAHL, Robert. **Poliarquia: Participação e Oposição**. São Paulo: EdUSP, 1997.
- FSF. 2018. Disponível em: <https://www.gnu.org/philosophy/free-sw.pt-br.html>, acesso em: 03/10/2018.
- HINE, Christine. **VIRTUAL ETHNOGRAPHY**. 3th International Conference on Public Communication of Science and Technology. Montreal, Canada. Abr. 1994.
- INSTITUTO BRASILEIRO DE MUSEUS. **Pesquisa anual de museus**. 2014. Brasília, 2014.
- CARVALHO JR. Entrevista com: José Murilo Costa Carvalho Junior. **REVISTA DO CENTRO DE PESQUISA E FORMAÇÃO**. N° 7. págs. 307-318. novembro 2018.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.
- MANEVY, Alfredo. in SAVAZONI, Rodrigo. COHN, Sérgio. **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro : Beco do Azougue, 2009. p.35-43.

MARTINS, Dalton. **Acervos em rede: perspectivas para as instituições culturais em tempos de cultura digital.** Em *Questão*, Porto Alegre, v. 24, n. 1, p. 194-216, jan./abr. 2018 doi: <<http://dx.doi.org/10.19132/1808-5245241.194-216>>

MARTINS, et al. **REPOSITÓRIO DIGITAL COM O SOFTWARE LIVRE TAINACAN:** revisão da ferramenta e exemplo de implantação na área cultural com a revista filme cultura. XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017. Disponível em : <<http://enancib.marilia.unesp.br/index.php/xviiienancib/ENANCIB/paper/viewFile/472/838>>

MARTINS. CARVALHO JR. **Memória como Prática na Cultura Digital.** In: CGI.br; Tic cultura 2016. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. São Paulo. 2017. <https://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_CULT_2016_livro_eletronico.pdf>

MEDIALAB / UFG. **Tainacan.** Disponível em: <<https://www.medialab.ufg.br/p/20446-tainacan>>. Acesso em: 17/11/2018

MINC. **Plano Nacional de Cultura: Entenda o Plano.** Brasília: Ministério da Cultura, 2010a. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/plano-nacional-de-cultura-pnc>> . Acesso em: 25/10/2018.

MINC. **Plano Nacional de Cultura.** Brasília: Ministério da Cultura, 2010b. Disponível em: <<http://www.cultura.gov.br/documents/10907/963783/Lei+12.343++PNC.pdf/e9882c97-f62a-40de-bc74-8dc694fe777a>> . Acesso em: 25/10/2018.

MINC. **Metas do Plano Nacional de Cultura.** Brasília: Ministério da Cultura, 2011. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/documents/10883/11294/METAS_PNC_final.pdf>. Acesso em: 10/11/2018

MINC. **Marco Civil da Internet e Lei de Proteção de Dados são agendas do século 21.** Brasília: Ministério da Cultura, 2015. Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xlR9iTn/content/marco-civil-da-internet-e-lei-de-protecao-de-dados-sao-agendas-do-seculo-21/10883>. Acesso em: 10/11/2018

NIC.br. **Cultura e tecnologias no Brasil [livro eletrônico]: um estudo sobre as práticas culturais da população e o uso das tecnologias de informação e comunicação.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017.

ONU. **Declaração Universal dos Direitos Humanos.** Disponível em: <<http://www.onu.org.br/img/2014/09/DUDH.pdf>> acesso em junho de 2017. UNIC / Rio / 005 - Agosto 2009.

RAHMAN, K. **The New Utilities: Private Power, Social Infrastructure, and the Revival of the Public Utility Concept.** (April 9, 2018). *Cardozo Law Review*, Vol. 39, No. 5 (2018), Forthcoming . Available at SSRN: <<https://ssrn.com/abstract=2986387>>

RUBIM, ANTONIO. **Políticas Culturais no Governo Lula. in Políticas culturais no governo Lula / Antonio Albino Canelas Rubim (Org.)**. - Salvador : edufba, 2010. isbn 978-85-232-0688-8.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu . **Democracia, Tecnologia e Sociedade de Controle**. In: Christiana Soares de. (Org.). Inovação, governança digital e políticas públicas: conquistas e desafios para a democracia. 1ed.Belo Horizonte: Arraes Editores, 2016, v. 1, p. 19-30.

SILVEIRA, Sérgio. SAVAZONI, Rodrigo. **O conceito do comum**: apontamentos introdutórios. Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v.14, n.1, p. 5-18, maio 2018

SIMON, Imre; VIEIRA, Miguel Said. **O rossio não-rival: além das redes de colaboração**. Salvador: Edufba, 2008. p. 15–30. Disponível em:
<<https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ufba/211/4/Alem%20das%20redes%20de%20colaboracao.pdf>>

UNESCO. Declaração Universal Sobre a Diversidade Cultural. 2002. Disponível em:
<<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160por.pdf>>

VIEIRA, Miguel Said. **Os bens comuns intelectuais e a mercantilização**. São Paulo, 2014. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo.

We are Social. Hootsuit. 2018. Disponível em:
<<https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>>. Acesso em: 08/11/2018.

APÊNDICE:

Universidade de Brasília - UnB

FACE / GPP - Gestão de Políticas Públicas

Tiago Alcoforado Coutinho - 14/0032525

03/09/2018

Entrevista para trabalho de conclusão de curso:

Entrevista com o Professor Doutor Sérgio Amadeu da Silveira

Universidade Federal do ABC (UFABC); Integra o Comitê Científico Deliberativo da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (ABCiber); Presidiu o Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (2003-2005).

A Professora Doutora Christiana Soares de Freitas possibilitou a entrevista no dia 03/09/2018. No mesmo dia o Professor Sérgio Amadeu esteve na UnB para uma palestra com o tema: Tudo sobre tod@s - redes digitais, privacidade e venda de dados pessoais.

Perguntas:

1. Pra você o que é cultura digital? E como está a cultura digital brasileira em relação a cultura digital global, é possível fazer essa distinção?
2. Qual tradução do conceito Commons você acha mais adequada para o contexto brasileiro? Como acontece a construção dos Commons nas redes digitais? Em particular os Knowledge commons.
3. O ciberespaço da forma como ele foi construído, desenvolvido, ele pode ser considerado, ou já foi, um comum?
4. De que forma projetos como o Wikimedia Foundation e Europeana(biblioteca digital da união europeia), contribuem para o resgate da cultura livre do conhecimento e de compartilhamento dos comuns?