

## POLÍTICAS PARA A CULTURA DIGITAL DO MINISTÉRIO DA CULTURA (2003-2010)

Taiane Fernandes<sup>1</sup>

### Resumo:

Este texto aborda a cultura digital enquanto um fenômeno emergente, impreciso e irrefreável da sociedade contemporânea, sob o ponto de vista das políticas culturais do Ministério da Cultura do Brasil (Minc). Entre 2003 e 2010, foi possível observar a inserção deste tema não apenas no discurso, mas também na estrutura institucional e nas políticas públicas do Minc. As iniciativas, no entanto, são ainda pontuais, restritas e fragilizadas e dependem de uma maior compreensão, pelo Estado, do potencial democrático desta revolução digital em processo.

**Palavras-chave:** cultura digital, política cultural, cultura, comunicação.

Dinamicidade é uma das questões-chave ao se pensar cultura. Viva, ela não pode ser compreendida como algo estático e imutável. Isso não é difícil de ser notado ao se considerar tudo o que a história da humanidade já entendeu como cultura um dia. Cultura já foi, e continua sendo, vista enquanto conhecimento adquirido (o homem culto), arte (literatura, pintura, música, teatro, dança etc.), recentemente como manifestações tradicionais de um povo (cultura popular etc.) e, ainda de maneira acanhada, alguns produtos dos meios de comunicação de massa (filmes, telenovelas, radionovelas, seriados, revistas).

No Brasil e no mundo, o reconhecimento dessa natureza dinâmica do patrimônio cultural ainda é estreito. Esforços para a ampliação desse olhar sobre o cultural, enquanto toda e qualquer produção simbólica e social do gênio humano, parte, quase sempre, dos centros de pesquisa e estudo universitários. E encontram reverberação em organismos multilaterais internacionais, condensadores de idéias para a construção de um mundo mais democrático, a exemplo da Unesco.

---

<sup>1</sup> É jornalista, mestre e doutoranda Multidisciplinar em Cultura e Sociedade pela Universidade Federal da Bahia (UFBA), pesquisadora do Centro de Estudos Multidisciplinares em Cultura (Cult) e bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia (Fapesb). Blog: [www.taianefernandes.wordpress.com](http://www.taianefernandes.wordpress.com)



Sem dúvida, a ampliação do conceito elitista de cultura e a inclusão das formas artesanais de produção popular foram um avanço: hoje quase não existem discursos oficiais que neguem um lugar no patrimônio cultural à música, danças e literatura indígenas. Mas falta estender a competência do Estado às manifestações não tradicionais. A ação governamental se concentra na conservação e defesa dos bens históricos – sítios arqueológicos, arquitetura colonial –, na promoção de atividades artísticas que representam os valores mais altos da nacionalidade – desde o folclore até as artes plásticas modernas – e na proteção de algumas práticas culturais cujo custo de produção e escassez de público tornaram problemático seu futuro – cinema, teatro, revistas de arte. Mas o mercado simbólico de massa atrai pouco interesse estatal, e as privatizações dos últimos anos acentuaram sua utilização empresarial. As novas tecnologias de comunicação são vistas frequentemente como uma questão apartada do campo cultural; são mais associadas com a segurança nacional e a manipulação político-ideológica. (Canclini, 1994, p.107).

Para Canclini, o “temor” do Estado contra os grandes consórcios privados é o motivo para não estender sua responsabilidade patrimonial aos novos circuitos e tecnologias culturais. Recorrendo a Williams (1980), o autor ainda resume seu pensamento ao afirmar que a política cultural encontra-se dirigida ao patrimônio *arcaico*, quando muito *residual*<sup>2</sup>, mas dificilmente alcança o *emergente*<sup>3</sup>.

É justamente essa cultura emergente, fruto de uma sociedade em conformação, que interessa a este artigo. A discussão sobre a cultura midiática, que também merece ser mais pormenorizadamente considerada, será contemplada em outra oportunidade. Aqui, vamos nos ater a um objeto ainda mais emergente: a cultura digital.

Novidade para muitos, a cultura digital representa uma intersecção entre comunicação e cultura, onde se conectam os suportes técnicos (as Tecnologias de Informação e Comunicação) e suas mensagens (os conteúdos). Em si mesma a palavra comunicação já é ambígua, sua origem etimológica no século XV deriva do adjetivo *communis* (“comum”, “pertencente a todos ou a muitos”), de onde surge o substantivo *communicationem* (“a ação de tornar comum”) e o verbo *comunicare*, comunicar (“tornar comum, fazer saber”). Ambígua porque “tornar comum” pode ser interpretado tanto sob a perspectiva unidirecional, “transmitir”, quanto pode ser compreendido como processo de “compartilhamento”, de comunhão, de encontro. Para Venício de A. Lima (2004, p. 23), esta distinção pode ser feita identificando-se, de um lado, uma comunicação *manipulatória* e, de outro, uma comunicação *participativa*.

Essa possibilidade democrática da comunicação, na medida em que implica em co-participação, pode ser encontrada naturalmente no ato de falar, dialogar, conversar, interagir, ou seja, comunicar. Uma origem que perde progressivamente a sua hegemonia

---

<sup>2</sup> Se formou no passado, mas encontra-se em atividade.

<sup>3</sup> Novos significados e valores, novas práticas e relações sociais.

com o surgimento de tecnologias de comunicação e, conseqüentemente, conglomerados comunicacionais. A invenção de meios de comunicação unilaterais termina por separar emissão e recepção em pólos distintos, fixos e não-intercambiáveis, iniciando a ditadura do “transmitir” e não mais do “compartilhar”. Foi assim com o jornal, o cinema, o rádio e, mais tarde, a televisão.

A década de 1950 seria o prelúdio da reversão desse processo “manipulatório” e hegemônico. Nascida de pesquisas militares, uma nova revolução tecnológica, que ainda se encontra em andamento, foi iniciada.

A origem dessas transformações está na chamada *revolução digital*, isto é, na possibilidade de redução (digitalização) de textos, sons e imagens a *bits*. Foi esse avanço que deu origem à convergência tecnológica que está dissolvendo as fronteiras entre as telecomunicações, a comunicação de massa e a informática, isto é, entre o telefone, a televisão e o computador ou entre a televisão, a internet e o computador. As diferentes tecnologias que eram necessárias para as várias transmissões analógicas – telégrafo para texto, telefonia para voz, radiodifusão para sons e imagens etc. – estão sendo substituídas por redes digitais integradas de usos múltiplos – via cabo ótico, satélites ou radiodigitais, eles próprios avanços tecnológicos fundamentais. (Lima, 2004, p. 25)

Ao conciliar mídias convencionais em um mesmo suporte e possibilitar que os novos veículos de comunicação e compartilhamento de conteúdos sejam mais facilmente manipuláveis, essa revolução digital tem retomado, com grande impacto, a comunicação participativa. Sorrateiramente, estes novos aparatos comunicacionais vão fazendo sucumbir a unidirecionalidade e a massificação das velhas mídias, como jornal, rádio, cinema, TV, revistas (Lima, 2004, p. 27). A interatividade se multiplica e a emissão, potencialmente, se volatiliza.

É prudente lembrar que nos referimos a uma emissão irrestrita de forma potencial, dado um fator conjuntural que intercepta, por enquanto, essa possibilidade: as novas mídias ainda são privilégio de uma minoria, especialmente nos países em desenvolvimento. O anuário de estatísticas culturais, produzido pelo Ministério da Cultura do Brasil, estimou a existência, em 2006, de 20 milhões de internautas em domicílio. Três anos depois, em dezembro de 2009, segundo o Ibope Nielsen Online, este número alcançou a casa de 27 milhões de pessoas com acesso à rede em casa. De um modo geral, são 66,3 milhões de brasileiros navegando na Internet, que representa o quinto país com maior número de conexões e o maior tempo médio de navegação do mundo, 48 horas e 26 minutos registrado no mês de julho de 2009<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> Fonte: Ibope Nielsen Online, 2009.

Assim como todo este cenário em conformação, a cultura digital é um conceito recente e impreciso. Sérgio Amadeu (2007), sociólogo, doutor em Ciência Política, ativista do software livre e ex-presidente do Instituto Nacional de Tecnologia e Informação (ITI), a define como “uma realidade de uma mudança de era”, “toda produção simbólica da humanidade digitalizada, é a cultura integrada à tecnologia”. André Lemos (apud Savazoni e Cohn, 2009, p. 136) prefere chamar de *cibercultura*

a cultura contemporânea, marcada a partir da década de 70 do século passado, pelo surgimento da microinformática. A microinformática é que vai dar esse tom planetário que ganha uma dimensão mais radical com o surgimento das redes. Então é essa cultura do telefone celular, dos computadores, das redes, dos micro-objetos digitais que funcionam a partir desse processo eletrônico digital. A cultura digital é algo que já está entre nós desde a década de 1970 e que ganhou contornos mais políticos e mais comunicacionais hoje.

O sociólogo da comunicação, Marcos Palácios, complementa:

Esse termo surgiu para fazer uma separação entre a cultura até então existente e algo que estava emergindo, que era o digital. Nos primeiros artigos sobre a cultura digital era muito comum se usar a expressão *real life* para se referir ao mundo das coisas sólidas, em contraposição a esse outro mundo, que seria o mundo virtual. Essa separação inicial vai perdendo sentido à medida que o digital vai se entranhando nas coisas, as tecnologias digitais vão se naturalizando na vida das pessoas. Ninguém hoje mais fala em *real life*. O digital virou parte do *real life*. Mesmo os excluídos vivem num mundo de tecnologias digitais. A pessoa passa a usar um cartão de banco para receber a sua aposentadoria rural, isso é parte da digitalização do mundo. Códigos numéricos, redes complexas são acionados cada vez que uma operação dessa é realizada. É um digital que se transfere a todos esses equipamentos coletivos que nós utilizamos como parte do nosso dia-a-dia. (Palácios apud Savazoni e Cohn, 2009, p. 253)

### ***Cultura digital: discurso, política e institucionalização***

O Governo Federal brasileiro volta a sua atenção para a revolução digital em processo no final da Ditadura Militar, precisamente a partir da lei 7.232 de 29 de outubro de 1984, que dispunha sobre a Política Nacional de Informática. Segundo Rubim (2008), “a legislação era uma tentativa de constituição de uma indústria autônoma da área da informática, alicerçada na idéia de “reserva de mercado” e não produziu os efeitos pretendidos, isolando o país da mutação tecnológica que acontecia no mundo”.

Já no mandato de Fernando Henrique Cardoso, o Ministério da Ciência e Tecnologia criou o Programa Sociedade da Informação no Brasil (Socinfo). Apesar de

“Conteúdos e identidade cultural” ter sido uma das sete linhas de ação do programa, ainda segundo Rubim (2008), os temas da rede e da cultura digital estavam totalmente ausentes, pois a prioridade era dada à disponibilização em suporte digital de conteúdos culturais (pré)existentes.

A cultura digital, e suas possíveis implicações conceituais, ganhou, efetivamente, espaço no discurso, na política e na estrutura institucional a partir do Governo Luis Inácio Lula da Silva. Um personagem-chave para toda a história da política cultural brasileira, o Ministro Gilberto Gil, iniciou um longo processo de amadurecimento, reconhecimento e conquista desse tema dentro do Ministério da Cultura brasileiro (Minc).

A política para cultura digital dentro deste Ministério nasce do encontro de duas idéias. No seu primeiro ano de governo (2003), o então ministro tinha o compromisso de implantar uma casa de cultura em cada município do país, as BACs (Bases de Apoio à Cultura). Em março daquele ano, nos bastidores do evento “Mídia Tática”, em São Paulo, encontrou um antigo amigo, o produtor musical Cláudio Prado, que lhe propôs: “Gil, vamos pensar a questão do digital como questão cultural.” (Prado apud Savazoni e Cohn, 2009, p. 50).

Segundo Prado (2009), as discussões sobre o que o governo deveria e poderia fazer durou um ano e meio. Somente em 2004, ele foi contratado como Consultor de Políticas Digitais do Minc, para atuar junto ao Programa Cultura Viva, que conciliava as duas idéias. Como contou o próprio Gil, em entrevista concedida em 2006, “foi preciso um certo tempo para introduzir novas temáticas na linguagem governamental, assim como a propriedade intelectual e a diversidade cultural, tudo começou sendo trabalhado de fora para dentro do Ministério”.

O trabalho de Cláudio Prado se inicia em parceria com o ITI, que na época era dirigido por Sérgio Amadeu da Silveira.

Dentro do Ministério, se criaram duas grandes correntes de trabalho. Uma delas era trazer o digital para o campo da cultura e da política. Esse trabalho era conduzido através da agenda do Gil, que eu pautei muito antes de começar o trabalho efetivo no Ministério. O outro trabalho foi com a Cultura Digital nos Pontos de Cultura. A gente propôs a idéia do Kit Multimídia para o Célio Turino, que estava coordenando os Pontos de Cultura, e ele rapidamente compreendeu e aceitou. Então havia uma questão prática muito concreta e real, de levar esses conceitos para as pontas, para a periferia brasileira, para a molecada que estava espalhada nos Pontos de Cultura, conjugada a uma questão mais conceitual. (Prado apud Savazoni e Cohn, 2009, p. 49)

A primeira corrente de trabalho foi majoritariamente cumprida pelo ministro Gil, que se utilizou de toda e qualquer oportunidade da sua agenda pública para difundir e defender o potencial revolucionário da cultura digital. Sua postura garantiu adesão dentro do Ministério e repercutiu, inclusive, na Convenção da Diversidade da Unesco, em 2005.

(...) A cultura deve ser pensada neste jogo, nessa dialética permanente entre tradição e invenção, nos cruzamentos entre matrizes muitas vezes milenares e tecnologias de ponta, nas três dimensões básicas de sua existência: a dimensão simbólica, a dimensão de cidadania e inclusão, e a dimensão econômica.

Atuar em cultura digital concretiza essa filosofia, que abre espaço para redefinir a forma e o conteúdo das políticas culturais, e transforma o Ministério da Cultura em ministério da liberdade, ministério da criatividade, ministério da ousadia, ministério da contemporaneidade. Ministério, enfim, da Cultura Digital e das Indústrias Criativas.

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

A tecnologia sempre foi instrumento de inclusão social, mas agora isso adquire novo contorno, não mais como incorporação ao mercado, mas como incorporação à cidadania e ao mercado, garantindo acesso à informação e barateando os custos dos meios de produção multimídia através de ferramentas novas que ampliam o potencial criativo do cidadão.

Somos cidadãos e consumidores, emissores e receptores de saber e informação, seres ao mesmo tempo autônomos e conectados em redes, que são a nova forma de coletividade. (Gil, 2004)

Ao tempo em que divulgava e defendia, o ministro também cobrava a internalização da cultura digital na rotina do Ministério da Cultura. A criação do site do Minc através do *wordpress*<sup>5</sup>, uma plataforma de blog com código aberto, representa um canal de interação direta entre cidadãos e gestores públicos da cultura. A página do Ministério na Internet possibilita que um sem número de usuários publique, opine, cobre, conteste e colabore com conteúdos. A atualização das rotinas produtivas do Minc diante desta realidade digital tem se mostrado bastante útil na adoção de novas formas de planejar, formular, executar e avaliar políticas públicas, especialmente no que se refere à consulta pública.

A segunda corrente de trabalho mencionada por Prado se realizou através da transformação do projeto inicial das BACs em Pontos de Cultura. Instituições pré-existentes, em comunidades distribuídas por todo o país, passaram por seleção e

---

<sup>5</sup> [www.wordpress.org](http://www.wordpress.org)

conveniência para receber apoio financeiro do Ministério da Cultura. Obrigatoriamente, cada um destes Pontos devia investir um percentual do recurso recebido na aquisição de um estúdio multimídia. Os equipamentos recomendados pelo Ministério incluíam uma mesa com dois canais de áudio, filmadora, gravador digital, dois computadores para ilha de edição e software livre. Estes recursos tecnológicos conferiam aos Pontos autonomia para produzir CDs, vídeos, criar uma rádio, páginas na internet, fazer circular a sua produção cultural e se manter em rede com outros Pontos.

Além de incentivar o acesso a equipamentos físicos, também cabia ao Ministério, o papel de “letramento digital e midiático” das pessoas envolvidas nos Pontos de Cultura. Para tanto, promoveu e executou mais de 40 Encontros de Conhecimentos Livres (de 2005 a 2007), festivais culturais que reuniam as pessoas em atividades, debates e oficinas (Veloso, 2008). Esta foi a primeira política de promoção à cultura digital do Minc, batizada de Ação Cultura Digital, compreendendo um dos quatro eixos do Programa Cultura Viva (que ainda inclui Agente Cultura Viva, Escola Viva e Griôs).

A coordenação da Ação Cultura Digital cabia a Cláudio Prado e estava alocada oficialmente na estrutura da Secretaria de Programas de Projetos Culturais do Minc (SPPC), hoje chamada de Secretaria de Cidadania Cultural, conduzida por Célio Turino. A equipe da Ação era formada em São Paulo por Daniel Taterka, responsável pelo acervo audiovisual da ação e Marcio Lozano, que cuidava do suporte aos Pontos de Cultura Digital. Em Brasília, Prado contava com a colaboração da chamada “equipe de Web” do Ministério, que fazia parte da Secretaria Executiva e não da SPPC: Fabiano Cidade (Design e Interface), José Murilo Jr. (Gerente de Informações Estratégicas), Guilherme Soares (Coordenador de Interface e Integração de Serviços) e Marcelo Costa (Coordenador de Suporte e Aplicações). A equipe da sede atendia, na verdade, a todo o ministério, e cuidava, essencialmente, da introdução e manutenção da interatividade oferecida pela Internet em suas atividades.

Nenhuma dessas estruturas do Programa Cultura Viva tinha uma rotina de trabalho estabelecida, a não ser os procedimentos de convênio e acompanhamento da GEPRO (Gerência de Gestão do Programa Cultura Viva) (Oliveira apud Veloso, 2008). A cultura digital, portanto, ainda não havia alcançado, dentro do Minc, um espaço institucional formal. Em 2008, Cláudio Prado deixa o Ministério e a Ação continua sendo conduzida pela Secretaria de Programas e Projetos Culturais.

Somente em 2009, já sob a condução do Ministro Juca Ferreira, a cultura digital foi repensada dentro do Minc. Tal tarefa caberia, agora, a José Murilo Jr., um psicólogo, guitarrista e blogueiro que ocupava o cargo de Gerente de Informações Estratégicas da Equipe Web desde 2004.

Aconteceu uma transição em etapas, entre maio e julho do ano passado. Trata-se de uma Coordenação-Geral alocada na Secretaria de Políticas Culturais. A proposta do MinC de que a denominação Coordenação-Geral de Cultura Digital seja registrada oficialmente na estrutura do ministério e conte com estrutura própria ainda não está homologada pelo órgão competente no Ministério do Planejamento, e (talvez) por isso não consta no organograma do site. Contamos com um cargo de coordenação, que sou eu, e o restante da equipe é viabilizado por diferentes parcerias e projetos, especialmente com a RNP [Rede Nacional de Pesquisa]. Na coordenação e articulação estratégica temos a Alcione Carolina e o Antonio Albuquerque, ambos com larga experiência no projeto Gesac do MiniCom. Contamos também com o Guilherme Aguiar, que veio comigo da Gerência de Informações Estratégicas, onde implantamos o projeto Xemelê, e ainda Lincoln Sousa e Yasodara Córdova, com passagem na equipe de desenvolvimento em mídia digital da EBC [Empresa Brasil de Comunicação], que reforçam a retaguarda de gerenciamento e desenvolvimento da plataforma CulturaDigital.br. O Daniel Prado, que participou da produção do programa Ponto Brasil (TV Brasil), vem compor nas ações relacionadas a vídeo digital. Além deste núcleo base, esperamos contar com reforço nas diversas ações a empreender. Quanto a orçamento, operamos com o recurso da Secretaria de Políticas Culturais (SPC) para projetos especiais. (Murilo Jr., 2010)

A Coordenação-Geral de Cultura Digital se configura hoje como uma assessoria para as secretarias do Ministério e seus projetos, no sentido de intensificar o uso dos recursos interativos da web 2.0. A política para a cultura digital não está abrigada, portanto, num único setor e faz parte de uma orientação maior, de todo o Minc, de conscientização da população brasileira sobre o seu papel como ator das políticas públicas. Ela foi concebida, desde a gestão Gilberto Gil, como eixo fundamental de “empoderamento” e autonomia do cidadão. Como bem resumiu o atual Gerente de Cultura Digital, José Murilo Jr. (2009a), “em poucas palavras, o objetivo é expandir o processo democrático”.

Três principais frentes podem ser claramente notadas na política para a cultura digital do Minc: 1) o estímulo à criação de um pólo de conteúdos digitais nacionalmente; 2) a disponibilidade de acervos culturais dentro do suporte digital; e 3) a disseminação de uma “cultura de uso” dentro do governo.

Nas palavras do Secretário de Políticas Culturais, Alfredo Manevy, se torna mais evidente as pretensões da primeira frente citada:

No contexto da globalização, a produção de conteúdo tem que ser pensada de maneira mais estratégica, com políticas, como inserção, porque está em jogo um reposicionamento político e também cultural no mundo, e o Brasil não pode ser



inocente de comprar a idéia, que sempre nos ronda, de que a nossa força cultural, a nossa criatividade vai permitir que nos coloquemos em posição de destaque inercialmente. Historicamente nós conseguimos posições de destaque, com a Bossa Nova, com uma parcela do cinema, alguns posicionamentos internacionais. O Estado nada fez no passado para que isso virasse uma realidade. Mas quando vemos a economia e os benefícios que essas inserções internacionais geraram, tem uma economia simbólica onde o Brasil se saiu super bem, mas não gerou dividendos para o desenvolvimento das artes e da produção no Brasil. É bem mais provável que a Bossa Nova tenha gerado mais dividendos na Europa para as empresas européias do que para uma economia da música brasileira ou da rádio brasileira. Então é preciso que a nossa riqueza simbólica se traduza numa riqueza de desenvolvimento da nossa infra-estrutura cultural, da nossa mão de obra, do acesso à universidade, do acesso dos talentos à capacidade de produzir. (Manevy apud Savazoni e Cohn, 2009, p. 42)

Além da Ação Cultura Digital do Programa Cultura Viva, iniciado em 2004, é possível encontrar repercussão desse projeto de “estímulo à criação de um pólo de conteúdos digitais” em outros setores do Ministério, como a Secretaria de Audiovisual (Sav). Já em 2004, a Sav iniciou o projeto Revelando os Brasis, de estímulo à produção de vídeos digitais por moradores de municípios brasileiros de até 20 mil habitantes. O edital voltou em 2006 e 2008, ampliando a cada ano o número de inscritos, ultrapassando mais de 100 obras produzidas.

De um modo geral, a partir de então, os editais do Ministério passaram a incorporar o recurso digital. São exemplos: Núcleos de Produção Digital - Rede Olhar Brasil (2005), destinado à criação e instalação de infra-estrutura com tecnologia digital para a produção audiovisual independente; os editais para documentários (Documenta Brasil, DOC-TV) e filmes de longa ou curta metragem que previam o uso de equipamentos de captura de audiovisual digitais; Pontos de Difusão Digital, que instalava infra-estrutura de exibição audiovisual com tecnologia digital para apoiar a difusão da produção independente; o Prêmio Capoeira Viva, que estipulava a criação de um site para disponibilidade de acervos; o Prêmio Cultura Viva, que contemplava a digitalização de acervos, o uso inovador de tecnologia ou a cultura digital como categorias premiáveis; o primeiro edital Cultura GLTB, que também premiava projetos voltados para a internet e patrimônio material e imaterial; ou ainda mais recentemente o Cine Mais Cultura, edital dedicado à implantação de cineclubes com salas de exibição digital de filmes.

Foi, no entanto, o estímulo à produção e distribuição de jogos eletrônicos uma das principais inovações do Minc. Pela primeira vez, na história da política cultural brasileira, os jogos eletrônicos foram reconhecidos e receberam fomento enquanto cultura. O primeiro edital de games, Jogos-BR, foi lançado em 2005 e contemplou dez projetos: oito demos receberam R\$30 mil cada um e dois jogos completos R\$80 mil

individualmente. A realização dos projetos se deu no decorrer de 2006 e incluiu pessoas física e jurídica.

A animação, já financiada anteriormente durante o governo FHC, teve o seu primeiro edital “Curta-metragem gênero animação”, realizado em 2006, contemplando apenas a obra individual, premiando dez projetos entre cinco a 15 minutos de duração, com um valor de R\$60 mil. Já em 2007 o mesmo edital foi publicado e, em seguida, foi lançado o concurso inédito de séries de animação para TV, apoiando 10 projetos com valor individual de R\$30mil reais. Em 2008, ambos os editais foram mantidos.<sup>6</sup>

Ainda naquele ano, os investimentos do Minc em animação superariam a forma do edital. Em outubro foi criado o Programa Nacional de Desenvolvimento da Animação Brasileira. Para o Ministro Juca Ferreira (2008), era “preciso investimento. [Era] preciso tratar animação como outras indústrias são tratadas, desde as cadeias criativas, de produção, de comercialização. Cada elo da cadeia precisa[va] ser estruturado”. A iniciativa inclui pesquisa socioeconômica da animação brasileira, estímulo à parceria entre produção independente e televisão brasileira e a interface com novas mídias.

Um mês depois, o Ministério lançou o Programa de Fomento à Produção e Exportação do Jogo Eletrônico Brasileiro. Tendo a mesma orientação institucional do Programa de Animação, conciliando a Sav e a Secretaria de Políticas Culturais (Spc), o Programa ampliou em R\$350 mil o recurso destinado ao edital; investiu em oficina para os selecionados, com foco em co-produção internacional; realizou evento nacional para lançamento dos demos jogáveis; criou o site JogosBR e disponibilizou portais dedicados a *download* de jogos eletrônicos; além de prever campanha junto a *lan houses* para *download* dos demos dos jogos produzidos.

No que tange à segunda linha de ação da política para a cultura digital do Minc, a disponibilidade de acervos culturais dentro do suporte digital, também é possível observar uma transversalidade de ações em diferentes setores. A Cinemateca Brasileira, a Biblioteca Nacional e a Funarte são grandes referências nos esforços de digitalização e disponibilização de conteúdos (físicos) na Internet. Apesar de anunciado em maio de 2009, no Seminário Vias da Cultura, por José Murilo Jr., o programa ainda não entrou em operação. Em parceria com a Universidade de São Paulo, a Coordenação-Geral prepara para abril de 2010 o Simpósio Internacional de Políticas Públicas para Acervos Digitais, o que, segundo Murilo Jr. (2010), trata-se da articulação em torno da

---

<sup>6</sup> Informações sobre editais retiradas do site do Ministério da Cultura.

formulação de um plano nacional sustentável para a digitalização e disponibilização dos nossos acervos culturais.

Por fim, a disseminação de uma “cultura de uso” do digital dentro do governo (terceira frente de ação identificada) aparece como a grande bandeira da Coordenação-Geral de Cultura Digital.

Costumo dizer que a explicação mais simples para cultura digital é de que se trata de fato da 'cultura de uso' que se faz do ambiente digital. É pelo uso intensivo da web em sua potencialidade interativa que a instituição chega a compreender o valor destas ferramentas de aproximação com os públicos usuários, e criam a possibilidade de entender e se apropriar da revolução que está em curso. (Murilo Jr., 2010)

A adesão ao tema da cultura digital em diferentes secretarias dentro do Ministério define um ponto de partida. Mas os objetivos desta Gerência, sob este ponto de vista, são muito mais ambiciosos. A lógica da “cultura de uso” aposta num “processo político inovador”, que explora o potencial colaborativo das redes sociais e os fluxos irrestritos e descentralizados de informação para a formulação e discussão de políticas públicas. A Internet, enquanto esfera pública ampliada, pode representar um espaço de interlocução permanente e não-mediado entre a o poder público e a sociedade civil. Um canal que foi testado e obteve grande êxito nas consultas públicas virtuais sobre o Plano Nacional de Cultura e o Programa de Fomento e Incentivo à Cultura (Procultura).

Para as discussões em torno da política pública para a cultura digital e seus marcos regulatórios, foi criado no segundo semestre de 2009 um Fórum da Cultura Digital Brasileira<sup>7</sup>.

Trata-se de um processo político que se originou em um processo cultural. É promovido pelo Minc em parceria com a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa, a RNP, e tem o objetivo de se tornar uma rede permanente para o desenvolvimento de políticas e para a construção de consensos através da ampla participação de atores do Estado, do mercado e da sociedade civil. A idéia do fórum nasceu da noção de que na emergente sociedade da informação temos que inovar e implementar novas formas de fazer política. Com a chegada de ferramentas de colaboração baratas, instantâneas e ubíquas é possível promover novas oportunidades para o debate e um modelo onde a coordenação pública descentralizada pode oferecer soluções inovadoras para os temas colocados no século XXI. (Murilo Jr., 2009a)

O Fórum funciona como um site de relacionamento, a exemplo do Orkut, onde cada usuário possui um perfil e participa de comunidades sobre temas específicos. As discussões estão concentradas em cinco eixos temáticos orientadores: memória, comunicação, arte, infraestrutura e economia. O Ministério da Justiça já fez uso da

---

<sup>7</sup> [www.culturadigital.br](http://www.culturadigital.br)

plataforma da rede culturadigital.br para a consulta aberta sobre o marco civil da Internet. Atualmente está em andamento o debate sobre a Conferência Nacional de Cultura, as próximas consultas públicas versarão sobre a nova lei do direito autoral.

Na minha perspectiva, a lógica da política de inclusão digital do governo focou em hardware. Acredito que o termo cultura digital traz um alargamento conceitual benéfico, que abrange a reflexão sobre os usos e as transformações dinâmicas da tecnologia na cultura, e aprofunda o exercício da interatividade na rede. Projetos digitais tem que estar articulados em rede. É assim que se realiza a mágica da Internet. (Murilo Jr., 20010)

### *Considerações Finais*

No âmbito do Ministério da Cultura, a cultura digital conseguiu ultrapassar os limites do discurso e alcançou, em princípio, uma institucionalização. Assim como também já foi possível vislumbrar dentro do Minc uma política, ainda que não sistematizada, guiada por três eixos fundamentais: 1) o estímulo à criação de um pólo de conteúdos digitais nacionalmente; 2) a disponibilidade de acervos culturais dentro do suporte digital; e 3) a disseminação de uma “cultura de uso” dentro do governo.

Por se tratar de um processo recente, de pouco mais de cinco anos, ainda se nota a precariedade do tratamento desta dimensão cultural no seio do poder público. De fato, a Ação Cultura Digital do Programa Cultura Viva representa a principal política para a cultura digital deste Ministério. Mesmo que novas frentes estejam abertas, não passam de tímidas iniciativas, sem grandes resultados.

Dentro da estrutura macro do Governo Federal, 21 programas<sup>8</sup> voltados para “inclusão digital” encontram-se em andamento, distribuídos entre os ministérios da Ciência e Tecnologia, do Planejamento, das Comunicações, da Educação, do Desenvolvimento, do Desenvolvimento Agrário, o Banco do Brasil, a Petrobrás, a Presidência da República e o Instituto Nacional de Tecnologia e Informação (ITI). Majoritariamente, estes programas oferecem acesso físico a equipamentos de informática e à Internet à população de baixa renda, em diferentes municípios brasileiros. Já os investimentos em capacitação e autonomia do usuário para a interação com os equipamentos, programas e Internet aparecem muito eventualmente no escopo destas ações. Dentre estes programas, o Ministério da Cultura colabora apenas com um deles, o Casa Brasil.

---

<sup>8</sup> Fonte: [www.inclusaodigital.gov.br](http://www.inclusaodigital.gov.br)

Carece, este Ministério, de um órgão capaz de concentrar e orientar as diferentes formas possíveis de execução desta política. O que se verificou, até então, foi a dispersão de esforços desarticulados que persistem enquanto ações pontuais. O que se está propondo neste momento, com o intuito de alavancar a política para a cultura digital, não é o estabelecimento de hierarquias, mas de alinhamento de iniciativas orientadas por objetivos e metas claros.

Por que a adesão percebida na política da Sav não se dá também em outras secretarias, autarquias ou fundações? Respeitadas as particularidades de cada órgão, a cultura digital não pode ser negligenciada em suas múltiplas formas de existência, exercício e conexão com o “mundo físico”. Um Plano Digital, já proposto anteriormente pelo Ministro Juca, assim como uma participação mais ativa do Minc nas decisões sobre os marcos regulatórios da Internet e das comunicações e na superação de um discurso ultrapassado (abraçado pelos demais ministérios) de “inclusão digital”, são questões fundamentais que precisam ser enfrentadas e não podem ser delegadas a uma Gerência de Cultura Digital fragilizada, sem registro oficial na estrutura do Ministério, sem orçamento próprio e parcos funcionários.

Por não haver espaço para uma análise mais ampliada, neste artigo nos detivemos estritamente às políticas culturais para a cultura digital formuladas, implementadas e conduzidas pelo Ministério da Cultura. Reconhecemos, no entanto, que muito ainda há por ser discutido, especialmente se considerarmos que a cultura digital contamina gradativamente todos os âmbitos da nossa vida e que, portanto, precisa ser alvo de uma política transversal de governo.

## Bibliografia

- AMADEU, Sérgio. *Diversidade Digital e Cultura*. Disponível em <http://www.cultura.gov.br/site/2007/06/20/diversidade-digital-e-cultura-por-sergio-amadeu-e-associados/> . Publicado em 20/06/2007. Acesso em: 15 de janeiro de 2010.
- CANCLINI, Nestor García. *O patrimônio cultural e a construção imaginária do nacional*. Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, nº 23, 1994.
- COSTA, Leonardo. *Comunicação, novas tecnologias e inclusão digital – uma análise dos projetos realizados na Bahia*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2007.
- CULTURA, Ministério. *Observatório de Editais*. Disponível em: [www.cultura.gov.br](http://www.cultura.gov.br) . Acesso em: 20 de janeiro de 2010.
- Estatísticas, dados e projeções atuais sobre a Internet no Brasil. Disponível em: [http://www.tobeguarany.com/internet\\_no\\_brasil.php](http://www.tobeguarany.com/internet_no_brasil.php) . Acesso em: 16 de janeiro de 2010.
- GIL, Gilberto. *Cultura digital e desenvolvimento*. Discurso Aula Magna USP, 2004. Disponível em <http://pontaotapajos.redemocoronga.org.br/textos-de-referencia/cultura-digital-e-desenvolvimento-gilberto-gil/> . Acesso em: 15 de janeiro de 2010.
- GIL, Gilberto; Prado, Cláudio. *Entrevista sobre cultura digital (vídeo)*. 2006. Disponível em: [http://www.youtube.com/watch?v=kdulNy4XAnE&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=kdulNy4XAnE&feature=player_embedded) . Acesso em: 15 de janeiro de 2010.
- LEMOS, André (org). *Cidade Digital – Portais, inclusão e redes no Brasil*. Salvador: Edufba, 2002.
- LIMA, Venício A. de (2004). *Mídia – teoria e política*. São Paulo: Editora Fundação Perseu Abramo. 2 ed.
- MURILO JR. José. *Falando sobre fórum culturadigital.br na Universidade de Barcelona (vídeo)*. Disponível em: <http://ecodigital.blogspot.com/>. Publicado em 30/10/2009(a). Acesso em: 15 de janeiro de 2010.
- MURILO JR., José. *Entrevista (vídeo)*. Programa Cidadania, TV Senado. Exibido em 24/10/2009(b). Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=Sbqf8Aup3vU>
- MURILO JR., José. Publicação eletrônica [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[taianfernandes@gmail.com](mailto:taianfernandes@gmail.com)> em 08 de fevereiro de 2010.
- RUBIM, Antônio Albino Canelas. *Políticas culturais e sociedade do conhecimento no Brasil*. [RIPS: Revista de investigaciones políticas y sociológicas](#), ISSN 1577-239X, [Vol. 7, Nº. 1, 2008](#) (, pags. 127-142).
- SAVAZONI, Rodrigo; Cohn, Sergio. *Culturadigital.br*. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 2009.
- VELOSO, Adriana. *Viva e Compartilhada*. 18 de junho de 2008. Disponível em: <http://blogs.cultura.gov.br/culturadigital/2008/06/18/viva-e-compartilhada/> . Acesso em: 15 de janeiro de 2010.