



Trilha 3 - CONTEÚDOS E BENS CULTURAIS

Realizado em 11/07/16

Porto Alegre, RS

Relatores: Deloíse de Fátima Bacelar de Jesus e Patrícia Conceição da Silva

Revisado por: Luciana Cabral e Ricardo Matheus

Data: 31/07/2016

Versão: 1.0

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO.....	3
2. TEMAS DISCUTIDOS	5
3. EXPOSIÇÃO DAS E DOS INTEGRANTES DA CÂMARA	8
5. INTERVENÇÕES E DEBATES DAS E DOS PARTICIPANTES.....	23
6. ENCERRAMENTO DA TRILHA.....	33
7. ANEXOS.....	37

1. INTRODUÇÃO

A Trilha 3 – Conteúdos e Bens Culturais do VI Fórum da Internet no Brasil e Pré IGF Brasileiro 2016 foi realizada no dia 11 de julho de 2016 no Centro de Eventos da Federação das Indústrias do Estado do Rio Grande do Sul (FIERGS) em Porto Alegre, Rio Grande do Sul.

Foi coordenada pelos **Conselheiros do CGI.br, Marcos Dantas Loureiro e Henrique Faulhaber**, contando com a presença para participação nos debates de **Daniel Lopes**, da Associação Nacional de Pesquisa e Pós Graduação em Educação (ANPED)¹, **João Carlos Massarolo**, Professor da Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR)², **Júlio Worcman**, fundador do portal “Porta Curtas”³, **Leo Sassen**, representando a Associação Brasileira de Produtores Independentes de Televisão (ABPITV)⁴, **Luiz Ojima Sakuda**, Conselheiro da Associação Brasileira de Jogos Digitais no Brasil (ABRAGAMES)⁵, **Márcio Girão Barroso**, Presidente da Federação das Empresas de Tecnologia de Informação (FENAINFO)⁶, **Rita Freire**, Presidente do Conselho Curador da Empresa Brasil de Comunicação (EBC)⁷, **Sarita Albagli**, Pesquisadora do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)⁸ e **Sérgio Branco**, diretor do Instituto de Tecnologia e Sociedade (ITS)⁹.

A temática Conteúdos e Bens Culturais foi baseada na Câmara de Debates organizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) em 2015¹⁰.

O documento utilizado durante a Trilha 3 está disponível em <https://debates.nic.br/documentos/debate/vii-forum-conteudos-bens-culturais> e na íntegra

¹ <http://www.anped.org.br/>

² <http://www2.ufscar.br/home/index.php>

³ <http://portacurtas.org.br/>

⁴ <http://abpity.com.br/site/>

⁵ <http://www.abragames.org/>

⁶ <http://fenainfo.org.br/>

⁷ <http://www.ebc.com.br/institucional/conselho-curador>

⁸ <http://www.ibict.br/>

⁹ <http://itsrio.org/>

¹⁰ <http://www.cgi.br/pagina/camara-de-conteudos-e-bens-culturais/72>

na seção anexos deste relatório.

A abertura dos trabalhos iniciou-se com explicação da metodologia dos trabalhos da trilha durante o dia pelo coordenador da trilha Henrique Faulhaber.

Após a exposição dos membros da Câmara, os participantes foram divididos em três grupos com diferentes temáticas:

1. Agenda para o desenvolvimento da economia da cultura no Brasil;
2. Direitos autorais no ambiente digital para fomentar a economia da cultura;
3. Elementos necessários para uma política de educação que considere a cultura e a Internet.

Os grupos discutiram os temas identificando consensos, pontos a aprofundar e dissensos. Ao final da discussão, foram apresentados pelo relator do grupo a todos os presentes cada um dos consensos, pontos a aprofundar e dissensos.

Após a apresentação dos grupos, o coordenador da Trilha abriu o microfone para que os participantes pudessem debater as temáticas da trilha. Posteriormente ao debate dos participantes, o coordenador da trilha fez um breve encerramento da trilha.

2. TEMAS DISCUTIDOS

A Câmara de Conteúdos e Bens Culturais do CGI.br realizou sua primeira reunião anual de 2016 durante o VI Fórum da Internet no Brasil.

Tópicos como direitos autorais, compartilhamento de conteúdos e bens culturais, pirataria e desenvolvimento de plataformas para conteúdos nacionais e políticas de educação foram os fios condutores para os debates da Câmara.

Algumas perguntas orientaram a agenda de debates do dia:

- 1) Quais elementos devem fazer parte de uma agenda para o desenvolvimento, no Brasil, da economia da cultura e de cadeias produtivas relacionadas às artes e cultura, apoiadas em ferramentas digitais, principalmente Internet, contemplando atores de diversos setores?
- 2) Quais elementos relacionados aos direitos autorais no ambiente digital deveriam ser discutidos para fomentar a economia da cultura?
- 3) Quais elementos devem ser debatidos para uma política de educação que considere a cultura e a Internet?

2.1. POSICIONAMENTOS DOS INTEGRANTES DA CÂMARA

2.1.1. TEMA 1 - Agenda para o desenvolvimento da economia da cultura no Brasil

Consensos

- A educação deve ser incluída como elemento de discussão de uma agenda de desenvolvimento da economia da cultura na Internet.

Pontos a aprofundar

- Condições para o fomento ao campo dos games, visto que está na intersecção entre as áreas de Ciência e Tecnologia da Informação (CTI) e Cultura;
- É necessário discutir o uso do termo “Economia criativa”, uma alternativa apresentada foi o termo “humanidades digitais”;
- Criação de um repositório online com informações sobre a produção audiovisual

brasileira. É necessário discutir o modelo de comunicação pública no Brasil e sua migração para a perspectiva digital.

2.1.2. TEMA 2 - Direitos autorais no ambiente digital para fomentar a economia da cultura

Pontos a aprofundar

- Reformar a lei brasileira de direitos autorais que está em descompasso com o tempo presente;
- O processo de universalização da tecnologia pode levar o uso das tecnologias a se sobrepor às legislações locais de direitos autorais;
- A rigidez das regulamentações pode descaracterizar a Internet enquanto espaço de liberdade de criação e diversidade e tolher seu potencial como ambiente de negócios;
- Modelo que equacione o acesso à produção audiovisual pelo público na Internet e a remuneração dos/as produtores/as do setor;
- Contradições entre a cultura participativa digital e a noção clássica de direitos autorais.

Dissensos

- A prática de livre compartilhamento de produções audiovisuais na Internet tem impactos negativos na sustentabilidade do setor audiovisual brasileiro.

2.1.3. TEMA 3 - Elementos necessários para uma política de educação que considere a cultura e a Internet

Consensos

- A baixa qualidade do acesso à internet nas escolas é um entrave para a difusão de conteúdos e bens culturais em ambiente educacional.

Pontos a aprofundar

- Criação de uma plataforma educacional com conteúdos elaborados de forma colaborativa no Brasil;

- Aplicação dos recursos do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações (FUST) em projetos/iniciativas de inclusão digital.

Dissensos

- Os conteúdos educacionais na Internet não devem ser disponibilizados de maneira gratuita;
- Em âmbito governamental, os materiais educacionais devem ser ofertados a baixo custo, não a custo zero.

2.2. PLENÁRIA DE ENCERRAMENTO DA TRILHA 3

Observação Geral

- O tema 1 referenciou muitos elementos diferentes e, ainda que eles estivessem conectados, dificultou a discussão;
- Elementos que devem fazer parte de uma agenda para o desenvolvimento, no Brasil, da economia da cultura e de cadeias produtivas relacionadas às artes e cultura, apoiadas em ferramentas digitais, principalmente Internet, contemplando atores de diversos setores.

Pontos a aprofundar

- Incluir representantes do setor dos quadrinhos nas discussões sobre economia criativa;
- Necessidade de infraestrutura de rede adequada para propiciar o acesso à produção de bens culturais em todas as regiões do país;
- Formas de capacitação dos produtores/as para que se beneficiem financeiramente das práticas de compartilhamento virtual de suas obras;
- Modos inovadores de distribuição de conteúdo na Internet.

Dissensos

- A necessidade do CGI.br se colocar como indutor das políticas da produção de portais ou de organizações de conteúdo;
- O papel do CGI.br na política de criação de *Content Delivery Networks* (CDNs).

3. EXPOSIÇÃO DAS E DOS INTEGRANTES DA CÂMARA

3.1. Exposição do integrante da Câmara Júlio Worcman

Júlio iniciou sua fala lembrando que tem uma atividade muito pragmática, ele opera sistemas de difusão de bens culturais em qualquer veículo de comunicação, e, para ele, existe uma certa complexificação da Internet, mas também é muito simples ver a Internet como uma das formas de entrega de bens culturais, assim como a televisão, o rádio ou a imprensa. **Worcman rememorou** que em 2009 existiam 700 filmes não lançados em DVD praticamente inéditos para a sociedade e eles só se encontravam na Internet em sites piratas e até hoje isso acontece e se perguntou porque isso acontece. De acordo com ele, está provado de que se existe uma oferta legal de bens culturais, as pessoas gostam de consumir legalmente os conteúdos, então falta uma ajuda para que se tenha uma oferta legal dos conteúdos na Internet.

Julio Worcman dividiu suas visões em dois pontos de vista: o ponto de vista técnico e o ponto de vista legal. **Iniciou falando** sobre o ponto de vista legal, dizendo que existe um problema para a disponibilização de conteúdos audiovisuais especificamente na Internet, que foi a contribuição para o desenvolvimento da indústria cinematográfica no Brasil, muito mal formulada no ano 2000, que cobra um preço fixo antes do produto ser comercializado. Então, para uma plataforma de vídeos *on demand*, que precisa ter mil títulos, é necessário pagar um montante de dinheiro muito inviabilizador para o florescimento da indústria de *streaming*. Outro ponto de vista legal importante de ser trabalho e discutido é que existem várias formas de *copyright*, como o *copyright*, o *creative commons* e todas elas podem conviver a partir do momento que o dono da obra decide como quer explorar, mas é preciso derrubar os entendimentos da legislação do direito autoral que exigem a autorização e eventualmente remuneração prévia para uso de obras em obras como arquivos, sincronização musical, direitos, sobre biografias e etc., pois isso está onerando absurdamente a produção de bens culturais. Assim, é preciso que essa remuneração, quando exigida, se realize sobre um percentual das receitas líquidas da comercialização dessa nova obra, se o titular quiser.

Outra coisa que **Júlio salientou** foi de que é importante rechaçar de que o conteúdo disponível na Internet deve ser gratuito e de que também o conteúdo entregue para o mercado educacional também deve ser gratuito, pois o Brasil possui cerca de 50 milhões de alunos no ensino fundamental e médio, o que corresponde a 25% da população brasileira e a área educacional é o maior mercado de consumo nos grandes países. **Ele disse que** o Brasil é um dos maiores parques editoriais do mundo devido a produção de livros para consumo em escolas, então a visão de que o mercado educacional deve ser gratuito tem que ser discutida.

Sobre os pontos de vista técnicos, **Júlio sugeriu** que o Comitê Gestor da Internet (CGI.br) deveria cuidar da contratação de *Content Delivery Networks* (CDNs) no Brasil, pois para distribuir o conteúdo audiovisual na Internet é preciso contratar serviços americanos, pois não existe um serviço nacional de *Content Delivery Networks*. Outro ponto de vista que Júlio sugeriu a discussão foi sobre a geolocalização do *Internet Protocol* (IP), pois os serviços realizados no país são muito imprecisos e, de novo, é preciso recorrer para serviços americanos. **Worckman citou** o “dilema tostines” sobre a memória da produção cultural brasileira: ela se perde porque ninguém usa, porque não tem demanda, ou não tem demanda sobre a produção cultural brasileira porque as informações estão perdidas? Disse que, pela experiência dele, é o segundo caso, pois quando se organiza verticalmente as informações sobre a produção audiovisual, de curtas metragem, de livros, etc., em um lugar centralizado, agradável e com ferramentas inteligentes, a procura pelo bem, pelo conteúdo cultural, torna-se muito mais aquecida e demandante.

Então, se o CGI.br está interessado na produção e difusão de bens culturais na Internet brasileira, poderia ter o interesse de fazer um edital para ajudar na constituição de um portal interdisciplinar de repositório das informações sobre a produção cultural brasileira. Um local para as pessoas saberem que os conteúdos existem e aonde podem obtê-los. Seria uma espécie de sistema de repositório de informações, organizado verticalmente sobre a produção cultural e a partir de um certo momento, esse sistema se tornaria aberto

para todos os produtores de bens culturais, como catalogação na fonte, assim como é feito com os livros, que tem um escritório brasileiro de catalogação na fonte, que fica na biblioteca nacional. Então, na verdade seria um banco de dados, onde a tabela central seria os artistas brasileiros, ou as editoras, ou as produtoras. Para ele, essa é uma ideia interessante, pois ela permitiria que os bens, de fato, circulassem ou fossem chamáveis a partir de um catálogo organizado com toda a produção cultural.

3.2. Exposição da integrante da Câmara Sarita Albagli

Sarita embasou sua fala a partir de três provocações. A primeira disse respeito ao termo “economia criativa”, que a incomodava um pouco, pois seria um quarto setor, um segmento da informação e essa limitação se tornou inviável, porque a produção de informação é uma questão totalmente transversal em todos os segmentos econômicos e atividades sociais. Então para ela, a criatividade faz parte de uma nova forma de produção de valor no mundo contemporâneo e isso está relacionado com a ideia da Internet como um espaço criativo. Assim, é preciso entender que a Internet como um ambiente de negócios é uma inovação social relativamente recente e ela passou a atrair esse tipo de atividade, pois antes ela se transforma em um espaço de criação.

Logo, **a provocação principal feita por Sarita foi** para se entender que, para a Internet continuar se constituindo como um ambiente interessante de criação, de empreendedorismo, de negócios e etc., é preciso manter aquilo que é o cerne da sua característica, que faz com que ela seja esse grande espaço, que é o espaço da liberdade para a sua criação. Evidentemente que conforme os usos são feitos, envolvem-se as questões das regulamentações, de como lidar com direitos autorais, a questão do compartilhamento, entre outras, mas é preciso partir do princípio básico do que é a Internet e o que se chama de fato de economia criativa. **A segunda provocação disse respeito** sobre a relação entre a economia criativa, a internet e os aspectos de desenvolvimentos, como a questão da cultura como construção de identidade. Para Albagli, o grande desafio no mundo hoje é justamente a cultura como um espaço de construção de identidade. Então a internet ganha uma proeminência, não só como espaço de acesso, mas como espaço de fala, assim, é preciso garantir a Internet como essa

diversidade de espaços de fala.

Por fim, **a última provocação feita por Sarita Albagli teve relação** com a experiência dos pontos de cultura, que recolocaram uma nova dimensão do Estado e do próprio mercado em relação ao que se entende como políticas culturais, exatamente para fomentar a criatividade e a economia criativa. Então, ela quis dizer que isso não é contrário a pensar na Internet como ambiente de negócios, mas não só em termos de bens culturais no sentido econômico, mas entender que produção de cultura, produção de criatividade é algo em que mercado, vida e lazer estão muito interconectados e se não for dado esse espaço para a Internet não se constitua como tal, ela pode acabar morrendo.

3.3. Exposição do integrante da Câmara Leo Sassen

Leo Sassen iniciou dizendo que era suplente do Mauro Garcia que não pode ir ao evento e que gostaria de fazer algumas colocações sobre como viabilizar a monetização dos acessos aos conteúdos da Internet para os produtores. **Leo enfatizou que** o grande problema que está acontecendo atualmente é que o acesso ao conteúdo é feito de forma gratuita e o produtor que realizou o conteúdo audiovisual muitas vezes acaba ficando lesado, porque ele não consegue um retorno do seu investimento, então ele acha importante pensar nessa mudança cultural. **Para ele,** é preciso pensar em formas de acesso que não sejam onerosas para as pessoas acessarem os conteúdos, mas sem nunca esquecer que existe alguém que produziu e investiu nisso e esse conteúdo tem que ser preservado de alguma forma. **Sugeriu que** houvessem maiores possibilidades para divulgação em alguns ambientes, como por exemplo, lançar uma plataforma nacional tão competitiva quanto o *Netflix*, ou fazer com que as pessoas tivessem acesso aos conteúdos com um valor adequado e que o produtor também tivesse remuneração.

3.4. Exposição do integrante da Câmara Márcio Girão Barroso

Márcio começou falando sobre o termo humanidades digitais, que é a interação da tecnologia da informação com as ciências humanas, que surgiu em 1946, quando um padre italiano resolveu indexar a obra de São Tomás de Aquino, porém descobriu que eram mais de 10 milhões de palavras e só conseguiu fazer isso 30 anos depois com o

apoio da *International Business Machines* (IBM) e a partir disso foram geradas várias técnicas para se fazer essa interação e, de acordo com ele, quando se discute esse tema na Fórum, se está discutindo humanidades digitais e não economia criativa, que é um negócio mais focado no resultado econômico de uma atividade.

Márcio lembrou que, em 2010 ocorreu a formação de um grupo na Secretaria de Assuntos Estratégicos, que gerou um livro que possui um artigo do Marcos Dantas e outro dele, e o artigo dele era a proposição de uma plataforma educacional para o país. Mas antes de falar sobre isso, era necessário falar sobre qual a missão do Comitê Gestor da Internet (CGI.br) dentro do Fórum, pois é necessário dar maior objetividade ao que precisa ser tratado, pois o tempo curto e ele propôs que humanidades digitais fosse um tema, aonde envolvesse os direitos autorais e educação fosse outro tema que também envolvesse direitos autorais. Pois direitos autorais são complexos, não só pela diversidade entre os países, mas também por movimentos dentro do país, como a questão do conteúdo livre, que o Ministério da Educação e Cultura (MEC) vem propondo para os autores e editoras que doem seus livros e obrigam hoje a distribuírem os livros em ambiente público, em um *software*, feito pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), que permite a leitura em áudio. O problema é que existe uma alta taxa de pirataria com esses livros e é preciso respeitar os editores e também distribuir esse material da forma mais econômica possível, que não quer dizer de graça.

Barroso disse que acredita que, na educação, é preciso de uma plataforma de distribuição nacional economicamente viável, pois o problema de um filho de comunidade carente, por exemplo, é que quando ele sai da escola, ele não tem suporte intelectual complementar e, com a Internet chegando cada vez mais nos lares carentes, é preciso pensar nisso. Lembrou que o Darcy Ribeiro disse que a escola em tempo integral era suficiente, mas hoje em dia não é, pois isso tentava evitar justamente esse aspecto da diferença cultural entre as famílias brasileiras, e hoje é a Internet que vai suprir essas diferenças. E assim, **Márcio disse** acreditar que o Comitê Gestor tem um papel fundamental em apoiar o desenvolvimento de uma plataforma nacional de educação com construção colaborativa de conteúdo, em que as pessoas, os alunos e professores,

construam conteúdos, para que a base de conhecimento seja ofertada para toda a população e a Internet tem o dever de oferecer esse papel fundamental.

Márcio encerrou lembrando que foi aprovado um decreto para que o dinheiro do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações (FUST) tenha uma parcela aplicada a inclusão digital e que tem mais de 80 bilhões de reais nesse fundo e que esse dinheiro pode e deve reverter para o sistema educacional brasileiro, pois há um espaço enorme, uma oportunidade para que se dê um salto quântico nesse aspecto do apoio da Internet a educação brasileira.

3.5. Exposição do integrante da Câmara Daniel Lopes

Daniel disse que em outubro de 2016 a Associação Nacional de Pós Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED) fez uma monção que foi promovida pelo GT16 de educação e comunicação, exatamente aprovando e reforçando as questões que envolviam o Marco Civil da Internet, que na época não havia sido regulamentado, e, dentre uma das questões que foi aprovada na plenária final da assembleia da associação, estava exatamente a questão que envolve a necessidade de conexão das escolas para que ocorra de forma efetiva a entrega de conteúdo. **Lopes lembrou que** existe um quantitativo estatístico de escolas públicas conectadas, mas com links pavorosos de internet e que por muitas vezes encontrou diversas dificuldades, como associações de pais, diretores e famílias bancando melhorar o link. E uma das questões pensadas, dentro da escalabilidade da administração pública para as políticas para a educação, era a ideia de envolver os recursos do Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações (FUST) para melhorar a qualidade desse acesso. **Daniel Lopes finalizou dizendo que,** saindo do eixo das metrópoles, diversas cidades pelo Brasil a fora só possuem um operador de telefonia dando acesso para as escolas com links de um ou dois megabytes, então seria necessário pensar, dentro do Comitê Gestor da Internet (CGI.br), em qualidade de acesso, para se ter um acesso efetivo ao conteúdo, pois é inviável pensar em entrega de material de vídeo em escolas públicas do jeito que as coisas estão atualmente.

3.6. Exposição do integrante da Câmara Luiz Ojima Sakuda

Luiz iniciou sua fala dizendo que existe uma cadeia de *games* e a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos (ABRAGAMES) está focada em representar os desenvolvedores de jogos eletrônicos e que a associação está se posicionando dentro do ponto de vista regulatório da Agência Nacional de Cinema (ANCINE), como audiovisual interativo e isso gera uma série de desafios, visto que a interatividade tem muito em comum com a Internet. **Ojima lembrou** que os primeiros modelos de *videogames* eram modelos de caixinha e passaram para um negócio de distribuição digital e hoje são considerados como serviços, então essa transição gerou uma série de transformações na indústria e com essas transformações, surgiram oportunidades para novos entrantes, que é o caso do Brasil.

Disse que a indústria brasileira hoje está em uma época de transição e crescimento, entrando em um ponto de inflexão, e que existe um festival muito importante para este mercado, que é o *Brazil's Independent Games Festival* (BIG Festival), que consegue atrair vários *publishers* do mundo inteiro para olharem para a produção de *games* feita dentro do Brasil e pela primeira vez esse festival premiou um jogo brasileiro, o que mostra que o desenvolvimento do país está avançando. Porém o grande problema é que o setor de *games* está em uma grande intersecção, pois as pessoas dos Centros de Tecnologia da Informação (CTIs) acham que entretenimento é coisa pequena e não ligam para os desenvolvedores e as pessoas de cultura também acham que o setor de *games* é entretenimento e também não ligam para o setor, pois acham que é um mercado rico, assim, existe uma dificuldade de conseguir interlocução dentro do setor público. No entanto, **lembrou que** o setor de *games* conta com aproximadamente 200 empresas e algo em torno de 2500, 3000 desenvolvedores, o que mostra que é um setor pequeno, porém um setor com um potencial muito grande de internacionalização rápida, dentro dos setores da economia criativa.

Luiz finalizou dizendo que o setor de *games* tem uma interface importante com a questão da educação e durante o Fundo de Estruturação de Projetos para o setor de *games* (FEP Games) foi identificado que o Ministério da Educação e Cultura (MEC) teve

experiências ruins do ponto de vista de disponibilização de artigos digitais para os professores, pois foram licenciados uma grande quantidade de livros digitais e os professores não utilizaram. Então, a partir dessa experiência frustrante, o setor de *games* está tentando ajudar a entender, via Fundação Roquette Pinto, como se faz um edital que faça sentido para o setor privado, pois apesar de ser importante pensar do ponto de vista de bens públicos, é necessário também pensar que o setor privado precisa se manter financeiramente e existem condições de se ter uma massa crítica de mercado doméstico, até para poder crescer internacionalmente depois.

3.7 Exposição do integrante da Câmara Sérgio Branco

Sérgio Branco se ateve a parte de direitos autorais e baseou sua fala em três linhas. **A primeira disse** que a lei brasileira precisa urgentemente de uma reforma, porque ela está em total descompasso com o tempo presente. Lembrou que o Ministério da Cultura conduziu um projeto de revisão da lei dos direitos autorais durante muitos anos, mas que não foi bem-sucedido e acabou não se tornando realidade e de fato, considerando o congresso nacional hoje, é até melhor que não haja reforma da lei dos direitos autorais e ela seja temporariamente suspensa.

A segunda questão, que é independente da primeira, **disse respeito** a entender o que diz a lei de direitos autorais. **Sérgio falou que** era um entusiasta das limitações e que, como o nome já diz, limitação ao direito autoral são coisas que podem ser feitas sem a autorização do titular. E existe um enorme vácuo de conhecimento sobre o que pode ou não pode ser feito com a obra alheia, independentemente de existir uma autorização, que seria excelente se a lei fosse revisitada e revista, mas antes disso, era necessário educar a população para ela entender o que prevê a lei de direitos autorais e o que pode ser feito, porque curiosamente, o mercado de produção cultural faz alguns arranjos estranhos de proibir aquilo que a lei permite e cria-se um estigma, algo incompreensível em que um determinado segmento da indústria vem a dizer que determinada coisa não pode ser feita sem autorização, quando na verdade pode, porque a lei permite. Há inclusive decisões judiciais permitindo o uso da obra de terceiros sem a prévia autorização do titular.

Por fim, a **terceira consideração feita por Sérgio Branco** foi sobre a atenção que se deve ter com relação aos novos modelos de negócios. Ele recordou que trabalha com esse segmento há anos e essa sempre foi uma bandeira de uma cruzada que ele participa, de que é preciso pensar em novos modelos de negócios. Pois, se a lei é ruim, e na opinião dele é bem ruim, por outro lado, existe um enorme potencial criativo de repensar a forma de usar a lei. Um exemplo que ele deu de uso das licenças públicas, foi o *creative commons*, que é uma forma de se resolver problemas práticos sem violar a lei para isso. E é preciso pensar muito mais sobre modelos de negócios, porque hoje existem *Spotify* e *Netflix* desafiando a tradição dos direitos culturais e é nesse desafio à tradição dos direitos autorais que se tem que repensar não só a lei, não só o texto da lei, mas também como esse texto da lei pode ser melhor utilizado nas práticas sociais.

3.8. Exposição da integrante da Câmara Rita Freire

Rita Freire fundamentou sua fala a partir de duas origens. A primeira foi dizendo que em agosto acontecerá o Fórum Mundial de Mídia Livre e um dos debates que acontecem no seio desse fórum é sobre a Internet, os conteúdos de Internet, tanto no seu poder de contribuir para a emancipação da sociedade, quanto para o seu controle. Citou como exemplo a questão do conteúdo de violência ao vivo, em que o *Facebook* pretende mudar seus mecanismos para barrar esse tipo de conteúdo. Para ela, o que mais choca as pessoas, não é a transmissão da morte em si, mas o fato de que essa violência é sempre muito ocultada, principalmente se provocadas por ação do Estado. Então Freire acredita que é preciso questionar essa seletividade nos conteúdos que a sociedade deveria fazer circular e que esse Fórum deveria discutir também sobre a interferência de como as redes sociais selecionam os conteúdos e organizam as pessoas em bolhas.

A outra origem da fala de Rita **se referiu** a questão do respeito a preservação, sustentabilidade e aprofundamento do modelo de comunicação pública no país, que hoje precisa de uma migração muito forte para um ambiente que não é mais analógico. E a cultura da radiodifusão, assim como é submetida a uma legislação antiga, ela também se submete a uma cultura que não contribui para que os recursos da Internet sejam melhor aproveitados nos veículos. Com isso, **Rita Freire quis dizer que** existe um debate sobre

a comunicação pública, sobre a própria existência da empresa Brasil de Telecomunicação, que usa precariamente esses recursos. E tem missões hoje que estão bastante comprometidas, pois no universo das empresas de telecomunicações existe uma contribuição por lei que deve fomentar, subsidiar as atividades da comunicação pública no país e essa contribuição está depositada em juízo. Então existe um sistema de comunicação pública que é fundamental que se utilize, que se trabalhe para que incorpore cada vez mais uma cultura que não é mais analógica e existem recursos, de aproximadamente 2 bilhões de reais, presos na Justiça, e os equipamentos e toda essa estrutura depende desses recursos, inclusive para fomentar a produção de conteúdo para as diferentes plataformas.

Rita encerrou lembrando que políticas públicas e leis que contribuam para que esses diferentes veículos fomentem a produção no país são essenciais, pois isso melhora a qualidade do desenvolvimento desses produtos, que podem até ser inseridos em um mercado internacional, além de serem levados para a população. Então **ela aproveitou** a oportunidade do Fórum para perceber aonde estas conexões devem ser vigorosas e devem ser um compromisso de encontrar os canais para que essa estrutura favoreça a produção nacional de conteúdo com os usos da Internet.

3.9. Exposição do integrante da Câmara João Carlos Massarolo

Massarolo iniciou sua fala destacando um ponto sobre a economia criativa que ainda não tinha sido citado, que é o fato da economia criativa ser ligada ao espaço físico, então é necessário pensar em como sair do físico, da materialização das coisas e ir para uma economia digital criativa, como levar os arranjos criativos locais para a economia criativa do mundo digital. **Outra coisa importante que João falou** foi sobre a diferença entre pirataria e compartilhamento, pois compartilhamento não é pirataria desde que não se tenha vendas.

João Carlos também focou sobre a necessidade de regulamentação do serviço de vídeo sobre demanda no Brasil. **Disse que** tanto a Agência Nacional do Cinema (ANCINE), quanto o Ministério da Cultura (MINC), abriram mão de pensar em um *Vision of Infinite*

Dimensions (VOID) brasileiro, porém vários outros países do mundo possuem um *Vision of Infinite Dimensions (VOID)* de suas produções com modelos muito parecidos, que se contrapõem ao modelo comercial e são sempre gratuitos em conteúdos. **Lembrou que** existe, por parte da Agência Nacional de Cinema (ANCINE), a perspectiva da construção de um marco regulatório do serviço de vídeo sobre demanda no Brasil, porém existe a questão de como regulamentar esse conteúdo e como o conteúdo brasileiro fica inserido nesse catálogo, o que leva a diversas questões, como, por exemplo, como fazer aparecer o conteúdo nacional, pois não haveria a possibilidade de fazer como o governo fez com a TV a cabo, de criar uma lei que obriga a todos os provedores a exibir filmes, curtas, animações nacionais em horário nobre, pois não existe grade, assim é preciso pensar em outras alternativas.

Citou também a possibilidade de se criar uma alíquota sobre o que o provedor ganha no país, que foi o que aconteceu em muitos países no exterior, como na Espanha, por exemplo, que está em torno de 1% da arrecadação anual do provedor, e esse valor iria para a produção brasileira. Também há a questão da proeminência, que é como as obras audiovisuais apareceriam dentro desses catálogos. **Lembrou**, nesse caso, o exemplo da França, em que é obrigatório que 40% sejam produções francesas, 20% produções europeias e somente 40% seja de produções de outras regiões do mundo, então existe uma questão de regulamentação que é importante ser discutida. **Finalizou sua fala** levantando a questão da cultura participativa, de como fica a lei do direito autoral para aqueles que são produtores e consumidores ao mesmo tempo, pois é uma outra realidade que também altera todos os dados existentes sobre a produção de conteúdos no ambiente da Internet.

4. DEBATES DOS GRUPOS DE APROFUNDAMENTOS

4.1. Grupo 1 - Elementos que devem fazer parte de uma agenda para o desenvolvimento, no Brasil, da economia da cultura e de cadeias produtivas relacionadas às artes e cultura, apoiadas em ferramentas digitais, principalmente Internet, contemplando atores de diversos setores.

Coordenador: Rita Freire

Relatoria: Larissa Magalhães

Componentes do grupo: Adriana Veloso (*UNB, DF*), Anápuáka Tupinambá (*Rádio Yandê, RJ*), Artur Araújo (*YESBIL, PA*), Gésio Passos (*SJPDF, DF*), João Carlos Caribé (*Movimento MEGA, RJ*), Juliana Doretto (*CETIC.br, SP*), Larissa Magalhães (*UNICAMP, SP*), Leo Sassen (*ABPITV, RS*), Luiz Ojima Sakuda (*ABRAGAMES, SP*), Petronilho Ferreira (*YOUTH@FORUM.BR, MA*), Rita Freire (*EBC, SP*) e Thiago Chagas (*UFRGS, RS*).

Consensos

- É necessário universalizar o acesso à Internet no Brasil;
- Deve-se realizar formação para que os indivíduos consigam encontrar conteúdos independentes e livres e conhecer formas de produção e distribuição;
- É necessário implementar um sistema estratégico de comunicação pública como forma de apoio a produtores/as independentes;
- Os recursos da Contribuição para o Fomento da Radiodifusão Pública (CFRP) devem ser liberados imediatamente;
- É necessário reformar a lei do direito autoral.

Pontos a aprofundar

- As possibilidades e limites da criação de uma plataforma nacional para distribuição de conteúdo de forma a remunerar o produtor independente;
- Caminhos para a criação de redes alternativas, livres e não corporativas;
- Políticas públicas relacionadas a pontos de cultura e mídia livre;

- Identificar e propor soluções aos gargalos da cadeia produtiva de bens culturais;
- Estratégias para o fortalecimento de “etnomídia” e outras formas de diversidade cultural;
- Identificar modelos internacionais para fomento à economia criativa, sobretudo a independente;
- Apoiar e ampliar a pesquisa sobre o funcionamento das redes corporativas.

Dissensos

- A necessidade de formalização jurídica para atuar como produtor independente.

4.2. Grupo 2 - Elementos relacionados aos direitos autorais no ambiente digital que devem ser discutidos para fomentar a economia da cultura.

Coordenador: Sérgio Branco

Relatoria: Luã Fergus e Sarah Linke

Componentes do grupo: André Lucas Fernandes (*Observatório da Juventude, PE*), Bianca Moretto Ribeiro (*UNICAMP, SP*), Everton Cardoso (*Empresarial, SC*), Gustavo Mescoki Sarti (*UNICAMP, SP*), João Massarolo (*UFSCAR, SP*), Kimberly Anastácio (*UNB/IBIDEM, DF*), Liz Beatriz Sass (*UNISINOS, RS*), Luã Fergus (*YOUTH@FORUM.BR, RJ*), Maurília de Souza Gomes (*UFAM, AM*), Nahema Nascimento de Oliveira (*IBICT/UFRJ, RJ*), Otávio Vinhas (*YOUTH@FORUM.BR, RS*), Raquel Lima Saraiva (*UFPE, PE*), Sarah Linke (*UFSC, SC*), Sarita Albagli (*IBICT/UFRJ, RJ*), Sérgio Branco (*ITS, RJ*) e Vagner Diniz (*NIC.br, SP*).

Consensos

- Observar e complementar os processos legislativos no que se refere aos Direitos Autorais e pensar no CGI.br como um guardião de seus próprios princípios baseado no Decálogo do CGI.br;
- O CGI.Br deve pensar nas questões de limitações das Technological Protection Manager (TPMs) e as questões de jurisdição;
- É necessário identificar meios de preservar a produção de conteúdo nacional.

Pontos a aprofundar

- É necessário discutir e explicar para a população e para os operadores do direito o que são direitos autorais em modelos de negócio;
- Incluir a questão dos Direitos Autorais no conteúdo programático da Escola de Governança da Internet (EGI) Jurídica;
- O CGI.br deve realizar campanhas de capacitação sobre a questão dos direitos autorais no ambiente digital e sobre o compartilhamento de arquivos;
- O CGI.br deve criar seminários sobre a Economia criativa, Direitos Autorais e modelos de negócios. Os seminários devem ser realizados fora do eixo Rio-São Paulo ou contar com auxílio para a participação;
- Aprofundar a compreensão sobre os modelos de negócio existentes e discutir se streaming resolve ou não a questão dos downloads considerados ilegais, assim como compreender como os serviços de streaming se relacionam com outros players do mercado;
- Pensar novos modelos de negócio com base no Decálogo do CGI.br e de princípios da Economia Criativa;
- Analisar e discutir como funcionam as Multi Scene Network (MSNs) no youtube, verificando o modelo de remuneração por sessão e a probabilidade de maior sucesso para as pessoas que estão associadas a uma dessas MSNs;
- Analisar a relação entre os nomes de domínio, o patrimônio imaterial e questões de direito e registro desse patrimônio imaterial.

4.3. Grupo 3 - Elementos que devem ser debatidos para uma política de educação que considere a cultura e a Internet.

Coordenador: Daniel Lopes

Relatoria: Rodolpho Raphael de Oliveira Santos

Componentes do grupo: Bruna Aguiar (*UFRGS, RS*), Celma Rosalina (*Escola Pankararus, PE*), Daniel Lopes (*ANPED, RS*), Guilherme Ribeiro (*UFPEL, RS*), Karen Figueiredo (*UFMT, MT*), Lafaiete da Silva (*UJP, PE*), Lincoln Werneck (*Instituto Coaliza,*

RJ), Makson de Jesus Reis (*UFS, SE*), Marcio André Brasil (*PRODAP, AP*), Marcio Girão (*FENAINFO, RJ*), Rodolpho Raphael (*FPB/ALPB, PB*), Saete Valesam Camba (*FLACSO Brasil, SP*), Tatiana Alves Tavares (*UFPEL, RS*).

Consensos

- É necessário defender a ampliação e a qualificação das políticas públicas de acesso à banda larga no Brasil;
- As políticas vigentes para a ampliação da banda larga, como o Programa Banda Larga nas Escolas e as demais políticas de acesso livre por banda larga aberta, não têm sido suficientes;
- É necessário ampliar a discussão sobre políticas de financiamento público (como o Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações - FUST) e sobre a contrapartida das concessões públicas aos provedores de acesso;
- Existem problemas estruturais de conexão de banda larga nas escolas. O ambiente escolar fica à margem da inclusão e da cultura digital devido aos recursos escassos de conectividade;
- É necessário criar um indicador de qualidade de conectividade para as escolas, baseado na quantidade de alunos (as);
- Deve-se manter um diálogo com o poder público no sentido da continuidade das políticas voltadas à inclusão digital através de programas suprapartidários que possam ser conduzidos e acompanhados pelo CGI.br;
- O CGI.br pode ser o catalisador de uma discussão ampliada sobre o desenvolvimento de um framework para a integração de recursos educacionais abertos (REA).

Dissensos

- Formas de realização e regulamentação da produção e distribuição de conteúdo e necessidade de plataformas de acesso a esses recursos;
- Iniciativas governamentais de criação de portais de conteúdo podem não obter o resultado esperado para o estímulo à cultura de compartilhamento e produção de material pedagógico digital.

5. INTERVENÇÕES E DEBATES DAS E DOS PARTICIPANTES

Daniel Lopes (*ANPED, Rio Grande do Sul*): **Daniel Lopes analisou que** a questão que foi colocada no grupo 3 acaba sendo uma questão ampla do ponto de vista do quanto que ela extrapola o papel do CGI.br. **Para ele, definir** o que seria necessário para uma política envolve uma discussão muito longa, porém ele destacou dois pontos que ele considerou que não houve consenso no grupo, que diz respeito a necessidade do CGI.br de se colocar como um indutor das políticas para a produção de portais ou de produção de conteúdo. **Lopes** afirmou que acredita que isso é uma prerrogativa que o MEC tenha assumido durante um tempo nas suas assessorias e que na verdade a discussão deveria, nesse aspecto, focar no que diz respeito a internet e a algumas garantias que ainda não se tem completamente. Uma delas é a questão da conectividade, que é um princípio básico colocado dentro da ideia de cultura digital e que, no caso das escolas brasileiras, principalmente públicas, ainda não se consegue a contento, basicamente pelas questões que envolvem diversos projetos descontinuados ao longo dos anos.

Então, **para o representante da ANPED**, existem projetos, leis, projetos de lei e programas vinculados aos projetos, como o Banda Larga nas Escolas, que, de certa forma, ficam a reboque de um problema estrutural do Brasil em relação as políticas que favorecem e ampliam o acesso as redes. Outro ponto que **Daniel destacou** foi a produção de conteúdo, em função da heterogeneidade cultural que existe no Brasil e da dificuldade que se existe entre comunidades de diversos lugares do país, em aceitar materiais que são enviados para essas instituições educacionais, pois existem livros que são produzidos e, muitas vezes, não dizem respeito a algumas comunidades, que acabam rejeitando esse material, e isso pode acontecer com relação aos conteúdos produzidos na Internet.

Daniel Lopes defendeu que o elemento participação, que é um dos elementos colocados na ideia de cultura digital, seja considerado. Que, ao se pensar essas políticas para a educação, a participação, conectividade, a ideia de constituição de redes, seja

passada para professores e alunos, para que eles se sintam autores desse contexto. **Para Lopes**, as políticas que digam respeito a produzir ou fomentar a participação ou a criação de materiais seria um elemento interessante, desde que respeitada a autoria docente e discente, pois, lembrou, já existem diversas tecnologias nessa questão para disponibilizar o acesso, não só a de telefonia móvel, e talvez seja essa uma grande dificuldade enfrentada em termos de infraestrutura. Finalizou afirmando que o CGI.br seria um espaço interessante para ampliar essa discussão sobre a materialidade da conexão.

Saete Camba (*FLACSO Brasil, São Paulo*): **Para Saete foi** um desafio muito grande tratar de educação, cultura, Internet e os elementos necessários dentro de uma mesma pergunta. **Ela lembrou que** os elementos necessários à cultura já existem dentro da política de educação, inclusive com integração com outras políticas, outros ministérios, outras secretarias de educação e de cultura tanto municipais, estaduais e federais. Além disso, existe uma integração muito grande com o mundo da cultura, como os pontos de cultura, por exemplo. **Saete alertou** sobre o cuidado necessário em dar ênfase a cultura digital, pois não se está falando da cultura no geral.

A segunda questão que **Camba pontuou** foi de que já existe uma política nacional de educação que já considera a cultura, o campo das tecnologias, a cultura digital Internet e etc. Então, para ela, é importante ter cuidado no que vai ser passado para os documentos oficiais do Fórum para que não ocorra uma desconstrução no campo da educação com uma crítica contundente que não possibilite avançar no tema. É importante, **ressaltou**, manter essa discussão, mas não como algo avançado, pois ao invés de gerar um apoio, um fomento, gere-se uma discussão desnecessária tanto com o campo da educação, quanto com o campo da cultura.

Vagner Diniz (*NIC.br, São Paulo*): **Vagner alertou para** cuidados necessários ao prosseguir, pois as proposições feitas para a câmara tinham que estar dentro do escopo de ação do CGI.br. Para ele, do jeito que as perguntas foram propostas, nenhuma das três fazem parte do escopo do CGI.br, pois propor uma agenda para o desenvolvimento não é escopo do CGI.br; fazer uma discussão dos elementos que estão relacionados aos

direitos autorais também não é escopo do CGI.br; e muito menos fazer uma política de educação é escopo do CGI.br.

Vagner afirmou que nenhum desses três itens fazem parte do escopo do CGI.br, no entanto, ações que aconteçam em termos de agenda de desenvolvimento, direitos autorais e políticas de educação podem sim ferir os princípios do CGI.br. Naquilo que uma agenda de desenvolvimento atinja ou mexa com internet web ou naquilo que direitos autorais mexam com internet web ou uma política de educação mexa com internet web, eles podem ferir princípios do Decálogo do CGI.br, assim como eles podem ser muito favoráveis a esses princípios.

Para Vagner, quando os casos forem favoráveis, o CGI.br deve apoiar, incentivar e estimular e, quando forem contra os princípios, é necessário combater e produzir documentação farta para mostrar porque aquelas políticas afetam os princípios da Internet como conectividade, universalização, neutralidade na rede, acessibilidade, entre os outros dez princípios que regem o CGI.br, dos quais o CGI.br é guardião e isso está no escopo do CGI.br.

André Fernandes (*Observatório da Juventude, Pernambuco*): **André enfatizou que** existe um problema quanto a relação do direito autoral, pois, para ele, o direito autoral não faz aquilo que ele diz que faz e, além disso, faz com que as pessoas que deveriam criticá-lo achem que ele é a solução, quando na verdade é o problema. **Fernandes assinalou que** o grande problema do direito autoral é que existe uma dissociação muito grande entre as normas e os indicativos de realidade e que isso é uma questão de linguagem, pois o direito se alimenta disso e a reforma do direito autoral vai usar instrumentos de semiótica e de linguagem para criar um meio de regular a realidade e de capturar essa realidade e quando esses instrumentos são mal utilizados, a realidade é mal regulada.

André citou o filme *FREENET*, onde *Lawrence Lessig* diz que não é necessário destruir o direito autoral, mas sim ter um direito autoral novo. E quando ele cita isso, ele está querendo dizer que é necessário ter significados eficientes para regular essa realidade

nova, que é a realidade da virtualidade da Internet. **Para André**, o direito autoral não garante a inovação que ele diz garantir, não protege o autor que ele diz garantir, na verdade, ele só protege o interesse de um mercado que “jeopardiza” ele mesmo e a própria sociedade em prol da proteção de um interesse um tanto quanto escuso e por isso cria um problema de que a pirataria, a economia de compartilhamento é ruim. Com pessoas falando que a própria lei de direitos autorais já permite esse tipo de compartilhamento, é possível por ela, que é uma péssima lei, conseguir dar legalidade para esse tipo de ação.

André também lembrou que é muito complicado esse processo educacional se relacionar com a juventude, pois o jovem passa por esse processo de simplesmente ignorar o direito autoral e esse é um problema muito complicado. **Recordou que** aconteceu no IGF e a turma do YOUTH conseguiu resolver muito bem ao trocar muita informação e se ajudar e que é dessa forma que o problema será resolvido.

Lafaiete Pankararu (*União da Juventude Pankararu, Pernambuco*): **Para Lafaiete**, o Fórum é uma casa de grande discussão e de grande inovação, porque ele traz o que se tem de melhor na sociedade, que são as cabeças pensantes que realmente querem discutir tecnologia de informação, mas querem discutir de uma forma aberta e livre e para isso que foram construídas pontes nesse sentido. **Para ele**, o CGI.br se preocupa com seus vieses de informação e seus programas. Referente aos direitos autorais, **Pankararu lembrou que**, quando participou do primeiro Fórum da Internet, levantou essa questão do direito autoral preocupado com as particularidades e a cultura indígena, que muitas vezes era colocada à disposição sem consultar a comunidade. **Ele se preocupou** com a não abertura da forma que se quer fazer, pois, para tornar algo público é necessário respeitar os direitos e as particularidades de cada setor.

Declarou que acredita que as comunidades indígenas têm o direito de reivindicar aquilo que acham que é melhor para elas e que discutir a tecnologia de informatização é muito mais fácil, desde que não se preocupe apenas com a questão do valor, mas também com a questão do direito de que todo mundo tenha acesso a informatização. **Finalizou**

dizendo que ele participa do Fórum porque acredita que está construindo algo melhor para o país e que acha que é necessário ter um controle maior do direito autoral para poder respeitar as particularidades de cada setor da sociedade.

Leo Sassen (*ABPITV, Rio Grande do Sul*): **Leo iniciou** sua fala se dizendo preocupado com a fala de André Fernandes sobre a diferença de compartilhamento. Para ele, como produtor independente, o compartilhamento é algo relativo, pois existe a pessoa que fez a criação da obra e que tem que ter seus direitos preservados. **Leo declarou** que acredita ser importante ter uma forma de monetizar as pessoas que fizeram essa produção e que não se pode ter nenhuma brecha na lei que permita que a pessoa que gere qualquer tipo de conteúdo possa ter esse conteúdo compartilhado sem gerar nenhum tipo de monetização para quem pagou para que esse conteúdo pudesse existir. **Ele enfatizou** que é necessário respeitar esses produtores e que não gostaria que acontecesse com a indústria audiovisual o mesmo que aconteceu com a indústria fonográfica, que não conseguiu segurar a pirataria. **Ressaltou que** é complicado falar sobre compartilhamento, pois é necessário encontrar uma forma de se fazer isso sem infringir os direitos dos produtores.

Luã Fergus (*Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro*): **Luã falou sobre** a questão de *Capacity Building*, que é ensinar as pessoas sobre o que é a pirataria e o que é compartilhamento. Ele achou que esse ponto já fosse ultrapassado na discussão de direito autoral, mas se assustou com as falas iniciais feitas na parte da manhã. **Relembrou** a fala de Sérgio Branco sobre como utilizar a lei de direito autoral e para ele, quando não se usa a lei, ela acaba sendo instrumento por quem usa e por quem tem mais poder nessas relações e, assim, acaba prevalecendo uma opinião majoritária que nem sempre está de acordo com os interesses públicos. Nas últimas duas décadas, a indústria cultural, principalmente a indústria fonográfica, vem se utilizando do argumento da pirataria como se fosse uma ameaça digital, mas esses argumentos acabam sendo meio infundados, pois não se tem fundamentação empírica. **Fergus destacou que** muitas pesquisas que são realizadas e que fundamentam as opiniões, muitas vezes são financiadas por associações que tem interesses nesse tipo de resultado. **E apresentou**

dois argumentos contrários a esse questionamento de que a pirataria é uma ameaça digital. O primeiro dizia que as condições de mercado incentivam a pirataria, pois as pessoas em precárias condições querem ter acesso e não tem as condições necessárias para isso, como exemplo citou o Brasil, a América Latina e a África.

O segundo argumento foi sobre a questão de a pirataria ser uma ameaça a criatividade, principalmente no meio digital. **Luã lembrou que** existem pesquisas que dizem que a tecnologia digital não afetou negativamente a criatividade em si e que as pessoas têm consumido mais e produzido tanto quanto antigamente, e, às vezes, a pirataria pode até ser uma oportunidade para alguns mercados culturais. **Exemplificou** com a questão do tecnobrega no Pará e relembrou a fala da Kimberly sobre o caso angolano em que as pessoas criam redes de compartilhamento e são pessoas que nunca teriam condições de ter acesso a cultura ou ter acesso a certos bens culturais se não fossem por essas possibilidades, porque elas não têm condições de pagar por isso. **Finalizou afirmando que** a pirataria pode funcionar como política de inovação, forçando os players do mercado a inovar em resposta ao consumo e as novas formas de consumo que existem, pois é necessário que eles se adequem a demanda, e não a demanda que se adequa por meio de leis e políticas que só desfavorecem a população e desfavorecem o próprio interesse público, em detrimento a uma indústria cultural.

Maurília de Souza Gomes (*Universidade Federal do Amazonas, Amazonas*): **Maurília sugeriu** para a câmara incluir nas suas discussões um representante do setor dos quadrinhos, que é um setor importante da chamada economia criativa, que extrapola essa questão do entretenimento hoje e é visto sim como um bem cultural, além de ser utilizado pelas plataformas educativas e pelo próprio jornalismo digital. **Para ela é importante incluir** uma discussão sobre isso dentro da câmara, porque isso vai trazer elementos que vão contribuir muito também, tanto para questão de mercado, quanto para a questão cultural, de patrimônio cultural brasileiro. **Ela destacou que** o setor de quadrinhos é um setor multimilionário que movimenta um volume muito grande de dinheiro e que existe uma série de pessoas, de produtores independentes que estão fora desse mercado e que não conseguem, por conta de não estarem inseridos nesse *mainstream* dos quadrinhos,

divulgar sua produção. **Enfatizou que** é importante auxiliar essas pessoas a distribuírem sua produção, que é tão importante quanto qualquer outra e que isso precisa ser discutido dentro da câmara também.

Bruna Aguiar (*Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Rio Grande do Sul*): **Bruna inicialmente perguntou** a todos os presentes quem achava que cultura estava totalmente relacionada com arte. Em seguida **ela perguntou** quem gostaria de viver de arte, pois ela, por exemplo, canta no coral da UFRGS e gostaria de receber por isso, porém parece que ninguém quer pagar por isso. E para ela, se ela recebesse para cantar, ela poderia pagar por outras coisas que também estão relacionadas a cultura, assim, esse é um mercado que todos teriam que bancar. **Aguiar também lembrou** sobre o conceito de educação e de que todas as áreas têm uma dificuldade e o sistema nunca vai ser perfeito e as vezes não é questão de governo ou de Internet, mas sim das pessoas terem paciência e carinho pelo que fazem. **Finalizou refletindo** sobre a inclusão digital e o fato de que levar Internet para as pessoas nem sempre é bom, pois existem pessoas que ficam na Internet dentro da sala de aula ao invés de estudar. Então para ela não é só depender do governo, mas sim de cada um fazer a sua parte sempre.

Petronilho Ferreira (*Universidade Federal do Maranhão, Maranhão*): **Ele destacou que** foi difícil reunir os elementos do tema 1, pois eram diversos assuntos, completamente diferentes, mas que no final se relacionavam. E que, no decorrer do debate, **ele lembrou que** o principal mesmo é o meio, não o final. Então para ele é necessário primeiro desenvolver a infraestrutura da Internet continuar isso até o final, que é a produção cultural. É necessário trabalhar no caminho e no fim, porque se for só olhar para o final, não vai ter nunca uma infraestrutura que faça com que as pessoas tenham acesso a esses conteúdos.

Gustavo Sarti (*Universidade de Campinas, São Paulo*): **Gustavo disse que** todos estavam no Fórum para falar sobre Internet e não se a pirataria é ruim ou não, pois isso não vai ser produtivo. **Ele frisou que** é importante tomar cuidado, pois, conforme se fala esse tipo de coisa, as repercussões geralmente são negativas e entram em problemas de

liberdade que influenciam sim, de fato, questões que o NIC.br e o CGI.br tocam. Então é necessário ter cuidado com esse tipo de discurso pensando no impacto que eles podem ter, para acabar não cerceando outras coisas muito produtivas. **Terminou sua fala dizendo que** faz muito sentido pensar em bens culturais e em como adequar o discurso a esse tipo de questão e que o CGI.br, aliado ao Decálogo, pode ajudar.

André Fernandes (*Observatório da Juventude, Pernambuco*): **André disse que** não concorda com essa visão de que é necessário pagar pelo conteúdo e também não acredita que esse tipo de assunto não deva ser comentado no Fórum, na verdade, para ele, essa função se amplia, pois o CGI.br e o NIC.br são uma grande esponja, que absorve isso na produção de sua câmara. **Exemplificou** com o mercado de mangás, que 10 anos atrás não existiam catálogos para disseminar essas obras e isso era feito por pessoas que liam em japonês ou em inglês, pegavam esses mangás originais e digitalizavam ilegalmente, mudavam os textos no *photoshop* e disponibilizavam na internet para que outras pessoas tivessem acesso a esses mangás. Assim, as editoras tentaram brigar com essas pessoas e perderam a briga inicialmente, pois o volume e a competência desses grupos era muito maior. Então as editoras perceberam que poderiam inovar no mercado e usar esses grupos como porta de entrada dos catálogos. Hoje o catálogo de mangás no Brasil é imenso e esse mercado gira muito dinheiro.

Outro exemplo que **André deu** foi sobre a cena cultural pernambucana que ferve de compartilhamento de música na Internet. Todo mundo de Pernambuco sabe como funciona a música na Internet e sabe fazer isso. **Ele citou** Mombojó, Karina Buhr e Johnny Hooker como exemplo, e lembrou que o Johnny Hooker fez um show imenso no RecBeat e que o CD dele, que ele fez sem intermediários, esgotou rapidamente quando ele vendeu pelo facebook. **Finalizou salientando que** é preciso pensar fora da caixa, porque existe muito exemplo e muito fato sendo feito nessa área.

Leo Sassen (*ABPITV, Rio Grande do Sul*): **Leo Sassen pediu** para que André Fernandes mostrasse como que o compartilhamento pode ser bom para a indústria audiovisual, pois ele está falando das produtoras independentes, aonde as pessoas juntam dinheiro para

conseguir fazer o seu produto que, quando pirateado, não dão retorno para essas pessoas. **Ele disse que** achava o formato maravilhoso, mas que era necessário pensar em formas de que o produtor tenha retorno, pois na indústria da música, o cantor tem como ganhar dinheiro com shows, no audiovisual não tem como fazer isso, além de ser uma indústria muito cara, aonde o produto tem que ser vendido para vários players para conseguir se pagar. **Salientou que** não conhece a parte de direito autoral a fundo, mas que é preciso pensar em formas de fazer acontecer, senão as produtoras vão fazer um trabalho e fechar, porque não vão conseguir fazer o próximo.

Artur Araújo (*Yesbil, Pará*): **Artur relatou que** ficou confuso durante o debate e resolveu expor seu questionamento. Ele como jovem, como profissional de tecnologia, em tese, é defensor do compartilhamento de conteúdo, porém, após ouvir a fala dos colegas em relação a esse processo de remuneração do compartilhamento, ele achou necessário pensar na educação do produtor, de como o produtor pode ter domínio da tecnologia para usá-la a seu favor e não ficar refém do sistema. Então, **para ele**, é necessário revisar, repensar esse processo, para que o dinheiro que está circulando dentro desse processo vá para todos os produtores da base, ao invés de alimentar apenas um dominante.

Gésio Passos (*SJPDF, Distrito Federal*): **Gésio acha que** quando se fala da economia da cultura relacionada a política da internet, é necessário ver a economia da cultura. Destacou que o grande gargalo do audiovisual brasileiro hoje é a distribuição, já que os filmes que são feitos no Brasil não são vistos, grande parte são feitos para festivais. Rebatendo o argumento do Leo Sassen, **disse que**, na realidade, é muito difícil o produtor brasileiro pegar dinheiro emprestado para produzir, já que a grande maioria da produção audiovisual brasileira é feita com recursos públicos, ou por mecanismos de fomento público, ou por mecanismos de leis de incentivo, aonde eles já são remunerados.

O que acontece, na verdade, é que os produtores independentes, pequenos e grandes, acabam se remunerando só na produção e preferem não correr riscos, já que estes vendem seus direitos patrimoniais para os grandes estúdios e quando esses direitos patrimoniais são comercializados, o dinheiro não vai para o produtor. **Lembrou que** a Lei

do SEAC foi um grande avanço, garantindo um maior fomento desse setor. Então, para ele, filme feito com recurso público deveria ser exposto publicamente de graça. Terminando sua fala, **ele disse que** acha que o CGI.br, como já financia alguns Pontos de Troca de Tráfego (PTT), poderia ter também, em parceria com o poder público, uma política de criação de *Content Delivery Networks* (CDNs) voltados para o público. Reafirmou seu comentário no grupo de que se existissem *Content Delivery Networks* (CDNs) autônomos e independentes, que garantissem que os produtores locais pudessem hospedar seus serviços no Brasil, facilitando o tráfego de trocas no próprio Brasil, garantiria que a produção nacional ganhasse relevância. **Destacou que** a questão do *Vision of Infinite Dimensions* (VOID) tem que ser regulamentada e que o *Netflix* deveria ter 30% de conteúdo nacional dentro do seu portfólio.

Vagner Diniz (*NIC.br, São Paulo*): **Vagner disse** para as duas últimas pessoas que comentaram que ele não tinha a resposta para os problemas que eles colocaram, mas ele tinha a concepção de que o direito autoral foi criado quando a produção e a distribuição de bens eram produção de bens rivais e exclusivos e a internet acabou com isso, ou seja, o consumo de um bem não atrapalha o consumo de outro bem e a multiplicação e o compartilhamento desse bem também não atrapalham e essa é uma possibilidade sem limites. Então, para ele, neste modelo em que o direito autoral se encontra hoje, é uma guerra perdida, onde não se consegue mais nada com isso. E é preciso urgentemente repensar como a indústria de produção e distribuição cultural, principalmente a de distribuição, que usa a internet de forma intensiva, pode criar modos inovadores de distribuição de conteúdo, pois esse modelo que está estabelecido hoje não vai resolver o problema da pirataria, cópia indevida e etc. Para ele, não é criando legislação ou tecnologias, como *Digital Right Managements* (DRM) que vai conseguir resolver esse problema e sempre existirão meios de se romper com essas proibições, é necessário propor outras alternativas. Por fim, ele disse que, na opinião dele, não era papel do CGI.br criar *Content Delivery Networks* (CDNs). O Ponto de Troca de Tráfego (PPT) tem a ver com distribuição de conteúdo e distribuição de conteúdo não é papel do CGI.br.

6. ENCERRAMENTO DA TRILHA

Henrique Faulhaber (*Conselheiro, CGI.br*): **Henrique declarou que** o debate ficou muito animado no final e esse era o objetivo com essa trilha. Disse também que, como coordenadores da câmara, eles sabem que existe um conjunto de questões polêmicas que dividem diferentes segmentos da sociedade e cada um tem legitimamente sua posição e seus interesses a defender. **Lembrou que** o CGI.br é multissetorial e exatamente por ser multissetorial, já conjuga divergências importantes, e a câmara é uma extensão do comitê gestor também para ser espaço desse debate, inclusive dando voz e poder de intervenção a quem não tem acento no pleno central do comitê gestor. Aproveitando seu direito de fala, Henrique pontuou algumas ideias e sintetizou algumas questões, entre elas o incômodo da professora Sarita Albagli com a expressão “economia criativa”.

Faulhaber recordou que essa expressão foi criada na Inglaterra do Tony Blair, que tinha por objetivo situar a Inglaterra ou o Reino Unido, num espaço competitivo dentro da visão internacional do trabalho e tem referência a um tipo de atividade profissional baseada na criação, criatividade, arquitetura, moda, música, porém existe outra dimensão, pois se produz uma outra divisão de trabalho e essa outra divisão de trabalho em cima do direito autoral, da propriedade intelectual. E com isso acontece um tremendo fluxo de renda que vai dos consumidores do mundo, inclusive dos consumidores do Sul, para os polos de economia criativa que raramente estão no Sul do mundo. **Henrique refletiu que** por um lado até pode ter sentido fazer uma política de economia criativa em um país como o Brasil, se estiver claro que está disputando uma divisão internacional do trabalho e, para isso, é necessário adotar algumas políticas que nem sempre são aquelas que interessam aos centros político-econômicos. Mas por outro lado, do ponto de vista conceitual mais rigoroso, se é imprescindível discutir essa questão, é preciso abandonar as expressões políticas menores, ou políticas de políticas nacionais, e assumir uma expressão mais rigorosa, que é a economia da cultura.

Outra questão levantada por Faulhaber, foi sobre o debate travado durante a trilha, pois

existe um processo de valorização do trabalho e investimento capitalista, investimento nesse processo produtivo, e obviamente é justo remunerar o trabalho que está colocado nesse sistema, como também é justo remunerar o capital que também está colocado nesse sistema. **Rememorou que** quem primeiro falou, em 1948, da impossibilidade de se mercadificar informação foi *Norbert Wiener*, o pai da cibernética. Em 1962, quando ninguém falava de internet, o *Kenneth Arrow* já estava escrevendo um artigo clássico dizendo que era impossível mercadejar conhecimento, porque a natureza do bem, não sendo um bem de rendimento decrescente, mas um bem de rendimento crescente, ou seja, um bem compartilhável, não se troca. A natureza desse bem faz com que a apropriação possível só aconteça via uma aplicação de direito intelectual, em que alguém se apropria e cria barreiras a um determinado modelo de replicação.

Na medida em que esse modelo de replicação não funciona, e funcionava no tempo das indústrias editoriais razoavelmente bem, é necessário renegociar isso. E nessa questão, **Henrique verificou que** não se pode ignorar que o trabalho precisa ser remunerado, que, em uma sociedade capitalista, o capital vai querer ser remunerado, porém, por outro lado, não se pode bloquear os espaços livres de criatividade. Então hoje existe uma discussão em que é preciso pactuar essas questões, e dentro disto, constatar que a lei de direito autoral está muito aquém do que poderia estar sendo construído, em termos de uma repactuação para os diversos campos e é preciso criatividade para trabalhar essa variedade de questões.

Outro ponto que Henrique Faulhaber tocou foi em relação ao próprio trabalho do CGI.br. Lembrou das atribuições do comitê gestor e justificou que hoje a internet é tudo no mundo e não se entra mais na internet, se passa o dia inteiro nela. E a partir disto, é necessário olhar que a internet não é algo externo a ninguém, e, por isso, vai ser necessário assumir no comitê as discussões que estando na sociedade, estão na internet e, estando na internet, estão na sociedade. O CGI.br vai ter que contribuir para as questões de direito autoral, de como fomentar a produção de conteúdos, que hoje é uma produção de conteúdos multiplataformas e, sobretudo, como fomentar o conteúdo brasileiro na divisão internacional de trabalho, como trabalhar a questão dos jogos, que

são jogos em rede, entre outras questões e, então, mesmo não tendo ferramentas executivas, o CGI.br possui uma extraordinária ferramenta intelectual e **ele acredita que** é preciso trabalhar num sentido de arregimentar cada vez mais massa crítica para que essas políticas possam ser formuladas, pensadas, discutidas e, a partir daí, os organismos que tem poderes de conduzir políticas ou de implementar políticas, possam implementar essas ações. Henrique crê que o CGI.br tem um papel crescente na sociedade brasileira e acha que é necessário se preparar para assumir essas responsabilidades.

Por fim, **ele afirmou que** em muitas áreas há uma grande massa de pobreza, tanto no Brasil, quanto no mundo, porém a solução do problema geral da miséria e da pobreza, inclusive do acesso desta população a internet, não pode passar pela iniciativa privada, principalmente pelo *Facebook* e seu projeto antigamente chamado de *Internet.org* e agora *Free Basics*. **Ressaltou que** o acesso à internet é muito mais amplo que o acesso ao *Facebook* e que, até por ser muito mais amplo, é necessário passar por políticas públicas. Não pode ficar na mão do *Mark Zuckerberg*, que fica recolhendo essa massa de informação que rola na sociedade para os seus próprios negócios e também para os órgãos de espionagem dos Estados Unidos, conforme deixou muito claro o *Edward Snowden* e não dá mais para ter ingenuidade em relação a isso e nesse sentido é preciso ter muito claro que o *Free Basics* não está fazendo política pública, está fazendo uma filantropia cínica.

Encerrou seu discurso falando que o debate foi muito rico e vai contribuir bastante com o comitê. **Agradeceu** a presença de todos e disse que a programação da câmara vai ter sequência e esse debate será novamente convocado, inclusive com aqueles que mais contribuíram para o debate sendo chamados para seminários, painéis ou listas de discussão, para se manter a mobilização que foi construída durante a trilha 3.

Marcos Dantas Loureiro (*Conselheiro, CGI.br*): Para fechar a reunião, **Marcos registrou que** foram obtidos grandes avanços durante a discussão e ressaltou que a questão da propriedade intelectual versus compartilhamento é um ponto onde há dissenso e ele

gostaria que o relatório retratasse essas diversas posições de quem produz e quem consome, pois isso é um ponto importante em aberto e polêmico, em que é preciso refletir as posições de todos os setores.

Ele também lembrou que em função da CPI dos crimes cibernéticos, uma série de projetos de lei foram encaminhados ao congresso e estão tramitando. Dentre eles, o PL 5204/2016, que estabelece o bloqueio de sites de internet e é praticamente patrocinado pela indústria de *copyright*, e fere completamente os princípios do comitê gestor, pois se qualquer site é fechado para evitar algum problema de crime ou de conteúdo indevido, seja de propriedade intelectual ou de pedofilia, etc., será criada uma *Virtual Private Network* (VPN), uma situação de contorno para as *blacklists*.

Loureiro ressaltou que o comitê é, de forma unânime, contra esses projetos de lei que visam o bloqueio da internet para resolver esse tipo de conflito e que são pontos que têm de ser discutidos de forma mais ampla e não através do bloqueio da internet e desses Projetos de Lei (PLs) malucos que sucederam a CPI de crimes cibernéticos. Por fim, **Marcos agradeceu** a presença e convidou a todos para assistir ao filme que passou no auditório principal.

7. ANEXOS

7.1. Texto subsídio ao debate da Trilha Conteúdos e Bens Culturais

<https://debates.nic.br/documentos/debate/vii-forum-conteudos-bens-culturais>

Tema: Desafios para a Economia Política da Cultura

Economia da Cultura

Se tradicionalmente os países lutaram pelo domínio de espaços territoriais e pela exploração de matéria prima, hoje as nações competem pela dominação do conhecimento científico, cultural e tecnológico. Com a popularização do uso das tecnologias de informação e comunicação, países se diferenciam pela sua capacidade de acumulação e disponibilização de conhecimento e, nesse contexto, o tema da produção de conteúdos culturais passa a integrar a agenda política e econômica internacional.

Com o aumento da demanda pelo desenvolvimento de políticas públicas de cultura em um cenário de competição global, o debate sobre Economia Política da Cultura e seus desdobramentos se amplia em um mundo agora interconectado pela Internet. No Brasil, o conceito ganha destaque com o gradual desenvolvimento de ações baseadas na reflexão sobre as potencialidades e contradições existentes nesse campo, mas também sobre sua importância para o desenvolvimento econômico e cultural do país.

Segundo o Serviço Brasileiro de Apoio à Micro e Pequena Empresa (Sebrae), a cadeia da indústria criativa, que inclui atividades relacionadas e de apoio, movimentava mais de 2 milhões de empresas no País em 2015. De acordo com a instituição, estima-se que o núcleo criativo gere um Produto Interno Bruto (PIB) equivalente a R\$ 110 bilhões, ou 2,7% do total produzido no país.

De acordo com mapeamento realizado em 2014 pelo sistema Firjan (Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro), o setor criativo cresceu 69,1% entre 2004 e 2014

no número de empresas criativas, que somaram 251 mil estabelecimentos em 2013. A estimativa, considerando a massa salarial dessas empresas, é que a indústria brasileira criativa gere um Produto Interno Bruto (PIB) em torno de R\$ 126 bilhões, o que corresponde a 2,6% do total produzido no Brasil em 2013. Em 2004, o índice era 2,1%. No espaço de dez anos, o PIB total da indústria criativa cresceu 69,8% em termos reais.

Economia da Cultura e a Internet

Considerando-se o cenário de popularização do uso da Internet, as fronteiras da distribuição física de produtos culturais são desafiadas, mudando ainda mais o perfil da dinâmica da produção de conteúdo cultural e o barateamento dos meios de produção e de distribuição, o que intensifica a produção e reduz a distância entre produtor e consumidor.

O número de usuários de Internet tem crescido constantemente ao longo dos últimos 10 anos, segundo revela a pesquisa TIC Domicílios do CETIC.br. Atualmente, há no país cerca de 94 milhões de usuários de Internet, o que corresponde a 55% da população com 10 anos ou mais de idade. Entre os usuários de Internet brasileiros, compartilhar conteúdos como textos, imagens, vídeos e música é uma das atividades mais disseminadas. Segundo a pesquisa, mais de dois terços dos internautas compartilham conteúdos na rede (67%), ou seja, cerca de 63 milhões de pessoas. Com a maciça disponibilização de bens culturais, muitas pessoas deixaram de comprar mídias físicas e passaram a consumir seus produtos na rede. Prova disso é que fazer download de músicas é atividade realizada por mais da metade dos usuários da rede (51%) e fazer download de filmes, aproximadamente um terço (29%). Além disso, cerca de 60% dos internautas declaram assistir a filmes e ouvir música online, o que é corroborado pelo rápido crescimento de aplicações que surgiram em um horizonte recente como Netflix e Spotify.

Isso deve-se também ao fato de os bens culturais digitais possuírem características de bens não rivais (o consumo de um bem por uma pessoa não reduz a quantidade disponível desse bem para o restante da sociedade) e não exclusivos (você não pode impedir alguém de ter acesso a um determinado bem ou serviço). Na Internet, o custo de

reprodução e distribuição de uma nova cópia de um vídeo, por exemplo, é próximo de zero. Isso mostra que, uma vez disponibilizados online, conteúdos audiovisuais podem ser copiados infinitas vezes, e se uma pessoa faz o download de um vídeo em seu computador, isso não impede outra pessoa de realizar a mesma ação e desfrutar deste bem cultural. Além disso, o fato de uma pessoa ter feito o download deste vídeo, em nada diminui a sua disponibilidade online. Outro fator que pode aqui ser destacado é a facilidade de manipulação dos bens culturais disponibilizados em formato digital, o que torna mais fácil a sua recombinação, permitindo novas práticas como o compartilhamento e remix. Assim, com a intensificação da Inclusão Digital, novas possibilidades de acesso e produção de conhecimento passaram a existir, desafiando o marco legal de direitos autorais tal como é apresentado hoje em dia e abrindo possibilidades para novas abordagens de política pública.

O Brasil tem um imenso potencial para o desenvolvimento de políticas culturais, que tenham impacto econômico e sejam um fator importante para a diminuição de desigualdades sociais, fortalecendo os princípios básicos da democracia como a inclusão social e a construção da cidadania. Mas há uma longa trajetória a percorrer rumo a este objetivo.

Neste contexto, a Câmara de Conteúdos e Bens Culturais, que é uma das quatro Câmaras de Consultoria do CGI.br, realizará sua primeira reunião de 2016 durante o VI Fórum da Internet no Brasil, que acontecerá na cidade de Porto Alegre – RS. O objetivo do encontro será debater e documentar contribuições da sociedade, considerando questões que sejam atuais, importantes para a comunidade brasileira e relevantes para os seus integrantes, relacionadas às políticas culturais e de produção de conteúdo no contexto da governança e uso da Internet no Brasil.

Os temas que deverão orientar o debate da reunião são:

Construção de uma agenda para o desenvolvimento, no Brasil, da economia da cultura e de cadeias produtivas relacionadas às artes e cultura, apoiadas em ferramentas digitais, principalmente Internet, contemplando atores de diversos setores;

Organizar discussões com o intuito de construir um marco referencial para o tratamento legislativo dos temas relacionados aos direitos autorais no ambiente digital;