

Os Mapas Culturais: Produção de Conteúdos Culturais a Partir da Loc@Liz@Ç@O de Saberes

Conceição de Maria Belfort de Carvalho¹

Gilvane Carvalho Ferreira²

RESUMO

A atual conjuntura societal é marcada por fluxos informacionais advindos de tecnologias de informação e comunicação - TIC que desafiam os limites espaços-temporais. Essas tecnologias se apresentam impactando positivamente ou negativamente as diversas esferas da sociedade, classes sociais, atividades, etc. Todavia, as TIC, ao corresponderem às características de uma sociedade da informação, sociedade em rede, e por apresentarem potencialidades para a constituição dessa sociedade, são exploradas pelos diversos âmbitos, entre eles o cultural. O estudo que ora apresentamos trata-se de uma revisão de literatura, tendo como objeto a tecnologia Mapas culturais, que é um software livre adotado pelo Ministério da Cultura – MinC do Brasil para o mapeamento das suas culturas e conseqüentemente para colaborar com a gestão cultural por esse órgão e demais órgãos e instituições culturais em níveis federal, estadual e municipal. Sendo o seu objetivo propor o uso do Mapa da Cultura do MinC para a produção de conteúdos culturais. Conclui-se que a proposta de uso do Mapa da Cultura do MinC para a produção de conteúdos culturais é viável e contribuirá significativamente para a melhoria da própria plataforma e para subsidiar com informações atualizadas diversas atividades e processos no âmbito educacional, econômico, cultural, de lazer.

Palavras-chave: Software Mapas culturais. Produção de conteúdos culturais. TIC.

1 Introdução

A atual conjuntura pautada na fluidez e dinamicidade das informações é motivo de investigações do campo acadêmico em diversos ramos do conhecimento. Na área da cultura, por exemplo, há autores que enaltecem as suas potencialidades sem se esquecer de seus desafios.

As tecnologias de informação e comunicação, que hoje demarcam e caracterizam não apenas a era da informação, mas que também adjetivam a sociedade

¹ Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade – Mestrado Interdisciplinar da UFMA e do Curso de Graduação em Turismo da UFMA, Campus Cidade Universitária, São Luís-MA. E-mail: cbelfort@globo.com.

² Aluna do Programa de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade – Mestrado Interdisciplinar da UFMA e Bibliotecária do NIB/UFMA, Campus Cidade Universitária, São Luís-MA. E-mail: gilcarfe@gmail.com. Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.22 – Edição Temática VI–II Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (II-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

em que vivemos como uma sociedade da informação, sociedade em rede são ferramentas que podem favorecer o desenvolvimento cultural.

Neste artigo nos propomos a realizar um trabalho a partir de uma tecnologia voltada para a cultura – o software mapas culturais – que ao permitir o mapeamento das culturas favorece o desenvolvimento do setor cultural. O advento das Tecnologias de Informação e Comunicação – TIC atribui grande apreço e enorme valor e poder à informação. Na atualidade, estar informado é estar com poder para ser competitivo e empreendedor no âmbito social, educacional, político, econômico e cultural.

Tamanha é a importância dada à informação que toda nova tecnologia que favorece o fluxo informacional é rapidamente absorvida pela sociedade, principalmente, se ela se apresenta como uma ferramenta que colabora para eliminar o fosso informacional ainda vigente em nossa sociedade.

Com responsabilidade sobre a construção da sociedade da informação, a cultura tem que se conectar com a sua cultura informacional, que se caracteriza pelo aumento exponencial da produção de conhecimento e informações, pois se vale do uso de tecnologias digitais que desafiam o espaço e o tempo.

A cultura, também, pode explorar as tecnologias para a produção de conteúdos culturais, e isso a partir dos seus próprios saberes. Para tanto, as políticas culturais precisam estar conectadas com as políticas comunicacionais, informacionais, além de outras políticas, uma vez que a própria transversalidade da cultura lhe permite fazer articulações com outras esferas da sociedade.

Tecnologias livres e amplamente acessíveis são bem profícuas para a produção de conteúdos culturais. Por isso, elas têm sido ensejadas pelos órgãos culturais em suas ações para o desenvolvimento dos saberes e fazeres do povo. No Brasil, o Ministério da Cultura vem proporcionando o acesso aos bens culturais brasileiros através do software livre Mapas Culturais que além de possibilitar melhor gerenciamento da cultura pelos órgãos responsáveis em nível federal, estadual e municipal, contribuindo para políticas culturais mais eficientes, pode colaborar para a produção de conteúdos culturais, possibilitando a constituição das culturas, uma vez que segundo Roy Wagner (2010) a concepção de cultura se estabelece a partir do contato com outras culturas. Desta forma, este artigo tem como objetivo propor o uso dos Mapas culturais, especificamente o Mapa da Cultura do MinC, para a produção de

conteúdos culturais, no sentido de possibilitar a construção de saberes, conhecimento e informação por outras áreas.

2 O Programa Sociedade da Informação no Brasil e a difusão cultural

Algumas pesquisas produzidas sobre cultura dão ênfase à relação entre cultura e globalização. A globalização, ao ampliar as estruturas comunicacionais, possibilita a difusão de valores culturais como também de diferentes costumes. Existem algumas culturas, economicamente mais fortes, que são propagadas em detrimento de outras, por outro lado, a globalização permite um leque de possibilidades para tornar a cultura mais rica e diversificada, podendo ela mesma “[...] ser reconhecida e explorada como fator de vantagem competitiva”. (TAKAHASHI, 2000, p. 9).

Visando dar os direcionamentos para a consolidação da sociedade, que se constitui com o aparato tecnológico que sustenta e enseja a cultura informacional desse contexto de globalização, no Brasil se empreendeu a elaboração do Programa Sociedade da Informação. Esse programa se traduz numa série de ações estruturadas pelos grupos de trabalhos de diversos setores estratégicos na construção da Sociedade da informação. A cultura é um campo privilegiado para o alcance das metas estabelecidas no Programa. As ações propostas para o setor cultural brasileiro preveem a

promoção da geração de conteúdos e aplicações que enfatizem a identidade cultural brasileira e as matérias de relevância local e regional; fomento a esquemas de digitalização para a preservação artística, cultural, histórica e de informações de ciência e tecnologia, bem como a projetos de P&D para geração de tecnologias com aplicação em projetos de relevância cultural.(TAKAHASHI, 2000, p. 10)

Essas ações propostas para a cultura não deixam de se ater aos requisitos de uma sociedade da informação que se caracteriza por apresentar uma nova cultura informacional e tecnológica cuja “[...] marca principal está na busca dispersa, alinear, fragmentada, mas certamente uma busca individualizada da mensagem e da informação” (SANTAELLA, 2003, p. 16). Esse comportamento das pessoas, na busca por informação, quem tem ditado é a internet e suas várias ferramentas e inovações.

É importante a uma sociedade que se preocupe com a preservação de sua memória, pois maiores serão as possibilidades de que seus costumes, sua cultura não caiam no esquecimento. Isso mostra que a difusão cultural deve ser preconizada, quando o objetivo é a constituição da sociedade da informação, sociedade em rede. E, sendo Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.22 – Edição Temática VI–II Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (II-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

essa sociedade conformada pelas tecnologias que comunicam e registram a sua história, deve dar a devida atenção às tecnologias que subsidiam a sua formação, pois tal qual o esquecimento, a obsolescência das tecnologias é uma ameaça para a preservação da memória, história e cultura e para a consolidação da sociedade da informação.

O Programa Sociedade da Informação no Brasil conta com a participação de todas as esferas da sociedade, e apresenta-se com especial oportunidade de ser alavancado pelas ações do setor cultural, principalmente quando estas exploram as tecnologias de informação e comunicação.

3 As políticas culturais e as tecnologias de informação e comunicação

Desenvolver diálogo com as políticas culturais requer a intromissão da cultura, pois a relação entre política e cultura é histórica, havendo, de acordo com a própria história, apenas uma inversão de valores, ou melhor, de finalidade, pois essa relação:

[...] era sempre caracterizada pelo predomínio da finalidade política e pela instrumentalização da cultura, agora acontece uma radical guinada, com a inauguração de uma nova modalidade de conexão, na qual a cultura era o fim e a política apenas o recurso para atingir este fim. (RUBIM, 2011, p. 78).

Pelo que se pode perceber há algo que modificou a relação cultura e política. E foi, certamente, algo muito maior do que torná-las, a partir da conjunção de suas palavras, uma palavra composta, ou seja, transformá-la em política cultural. O que pode ter sido? Com a política cultural, outro tratamento precisou ser dado à noção de cultura. O termo *colere*, que lhe atribuía o significado de “[...] operação de tratar a terra, enriquecê-la, fertilizá-la para produzir mais e melhor (terra culta = terra cuidada, preparada)” (MELO, 1974, p. 13) e que principiou os estudos do seu conceito, igualando-a a concepção de natureza, foi se enfraquecendo frente à abrangência que essa natureza tinha quando sua relação dava-se com o homem e em relação com outros homens. Assim, temos uma concepção que corresponde ao que a Unesco contempla em seu conceito para a cultura como sendo também “[...] as maneiras de viver juntos, os sistemas de valores, as tradições e as crenças” (UNESCO, 2002, p. 2). Tal concepção de cultura tem orientado as políticas culturais, pois a modificação que se processa na relação cultura e política advém de outro olhar sobre as transformações mais drásticas que têm recaído sobre as culturas. Essas transformações e suas implicações na cultura, Revista Tecnologias na Educação – Ano 9 – Número/Vol.22 – Edição Temática VI–II Simpósio Nacional de Tecnologias Digitais na Educação (II-SNTDE). UFMA - tecnologiasnaeducacao.pro/tecedu.pro.br

bem como o fato de elas atribuírem grandes desafios às políticas culturais são assinaladas por Rubim (2011, p. 98).

A digitalização da cultura, a veloz expansão das redes e a proliferação viral do mundo digital realizam mutações culturais nada desprezíveis e desafiam, em profundidade, as políticas culturais na contemporaneidade. A aceleração do trabalho intelectual; a radicalização da autoria; as potencialidades do trabalho colaborativo; a interferência do digital em procedimentos tradicionais (*copyleft*, por exemplo); a inauguração de modalidades de artes; a gestação de manifestações da cultura digital; a configuração de circuitos culturais alternativos; a intensificação dos fluxos culturais, possibilitando mais diálogos e, também, mais imposições; enfim, os novos horizontes culturais possíveis, com o advento da cultura digital, colocam desafios de grande envergadura para as políticas culturais.

É evidente que as tecnologias, que se mostram com tamanho poder para desafiar as políticas culturais, são as que desafiam o homem no espaço e no tempo e que têm colaborado para o crescimento vertiginoso da produção informacional. A internet é a tecnologia que possibilita acesso ao mundo informacional de todas as culturas, mesmo das que não estejam plenamente incluídas nessa nova cultura digital. Talvez nesse fato estejam as maiores dificuldades de se construir políticas culturais eficientes, pois o problema, ainda que seja de cunho cultural, abrange outras esferas, a exemplo da comunicacional, da educacional etc. Trata-se, nesse caso, de não se saber apenas que políticas culturais serão implementadas, mas, para quem, e com quais outras políticas, as políticas culturais se articularão.

Mas, então, o que são políticas culturais? Há necessidade de conexão entre as políticas culturais e as tecnologias digitais? Em seus estudos, Coelho (1997) define políticas culturais como intervenções que se processam na(s) cultura(s) para seu desenvolvimento, podendo essas intervenções partir do Estado e/ou da sociedade civil. Todavia, essas intervenções devem se constituir como ações culturais. Revestindo-se dessa característica, a política cultural tem que ser planejada por todos os partícipes da cultura, é projeto “[...] da conversa entre propositores e receptores de políticas culturais.” (COELHO, 1997, p. 11).

A política cultural é dessa forma uma articulação da participação dos gestores culturais com os agentes culturais e usuários, e, ao ser impactada pelas tecnologias, deve se conectar com elas. Por isso, ao considerarmos a demora no tombamento de um bem nos órgãos responsáveis, e de tal fato decorrer em parte da falta de informações sobre o bem a ser tombado verificamos a necessidade de conexão entre

políticas culturais e tecnologias digitais. Para tanto, não se trata de apropriação dessas tecnologias, mas, principalmente de se “acompanhar e propor políticas culturais para este expansivo e veloz mundo digital” (RUBIM, 2011, p. 99). Isso porque essas novas tecnologias têm o poder de convergir todas as outras já experimentadas pelo homem para sua comunicação.

A exclusão digital, que ainda insiste em ser preponderante em lugares onde as privações não correspondem apenas aos aspectos alimentares, educacionais e de saúde, mas, e principalmente no acesso à informação nas instituições culturais como bibliotecas, museus, podem atribuir sérios entraves às perspectivas das políticas culturais em conexão com as tecnologias. Todavia isso não tem impedido o estabelecimento de ações para a cultura com o uso das tecnologias digitais.

No campo das políticas culturais, no Brasil, as tecnologias digitais têm sido introduzidas paulatinamente. As bibliotecas públicas, que só eram contempladas nas políticas culturais, com ações de distribuição de livros, no formato impresso, atualmente contam com ações para a sua modernização, contemplando, em seus kits, além de livros, computador e programas de computador para automatizar o seu acervo e dinamizar o próprio acesso e uso dos livros. Os museus, além de propiciarem visitação real, possibilitam visitas virtuais.

As tecnologias se apresentaram para a sociedade provocando profundas transformações em tudo que a compreende e lhe dá sentido. Algumas mudanças representaram baixos impactos, outras já se apresentam com impactos de grandes proporções a exemplo das tecnologias de informação e comunicação do atual contexto global. Tais impactos são as causas dessas tecnologias demonstrarem reações de medo e de aversão para as pessoas, mas também de exigir delas novos comportamentos, pois “além de partícipes, somos também responsáveis pela forma cultural com que a tecnologia se encarna psíquica e socialmente no contexto específico que é o nosso e ao qual pertencemos.” (SANTAELLA, 2003, p. 134).

A internet é o reflexo de uma cultura informacional e comunicacional em que a comunicação desterritorializa a vida social e cultural das pessoas. Ao disponibilizar informações sobre tudo e para todos, ela dá à informação a identificação do campo, área a que pertence, possibilitando haver informações culturais, informações sobre o patrimônio cultural disponível para acesso em rede.

A cultura é um campo aberto para a transversalidade, logo ao disseminar conteúdos sobre as culturas, produto dos saberes e fazeres das pessoas, das instituições, os Mapas culturais potencializam outros setores da própria economia, a exemplo do Turismo. Aliás, os Mapas Culturais se insinuam como um bom empreendimento de colaboração para com a atividade turística.

No mundo de diversidade cultural tão evidente, as informações culturais devem estar organizadas de forma a atender as multiculturas, pois as informações que interessam ao mercado cultural podem não corresponder às expectativas dos agentes de cultura, dos usuários da cultura. A exemplo disso, temos alguns eventos grandiosos que agradam multidões, e por outro lado temos apresentações folclóricas que são do gosto do povo. Além disso, a organização traz embutida a precisa oportunidade de localização que tem acelerado a produção de conhecimento. Exemplo bem contundente se mostra com a ida a uma biblioteca desorganizada, necessitando de fontes de informação para a construção de uma pesquisa, ou a visita de um turista a uma cidade com história para acesso e usufruto, mas sua desorganização não possibilita a realização dessas ações.

As tecnologias digitais, como as redes, têm propiciado reverter tais situações relativas a organização da informação.

4 Mapas culturais: a localização da rede para a colaboração na produção de conteúdos culturais

As bases para tornarem as TIC aliadas da cultura pelo setor cultural brasileiro, especialmente pelo Ministério da Cultura (MinC), já estão sendo sedimentadas desde o início do atual milênio. Prova disso é a publicação intitulada *Políticas culturais para o desenvolvimento: uma base de dados para a cultura*, datada de 2003, que traz vários estudos abrangendo esse tema. Ademais, o acesso à cultura se constitui como uma preocupação no Brasil, que se agrava, também, pela exclusão digital que ainda impera em nosso país. Desta forma, a adoção pelo governo brasileiro das tecnologias de informação e comunicação para promover o desenvolvimento da cultura brasileira não se consagra como um modismo, mas como uma necessidade de se lançar na cultura digital.

Para isso, o governo brasileiro, principalmente na gestão do governo Lula, investiu em outra visão de cultura, em que *acesso* tem sido a palavra-chave (BRASIL,

2006) e seu alcance perpassa em se ater a proposta metodológica cunhada pelo gestor do ministério da cultura na época – Gilberto Gil, como *do-in antropológico* que corresponde a trazer para o bojo das políticas culturais a cultura dos guetos, da periferia. (BRASIL, 2006; BRANT, 2009; ALMEIDA; ALBERNAZ; SIQUEIRA, 2016). Isso requereria outra postura do ministério sobre as políticas culturais, onde a articulação com outros ministérios é consequência dessa outra postura, mas outras ações também têm ressonância nisso, como a inclusão da cultura na perspectiva tecnológica, especialmente a dos softwares livres. Segundo Almeida (2014), logo no primeiro ano do primeiro mandato do Governo Lula e do gestor da cultura Gilberto Gil foi realizado um seminário com o título *O software livre e o desenvolvimento do Brasil*.

A cultura é um campo desafiante para a própria política cultural, que com a globalização tem se deparado com embates ainda maiores. Há correntes culturais que atribuem bons presságios para a cultura com o fenômeno global, mas há, também, as que veem tal fenômeno como prejudiciais às culturas, especialmente para com as suas tradições. Desta forma, urge um questionamento: Há tecnologias digitais apropriadas para usos pela cultura de forma a possibilitar a conservação de sua tradição e modernidade? A resposta é positiva, pois se verifica a tecnologia digital, que ao ser usada pela cultura já a caracteriza como obra da modernidade, ser utilizada na recuperação e na conservação das tradições culturais.

As tecnologias têm se confirmado necessárias, não sendo possível não conceber a sua inserção em todos os segmentos, setores e atividades da sociedade. Se as suas oportunidades parecem abranger a poucos, outras possibilidades mostram pretender o aumento dos seus públicos, sua conexão a muitos. Prova disso é que há uma cultura tecnológica que se lança às perspectivas de acesso livre e irrestrito à informação, fato que tem concorrido para assegurar o dinamismo cultural, a diversidade cultural, e que tem direcionado a cultura a ser uma construção de todos, ou de um por meio de nós, de redes.

Assim, como a cultura vem tendo seu conceito redefinido com as TIC, a concepção que se tem de redes da associação delas com a tecnologia digital é outra. É um conceito que resgata a sua formação de interação social e de sua associação com as transformações provocadas pelas TIC. E essa transformação não advém de qualquer tecnologia, mas da internet, que não por acaso é intitulada a rede das redes. A proliferação de redes pela internet tem redimensionado as práticas sociais. Sua

sociabilidade, além de possibilitar relações amigáveis, ainda que autores digam que não, tem sido criativa em ampliar as relações de produção e consumo de conteúdos culturais.

Não é por acaso que a gestão da cultura do governo Lula deu destaque à palavra *conteúdo* por proporcionar a continuidade da complexidade e pluralidade, sendo necessário realizar mais do que o mapeamento das culturas. (ALMEIDA; ALBERNAZ; SIQUEIRA, 2016).

Isso mostra que é necessário redimensionar as tecnologias usadas para mapear as culturas. O que se constitui como proposta que se coloca ao Mapa da Cultura do MinC que utiliza a tecnologia mapas culturais, quando se acredita no seu potencial para a produção de conteúdos culturais.

A adoção dessa tecnologia para mapeamentos das culturas brasileiras se efetuiu por meio de uma parceria do MinC com o Instituto Tim. Ela foi, inicialmente, utilizada pela Prefeitura de São Paulo, mas rapidamente se expandiu para outros estados brasileiros. A plataforma Mapa da Cultura do MinC apresenta informações do antigo Registro Aberto da Cultura, da Rede Cultura Viva, do Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas - SNBP e do Cadastro Nacional de Museus (BRASIL, [201?]). Tais informações podem concorrer para a produção de conteúdos culturais, pois a plataforma é alimentada com dados produzidos por quem faz, consome e gerencia as culturas, de forma integrada com as redes sociais, ampliando ainda mais as possibilidades da produção de conhecimento em todas as áreas do conhecimento e para todas as atividades.

O propósito do Mapa da Cultura do MinC é possibilitar a cada instituição, cada segmento do setor cultural existente no território brasileiro a construção de seus próprios sistemas. Por isso entre as justificativas para a adesão das instituições ao projeto do software Mapas Culturais está a possibilidade dos dados e informações lá agregados comporem o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais - SNIIC. O SNIIC fez parceria com a plataforma do Mapa da Cultura desde 2015, revestindo-a da função de fonte informacional para as políticas culturais brasileiras, bem como do desafio na produção do conhecimento e na organização de informações confiáveis ao próprio caráter “inventivo da cultura”.

Não se trata de querer a organização da informação tal qual essa é adotada pelas bibliotecas, pois elas também estabelecem critérios para a escolha da organização que vão processar.

David Weinberger, no livro “A nova desordem digital: os novos princípios que estão reinventando os negócios, a educação, a política, a ciência e a cultura”, considera importante as contribuições biblioteconômicas para a organização da informação, mas assinala os descontentamentos dos próprios interessados em organização com os sistemas de organização utilizados nessas instituições. Ressalta, ainda, o fato dos meios digitais requererem outra ordem ou desordem (WEINBERGER, 2007), o que nesse caso não deixa de se tratar de uma forma de organização. Ademais, “[...] a informação deve ser ordenada, estruturada ou contida de alguma forma, senão permanecerá amorfa e inutilizável.” (McGARRY, 1999, p. 11).

Ainda segundo esse autor, nessa mesma obra, uma tecnologia mais atual não substitui uma tradicional, podendo tais tecnologias coexistirem juntas (McGARRY, 1999), logo a organização das bibliotecas podem ser partilhadas nas bases e sistemas de tecnologias digitais, a exemplo dos Mapas Culturais. Demonstrar isso não é propósito de nossa pesquisa, mas essa abertura pode favorecer um alerta para a necessidade de organização da informação no ambiente digital, assim como recorrer às experiências da área educacional, que é bem expressiva na utilização de redes colaborativas para a produção de conteúdos, torna-se essencial para o avanço da proposta que se lança à plataforma de propiciar colaborativamente a produção de conteúdos culturais para desenvolvimento cultural e educacional.

A utilização da plataforma para o mapeamento da cultura é, ainda, recente, por isso, se observa, especialmente, no Mapa do SNBP e talvez se apresente nos demais mapas em uso, campos de dados inutilizados ou incompletos, o que compromete a produção de conteúdos, mas, também, incita querer saber se a organização da plataforma dá sentido à cultura de quem a utiliza como agente cultural ou consumidor/usuário? Responder a essa pergunta demanda uma nova pesquisa, que já se constitui em pretensão das autoras, e, que também se lança para os leitores desse artigo.

Eventos têm sido realizados, pelo MinC em parceria com estados e municípios, para a aprendizagem do funcionamento e manuseio da plataforma. Fato que concorre para a sua constante melhoria e aperfeiçoamento, acompanhando a dinâmica cultural de atualização que é própria da era da informação.

5 Considerações finais

Se há um termo cujo conceito foi, é, e sempre será de uma eterna construção, é o termo cultura, isso porque ao ser inerente ao homem, a concepção de cultura está diretamente relacionada a sua incompletude, ao seu dinamismo, a sua identidade, a sua realidade e sua história que são ainda mais impactantes com as tecnologias de informação e comunicação.

As TIC, principalmente, as que se apresentam conectadas em rede, ampliam as oportunidades de o conhecimento ser produto da colaboração dos saberes e fazeres de todos, por isso, conteúdos produzidos pelos museus, pelas bibliotecas, também concorrem para a produção de conteúdos por outras áreas, outros setores. As Agências de Turismo, por exemplo, podem atualizar o seu Sistema de Informações Turísticas.

Os mapas culturais, ao possibilitarem a alimentação dos dados, também, através da rede social do agente cultural, usuário, gestor cultural, disponibilizam conteúdos representativos da diversidade cultural de todo o território brasileiro, propiciando às culturas brasileiras serem criação de si mesmas e de outras culturas.

Referências

- ALMEIDA, Armando; ALBERNAZ, Maria Beatriz; SIQUEIRA, Maurício (Orgs.). **Cultura pela palavra**: coletânea de artigos, entrevistas e discursos dos ministros da cultura 2003-2010. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=8ItkDQAAQBAJ&pg=PT451&dq=produ%C3%A7%C3%A3o+colaborativa+de+conte%C3%BAdos+culturais&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwiSrImx3dTUAhXCg5AKHcw6CQcQ6AEILDAB#v=onepage&q=produ%C3%A7%C3%A3o%20colaborativa%20de%20conte%C3%BAdos%20culturais&f=false>>. Acesso em 15 jun. 2017.
- ALMEIDA, Marco Antonio de. Políticas culturais e redes sociotécnicas: reconfigurando o espaço público. **Ciências Sociais Unisinos**, São Leopoldo, v. 50, n. 1, jan./abr. 2014, p. 54-64. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/ciencias_sociais/article/view/csu.2014.50.1.07/4062>. Acesso em: 18 mar. 2017.
- BRASIL. Ministério da Cultura. **Programa cultural para o desenvolvimento do Brasil**. Brasília, DF: MinC, 2006.
- BRASIL. Ministério da Cultura. **Bem vindo ao mapa da cultura**. Brasília, DF: MinC, [201?]. Disponível em: <<http://mapas.cultura.gov.br/>>. Acesso em: 22 jun. 2017
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2010. (A era da informação: economia, sociedade e cultura, v.1).

COELHO, Teixeira. **Dicionário crítico de política cultural**: cultura e imaginário. São Paulo: Iluminuras, 1997.

McGARRY, Kevin. **O contexto dinâmico da informação**: uma análise introdutória. Brasília, DF: Brinquet de Lemos, 1999.

MELO, Gladstone Chaves de. **Origem, formação e aspectos da cultura brasileira**. Rio de Janeiro: Padrão, 1974.

RUBIM, Antonio Albino Canelas. **Cultura e políticas culturais**. Rio de Janeiro: Azougue, 2011.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

TAKAHASHI, Tadao (Org.). **Sociedade da informação no Brasil**: livro verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000. Disponível em: <<http://livroaberto.ibict.br/bitstream/1/434/1/Livro%20Verde.pdf>>. Acesso em: 03 mar. 2017.

UNESCO. **Declaração universal sobre a diversidade cultural**. [S.l]: Unesco, 2002. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160por.pdf>>. Acesso em: 23 jan. 2017.

WAGNER, Roy. **A invenção da cultura**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

WEINBERGER, David. **A nova desordem digital**: os novos princípios que estão reinventando os negócios, a educação, a política, a ciência e a cultura. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

Recebido em Outubro 2017

Aprovado em Outubro 2017