

Cultura digital como política cultural: possibilidades e desafios do governo Lula¹

Alice Pires de Lacerda²

Hanayana Brandão G. Fontes Lima³

Universidade Federal da Bahia / UFBA

Resumo

Vivemos um momento especial, com mudanças na esfera cultural, econômica, política e social, proporcionadas pela revolução das novas tecnologias da informação e da comunicação. Este artigo busca debruçar-se sobre este contexto, na tentativa de compreender a participação do Estado na elaboração de uma política cultural que leve em conta os desafios trazidos pelas novas tecnologias, que vão desde a ampliação do conceito de cultura, perpassando por temas como diversidade, propriedade intelectual, redes colaborativas, software livre, dentre outros. Mesmo entendendo que diversos órgãos do Governo Lula vêm realizando iniciativas referentes à gestão da tecnologia, optamos por focar a atuação do Ministério da Cultura através da ação Cultura Digital, parte do programa Cultura Viva.

Palavras-chave

Tecnologias; redes sociais, cultura digital; ministério da cultura; pontos de cultura.

Se o estudioso Nestor Garcia Canclini (2005) aponta que as Políticas Culturais⁴ têm como objetivo orientar o desenvolvimento simbólico e satisfazer as necessidades culturais da população é pertinente entender que as necessidades da população mudaram. Vivemos um momento ímpar, no dizer de Castells (1999) passamos por uma revolução da informação, capaz de remodelar a base material da sociedade em ritmo frenético. As redes de computadores estão crescendo tanto que criaram novas formas e canais de comunicação, capazes de moldar a vida ao mesmo tempo em que estão sendo moldados

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Redes sociais, identidade e sociabilidade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Mestranda do Programa Multidisciplinar de Pós Graduação em Cultura e Sociedade da UFBA, bacharel em Comunicação Social – habilitação em Produção Cultural, pela Universidade Federal da Bahia. alicepl@ig.com.br

³ Mestranda do Programa Multidisciplinar de Pós Graduação em Cultura e Sociedade da UFBA, bacharel em Comunicação Social – habilitação em Rádio e Tv, pela Universidade Estadual de Santa Cruz. hanayana@hotmail.com

⁴ Utiliza-se neste texto a definição de Políticas Culturais proposta por Canclini (2005, p.6): “Los estudios recientes tienden a incluir bajo este concepto al conjunto de intervenciones realizadas por el estado, las instituciones civiles y los grupos comunitarios organizados a fin de orientar el desarrollo simbólico, satisfacer las necesidades culturales de la población y obtener consenso para un tipo de orden o de transformación social.”

por elas. Vale, portanto lembrar as observações de Brunner (apud MARTIN-BARBERO, 2003, p. 299) ao detectar que “graças à dinâmica da escolarização e à dos meios massivos, a cultura se colocou no centro do cenário político e social.”

Este artigo se propõe a investigar o papel do Estado diante dos desafios trazidos por este novo ambiente. Mesmo tendo conhecimento que diferentes órgãos do governo Lula vêm se preocupando com as questões pertinentes as tecnologias a exemplo do Ministério da Ciência e Tecnologia e do Ministério da Educação, optamos por nos deter a atuação do Ministério da Cultura⁵, através da ação Cultura Digital, parte do programa Cultura Viva, uma vez que entendemos a cultura como elemento central da vida contemporânea e lugar privilegiado de análise.

Temos em mente que encontrar marcos iniciais para a criação das Políticas Culturais é certamente um desafio. O pesquisador Xan M. Bouzadas Fernandez (apud RUBIM, inédito), por exemplo, destaca três momentos da história: o primeiro são as iniciativas político-culturais da Segunda República Espanhola nos anos trinta; o segundo, a instituição na década de quarenta na Inglaterra do Arts Council e, por fim a iniciativa apontada como a mais estudada e também de maior densidade, a criação do Ministério dos Assuntos Culturais na França, em 1959.

O fato é que desde que foram criadas Políticas Culturais vêm se modificando. Partimos de um modelo de democratização cultural, na época do ministério Francês, tendo a frente à figura emblemática de André Malraux, em que a cultura letrada, com forte viés elitista era a única cultura considerada, a dita cultura com C maiúsculo. Esta situação começa a ser alterada quando este modelo é questionado com os movimentos ocorridos em todo o mundo durante o ano de 1968 e, um novo modelo, baseado na democracia cultural, começa a se configurar. O conceito de cultura é ampliado, a diversidade reconhecida, existe uma preocupação em promover maior integração entre a vida cotidiana e cultura, além de ser promovida a descentralização de intervenções no campo cultural, onde as responsabilidades passam a ser compartilhadas com regiões e municípios. O momento atual, ao qual buscamos analisar, é:

[...] o início de uma nova configuração cultural, da articulação de identidades a partir de uma racionalidade tecnológica que se constitui em motor de um projeto nova sociedade. Configuram esse projeto dois traços-chave: a

⁵ O Ministério da Cultura executa outras atividades diante dos desafios trazidos com as tecnologias a exemplo de editais para jogos eletrônicos, preocupação com a TV pública, TV digital entre outros. Para conhecer melhor as atividades, as autoras recomendam uma visita ao site do ministério: www.cultura.gov.br

progressiva abolição do político e sua substituição por uma tecnologia social que transforma a organização do poder. (MARTIN-BARBERO, 2004, 181)

Castells (1999) além de delinear a nova sociedade que surge, a sociedade em rede, é realista ao nos lembrar o papel que o Estado tem neste cenário. Ele pontua que em uma mesma cultura podem ser introduzidas trajetórias tecnológicas bastante diferenciadas e que esta variação depende do relacionamento que se estabelece entre o Estado e a sociedade, citando como exemplos os casos da China e do Japão. E não precisamos ir muito longe para relembrar exemplos brasileiros, seja a criação de uma reserva de mercado para o setor de informática na época da ditadura militar que trouxe graves conseqüências, implicando inclusive no atraso da modernização tecnológica do país, no desmonte do Estado promovido na era Collor ou a redução da cultura em um bom negócio no governo FHC, configurando aquilo que Rubim (2007) vai chamar de as três tristes tradições das políticas culturais: ausência, instabilidade e autoritarismo.

A partir de 2002, com a eleição de Lula à Presidência da República do Brasil, a cultura recebe tratamento diferenciado, o Ministério da Cultura, assumido pelo Ministro Gilberto Gil, passa a estruturar e empreender políticas culturais integradas com outros setores do governo como Educação, Ciência e Tecnologia, Trabalho e Emprego, dentre outros. A construção de uma política integrada de estado denota uma aguçada percepção do papel inclusivo, transformador e agregador que a cultura desempenha nas sociedades contemporâneas.

A gestão atual quer entende o papel do Ministério enquanto formulador e executor de políticas culturais, articuladas e democráticas, reavivando a presença do Estado no âmbito cultural nas mais diminutas dimensões geográficas da nação onde, geralmente, talentos e saberes são abafados pelo isolamento. Segundo o Ministro:

Temos, por isso, três desafios centrais: retomar o papel constitucional de órgão formulador, executor e articulador de uma política cultural para o país; completar a reforma administrativa e a capacitação institucional para operar a política e obter recursos indispensáveis à implementação da política. (GIL, 2005, p.110).

A íntima e direta conexão entre cultura e desenvolvimento confere ao MinC o papel de promover a estruturação, dinamização e regulação da economia da cultura na direção de uma auto-sustentabilidade inclusiva, sendo que, para Gil “uma política pública de cultura contemporânea pode ser não apenas compensatória ou inclusiva, no sentido tradicional, mas geradora de emprego, renda e felicidade (e, portanto, de um

desenvolvimento humano pleno, tendo o homem como parâmetro e meta)”. (GIL, 2005, p.107).

A ação do Ministério é baseada em três valores articulados: cultura como produção simbólica, cultura como direito básico à cidadania e ainda cultura enquanto economia. Como definiu bem o Ministro Gil, a ação do MinC é um exercício de antropologia aplicada.

Esse exercício passa pelo processo de democratização do acesso a fruição, produção e dissipação da cultura, essenciais em um país que tem a sua identidade cultural reconhecida pela sua diversidade cultural. Outra premissa que deverá ser respeitada na formulação das políticas culturais da atual gestão é a de dispensar um tratamento preferencial aos mais fracos, àquelas pessoas em situação de vulnerabilidade social, que não possuem seus direitos básicos assegurados.

O Programa Cultura Viva e os Pontos de Cultura

É nesse contexto que surge o Programa Cultura Viva, como uma política de governo que objetiva fomentar a cultura, em suas mais diversas formas, origens e manifestações, promovendo a formação artístico-cultural dos brasileiros, através do apoio aos núcleos culturais, localizados, principalmente, em comunidades populares, no desenvolvimento de uma vida cultural intensa, compartilhada e diversificada. Como bem declarou o Coordenador do Programa, Célio Turino:

Este é um programa de acesso aos meios de formação, criação, difusão e fruição cultural e tem como parceiros imediatos agentes culturais, artistas, professores e militantes sociais que percebem a cultura não somente como linguagens artísticas, mas também como direitos, comportamentos e economia. (TURINO, 2005, p.136).

Instituído pela portaria número 156 em 06 de julho de 2004, o Programa Nacional de Cultura, Educação e Cidadania, o Cultura Viva, tem como objetivo promover o acesso aos meios de fruição, produção e difusão cultural, assim como de potencializar energias sociais e culturais, visando à construção de novos valores de cooperação e solidariedade. O Programa Cultura Viva é competência da Secretaria de Programas e Projetos Culturais – SPPC, do Ministério da Cultura- MinC, e os recursos para implementação das ações do programa são advindos da lei orçamentária, além de parcerias agregadas ao Programa.

As diretrizes que norteiam o Programa Cultura Viva são as de promover a cultura enquanto expressão e representação simbólica, garantir o direito a cultura aos cidadãos brasileiros e fazer da cultura uma economia ativa e capaz. Como o próprio Ministro Gilberto Gil declarou em seu discurso de posse “...se o povo sabe o que quer, ele também quer o que não sabe” (MINC, 2005, p.40), portanto, o programa Cultura Viva é antes de tudo um projeto de empoderamento do povo através do conhecimento de suas potencialidades, da troca de experiências culturais, da descoberta do novo e da consagração da tradição.

As propostas do Programa Cultura Viva se materializam através das suas ações, sendo a ação prioritária do Programa o Projeto Pontos de Cultura que articula todas as demais ações. O MinC concebeu o Projeto Pontos de Cultura como um mediador entre estado e sociedade, referência de uma rede horizontal de articulação, recepção e disseminação de iniciativas e vontades criadoras.

O Projeto Pontos de Cultura consiste no fortalecimento de grupos e iniciativas culturais já existentes nas comunidades urbanas e rurais do país, através do apoio do MinC a estes grupos e iniciativas sob forma de repasse de recursos financeiros e técnicos, suporte institucional e facilitação das ações de trocas de informações e intercâmbios entre as diferentes comunidades e suas manifestações.

Atualmente, existem mais de 2 mil pontos de cultura pelo Brasil, espalhados por todos os estados do país, localizados nas capitais e nos municípios do interior. O projeto caracteriza-se pela transversalidade do tema da cultura e por uma gestão compartilhada entre poder público e comunidade, sendo cultivados valores como autonomia, protagonismo e empoderamento nessa relação.

O Projeto Pontos de Cultura, no âmbito do Programa Cultura Viva, é considerado por alguns autores a sua “[...] principal ação, através do qual o MINC apóia projetos culturais promovidos pela sociedade civil selecionados por Editais públicos”. (BARBALHO, 2007, p. 54). Para Rubim (2007, p.14), os Pontos de Cultura representam o exercício de descentralização das atividades do Ministério sendo fundamental para capilarizar a atuação ministerial.

Para que essa capilarização visualizada por Rubim (2007) seja efetivamente conquistada, não se pode perder de vista as dimensões territoriais do nosso país nem, tão pouco, a complexa diversidade de expressões, grupos e manifestações culturais com suas demandas e necessidades específicas. Para tanto, o MinC planeja alcançar essa robustez,

capaz de dar conta dos desafios brasileiros, tais como extensão territorial, diversidade cultural e desigualdade de oportunidades, através da Ação Cultura Digital, dentre outras iniciativas.

A ação Cultura Digital

A Ação Cultura Digital, assim como o Projeto Ponto de Cultura e articulando-se com ele, é uma iniciativa no âmbito do Programa Cultura Viva compondo, assim, a política do MinC de democratização da produção, acesso e distribuição dos meios e produtos culturais da sociedade brasileira. A Ação Cultura Digital tem origem nas idéias e conceitos defendidos por ciberativistas do MTB – laboratório brasileiro de mídia tática e dos articuladores do projeto BAC – Bases de Apoio a Cultura, que juntos culminaram na versão atual defendida pelo MinC desde 2003.

Por isso a Ação Cultura Digital, em consonância com o Programa Cultura Viva e o Projeto Pontos de Cultura, utiliza-se, desde sua origem, de conceitos da cultura hacker, tais como: liberdade, colaboração, compartilhamento e generosidade intelectual, baseando sua estrutura informacional em um modelo horizontal e multilateral, com diversos emissores e receptores, quebrando a lógica do monopólio da emissão dos grandes meios de comunicação.

Essa nova forma de perceber e utilizar as tecnologias possibilita, segundo Bandeira, “o compartilhamento de informações e a instataneidade na sua difusão, os trabalhos colaborativos, bem como um reordenamento dos fluxos comunicacionais”, que assim “vêm promovendo um entrelaçamento tanto das culturas quanto de suas formas de produção e organização.” (BANDEIRA, 2009, p. 12). Nas palavras do ex-ministro Gilberto Gil:

[...] O digital responde a uma mudança de paradigmas maior, a uma mudança cultural muito ampla. Rede, conexão e compartilhamento são características desse novo momento em várias áreas, e não apenas na tecnologia de comunicação. (GIL apud Almanaque Cultura Digital Colaborativa e Livre, s/d)

Um dos braços estratégicos da Ação Cultura Digital é a adoção, tanto ideologicamente quanto operacionalmente, no âmbito do projeto, dos Softwres Livre, enquanto uma das condições primordiais para o efetivo processo de democratização da produção, circulação e fruição dos conteúdos culturais pela sociedade brasileira. Acompanha esse posicionamento do Ministério outra postura marcadamente de caráter

paradigmático que é a noção de direitos autorais flexibilizada, tomando como parâmetro a proposta do Creative Commons.

Porém, o posicionamento favorável do Governo ao uso e expansão dos Softwares Livres no país, aliada a noção flexibilizada de direito autoral, esbarra numa forte oposição de setores da sociedade que representam os interesses das indústrias culturais nacionais e transnacionais. O coordenador da Ação Cultura Digital, José Murilo, em entrevista concedida ao Blog Cultura e Mercado declarou ser necessário garantir possibilidades de usos legítimos da internet, estando otimista com uma outra abordagem da discussão da regulação da internet no Brasil que não seja a criminalização mas por uma discussão acerca de possibilidades de usos e de direitos de usuários de rede, que assegure a rede como um ambiente de colaboração criativa.

A Ação Cultura Digital tem seu embrião no Programa Cultura Viva numa condicionante imposta pelo Ministério da Cultura aos Pontos de Cultura conveniados ao governo: dos 185 mil reais aos quais os Pontos tem direito, para uso em três anos de atividades, cada instituição cultural apoiada receberia R\$ 20 mil, no primeiro ano de convênio, sob forma de um kit multimídia, composto de mesa em dois canais de áudio, filmadora, gravador digital e dois computadores, que funcionariam como ilha de edição.

Porém os estúdios multimídia começaram a mostrar os primeiros problemas. De alguns Pontos, a natural reclamação de inabilidade para o manuseio dos equipamentos. De outros, a obsolescência dos mesmos. Segundo a Assessoria de Comunicação Social do MinC, isso se dava pois “o processo governamental de compras é lento, a tecnologia evolui de forma muito rápida e as necessidades dos diversos Pontos de Cultura muda conforme o seu contexto e enfoque.” No entanto, a primeira fase de implantação dos kits multimídia apresentou inúmeros problemas, dentre os quais a obsolescência dos equipamentos, devido a lentidão dos tramites burocráticos governamentais para aquisição dos mesmos, em contrapartida ao rápido avanço e atualização das novas tecnologias. Esses primeiros insucessos obrigaram o MinC a alterar o modelo de estruturação digital dos Pontos nos editais seguintes do Programa Cultura Viva. O Minc passou, então, a incluir o valor relativo à compra dos equipamentos do kit multimídia na primeira parcela do convênio.

A mudança desburocratizou o processo e permitiu que cada Ponto de Cultura fizesse a compra do seu equipamento e destinasse a utilização para suas demandas específicas. Hoje o estúdio multimídia é a única ação comum a todos os Pontos de

Cultura, embora seu uso esteja estreitamente relacionado às condições de infra-estrutura como fornecimento de energia elétrica e internet banda larga, o que não ocorre de forma equânime no país.

O Ponto de Cultura Estrela de Ouro, localizado no município de Aliança, estado de Pernambuco é um exemplo de como os primeiros Pontos de Cultura conveniados com MinC potencializaram as dificuldades inerentes ao pioneirismo da proposta. Selecionados no primeiro edital, no ano de 2004, o Estrela de Ouro investiu num processo de adaptação continuada do kit multimídia, doado pelo Ministério, às necessidades de uso da comunidade. Dessa forma, conceberam coletivamente um estúdio de gravação batizado “Mestre Zé Duda”, em homenagem ao conhecido mestre da cultura popular pernambucana.

Somente em 2008, o Estúdio “Mestre Zé Duda” produziu vinte CD’s de grupos tradicionais da Zona da Mata Pernambucana. Em entrevista ao Jornalista Guilherme Varrela, o gestor do Ponto de Cultura Estrela de Ouro, Afonso Oliveira anunciou ainda lançamento de novas coleções fonográficas da cultura popular de Pernambuco, além do projeto de parceria entre o Maracatu Estrela de Ouro e produtor Jorge Mautner. Para Oliveira, além da importância cultural do Projeto Ponto de Cultura Estrela de Ouro, outra função se revela; a econômica: “além de distribuímos os trabalhos à rede de Pontos, cerca de 80% dos discos ficam com os grupos e acabam se tornando fonte de renda para eles”.

A instalação do estúdio multimídia é acompanhada de um programa de capacitação composto por oficinas de software livre e cultura digital, instrumentalizando os membros dos Pontos de Cultura para utilização de tecnologias na produção, registro e veiculação de seus conteúdos culturais em suporte digitais. Através da troca de informações pela internet e da articulação com suas comunidades, os pontos podem atuar efetivamente como uma rede social de trocas e intercâmbios culturais.

As capacitações inicialmente eram proferidas pela equipe do Minc, o que com tempo passou a ser um problema para o desenvolvimento das ações devido a rápida expansão do Programa e multiplicação dos Pontos de cultura aliada ao pequeno número de profissionais do Ministério. Uma estratégia para superar a incapacidade física do Ministério de se fazer presente em todo território nacional, foi a criação de Editais públicos para os chamados Pontões de Cultura Digital.

Atualmente são dez o número de Pontões de Cultura Digital, responsáveis pela articulação, capacitação e desenvolvimento de conteúdo para a rede, com atuação regional no país a partir de 2007. Os chamados Pontões passaram a acumular as principais funções da Ação Cultura Digital: a articulação dos projetos e comunidades; a criação de ferramentas para gestão compartilhada; a comunicação e a publicação de resultados; e o desenvolvimento técnico dos Pontos de Cultura. Um avanço na desburocratização do convênio entre o MinC e os Pontões Digitais é o fato de não haver parcelamento no recurso repassado, após aprovação do projeto na seleção, Os Pontões recebem, em parcela única, o valor de até R\$ 500 mil para aquisição de equipamentos de áudio, vídeo, gráfico, hardware e sistemas de experimentação, com o requisito de utilização de softwares de plataformas livres.

O programa de capacitação oferecida pelos Pontões compreende desde curso para conservação dos equipamentos adquiridos, instalação e utilização dos softwares livres, até capacitações específicas que possibilitam o domínio de ferramentas de produção de texto, imagens e sons, dentre outras ferramentas eletrônicas. Numa segunda etapa os agentes dos pontos de cultura são capacitados a gravar e editar vídeo e áudio em softwares livres, usando principalmente a internet como meio de difusão das suas produções.

Outra esfera estratégica do Programa Cultura Viva, que transcende aos estúdios multimídias, e aponta na direção de uma articulação nacional dos Pontos de Cultura é a TEIA – Encontro Nacional de Pontos de Cultura. Além de acontecer no ciberespaço, através de fóruns de discussão, blogs e portais compartilhados e construídos coletivamente pelos Pontos de Cultura, a TEIA compreende encontros presenciais desses Pontos para troca de experiências, intercâmbios culturais e avaliações conjuntas das ações do Programa.

Segundo Turino “a TEIA serve para isso, é um momento de parada, de reflexão para a ação, onde o trabalho de cada um se potencializa no contato com o “outro”, tenham convênio com o governo ou não”. A filosofia do Programa Cultura Viva é abarcar o máximo de iniciativas culturais no território nacional em uma rede de relacionamento solidário, troca de conhecimento e mobilização social.

Embora tenha no MinC um dos facilitadores e engenheiros da estrutura da Rede, a TEIA é uma estratégia desenvolvida e utilizada pelos Pontos de Cultura, pois como bem expressa Turino “Com isso vamos compondo a rede, ou melhor, tecendo a rede. E de uma

forma diferente, mudando a tradicional relação entre Estado e Sociedade; no lugar de concentrar, liberar energias; no lugar de impor, dispor”. (TURINO, 2006, p.)

Assim, os Pontos de Cultura constroem seu próprio espaço de expansão e penetração mútua, ampliando o raio de atuação e difusão de suas produções culturais, bem como o seu acesso aos processos criativos de seus pares, afinal “a cultura das redes digitais, portanto, potencializa a ação individual e desestabiliza os operadores tradicionais da difusão cultural e do conhecimento, estabelecendo novos expedientes para a ciência e tantos outros desafios para a humanidade.” (BANDEIRA, 2009, p.13)

Porém não podemos nos esquecer de que toda rede social, por melhor uso de tecnologias que faça, são perpassadas pelas mesmas dinâmicas que permeiam o tecido social, ou seja, o poder hegemônico também possui suas estratégias de infiltração e gerenciamento em ambiente de rede, podendo, inclusive, se estabelecer, mais uma vez, enquanto discurso e prática dominantes.

Certamente que problemas existem em algumas etapas do Projeto Pontos de Cultura e na Ação Cultura Digital como, por exemplo, a restrita equipe do Ministério, precariedade de infra-estrutura básica para instalação dos estúdios multimídias e a própria resistência ao uso de software livres, dentre outros. Porém, essas dificuldades não retiram o mérito e pioneirismo da gestão Gilberto Gil à frente do MinC, conduzindo políticas culturais que contemplam a diversidade de públicos e suas expressões culturais, construindo caminhos para a democracia cultural, sob forma do fomento a produção, fruição e distribuição da cultura no país, proporcionando a utilização das ferramentas tecnológicas digitais criativa, mas também crítica, e estimulando a colaboração e compartilhamento em rede.

REFERÊNCIAS

BANDEIRA, Messias G. A **Hipermídia e as Novas formas de se produzir e experimentar a cultura**. www.messias.art.br

BARBALHO, Alexandre. **Políticas Culturais no Brasil: identidade e diversidade sem diferença**. In: RUBIM, Antonio Albino Canelas e BARBALHO, Alexandre. Políticas Culturais no Brasil. Coleção CULT. Salvador. EDUFBA, 2007. p. 37-60.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Definiciones en transición**. In: Cultura, política y sociedad Perspectivas latinoamericanas. Daniel Mato. CLACSO, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina. 2005. pp. 69-81.
Disponível em:

<http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/grupos/mato/GarciaCanclini.rtf> Acesso em: 01 de novembro de 2008.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Paz e Terra, 1999.

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

MARTÍN-BARBERO, Jesus. “Os métodos: dos meios às mediações” In.: **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 2º Ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2003

MARTIN-BARBERO, Jesus. **Ofício de Cartógrafo- travessias latino americanas de comunicação na cultura**. São Paulo: Edições Loyola, 2004

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Plano nacional de cultura: diretrizes gerais**. Brasília: MINC, 2005.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Almanaque Cultura Digital Colaborativa e Livre**. Brasília, s/d.

MINUANO, Carlos. **É preciso garantir liberdade na rede**. Disponível em: <http://www.culturaemercado.com.br>, acessado em 18 de outubro de 2009.

RUBIM, Antonio Albino Canelas. **Políticas culturais no Brasil: tristes tradições, enormes desafios**. Salvador, 2007.

RUBIM, Antônio Albino Canelas. **Políticas Culturais e Novos desafios**. (texto inédito)

RUBIM, Antonio Albino Canelas. Políticas Culturais e Sociedade do Conhecimento no Brasil. RIPS. Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas, año/vol. 7, número 001. Universidade de Santiago de Compostela. Santiago de Compostela, España, 2008. Disponível em: <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/380/38070109.pdf>. Acesso em: 20 de setembro de 2009.

TURINO, Célio. Por uma cultura viva desescondendo o Brasil profundo. **Revista Rio de Janeiro**, n.15, jan.-abr. 2005. Rio de Janeiro. p.135-139 p. 136.

TURINO, Célio. **Teia cultura promove a união em torno da arte**. São Paulo. 2006.

VARRELA, Guilherme. **A nova Cultura Digital**. Disponível em: <http://www.guilhermevarella.blogspot.com>, acessado em 10 de outubro de 2009.