

## Diversidade digital e cultura

Por Sergio Amadeu da Silveira e Bianca Santana\*

19/06/2007

Este é um texto para ser levado ao "Seminário Internacional sobre Diversidade Cultural: práticas e perspectivas", organizado pelo Ministério da Cultura em parceria com a Organização dos Estados Americanos, que ocorrerá no final de junho, em Brasília. Este seminário tratará de discutir e indicar proposições para implementar a Convenção sobre a Proteção e a Promoção da Diversidade das Expressões Culturais, da UNESCO, aprovada em 20 de outubro de 2005.

A convenção da Unesco reconheceu a necessidade de adotar medidas para proteger a diversidade das expressões culturais e enfatizou também a relação estratégica entre cultura e desenvolvimento sustentável. As manifestações e as expressões livres e libertadoras da cultura digital constituem recursos indispensáveis e essenciais para assegurar a diversidade geral das expressões culturais de nossas sociedades.

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

A cultura digital é a cultura da contemporaneidade. Como bem lembrou o Ministro-hacker Gilberto Gil, em 2004, em uma aula magna na USP, "cultura digital é um conceito novo. Parte da idéia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural. O que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos. O uso pleno da Internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte."

## CULTURA DIGITAL, CIBERCULTURA E CULTURA DAS REDES

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

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

A Convenção sobre a Proteção e a Promoção da Diversidade das Expressões Culturais (Convenção da Diversidade) definiu que "expressões culturais são aquelas que resultam da criatividade de indivíduos, grupos e sociedades e que possuem conteúdo cultural". Assim, pensaremos neste texto as expressões culturais da cibercultura e sua relação com a diversidade em geral.

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

- a) proteger e promover a diversidade das expressões culturais;
- b) criar condições para que as culturas floresçam e interajam livremente em benefício mútuo;
- c) encorajar o diálogo entre culturas a fim de assegurar intercâmbios culturais mais amplos e equilibrados no mundo em favor do respeito intercultural e de uma cultura da paz;

- d) fomentar a interculturalidade de forma a desenvolver a interação cultural, no espírito de construir pontes entre os povos;
- e) promover o respeito pela diversidade das expressões culturais e a conscientização de seu valor nos planos local, nacional e internacional;
- f) reafirmar a importância do vínculo entre cultura e desenvolvimento para todos os países, especialmente para países em desenvolvimento, e encorajar as ações empreendidas no plano nacional e internacional para que se reconheça o autêntico valor desse vínculo;
- g) reconhecer a natureza específica das atividades, bens e serviços culturais enquanto portadores de identidades, valores e significados;
- h) reafirmar o direito soberano dos Estados de conservar, adotar e implementar as políticas e medidas que considerem apropriadas para a proteção e promoção da diversidade das expressões culturais em seu território;
- i) fortalecer a cooperação e a solidariedade internacionais em um espírito de parceria visando, especialmente, o aprimoramento das capacidades dos países em desenvolvimento de protegerem e de promoverem a diversidade das expressões culturais.

#### A DIVERSIDADE É A ESSÊNCIA DA CIBERCULTURA

Uma das principais hipóteses de Pierre Lévy é que a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas culturais que vieram antes dele, já que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer. Ou seja, a cibercultura abriga pequenas totalidades, "mas sem nenhuma pretensão ao universal". Podemos dizer que seu fundamento é a própria diversidade. Uma diversidade em contínua construção.

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

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

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

Mas a Internet foi construída sob forte influência da cultura hacker e, por isso, guarda seus traços, nos quais devemos destacar a liberdade de criação e a idéia de compartilhamento. Este espírito aberto permitiu construir o maior repositório de informações que a humanidade jamais viu. A cultura hacker gerou uma rede das redes e não uma rede única, uma rede absoluta. A diversidade dentro da colaboração foi e é um enorme feito dos arquitetos da Internet. Mas a Internet ganhou importância econômica e política e agora está sob constante ataque. Grupos e corporações gigantescas do mundo industrial querem conter a expansão da rede como um espaço de liberdade para o conhecimento e para a criação e recombinação digital da cultura. As tecnologias da informação são ambíguas. Servem ao controle e à liberdade, ao aberto e ao opaco. A cibercultura se realiza dentro deste terreno em disputa. De um lado, as operadoras de telecom querendo controlar a voz sobre IP, de outro o movimento Save the Internet, articulando a defesa da neutralidade dos protocolos da rede. As indústrias do entretenimento querendo impor o DRM e organizações como a Electronic Frontier Foundation lutando pela liberdade de expressão e pelos inalienáveis direitos humanos na rede. Defender a diversidade cultural na rede passa pela defesa de uma cidadania digital, transnacional, e baseada na garantia dos direitos humanos e das liberdades fundamentais.

#### DIVERSIDADE É RECOMBINANTE

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

A diversidade depende da liberdade dos fluxos e a criatividade precisa estar desimpedida para adotar todo o potencial da interatividade que é o devir da hipertextualidade e está presente em toda a expansão da web. Uma web que caminha cada vez mais para constituir-se de múltiplas práticas colaborativas. Alex Primo, ao analisar o aspecto relacional das interações na Web 2.0, esclareceu que "a interação social é caracterizada não apenas pelas mensagens trocadas (o conteúdo) e pelos interagentes que se encontram em um dado contexto (geográfico, social, político, temporal), mas também pelo relacionamento que existe entre eles. Portanto, para estudar um processo de comunicação em uma interação social não basta olhar para um lado (eu) e para o outro (tu, por exemplo). É preciso atentar para o "entre": o relacionamento. Trata-se de uma construção coletiva, inventada pelos interagentes durante o processo, não podendo ser manipulado unilateralmente nem previsto ou determinado".

O relacionamento recombina é conflituoso e seu sentido é imprevisível, pois a linkagem aberta ou a co-linkagem garante a liberdade e a infinita disputa de caminhos e trilhas. Mas

isso é vital para a diversidade. O princípio da Convenção da Unesco de igual dignidade e respeito por todas as culturas precisa incorporar o mesmo tratamento para as culturas recombinantes, para as ciberculturas. Nunca é demais lembrar das idéias de George P. Landow, um dos grandes estudiosos do hipertexto: "Las concepciones de autoría guardan una estrecha relación con la forma de tecnología de la información que prevalece en un momento dado, y, cuando esta cambia o comparte su dominio con otra, también se modifican, para bien y para mal, las interpretaciones culturales de autoría."

## A DEFESA DO ACESSO PARA ASSEGURAR AS POSSIBILIDADES DE DIGITALIZAÇÃO DAS EXPRESSÕES CULTURAIS

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

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

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

Quanto maior a inclusão digital da sociedade, maiores serão as possibilidades da diversidade cultural. Quanto maior a liberdade para as práticas colaborativas na rede, wikis,

softwares livres, ações P2P, blogs, espectro aberto, mais extensa será sua inteligência coletiva criativa.

## REALIDADES ALTERNATIVAS, SIMULAÇÕES E MÚLTIPLAS IDENTIDADES

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

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

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

## ASSEGURAR A LIBERDADE DOS FLUXOS, DO CONHECIMENTO E DA CRIAÇÃO

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sua conclusão é empiricamente consistente: "Mesmo durante o auge do direito autoral, conseguimos algo bastante útil de Benoit Mandelbrot, Vint Cerf, Tim Bennis-Lee, Marc Andreessen e Linus Torvalds. Nenhum deles fez seu trabalho pensando nos royalties. E há

ainda aqueles grandes músicos dos últimos cinquenta anos que continuaram fazendo música mesmo depois de descobrir que as empresas fonográficas ficavam com todo o dinheiro [...] relacionamento, junto com serviço, é o centro daquilo que suporta todo tipo de "trabalhador moderno do conhecimento".

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

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

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

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

## CULTURA DIGITAL E CIBERESPAÇO: AS FRONTEIRAS COM OS ESTADOS-NAÇÃO

A Internet carrega e conecta os fluxos da cultura digital, transitando pelas diversas infra-estruturas dos países controlados por Estados nacionais. Todavia, a rede é transnacional. Construída sob forte influência da cultura hacker para ser livre, conectada por protocolos de

comunicação que buscam manter liberadas as vias de compartilhamento de dados e interação de informações. A internet é o corpo do ciberespaço.

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

O ciberespaço precisa ser livre. O acesso precisa ser livre. A navegação precisa ser livre. A governança da Internet é também a governança do ciberespaço. Ela não pode representar um retrocesso nas liberdades conquistadas, do contrário, teremos ataques à criatividade, ao compartilhamento de informações, à diversidade de manifestações e expressões da cultura digital. A defesa da diversidade digital passa pela defesa de um modelo de governança da rede que seja multistakeholder, que garanta o peso devido às organizações da sociedade civil mundial de interesse público, que assegure uma cidadania digital global, que mantenha as liberdades fundamentais do homem.

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

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

É necessário estruturar políticas públicas que incentivem a cultura digital.

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

É preciso assegurar a capacitação e autonomia tecnológica de indivíduos e comunidades para que tenham recursos para portar seus conteúdos para a rede informacional. Daí a importância decisiva dos estúdios livres de cibercultura.

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

É preciso estimular produção de mídias colaborativas em instituições de educação e cultura no sentido de ampliar a prática de expressão escrita, audiovisual e multimídia da cultura, como ainda produzir relacionamentos e redes sociais.

É essencial a infra-estrutura de acesso universal e gratuito à internet via banda larga como política pública. Isso para ampliar que novos produtores de cultura possam disponibilizar suas criações no universo das redes digitais.

É importante incentivar a expansão das cidades digitais.

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

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

É necessário estimular a produção de ambientes agregadores da diversidade da cultura digital, mas que sejam criados e administrados pelos próprios usuários.

É importante estabelecer encontros (na forma de seminário, barcamp, wordshop etc) para ocupar a cidade com conteúdos e linguagens provenientes da cultura digital, compreender e discutir a Cultura Livre, ao mesmo tempo, para reforçar a participação social nos espaços públicos da cidade.

## COMO GARANTIR A EXPANSÃO DA PESQUISA DA CIBERCULTURA?

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

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

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

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

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

## POR UM PACTO PELA LIBERDADE PARA O CONHECIMENTO E A CRIAÇÃO

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

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

Cultura digital, anti-totalitária, depende da liberdade para o conhecimento e para a criação.

A cultura digital é a cultura da contemporaneidade. Como bem lembrou o Ministro-hacker Gilberto Gil, em 2004, em uma aula magna na USP, “cultura digital é um conceito novo. Parte da idéia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural. O que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos. O uso pleno da Internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte.”

\*Sérgio Amadeu da Silveira: Sociólogo e doutor em Ciência Política. Professor da pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero. Foi presidente do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (2003-2005) e membro do Comitê Gestor da Internet no Brasil. Autor de diversas publicações, entre elas "Software Livre: a luta pela liberdade do conhecimento". Coordena a Rede Livre de Compartilhamento da Cultura Digital.

Bianca Santana: Jornalista e membro do Grupo de Pesquisa de Comunicação, Tecnologia e Cultura da Rede da Faculdade Cásper Líbero.

Disponível em: <http://diversidadedigital.blogspot.com/>

Acesso: 6 de julho de 2007