



Pesquisa-Ação

Agentes Culturais Democráticos

Módulo VIII:

Cultura e Tecnologias

Guilherme Varella



Módulo VIII:

Cultura e Tecnologias

**Desafios para a Democracia e a
Cidadania Cultural Digital**

Módulo VIII:

Cultura e Tecnologias

Desafios para a Democracia e a Cidadania Cultural Digital

Universidade Federal da Bahia – UFBA

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB

Salvador, 2024



O presente trabalho foi realizado com apoio do Fundo Nacional da Cultura do Ministério da Cultura - Brasil - Esta obra está sob licença Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0: esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Universitário de Bibliotecas da UFBA

V293 Varella, Guilherme.
Cultura e tecnologias: desafios para a democracia e a cidadania cultural digital / Guilherme Varella. - Salvador: UFBA; UFRB, 2024.
47 p.: il.

Esta obra faz parte do Projeto Pesquisa-Ação: Agentes Culturais Democráticos.
Módulo VIII.

1. Cultura e tecnologia. 2. Arte e Internet. 3. Realidade virtual na arte. 4. Cultura – Estudo e ensino. I. Universidade Federal da Bahia. II. Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. III. Título.

CDU: 008

Elaborada por Marcos A. N. Ferreira
CRB-5: BA-001758/O

MINISTÉRIO DA CULTURA

Ministra: Margareth Menezes

Secretaria de Formação, Livro e Leitura

Secretário: Fabiano Piúba

Secretaria dos Comitês de Cultura

Secretária: Roberta Cristina Martins

UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor: Paulo César Míguez de Oliveira

Vice-Reitor: Penildon Silva Filho

Instituto de Humanidades, Artes e Ciências Professor Milton Santos - IHAC

Diretor: Luís Augusto Vasconcelos da Silva

Vice-diretor: Milton Júlio de Carvalho Filho

Centro de Estudos Multidisciplinares em Cultura (CULT)

Coordenadora Geral: Sophia Cardoso Rocha

Vice Coordenadora: Lourivânia Soares Santos

Superintendência de Educação a Distância

Superintendente: Márcia Tereza Rebouças Rangel

Equipe de desenvolvimento do Projeto

Coordenador Geral: Antônio Albino Rubim

Vice-Coordenadora: Sophia Cardoso Rocha

Pesquisadores

Adriano de Oliveira Sampaio
Angela Maria Menezes de Andrade
Antônio Albino Rubim
Gisele Marchiori Nussbaumer
Giuliana D'El Rei Sá Kauark
Guilherme Rosa Varella
José Roberto Severino
Lourivânia Santos Soares
Luana Vilutis
Mariella Pitombo Vieira
Meran Muniz da Costa Vargens
Ohana Boy Oliveira
Sophia Cardoso Rocha

Orientadores de Pesquisa no AVA

Cora Santana
Nícia Riccio

Auxiliares de Pesquisa

Amanda Azevedo Sousa
Antonio Teófilo de Almeida
Beatriz Abreu Gomes

Bianca Kaizer de Oliveira
Breno Domingos de Oliveira
Camila de Oliveira Almeida
Caroline Dumas Oliveira
Ivalda Kimberlly Santos Portela
Jaqueline Souza
João Caetano Brandão Andrade
José Rayone Lima Borges
Kênia Natividade Santos Silva
Márcel Pereira dos Santos
Marina Vlacic Moraes
Nathalia Oliveira Leal
Noédosn Conceição Santos
Nubia dos Reis Pinto
Pérola Cavalcante Dourado
Rodrigo Araujo dos Santos
Tássia Camile de Matos Barbosa
Thainá Silva de Oliveira
Thiago Carvalho de Sousa Correia
Tiago Leonardo Alves Muniz
Vanessa Avelar Barreto

Pesquisador Especialista em Tecnologias Educacionais:

Haenz Gutierrez Quintana

Pesquisador Especialista em Design Instrucional:

Lanara Guimarães de Souza

Pesquisador Especialista em AVA:

José Renato Gomes de Oliveira

Comunicação: Fernanda Pimenta

Secretaria Administrativa:

Lisandra Alcântara

Apoio Administrativo:

Delmira Nunes

Produção de Material Didático

Coordenação de Tecnologias Educacionais - CTE-SEAD

Coordenação

Prof. Haenz Gutierrez Quintana

Projeto gráfico e Capa
Haenz Gutierrez Quintana
Danilo Barros

Foto de capa: Rawpixel

Supervisão:

Haenz Gutierrez Quintana
Danilo Barros

Editoração / Ilustração:

Ana Carla Sousa; Anatriz Souza;
Gabriela Cardoso; Matheus Moraes;
Thalles Purificação; Tamara Noel

Revisão:

Flavia Goulart M. Garcia Rosa

Sumário

SOBRE O AUTOR, 11

APRESENTAÇÃO, 13

UNIDADE I

CULTURA, TECNOLOGIA E DEMOCRACIA, 17

- 1.1 Valores culturais democráticos, internet e tecnologia, 17
- 1.2 A virtualidade como dimensão da vida cultural: a plataformização da cultura, 18
- 1.3 Cidadania cultural digital, 21

UNIDADE II

DIVERSIDADE CULTURAL NA INTERNET, 25

- 2.1 Vida cultural e conteúdos nas plataformas, 25
- 2.2 Liberdade artística, identidades e representações no espaço virtual, 27

UNIDADE III

QUESTÕES URGENTES DE CULTURA E TECNOLOGIA, 33

- 3.1 Cultura e arte na era do *streaming*: a nova economia digital da cultura, 33
- 3.2 Inteligência artificial, 38

CONSIDERAÇÕES FINAIS: REGULAÇÃO DAS PLATAFORMAS E CULTURA DEMOCRÁTICA, 45

REFERÊNCIAS, 49

Sobre o Autor

Guilherme Varella é professor da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Atua na área cultural desde 2006, como gestor, pesquisador, advogado e consultor. Foi secretário de Políticas Culturais do Ministério da Cultura (2015 - 2016) e assessor técnico e chefe de Gabinete da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo (2013 - 2015). Autor do livro *Plano Nacional de Cultura: direitos e políticas culturais no Brasil* (Azougue, 2014) e *Direito à Folia* (Alameda, 2024). Coordenador, pela UFBA, do Consórcio Universitário Cultura Viva, atuou também na coordenação do Movimento Brasileiro Integrado pela Liberdade de Expressão Artística (MOBILE). Doutor em Direito pela Universidade de São Paulo (USP), realiza pesquisa sobre direitos culturais e políticas públicas de cultura.

Endereço para acessar o currículo lattes:

<https://lattes.cnpq.br/9110078823691612>



Expo Favela Innovation 2023, Fonte: Agencia Brasil.

Apresentação



A proposta desta atividade é refletir sobre o impacto do uso das tecnologias na cultura contemporânea, em especial, na interface entre cultura e democracia. A internet e o ambiente de convergência tecnológica trazem tantas possibilidades de acesso aos bens e serviços culturais quanto filtros e exclusões que interferem diretamente nas condições de consumo e fruição. A ideia de cidadania, considerada na dimensão virtual da vida social, requer discutir como os valores democráticos têm sido tratados e como a perspectiva de concretização de direitos é realizada, sobretudo a dos direitos culturais.

Assim, este módulo pretende debater alguns elementos que compõem o que pode ser denominado cidadania cultural digital. Se a cidadania não é apenas ter direitos, mas ter a consciência sobre ter direitos, é imperativo discutir como as tecnologias evidenciam, ocultam, impulsionam ou obstam a potência cidadã de exercício dos direitos culturais.

Em recorte mais amplo, outras questões também se colocam, como de imprescindível e difícil equação: se os valores que norteiam a sociedade advêm da cultura, e a virtualidade é uma dimensão da vida cultural, qual seria a cultura de uso da internet hoje? Existe uma nova cultura digital? O que seria uma democracia cultural digital contemporânea?

O digital também traz a possibilidade de presenciar o remoto, de alcançar uma vida cultural alheia. A tecnologia traz ferramentas para “vivenciar”, experimentar, fruir algo que a territorialidade física limita. Esta possibilidade conecta pessoas entre si, imersas na virtualidade. Mas isso amplifica e aproxima relações? Ou distancia os indivíduos não apenas do espaço físico, mas da construção de afetividades?

Em meios a essas problemáticas mais profundas, ascendem temas concretos, que têm pautado a realidade da relação entre cultura e tecnologia. Uma delas tem a ver com as próprias representações no mundo digital. Podemos questionar se, hoje, há espaço no ambiente virtual para que a diversidade cultural se expresse plenamente em suas manifestações, linguagens e presenças identitárias.

Outro ponto é o próprio modelo econômico predominante. A economia da cultura digital, operada ainda por poucos e gigantescos *players*, por meio das plataformas, tem permitido o acesso amplo e qualificado às obras produzidas? Ou, de outra maneira, com sua lógica de engajamento algorítmico e aprendizado de máquina, tem restringindo o acesso à pluralidade das produções artísticas, sobretudo locais e independentes? Há mais espaço para o novo, para o experimental? Os artistas são mais bem remunerados? Como tem se dado a regulação dessas plataformas? O quem muda com relação aos direitos autorais? Todas essas questões compõem a arena de uma discussão de democracia e desenvolvimento também sob a perspectiva econômica.

No mais, é preciso discutir também o digital como meio e como fim nos processos artísticos. As linguagens que nascem digitais e o digital como meio de acesso, difusão, consumo e distribuição. A inteligência artificial (IA) é passagem obrigatória neste debate, tanto na abordagem ética quanto estética, política e econômica. Artistas, equipamentos culturais, processos-meio e gestão de acervos, mediação cultural – tudo está mergulhado no universo expansivo trazido pela IA. Isso é positivo ou negativo?

Cultura e tecnologias e democracia e cidadania: a conexão entre estes termos induz e conduz todos estes debates, que passam a ser feitos a partir de agora.

Para navegar nesses temas, você terá aqui sugestões de filmes, livros, séries e outras obras que lhe ajudarão a aprofundar a reflexão. Além disso, as videoaulas lhe guiarão pelas ideias e conceitos aqui trabalhados.

Boa leitura!

Figura 1. Cultura e tecnologia.



FONTE: Unsplash.



Povos indígenas em plenária do senado, Fonte: Agência Brasil.

Unidade I

Cultura, Tecnologia e Democracia

1.1 Valores culturais democráticos, internet e tecnologia

A relação entre cultura e democracia é de tal maneira imbricada, que se pode compreender a primeira como o ofertório de valores da segunda. Os pilares que fundamentam o famigerado Estado democrático de direito são valores e princípios que advém do universo simbólico da cultura e que conformam a ordem democrática e republicana de um país. O jurista e filósofo alemão Peter Habërle (2000) explica que preceitos como as liberdades (individual, de expressão, artística, de opinião), a separação de poderes, o sufrágio universal, o pluralismo social e mesmo a moderna concepção jurídica ocidental de Estado são elementos culturais, oriundos de embates valorativos que perpassaram tempos e sociedades, assentando-se como herança e legado da cultura ocidental. Assim, são estas as premissas *culturais* que constituem a essência do Estado democrático moderno, que o autor chama de “Estado de Cultura” (ou “Estado Cultural”).

Os valores culturais democráticos, como a liberdade de expressão, igualdade e pluralidade são fundamentais para a construção de uma sociedade justa e inclusiva. A virada do século XX para o século XXI, marcada pela ascensão da internet e das tecnologias digitais, colocou tais valores em outra perspectiva, permitindo novas formas de engajamento cívico e potencial exercício da democracia.

É lugar-comum afirmar que a internet possibilitou que pessoas de diferentes partes do mundo se conectassem, compartilhassem informações e ampliassem potencialmente sua participação em debates sobre questões sociais e políticas. Ferramentas digitais, como redes sociais e plataformas de vídeo, oferecem novas oportunidades para a organização de movimentos sociais, campanhas de conscientização e ativismo digital, fortalecendo a atuação organizada dos cidadãos.

Por outro lado, esses avanços tecnológicos trazem desafios consideráveis. A disseminação de desinformação e notícias falsas pode manipular a opinião pública e minar a confiança nas instituições democráticas. Além disso, a criação de bolhas informativas, em que os indivíduos são expostos apenas a conteúdos que reforçam suas crenças preexistentes, pode polarizar ainda mais a sociedade e dificultar o diálogo construtivo, além de criar territórios culturais cercados, que impedem o acesso pleno à diversidade das expressões, manifestações e linguagens. Portanto, é crucial desenvolver estratégias para combater esses problemas, promovendo discussões fulcrais sobre acesso e literacia digitais, novo ambiente econômico digital da cultura e responsabilidade das plataformas na moderação de conteúdos.

1.2 A virtualidade como dimensão da vida cultural: a plataformização da cultura

A virtualidade se tornou uma dimensão essencial da vida cultural contemporânea. Redes sociais, plataformas *de streaming*, jogos *on-line* e outras formas de mídia digital são agora locais de encontro, expressão e consumo cultural. Esses espaços virtuais permitem que as pessoas interajam e transcendam, em alguma medida, as limitações físicas e geográficas. Virtualmente, participam de maneira efetiva de experiências culturais diversificadas.

No entanto, essa transformação também levanta questões importantes sobre uma dinâmica de fruição cultural cuja realização dispensa a materialidade presencial. Uma delas diz respeito à facilidade de acesso e à multiplicidade de opções. A despeito da infinidade de opções de consumo cultural, há o risco da superficialidade nas interações (estéticas, simbólicas e humanas) e da fragilização da vida cultural em seu sentido pleno. Além disso, a dependência das plataformas digitais para o acesso aos conteúdos culturais pode criar novos tipos de exclusão, em que aqueles sem acesso adequado à tecnologia são deixados de fora. Pode criar também um fenômeno de extrema segmentação, por meio de critérios de preferência que mais isolam do que conectam as comunidades culturais e as pessoas individualmente.

A internet se consolida, hoje, como o principal espaço de acesso e compartilhamento de bens e serviços culturais, no que se refere ao alcance de pessoas, diversidade de obras e possibilidades de difusão. O ambiente digital se torna meio ambiente cultural propriamente, com dinâmicas e formas de interação peculiares entre público e artista, inclusive com alteração destes papéis tradicionais, fusão e confusão entre os que produzem e os que consomem cultura na rede. Protocolos, recursos tecnológicos, padrões,

códigos, signos e formas de relação e interação ditam novas maneiras de se produzir arte pela e na rede, além de forjar meios e plataformas inovadoras para a expressão artística. Há, sem dúvida, uma “nova cultura digital”, com atributos estéticos, éticos e políticos.

Com base nisso, pode-se falar também em um novo tipo de vida cultural: uma vida cultural digital. Um processo de comunhão do meio ambiente cultural, agora virtual, no qual os indivíduos e coletividades são protagonistas na produção, fruição e transmissão dos bens simbólicos. Assim como no meio analógico, há duas esferas: uma vida cultural simbólica, relacionada à elaboração e compartilhamento de signos e à criação e fruição artístico-cultural; e uma vida cultural política (VARELLA, 2014), que diz respeito às decisões acerca das políticas culturais e senso de cidadania cultural.

Figura 2. Vida cultural e digital.



FONTE: Pexels.

Considerando isso, é imprescindível explorar as implicações da ocorrência dos processos culturais na internet para os direitos e políticas culturais. Ainda que considerada arena “livre” para a circulação cultural, sabe-se que a internet é extremamente concentrada, com poucos e gigantescos agentes empresariais que dominam as *plataformas* operadoras de seus fluxos. Grande parte dos conteúdos culturais que trafegam na internet é acessado e consumido por meio de gigantes da web, como Google, Meta, X, Microsoft, Apple e Amazon, ou de plataformas de *streaming*, como Spotify, Deezer etc. (música) e Netflix, Max, Disney e outros (audiovisual).

A cultura, portanto, como uma prática social intermediada por esta dinâmica, passa inevitavelmente por um processo de *plataformização*. Pouco se acessa e se difunde fora desses ambientes virtual e empresarialmente controlados. Além desse, outros fenômenos caracterizam esta nova ambiência virtual da vida social e, consequentemente, da cultura. A *dataficação* é um deles. É o processo de transformação de diversos aspectos da sociabilidade (comportamentos, práticas, experiências dos indivíduos) em dados que serão posteriormente tratados e monetizados. A *algoritimização* é outro fenômeno importante e diz respeito à atuação sistemática de algoritmos (comandos e instruções programados para máquinas que operam na rede) para apreender os dados dos usuários das redes e gerar produtos e controle a partir de preferências e comportamentos.



Saiba mais!

Assista o filme: “O Dilema das Redes”, de Jeff Orlowski.

No plano mais amplo, como explica Lemos (2019), *plataformização*, *dataficação* e *algoritimização*, em um cenário de mercado concentrado, têm significado o pleno controle dos dados dos usuários, o aumento do *vigilantismo* na rede e uma espécie de subversão da lógica democrática, em que a participação online e o sistema de governança são ditados pela performance dos algoritmos – o que alguns autores chama de “*algocracia*” (DANAHER, 2016).

Na perspectiva mais restrita dos direitos culturais, há um desafio colocado por esse arranjo global. De um lado, assimilar as inegáveis contribuições da internet e da convergência tecnológica, que permitiram: maior acesso a recursos audiovisuais; funcionalidades que impulsionaram a criação; circulação e compartilhamento mais velozes de conteúdos; autonomização de produtores, com a retirada de alguns intermediários (em comparação com a cadeia analógica); redução de barreiras internacionais. De outro, surge o desafio de proteger e promover a diversidade cultural, frente a tendência homogeneizante da lógica algorítmica; incentivar a criatividade e respeitar a liberdade de expressão artística, frente aos impasses dos direitos autorais; gerar acesso às tecnologias e à educação (digital) aos segmentos historicamente excluídos; e reduzir a opacidade das operações dos grandes conglomerados atuantes na economia da cultura digital.

1.3 Cidadania cultural digital

A cidadania cultural digital se caracteriza pela aquisição de consciência sobre os direitos culturais na rede e no uso das tecnologias e a capacidade de exercê-los em sua plenitude no ambiente virtual. Isso se relaciona às condições de acessar, produzir, compartilhar e consumir cultura *on-line*, preservar e promover a memória e o patrimônio no espaço digital e ser parte da ordem simbólica que caracteriza o fazer cultural também na rede. Em uma democracia robusta, é essencial que todos os cidadãos tenham oportunidades iguais de participar da vida cultural. Isso inclui o acesso às tecnologias e às plataformas digitais, que são vitais para a disseminação e fruição de conteúdos culturais. Passa também pela garantia de que visibilidade e valorização de toda as expressões, manifestações culturais e linguagens artísticas, que devem ter espaço de veiculação sem serem tolhidas ou desfiguradas pela lógica econômica digital.

Figura 3. Jovem indígena acesando conteúdo on-line digital.



FONTE: Flickr (Ministério da Cultura).

As políticas públicas desempenham um papel crucial nesse contexto, garantindo que o acesso às tecnologias seja equitativo. Devem funcionar também para assegurar um espaço virtual amplo, arejado e qualificado, por meio de uma regulação inteligente das plataformas. Além disso, é fundamental proteger os direitos de propriedade intelectual dos criadores, assegurando que eles sejam devidamente recompensados por suas obras. A promoção da cidadania cultural digital envolve a criação de um ambiente onde todos possam exercer seus direitos culturais, contribuindo para uma sociedade mais inclusiva e democrática.

Apesar de sua importância crescente e incontestável, os direitos culturais ainda são incipientes e demandam consolidação no ordenamento jurídico brasileiro e nas políticas públicas. Se ainda há muito a evoluir na garantia de direitos para os processos culturais “analógicos”, no ambiente virtual essa necessidade é ainda mais premente. O reconhecimento, promoção e aplicação dos direitos culturais na rede dependem da compreensão de quais são efetivamente tais direitos, de como se dá sua compatibilização com outros direitos digitais e de quais são os instrumentos aptos à sua efetivação.

Os dados e conteúdos culturais, que compõem grande parte do tráfego da internet, merecem atenção específica, pelo que representam para a preservação do patrimônio e da memória cultural digital. Avançou-se muito na elaboração e implementação de programas e políticas, públicas e privadas, voltadas à constituição e à proteção de acervos e arquivos, à criação de ferramentas que protejam as obras digitais (e digitalizadas) e à operacionalização de mapas e mapeamentos culturais, integrados através da rede.

Alguns instrumentos contribuíram decisivamente para ampliar os direitos e garantias na internet, com impacto decisivo também para a cultura. Dois deles merecem destaque: Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2014) e Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD – Lei nº 13.708/2018).

O Marco Civil da Internet estabeleceu princípios de proteção da internet, direitos dos usuários e responsabilidades para provedores de serviços. Garantindo, por exemplo, a neutralidade de rede, impediu a degradação da qualidade da internet (velocidade, instabilidade) em virtude do tipo de conteúdo trafegado. Também trouxe regras mais claras sobre a remoção de conteúdos pelas plataformas, tentando reduzir um pouco os danos da mediação privada.

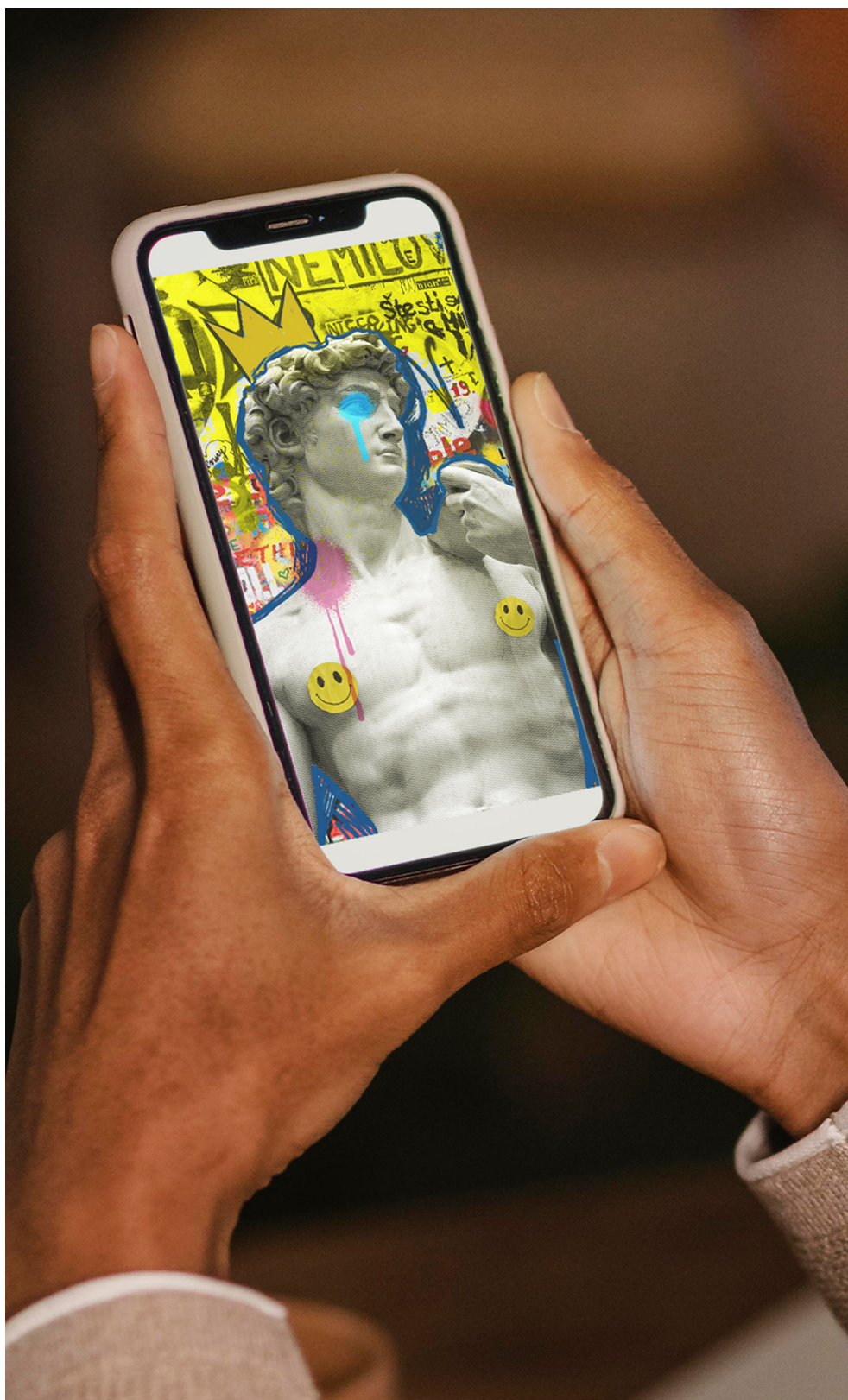
A LGPD assegurou, de forma inédita, os direitos dos usuários que possuem seus dados coletados e tratados pelas empresas que atuam na internet. A lei traz diretrizes para o processamento e armazenamento de dados e contribui, assim, com o aumento da privacidade e com a segurança dos indivíduos na rede. Ainda que não trate especificamente de cultura, é uma norma que reforça o sentido de garantia da cidadania digital e tenta reduzir os danos sobre a utilização indevida de dados pessoais, inclusive pelas plataformas de conteúdos culturais.



Saiba mais!

Acesse o vídeo do Café Filosófico sobre cultura digital:

<https://www.youtube.com/watch?v=QNxvHBHpuT0>



Colagem e intervenções digitais sobre foto de escultura grega clássica, Fonte: Freepik.

Unidade II

Diversidade Cultural na Internet

2.1 Vida cultural e conteúdos nas plataformas

Em plena terceira década do século XXI, não se pode mais falar em dois mundos distintos: o real e o virtual. Ou: *off-line* e *on-line*. A plena convergência das tecnologias e a onipresença dos serviços digitais, operados na internet, para praticamente todas as atividades diárias, integram em definitivo as dimensões material e virtual como uma só existência social. Não há duas vidas segregadas, fora e dentro da rede. Vivemos em uma dinâmica completamente mediada e dependente das plataformas.

Dessa maneira, se a nossa vida social integra as dimensões *on-line* e *off-line*, a nossa vida cultural deve ser garantida contemplando essas duas dimensões. A todo momento fazemos parte de processos culturais: herdamos uma ancestralidade, criamos ou consumimos arte, comungamos estilos de vida, signos, ritos, representações, formas de comunicar, pertencemos a determinado território, somos representados por determinadas expressões culturais e compartilhamos de alguma identidade. Se tudo isso conforma nosso meio ambiente cultural, de cuja criação e preservação participamos a todo momento, também no espaço da virtualidade esta complexa vida cultural deve ser garantida, promovida e respeitada.

Isso passa pela garantia dos direitos culturais. A Constituição Federal, em seus artigos 215 e 216, garante o pleno exercício dos direitos culturais a todos, a difusão das manifestações culturais, a proteção de toda as representações da cultura nacional (populares, indígenas, afro-brasileiras e demais) e a proteção, como patrimônio cultural, de todos os bens referentes à identidade, ação e memória, incluindo, por exemplo, as formas de expressão e os modos de criar, fazer e viver. Obviamente, todo esse aparato protetivo serve para a dinâmica cultural que se estabelece em rede, mediada pelas tecnologias. Há uma nova forma de viver, criar e fazer cultura, fincada na conexão entre o real e o virtual, que tem, portanto, ampla proteção constitucional no Brasil.

Nesse sentido, a diversidade cultural deve ser respeitada e garantida. A própria Convenção da Diversidade Cultural, de 2005, anterior portanto à massificação dos dispositivos tecnológicos, previu que todos os modos de criação, produção, difusão, distribuição e fruição das expressões culturais devem ser garantidos, “quaisquer que sejam os meios e tecnologias empregados”. Assim, as representações identitárias, das comunidades de culturas populares e tradicionais, de matriz africana, povos de terreiros, quilombolas, ribeirinhos, munidos de todos os elementos estéticos que os configuram (línguas, vestimentas, manifestações, linguagens, rituais, crenças) devem ter seu espaço e sua cultura garantidos na rede. Isso é um pressuposto para a democracia cultural e para a cidadania cultural digitais.



Reflita comigo!

A Unesco elaborou um documento especial para orientar os países sobre como implementar a Convenção da Diversidade Cultural (2005) no novo contexto digital. O documento foi aprovado em 2017 e é intitulado *Diretrizes Operacionais para a implementação da Convenção no meio digital*. Ele pode ser acessado no site da Unesco: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378132>

A plataforma cultural e o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) trazem desafios para a diversidade cultural. A discrepância econômica entre norte e sul global significa a própria exclusão de um grande contingente de indivíduos, apartados das inovações tecnológicas e do próprio acesso à internet. São milhões de indivíduos e comunidades, com suas respectivas singularidades culturais, segregados do acesso aos bens e serviços culturais que circulam no meio digital.

Outro problema são os acervos das plataformas. Aqui residem duas questões distintas: uma relacionada às plataformas de disponibilização de conteúdos pelos usuários (como Google/YouTube); e outra, acerca das plataformas de conteúdo sob demanda (como Spotify e Netflix).

No primeiro caso, as plataformas depositárias fazem a mediação privada dos conteúdos postados. Os termos de uso, obrigatoriamente aceitos pelos usuários, geralmente não são claros e sequer são acessados pelas pessoas que alimentam as plataformas. Vindos de indivíduos isoladamente, organizações, empresas, comunidades, coletivos, grande parte destes conteúdos é cultural (filmes, vídeos, fotos, músicas) e circulam sob a tutela

das empresas proprietárias, que, por sua vez, não são reguladas pelo Estado – isto será assunto para a próxima seção. Dessa maneira, um primeiro problema que se coloca é a moderação privada dos conteúdos, que segue diretrizes econômicas, sendo mais difundido aquilo que é mais rentável para as plataformas, seja por conta de publicidade paga ou por algoritmos de recomendação, baseados em preferências de uso. Ou seja, ainda que a postagem de conteúdos pelas pessoas seja “livre” e “espontânea”, o que o público vê, a que horas, em que frequência, é determinado por escolhas comerciais das empresas e pela programação algorítmica que é resultado do tratamento dos dados dos usuários. Nesse quadro, os algoritmos funcionam como norteadores das práticas e experiências culturais na rede e, assim, fica evidente o risco de baixa circulação e acesso a conteúdos culturais mais diversos, que fujam às regras da plataformização.

No caso das plataformas sob demanda, o problema é de outra natureza. Elas se impõem hoje como os novos intermediários da indústria cultural. Ainda que a internet tenha significado um espaço mais amplo para a circulação e o consumo, o que é oferecido nas redes ainda depende dos acervos destas plataformas. Assim, o primeiro crivo é sobre o ingresso dos conteúdos no catálogo das empresas: uma decisão baseada no interesse econômico que, sendo privado, não fica claro para produtores e artistas. Ultrapassada essa barreira, a segunda dificuldade é conseguir visibilidade aos conteúdos: o filme que será oferecido como preferência, a música destacada na *playlist*, tudo depende do algoritmo programado pela plataforma. Esse direcionamento não tem critérios públicos, é fruto do tratamento dos dados pessoais dos usuários (um processo igualmente opaco) e determinado por decisões comerciais (conteúdos pagos por publicidade, parcerias com artistas e agentes, impulsionamento de tendências mercadológicas etc.).

2.2 Liberdade artística, identidades e representações no espaço virtual

A problemática para a difusão cultural e a promoção da diversidade se relaciona também com a defesa da liberdade de expressão artístico-cultural. Essa liberdade é um direito fundamental, garantido pelo artigo 5º, IX, da Constituição de 1988. A defesa da liberdade de expressão envolve duas abordagens complementares: limitar a ação do Estado para evitar censuras e garantir a livre circulação de ideias e informações, promovendo a diversidade e o pluralismo. Nesse contexto, a liberdade de expressão e os direitos culturais estão intimamente ligados.

No Brasil, episódios recentes demonstram que os desafios trazidos pelo ambiente digital são concretos e demandam a atenção da comunidade internacional. Um exemplo significativo ocorreu em 15 de abril de 2015, quando o Ministério da Cultura (MinC) do Brasil publicou, em sua página oficial do Facebook, uma fotografia de 1909 que retratava um casal indígena, da etnia Botocudos, com a mulher de seios à mostra. A fotografia foi retirada do ar sem aviso prévio, sob a alegação de que violava a política global da plataforma em relação à nudez e apologia ao sexo. Mesmo após contato oficial do Ministro da Cultura, na época, Juca Ferreira, com a direção da empresa, a censura privada foi mantida. A foto só voltou ao ar após o anúncio de que o Ministério abriria processo judicial.

Figura 4. Walter Garbe (1909) – Índios Botocudos.



FONTE: Biblioteca Nacional.

Pouco tempo depois desse episódio, em setembro do mesmo ano, outro caso similar aconteceu. A cantora Karina Buhr lançou seu disco “Selvática”, que tinha na capa uma foto sua, representando uma guerreira, com os seios à mostra. A artista postou a capa no Facebook e muitas outras páginas (fãs, imprensa) repostaram. O Facebook removeu unilateralmente a foto da cantora e de todas as demais páginas. Na ocasião, o MinC saiu em apoio a Karina.

Figura 5. Karina Buhr.



FONTE: Priscilla Buhr.

Esses casos são ilustrativos sobre as limitações impostas por grandes corporações à liberdade de expressão e aos direitos culturais no ambiente digital. A censura efetuada pela rede social afronta normas nacionais e internacionais que garantem a liberdade de expressão, a soberania nacional, o respeito às culturas indígenas e a proteção do patrimônio

cultural brasileiro. Além disso, demonstrou que o tema extrapola fronteiras nacionais, assumindo a condição de problema global e demandando soluções também globais.



Saiba mais!

O mesmo problema relacionado à remoção privada de conteúdos ligados à diversidade cultural ocorreu na Austrália, pouco tempo depois dos episódios brasileiros. Em março de 2016, o Facebook removeu uma foto de mulheres aborígenes, em trajes típicos e com seios à mostra, que circulava em diversos perfis. Veja: <https://www.abc.net.au/news/2016-03-14/facebook-suspends-users-over-nude-photo-of-aboriginal-women/7244710>

Os vácuos regulatórios causados pela desatualização dos instrumentos internacionais e das leis nacionais têm sido ocupados, em muitos casos, pela ordenação imposta por termos de uso, códigos de conduta e políticas de veiculação de informação das principais plataformas digitais. Estabelecidos e aplicados de maneira uniforme em escala global, os termos de uso dessas plataformas tornaram-se referência na ordenação de relações e comportamentos na rede, determinando regras comuns para todos os usuários ao redor do mundo. Esse cenário pode afetar negativamente a liberdade de expressão e a diversidade das expressões culturais, à medida que os controladores dessas plataformas impõem seus próprios valores morais e políticos como padrão global. Tais valores afrontam os próprios valores e dinâmicas culturais locais e, seguindo esta lógica, tentam obrigar que manifestações culturais legítimas se transfigurem e convertam em outras, diferentes, que atendam a estes padrões.

Além disso, existe a dimensão econômica da cultura. As empresas que desenvolvem novos modelos de negócios baseados no uso de obras protegidas em plataformas digitais suscitam preocupações em nível nacional e internacional devido à falta de transparência nos negócios e ao padrão de baixa remuneração de autores, intérpretes e artistas. Além disso, a dificuldade na aplicação das limitações e exceções aos direitos autorais no ambiente digital ameaça direitos

fundamentais da sociedade, como a liberdade de expressão e o acesso à cultura, conhecimento e informação. Coloca o usuário na posição de potencial violador de direitos, quando ele, na verdade, financia, direta ou indiretamente, toda essa cadeia global de negócios.

O ambiente da internet, celebrado por promover a democracia e a liberdade de expressão, corre o risco de tornar-se refém de intermediários globais que operam estratégias opacas, com pouco compromisso com direitos protegidos por leis nacionais e normas internacionais. O grau de desequilíbrio na relação entre o cidadão comum e as empresas globais da internet é evidente: os cidadãos entregam todos os seus dados e, em troca, não têm qualquer informação sobre os arranjos e algoritmos a que estão submetidos ao utilizar os serviços.

Quanto ao direito à memória digital, é importante destacar que todo o conteúdo criado digitalmente é armazenado nos servidores dessas grandes corporações. Diferentemente de universidades, bibliotecas, museus e arquivos, sua missão não é o armazenamento de longo prazo, e seus algoritmos de recuperação e acesso não necessariamente têm compromisso com a valorização da diversidade cultural ou com a promoção da internet como espaço público e a proteção da privacidade dos dados pessoais.

O poder de mercado significativo das principais plataformas digitais, que operam como grandes espaços públicos de circulação de informação, reforça a necessidade de compreender o interesse público do tema. Essas plataformas têm forte tendência à concentração, influenciando decisivamente a produção e difusão de cultura em escala global. Esse cenário é essencial para a proteção e promoção dos direitos culturais, dado que as condições de produção, distribuição e acesso a bens e serviços culturais são alteradas por esses novos vetores do ambiente digital.



Impressão 3D gerada por Inteligência Artificial na exposição "Rituais da Complexidade", Fonte: Fernando Velázquez.

Unidade III

Questões Urgentes de Cultura e Tecnologia

3.1 Cultura e arte na era do *streaming*: a nova economia digital da cultura

A economia da cultura digital é dominada, hoje, majoritariamente, por grandes plataformas de *streaming* que controlam a distribuição e o acesso aos conteúdos culturais. Essas plataformas, ao mesmo tempo em que ampliam o alcance das obras culturais, também concentram o poder de ditar o que circula na Internet. Um modelo de monopólio que suscita questões importantes acerca dos espaços de circulação dos bens e serviços culturais e sobre a remuneração dos artistas na era digital.

A Lei de Direitos Autorais brasileira (Lei nº 9.619/98) é anterior à propagação das TICs e foi elaborada em um cenário de uso ainda incipiente da internet como espaço predominante de criação, circulação, difusão e consumo. Assim, a proteção autoral foi pensada para o ambiente analógico, ainda que com princípios e instrumentos que sirvam para o ambiente digital. Ocorre que algumas dinâmicas de mercado se alteraram substancialmente, impactando na remuneração dos autores. Os conteúdos (sobretudo música e audiovisual) passaram a prescindir do formato físico (CDs e discos). As rádios e cinemas disputam espaço no âmbito comercial, com o *on demand* (*streaming*). As janelas de exibição comercial e publicidade migraram para as plataformas e redes sociais. Os intermediários da cadeia econômica passaram a ser outros – as *big techs* – e a própria gestão coletiva dos direitos autorais foi impactada pela opacidade da lógica comercial destas grandes empresas.

Figura 6. Cultura e arte na era do *streaming*.



FONTE: Pexels.

A regulação desse mercado é essencial para garantir que os criadores sejam devidamente recompensados por seu trabalho. As políticas devem equilibrar a proteção dos direitos dos artistas com o incentivo ao acesso e à inovação. Além disso, é necessário implementar regulações que garantam a transparência nos algoritmos de recomendação e nas práticas de licenciamento, assegurando que todos os criadores tenham oportunidades iguais de visibilidade.

A plataformização, dataficação e algoritimização se instalaram de maneira incontestável nos diversos campos da cultura. Na seara específica das linguagens artísticas, esta mediação tecnológica é ainda mais sentida. De forma mais contundente, é nos segmentos da música e do audiovisual que as mudanças foram sentidas, inclusive com o redimensionamento dos modelos de negócio.

A economia digital da música e do audiovisual sofreu uma profunda transformação a partir dos novos paradigmas de produção e consumo trazidos pelo digital. Apesar disso, ainda faltam bases adequadas para garantir a sustentabilidade da criação e instrumentos eficazes

para o pleno acesso aos bens e serviços culturais e para a integral absorção do imenso espectro da produção artística brasileira. Apesar de serem setores estratégicos e influentes na economia, a não existe uma regulação eficiente, tanto nacional quanto global, que traga regras e parâmetros públicos ao potente mercado que se abre. Spotify, Deezer, Netflix, Disney, Prime Video, e mesmo Instagram, X, TikTok, que também trafegam conteúdos culturais, não obedecem a uma regulação específica que traga balizas de atuação no mercado.

A importância cultural da música e do audiovisual, em suas variadas formas artísticas e comerciais, o seu impacto social e o seu potencial econômico requerem uma atuação mais assertiva e inteligente do Estado sobre a circulação de bens e serviços culturais no ambiente digital. Para isso, é essencial um diagnóstico preciso que compreenda os gargalos e as distorções existentes, além de identificar os atores e os espaços que necessitam de ações regulatórias e políticas públicas.

A música e o audiovisual são dois dos setores mais afetados pela expansão da internet. A transição para o suporte digital trouxe o desafio de combinar o potencial de difusão dos conteúdos com a necessidade de novos modelos econômicos e serviços que permitam amplo acesso ao público e a geração de receitas para autores e produtores. Essa nova “arquitetura” econômica digital requer mais do que apenas observar a dinâmica do mercado; é crucial corrigir distorções, proteger o interesse público, os direitos dos autores e produtores, e equilibrar as dimensões econômica e cultural para garantir o acesso aos conteúdos culturais.

É preciso evitar que os problemas do mundo analógico se repitam no ambiente digital. Entre esses problemas estão a perpetuação dos intermediários que se apropriam da maior parte da cadeia produtiva em detrimento dos criadores, os modelos de negócios pouco transparentes que não garantem os direitos autorais dos artistas, e o “jabá”, agora amplificado pelos algoritmos.

É necessário considerar esse modelo no contexto econômico da internet, um espaço extremamente concentrado com poucos grupos empresariais gigantes que dominam as plataformas operadoras dos fluxos comerciais. Há uma discrepância significativa entre o poder econômico dessas grandes plataformas e a imensa quantidade de músicos, cineastas e produtores que

desejam veicular seus conteúdos. Esse é um problema global que exige uma regulação doméstica atenta à dinâmica transnacional do mercado e às experiências de países que enfrentam esse desafio.

No campo do audiovisual, a regulação do Vídeo sob Demanda (*Video on Demand* - VOD) é uma questão urgente. Diferente de outras janelas do audiovisual brasileiro, amparadas pela Agência Nacional de Cinema (Ancine), o VOD ainda carece de regulamentação, o que dificulta a produção e circulação de obras brasileiras, especialmente as independentes. Medidas que orientem contratos de direitos autorais entre criadores e plataformas, diversifiquem a exibição e ampliem o potencial dos conteúdos são essenciais. Trata-se de uma agenda regulatória que inclui também a otimização da gestão coletiva dos direitos autorais e a criação de uma *Film Commission* Nacional, que articule parcerias e atraia produções para o Brasil. Além disso, é fundamental pensar em igualdade de condições raciais, de gênero e regionais, especialmente no VOD, com ações afirmativas e horizontalização territorial.



Saiba mais!

Assista ao filme “Som na Faixa”, de Per-Olav Sørensen Hallgrim Haug, sobre a história do *streaming* na música.

Na música, a transparência nos acordos entre plataformas e criadores é central para a agenda estratégica digital. Isso possibilita uma distribuição mais justa dos royalties. A otimização da gestão coletiva, especialmente relacionada aos direitos fonomecânicos e às tecnologias de identificação de obras e titulares, pode aumentar a eficiência de arrecadação e distribuição. Questões relacionadas à IA e à proteção de dados também são relevantes. Diante disso, é evidente a necessidade de um espaço qualificado para debate, estudo e proposição de políticas públicas e regulatórias para a economia da música. E esta é uma demanda antiga do setor musical: a criação de uma Agência Nacional da Música, uma agência dedicada exclusivamente ao setor musical, semelhante ao que ocorre com o audiovisual.



Glossário

Algoritmo – Instruções e comandos lógicos programados para executar etapas definidas. Exemplos: geolocalização, *chatbot*, corretor automático, reconhecimento facial, assistente de voz, *feed* de redes sociais etc.

Big Data – Imensas quantidades de dados armazenados em bancos e passíveis de serem analisados.

Big Techs – Grandes empresas que dominam o mercado da tecnologia e inovação no mundo todo.

IA (Inteligência Artificial) – São aplicações e mecanismos tecnológicos que permitem à máquina adquirir competências semelhantes às humanas, como raciocínio, aprendizagem, planejamento e criatividade.

Machine learning – Componente da IA que permite a melhoria do desempenho das máquinas por meio da aprendizagem baseada na análise de dados.

Streaming – Tecnologia que permite assistir vídeos e filmes em uma plataforma sem a necessidade de baixar os conteúdos (*download*).

SR (Sistemas algorítmicos de recomendação) – Aplicações que permitem a recomendação de conteúdos aos usuários com bases em suas preferências, a partir da análise de seus dados e de outros critérios.

Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) – conjunto de recursos tecnológicos integrados, incluindo hardwares, softwares e telecomunicações, que mediam os processos de informação e comunicação.

3.2 Inteligência artificial

A inteligência artificial (IA) é um conjunto de tecnologias, que combina dados, máquinas e algoritmos, com a capacidade de processar informações de modo a analisar um ambiente e executar medidas que reproduzem comportamentos inteligentes. Ela é gerada por sistemas complexos, que se utilizam da programação algorítmica para analisar uma imensa quantidade de dados, com o objetivo de identificar padrões e gerar condutas autônomas, como decisões e previsões, em processo contínuo de “aprendizagem” e evolução do poder computacional. Esse “aprendizado de máquina” (*machine learning*) é um elemento estruturante dos sistemas de IA, assim como os colossais bancos de dados (*big data*) que são analisados pelos computadores, estes programados por determinadas instruções e comandos (algoritmos).

A IA é conectada com a cultura de forma nevrálgica. Dentre as bases de dados que são analisadas pelos sistemas computacionais para gerar estas capacidades inteligentes, estão os conteúdos culturais: músicas, fotos, vídeos, textos. Todos eles contribuem para gerar os algoritmos que sustentam a lógica de circulação e oferecimento de bens e serviços e de funcionalidades na rede.

A cultura, portanto, oferece bases programáticas para a IA e é destinatária das soluções tecnológicas criadas. É possível dizer que a IA está presente em todos os elos da cadeia produtiva da cultura hoje: criação, produção, distribuição e acesso. E envolve diferentes agentes desta cadeia: artistas; museus e centros culturais; plataformas de conteúdo; empresas de intermediação artística (publicidade, comunicação, redes, empresariamento); estúdios e produtoras.

No Brasil, ainda que a utilização da IA seja incipiente na maioria dos processos culturais, sobretudo os mais tradicionais e institucionais, como a criação artística em diversas linguagens e na gestão de equipamentos culturais, os efeitos desta técnica já começam a ser sentidos. Em algumas áreas e etapas específicas da cadeia, de forma acentuada.

O NIC.br, órgão ligado ao Comitê Gestor da Internet no Brasil, em estudo de 2022, mapeou, ainda que de formar preliminar, alguns impactos da IA nessas áreas da cultura. No campo da criação e produção, a IA tem tido um uso operacional, quando incrementa processos-meio, como edição, mixagem e masterização; e um uso estético, que a coloca como o próprio objeto do fazer artístico, de maneira finalística.

Segundo a pesquisa, para os agentes culturais (artistas e produtores), a IA deu eficiência e barateou custos de produção, sobretudo na música e no audiovisual. Facilitou processos-meio fundamentais, como equalização, edição, mixagem e masterização. Trouxe mais velocidade e deu autonomia aos produtores, permitindo o ingresso de novos profissionais independentes.

Figura 7. IA como facilitador na produção audiovisual.

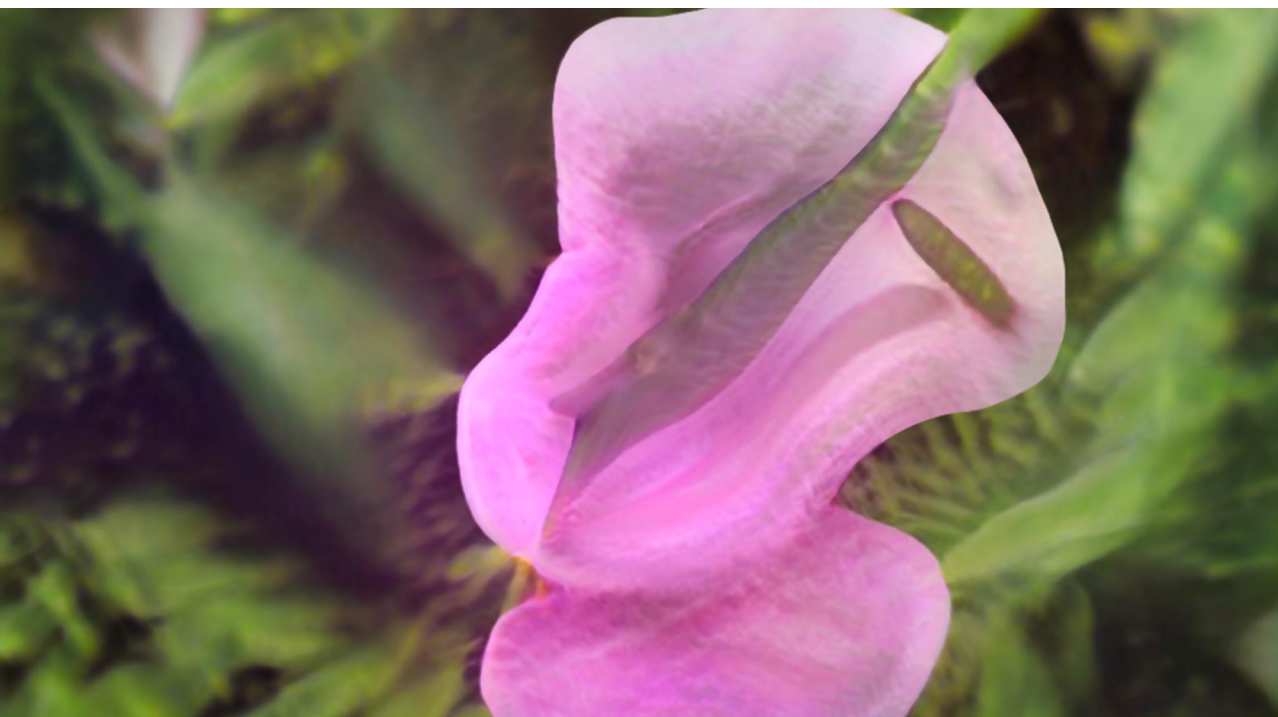


FONTE: Pexels.

Esse uso operacional da IA também se reflete em ganhos qualitativos nos processos. Alguns exemplos estão na música: separação de faixas e frequências, gravações e orquestrações à distância e até a criação de padrões que emulam as próprias vozes humanas. O aprendizado de máquina, depois de assimilar algoritmicamente milhões de dados de áudio, é tanto que se chega ao ponto de se propiciar a colocação artificial da voz de um cantor em uma música que ele nunca gravou; ou de uma pessoa já falecida ter sua voz recriada em uma canção inédita. Advindo desse processo, há um claro potencial de criatividade e experimentação trazido pela IA, com todas as suas ferramentas tecnológicas de expansão da produção artística.

Os artistas também têm se servido da inteligência como o próprio material de investigação estética, pesquisa e criação artística. As artes visuais têm aberto caminho neste sentido. Obras inteiras têm sido criadas a partir de algoritmos especialmente desenvolvidos, a partir de bancos de dados e de aprendizado de máquina. Um exemplo brasileiro é o da artista plástica Giselle Beiguelman, com sua obra *Botannica Tirannica*. A artista desenvolveu um algoritmo para juntar imagens de plantas de todo o mundo, que receberam nomes discriminatórios (“Judeu Errante”, “Bunda de mulata”, “Ciganinha”), para recompor estética e conceitualmente uma flora inédita, de seres híbridos, reais e imaginários, que foi exposta.

Figura 8. Errante (Wandering) Inteligência Artificial, Impressão jato de tinta sobre papel algodão.



FONTE: Giselle Beiguelman.



Saiba mais!

Veja o site da obra *Botannica Tirannica*, de Giselle Beiguelman, criada com inteligência artificial: <https://botannicatirannica.desvirtual.com/>

Os benefícios são equilibrados por dificuldades e desafios. Um problema é o custo alto de adquirir as máquinas e softwares capazes de operar os sistemas de IA, o que aumenta o abismo das desigualdades digitais. De forma paradoxal, e complementar, à medida que as aplicações de IA vão se popularizando, produtores iniciantes vão ingressando no mercado, em uma perspectiva de democratização do acesso. Outro desafio é da falta de familiaridade com a IA: com exceção de algumas categorias, como artes visuais e setores da música e do audiovisual, a maioria dos artistas brasileiros ainda não se inseriu na nova lógica de produção e difusão que a tecnologia propõe.

Outro desafio, este de ordem estética, diz respeito à homogeneização das obras. O uso em escala das mesmas aplicações para a criação pode levar a resultados estandardizados, em virtude da detecção de padrões replicáveis, que é a própria lógica de funcionamento da IA. Ou seja, ao mesmo tempo em que a IA expande possibilidades criativas, no sentido da ruptura, experimentação e inovação, seu uso massificado leva inevitavelmente a soluções padronizadas, com roupagens estéticas comuns, com modelos reproduzidos.

Essa crítica inevitavelmente surge quando se analisa uma das principais utilizações econômicas da IA na cultura: os algoritmos do *streaming*. Nas plataformas de música, por exemplo, que operam seus algoritmos por *views* (audições da música), *skips* (quando a música é “pulada”), entre outros critérios, alguns padrões técnicos e estéticos colaboram para que haja melhor performance. Geralmente fonogramas com equalização mais confortável, menos ruídos, menor duração, menos tempo de introdução, refrão seguido de voz, entre outras coisas, conseguem mais êxito em serem ofertados, visibilizados e recomendados. Naturalmente, não se trata apenas de uma questão tecnológica: parece haver uma tendência de mercado para tais padrões, algo que também ocorre no meio analógico. Mas isso não evita o surgimento de tendências homogeneizantes, alavancadas pela performance algorítmica.

Ao mesmo tempo, tanto na música como no audiovisual, a IA tem possibilitado a personalização da experiência dos usuários. Os algoritmos permitem o oferecimento de conteúdos que reforçam as preferências e comportamentos dos indivíduos, facilitando a transmissão e a recepção dos bens e serviços culturais. E essa é a principal funcionalidade das

aplicações de IA para as plataformas, tanto as de conteúdos postados pelos usuários (Google/YouTube, Meta-Instagram), quanto as de *streaming* (Spotify, Deezer, Netflix e afins). Do ponto de vista do acesso à diversidade do espectro artístico, no entanto, essa personalização acaba por reforçar as bolhas de consumo e não colabora para vencer os problemas precedentes, que são a própria exclusão digital (inclusive de muitos artistas, das camadas mais populares) e a sua ausência nos acervos das plataformas.

No caso das instituições culturais, a IA tem sido usada naquelas de maior porte, principalmente para mapeamento e gestão de acervos e interação com o público. Nesse ponto, no Brasil, ainda são poucos e pontuais os projetos que utilizam aplicações de IA para a mediação cultural. O que a pesquisa do NIC.br identificou foi a falta de recursos financeiros, profissionais e tecnologia instalada para tanto – no País, há problemas anteriores e emergenciais para a gestão destes espaços culturais. Um exemplo bem sucedido, apesar de fugaz, foi o sistema Watson, desenvolvido pela IBM, em 2017, para a Pinacoteca. A aplicação dialogava com os frequentadores do museu e respondia suas perguntas sobre as obras, com base na programação algorítmica e no aprendizado que a máquina ia adquirindo.



Saiba mais!

Veja o vídeo sobre o IMB-Watson, solução de inteligência artificial para a Pinacoteca, em 2017: <https://www.youtube.com/watch?v=1rOAgvCnZpw>

Por fim, existe a dimensão autoral no universo da IA. Ela pode ser subdividida em duas questões, basicamente. A primeira delas é de ordem ética e se refere a quem tem a autoria nas obras criadas por meio de aplicações de IA. Esse debate já é mais presente em alguns países, mas ainda incipiente no Brasil. Passa primordialmente pelo reconhecimento de uma eventual autoria das máquinas ou de seus programadores, visa vis a visão majoritária de que a autoria se liga umbilicalmente à pessoa humana que cria, independentemente da técnica utilizada.

A segunda questão, contudo, é a que tem peso maior e urgência no cenário econômico. As plataformas de *streaming* não estão sujeitas a uma regulação. Os dados que coletam e tratam e as informações sobre os parâmetros para remuneração dos autores, portanto, não são públicas. Os artistas não sabem a métrica de remuneração pelo direito autoral e como se dá a definição sobre os percentuais de recolhimento. O modelo predominante é denominado “pro-rata”, em que todo o valor arrecadado pela plataforma é dividido pela quantidade de músicas reproduzidas, com valores variáveis pela execução. Há uma demanda para que esse modelo mude, de maneira a destinar diretamente aos artistas os valores relacionados às obras efetivamente executadas, as músicas ouvidas pelo público.

Por fim, vale dizer que há uma tendência de ampliação de presença da IA nos processos culturais mundo afora. Isso ainda esbarra na desigualdade de condições entre norte e sul global. Artistas, produtores e instituições culturais assimilam mais aplicações de IA no seu cotidiano, sobretudo pelo alto custo das tecnologias. No Brasil, é evidente que o uso da IA é um processo em desenvolvimento. As instituições públicas ainda não aderiram às funcionalidades das aplicações, com raras exceções. Os artistas não utilizam largamente a IA e os processos-meio se beneficiam paulatinamente com a otimização operacional trazida pelas técnicas. Em contraste com esse quadro, os principais agentes econômicos do setor, as *high techs* e plataformas, utilizam largamente a IA como mecanismo de personalização comercial. Os conteúdos culturais alimentam essa lógica e são uma fonte importante desta nova economia cultural digital. A regulação, portanto, parece se impor como uma necessidade premente para o desenvolvimento econômico das artes e da cultura no País.



Saiba mais!

Acesso o estudo “Inteligência artificial e cultura: perspectivas para a diversidade cultural na era digital”, do NIC.br, publicado em 2022: <https://cetic.br/pt/publicacao/inteligencia-artificial-e-cultura-perspectivas-para-a-diversidade-cultural-na-era-digital/>



Pessoas conectadas, Fonte: Freepik.

Considerações Finais: Regulação das Plataformas e Cultura Democrática

Como vimos até aqui, cultura, tecnologia e democracia estão nevrálgicamente imbricadas. A vitalidade da democracia depende dos elementos culturais que sustentam a dinâmica da rede. A ética, os valores, os princípios que sustentam uma cultura de uso das plataformas hoje conformam parte importante de nossa vida social.

Na mediação disso estão poucas e grandes empresas transnacionais, que se utilizam dos mesmos termos de uso no mundo todo. São cláusulas unilateralmente impostas, baseadas em padrões empresariais, geralmente desconectados das realidades locais, e sem respaldo em uma regulação pública nacional. Na perspectiva da dinâmica social, esta lacuna abre espaço para a permissividade de condutas virulentas na internet: violência, desinformação, *fake news*, discurso de ódio, linchamento virtual, perseguição, assédio, machismo, racismo e misoginia. Na perspectiva econômica, a ausência de um controle público e legal destas plataformas vai além da permissividade. As empresas otimizam seus lucros impulsionando tais conteúdos e condutas, que ferem os princípios democráticos e republicanos. Isso se dá por meio de performances algorítmicas que propiciam mais visibilidade e alcance a postagens que inflamam as redes, geram polêmica e atizam as multidões de *views* e *likes*. Por trás do pretexto de garantia da liberdade de expressão dos indivíduos, o que se tem se protegido efetivamente é um modelo econômico que lucra com o espetáculo do engajamento, baseado na polêmica e na desinformação. O que entra em risco, com este fenômeno, é a própria saúde da cultura democrática na internet.

Uma pesquisa do Senado, de 2023, demonstrou que ao menos 76% da população entrou em contato com informações potencialmente falsas nas eleições de 2022. Grande parte dos entrevistados, 89%, acreditaram ter acessado notícias falsas sobre política, sendo 67% dessas notícias

vindas de aplicativos de mensagens e 83% de redes como Instagram, Youtube e Facebook. Esses dados são espantosos e demonstram como as plataformas se tornaram um velho oeste de desinformação.

Um projeto de lei (PL) foi proposto na Câmara dos Deputados, no sentido de trazer mecanismos de proteção à sociedade contra as notícias falsas na rede. O PL nº 2630, de 2020, de autoria do deputado Alessandro Vieira (Cidadania-SE) e relatoria do deputado Orlando Silva (PT-SP), foi apelidado de “PL das Fake News”, mas vai muito além disso. O projeto busca trazer regras e obrigações para as plataformas sobre transparência, moderação de conteúdos, sistematização de dados e programação algorítmica. Influenciada por leis de outros países, como a legislação europeia, a proposta tem objetivo de exigir das plataformas informações que deem mais segurança aos usuários. O texto pretende deixar menos opaco o modelo das plataformas digitais, exigindo que se evidenciem os critérios dos algoritmos para impulsionar determinados conteúdos; trazer mecanismos externos de auditoria e controle; e buscar maior responsabilidade acerca de conteúdos falsos, violentos e criminosos.

Outro ponto, que se relaciona diretamente com a cultura, tem a ver com a liberdade de expressão. A mediação dos conteúdos postados, hoje, é realizada de forma privada, pelas plataformas digitais, sem transparência, contraditório e critérios transparentes. Não apenas em postagens de opinião, mas músicas, fotos, vídeos, permanecem ou não nas redes, a partir do crivo das empresas, baseado apenas em seus termos de uso e na lógica comercial: engajamento, publicidade, recomendação algorítmica. Quem decide, por exemplo, de forma preliminar (antes de eventual decisão judicial), se um conteúdo fere direitos autorais e precisa ser removido, é a plataforma, sem chances para questionamento do usuário. Quem define se um conteúdo cultural se mantém ou se é derrubado por, supostamente, fazer alguma apologia sexual, é também a plataforma – lembre-se do caso dos índios botocudos e da cantora Karina Buhr. Ter regras claras e procedimentos que se alinham com a legislação nacional – como o Marco Civil da Internet, o Código de Defesa do Consumidor, a Lei de Direitos Autorais e a LGPD – é uma das propostas do PL nº 2630/2020.

O projeto de lei tem sido objeto de intenso debate no Congresso Nacional. Ele quase chegou a ser colocado em pauta de votação no primeiro semestre de 2024, mas foi retirado depois do forte *lobby* da indústria digital. Diversas plataformas se posicionaram contra o PL, inclusive o Google colocou em sua página mais acessada, a de busca, um posicionamento explícito contrário à proposta. A crítica só foi retirada depois de uma notificação da Secretaria Nacional do Consumidor (Senacon), do Ministério da Justiça, por propaganda enganosa e abusiva.

Figura 9. Página de busca do Google.



FONTE: Freepik.

O fato é que a regulação das plataformas passa a ser uma questão urgente e imprescindível não apenas para a garantia de um ambiente democrático na rede, como para o fortalecimento da Internet como um espaço par ao desenvolvimento pleno da diversidade cultural e dos direitos culturais.

Referências

BRANT, João; VARELLA, Guilherme. Do Estado de cultura ao Estado anticultural. In: CASTRO, Jorge Abrahão de; POCHMANN, Marcio (org.). *Brasil: Estado social contra a barbárie*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2020. p. 523-538.

BRASIL. Senado Federal. *Panorama político*. Opiniões sobre democracia, sociedade e prioridades do cidadão em um contexto pós-eleitoral. 2023. Brasília, DF, fev. 2023. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/institucional/datasenado/arquivos/panorama-politico-2023>. Acesso em: 19 jul. 24.

DANAHER, John. The threat of algocracy: reality, resistance and accommodation. *Philosophy & technology*, [s. l.], v. 29, n. 3, p. 245-268, 2016.

HÄBERLE, Peter. *Teoría de la constitución como ciencia de la cultura*. Madri: Tecnos, 2000.

IDEA. *Agenda estratégica da música e do audiovisual*. São Paulo: IDEA, 2021. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1qZkNJfVL79ouBjwGx_RWY57nwbq-qxHQ/view Acesso em: 19 jul. 24.

LEMOS, André. Os desafios atuais da cibercultura. *Correio do Povo*, Porto Alegre, jun., 2019. Disponível em: <http://www.lab404.ufba.br/?p=3599>. Acesso em: 10 jul. 2022.

LEMOS, André. *Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea*. Editora Sulina, 2023.

NIC.BR. *Inteligência artificial e cultura: perspectivas para a diversidade cultural na era digital*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2022.

OLIVEIRA, Danilo Junior de. Reflexões sobre a promoção da diversidade cultural diante dos processos de digitalização e plataformização do campo da cultura. *Extraprensa*, São Paulo, v. 16, n. 2, p. 9 –18, jan./jun. 2023.

RUBIM, Antonio Albino Canelas. Democracias: módulo 1. Salvador: UFBA; UFRB, 2023.

UNESCO. *Operational Guidelines on the Implementation of the Convention In The Digital Environment*. Approved by the Conference of Parties to the 2005 Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions at its sixth session. Jun. 2017.

VARELLA, Guilherme. *Plano Nacional de Cultura: direitos e políticas culturais no Brasil*. Rio de Janeiro: Azougue, 2014.



Pesquisa-Ação

Agentes Culturais
Democráticos



**Fundo
Nacional
da Cultura**
Lei Rouanet



CULT
CENTRO DE ESTUDOS
MULTIDISCIPLINARES
EM CULTURA

IHACIO

Instituto de Humanidades, Artes e Ciências
Professor Milton Santos • UFBA | 10 Anos

UFBA

Universidade Federal do
Recôncavo da Bahia



Universidade
Federal da Bahia

MINISTÉRIO DA
CULTURA

GOVERNO FEDERAL

BRASIL

UNIÃO E RECONSTRUÇÃO