



A INTEGRAÇÃO DIGITAL LUSÓFONA¹

VALNORA LEISTER²

RESUMO

Este trabalho visa avaliar o papel da internet, redes sociais e plataformas digitais na promoção de maior integração cultural e econômica entre os nove países membros da Comunidade de Países da Língua Portuguesa (CPLP). O Brasil utiliza, desde 1990, free and open software para a promoção de serviços públicos, com ênfase na educação à distância. Na esfera cultural, em 2003, o Ministro da Cultura lançou o programa Cultura Digital, promovendo o uso de meios digitais no apoio à criatividade artística e musical da população de baixa renda. Este programa foi seguido pela inovação do Vale Cultura, um cartão eletrônico, financiado por empresas, com o fim de incentivar a participação de empregados de baixa renda em eventos culturais. Em 2010, a Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro Brasileira (UNILAB), foi criada com o objetivo de “integrar para desenvolver”. Este enfoque na tecnologia digital como um instrumento democrático de inclusão social foi reforçado no Brasil, em 2014, pela adoção do Marco Civil da Internet. O aumento do acesso mundial à telefonia móvel e à internet vem apoiar o objetivo, expressado pelo Brasil, de usar a tecnologia digital para facilitar a inclusão social e “integrar para desenvolver”. Este trabalho irá explorar como este objetivo poderá beneficiar as comunidades lusófonas, espalhadas pelos quatro continentes.

Palavras-chave: cultura digital, comunidade, esfera lusófona.

Histórico do artigo: recebido em 18-10-2016; aprovado em 28-10-2016; publicado em 29-11-2016.

¹ Comunicação apresentada no Oitavo Congresso do Conselho Europeu para Pesquisas Sociais na América Latina, organizado pelo Instituto de Iberoamerica – Universidade de Salamanca, que teve lugar em Salamanca, de 28 de junho a 1 de julho de 2016.

² Docente universitária, lecionando Cultura Brasileira e Português na Universidade James Madison, em Harrisonburg, Virgínia, Estados Unidos da América. Previamente, foi advogada de projetos no Departamento Legal do Banco Interamericano de Desenvolvimento, em Washington, D.C.. É Licenciada e Mestre em Ciências Jurídicas e Sociais pela Faculdade de Direito da Universidade de São Paulo, e Mestre (LLM) e Doutora (DCL) em Direito Internacional pela Universidade McGill, Montreal, Canadá. E-mail: leistevx@jmu.edu

ABSTRACT

The Lusophone Digital Integration. This paper analyses the role of the internet, social networks, and digital platforms in the promotion of better cultural and economic integration among the nine member countries of the Community of Portuguese Language Speaking Countries (CPLP). Brazil uses, since 1990, free and open software for the delivery of public services with emphasis on E-learning. In the cultural area, in 2003, the Cultural Minister launched the Digital Culture Program, promoting the use of digital media to assist low-income communities. Later the Cultural Voucher, Vale Cultura, an electronic card financed by enterprises, to increase the participation of low-income workers in cultural events was available. Looking to “integrate to develop”, the Federal University of the International Integration of the Afro-Brazilian Lusophony (UNILAB) was created in 2010. The Brazilian Internet Bill of Rights adopted in 2014 stressed the importance of the internet as an instrument of social inclusion. The increased access to smart phones and internet makes more feasible the goal expressed by Brazil to use the digital technology to promote social inclusion and “integrate to develop”. This paper will explore how this goal could benefit the Lusophone communities spread in four continents.

Keywords: digital culture, community, lusophone sphere.

1. INTRODUÇÃO

Historicamente, os maiores avanços tecnológicos sempre trouxeram mudanças económicas, políticas e sociais para a Humanidade. Como exemplo, em 1500, os avanços na tecnologia da navegação levaram Portugal a descobrir novas terras, que vieram a se chamar Brasil. Hoje, a *Internet* e as redes sociais, como o *Facebook*, aproximam as pessoas espalhadas pelo mundo, a despeito de fronteiras nacionais. Portanto, a territorialidade não é requisito para a formação de uma comunidade digital. Atualmente, afinidades linguísticas e culturais parecem ser as forças motivadoras para a formação de comunidades digitais. Esta ideia de formar uma comunidade de países e povos que partilham a língua portuguesa teve origem em 1983, no decurso de uma visita oficial a Cabo Verde do então Ministro português dos Negócios Estrangeiros, Jaime Gama. O primeiro evento na criação desta comunidade foi o encontro dos chefes de Estado dos países de língua portuguesa, com a presença de representantes de Angola, Brasil, Cabo Verde, Guiné-Bissau, Moçambique, Portugal e São Tomé e Príncipe. Nesta ocasião foi formado o Instituto Internacional da Língua Portuguesa, com o

objetivo de difundir o idioma. O processo ganhou impulso na década de 90, quando o Embaixador brasileiro José Aparecido de Oliveira visitou Lisboa. Em julho de 1995, os sete países realizaram a importância de criar a Comunidade de Países da Língua Portuguesa (CPLP), que foi oficialmente estabelecida em 17 de julho de 1996, em Lisboa. Hoje, a CPLP representa um total de quase 250 milhões de pessoas espalhadas em quatro continentes: Brasil na América do Sul, Portugal na Europa, seis países em África (Angola, Cabo Verde, Guiné Bissau, Moçambique, São Tomé e Príncipe e Guiné Equatorial), e um país na Ásia, Timor-Leste. A esfera lusófona também inclui comunidades como Goa na Índia, Macau na China, e uma populosa diáspora de língua portuguesa na América do Norte, Europa e Japão, completando mais de 3 milhões de pessoas. O português é a sexta língua mais falada no mundo. De acordo com os regulamentos da CPLP, qualquer Estado pode tornar-se membro da CPLP, desde que tenha adotado o português como língua oficial e compartilhe os princípios básicos democráticos, a boa governança e o respeito aos direitos humanos.

Os objetivos gerais da CPLP são a concertação política e a cooperação nos domínios social, cultural e económico. Estes objetivos são compartilhados pelo Brasil, através da sua Divisão de Promoção da Língua Portuguesa, subordinada ao Ministro de Relações Exteriores, entidade responsável pela difusão da língua portuguesa (Rede Brasileira Cultural) e do Ministério da Cultura, responsável pelos programas culturais digitais. Os programas de ensino à distância e programas da Universidade de Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira (UNILAB) são da responsabilidade da Universidade Federal, regulamentados pelo Ministro de Educação. Em Portugal, o Instituto Português para Cooperação e Língua administra a cooperação de desenvolvimento, focada nos países de língua portuguesa em desenvolvimento, com exceção do Brasil. Os programas bilaterais de assistência ao desenvolvimento do governo português aos países lusófonos enfatizam a educação, governo, saúde e desenvolvimento sustentável. Na CPLP, o Instituto de Cultura e Língua é responsável pela promoção da cultura e língua portuguesa. É premissa deste trabalho, que a CPLP poderia coordenar as iniciativas digitais do governo português (através do Instituto de Cultura Portuguesa e Língua, do Instituto Português para Cooperação e Língua) e do

governo brasileiro, para expandir suas iniciativas culturais e educacionais digitais em outras comunidades lusófonas interessadas. A expansão do sistema brasileiro de programas digitais abertos, *Free and Open Software*, e aplicativos para programas de ensino à distância, *E-Learning*, governo eletrônico, *E-Government*, assim como a expansão da Plataforma Cultural Digital brasileira e programas inovativos do Ministério da Cultura, como o *Vale Cultura*, poderiam beneficiar os países e comunidades lusófonas, fortificando suas raízes económicas e culturais.

2. A INCLUSÃO DIGITAL BRASILEIRA

Depois da experiência tumultuosa com a ditadura militar no Brasil (1964-1989), o Brasil se tornou pioneiro no uso de instrumentos inovativos digitais, com o fim de promover a inclusão social e a liberdade de expressão. Desde 1990, quando as tecnologias de informação se tornaram mais acessíveis, estes esforços para criar um sistema mais inclusivo, convergiram com o aumento de oportunidades para que os brasileiros usassem as tecnologias digitais livremente para expressar e desenvolver suas identidades culturais.

O Programa de Cultura Digital, iniciado em 2003 por Gilberto Gil, enquanto Ministro da Cultura, marcou o início do uso de *Free and Open Software Solutions (FOSS)*, na democratização da produção, distribuição e circulação de obras culturais brasileiras. Com base na sua experiência como compositor, cantor e artista na época do movimento Tropicália, nos anos de 1970, período marcado por restrições políticas, Gil procurou minimizar as barreiras entre a cultura popular e as novas tecnologias, incentivando mesclas inovativas entre tradição e modernismo, e entre arte e política. Gil percebeu uma oportunidade para o Brasil de ir além das primeiras ondas da inclusão digital, estimulando maior acesso das comunidades *grassroots* aos computadores, e reduzindo barreiras ao acesso à Internet – incluindo todas as partes da sociedade no uso de recursos digitais, incentivando a criatividade. Enquanto Ministro da Cultura, Gilberto Gil adotou o termo “cultura digital” por defender o conceito de que “cultura digital parte da ideia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência,

cultural.”³

A teoria de Gil é de que o uso de tecnologias digitais modifica o comportamento das pessoas. O uso comum da Internet e *free software*, proporciona possibilidades para democratizar o acesso à informação e ao conhecimento, maximizando o potencial da criação de produtos e serviços, expandindo os valores que formam nossa civilização e, portanto, nossa cultura, possibilitando novas formas de expressões culturais e artísticas. Quando Gil foi Ministro da Cultura, o Ministério começou, em 2003, a redefinir o acesso aos computadores e à Internet como inclusão social na criação de obras culturais, respeitando a autonomia dos usuários da tecnologia digital. Gil viu na tecnologia digital a emergência da rede cultural (*network culture*), fundada nas possibilidades de compartilhar e coordenar o cenário digital. Desta maneira, o Ministério abriu uma série de diálogos e sessões de orientação para conscientizar a população das oportunidades abertas pelos instrumentos digitais na criação e na expressão das atividades culturais.

O Ministério da Cultura iniciou seu programa coordenado com o Ministério das Comunicações, que havia estabelecido uma rede de telecentros urbanos e rurais operando com *Gnu/Linux open source software*. Gil criou iniciativas inovativas, tais como os Pontos Culturais, que são estúdios locais, *grassroots studios*, para programas digitais virtuais usando equipamento de comunicação com programas gratuitos de *software* para gravação, distribuição e comunicação, crescendo para mais 650 pontos culturais nos primeiros cinco anos de operação. Os pontos de cultura dão apoio às redes sociais e incluem o treinamento de artistas e músicos, para que possam usar as novas tecnologias, computadores, câmaras digitais, edição de imagem e som em vídeos e desenho de *websites*, com o objetivo de garantir maior acesso à criação artística, disseminação e apreciação da cultura brasileira. De acordo com o Professor Pager, da *Michigan University*:

“O Programa da Cultura Digital ataca a divisão digital, dando acesso aos segmentos da população excluída, através dos instrumentos de treinamento necessários para garantir a participação destes grupos na nova era e garantindo sua

³ Ver www.cultura.gov.br/site/2004/08/10

expressividade digital. Parte laboratório de cultura experimental, parte centro comunitário voltado à juventude de alto risco, e parte centro vocacional e incubador empresarial, o programa procura canalizar a latente criatividade da comunidade brasileira de baixa renda para fins produtivos” (Pager, p. 3).

Quando Gil decidiu, em 2008, apresentar sua resignação ao Ministério e voltar à sua carreira musical, Juca Ferreira, seu chefe de Gabinete, substituiu Gil como Ministro da Cultura. Juca trabalhou na continuação do programa digital, baseando-se em opiniões públicas, grupos da sociedade civil, artistas e músicos, e defensores das políticas de programas abertos *open source* nacionais e estrangeiros. Em 2009, Juca lançou o Foro da Cultura Digital⁴, uma plataforma digital com cinco áreas principais: Memória Digital, Economia da Cultura Digital, Infraestrutura Digital, Arte Digital e Comunicação Digital. A plataforma usou o processo de obtenção da opinião da sociedade civil para solidificar as propostas de políticas públicas sobre a matéria, incentivando a participação nas discussões de universidades e instituições públicas e privadas. O projeto resultou da parceria com a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa, responsável pela manutenção técnica da rede. Outra iniciativa, XEMELE, usada para traduzir instrumentos digitais, foi desenvolvida pela *WordPresse* e adaptada às necessidades do Ministério. O programa compreende, também, o desenho e o estabelecimento e programação de novas iniciativas, incluindo o suporte técnico a mídia visual e o sistema *Buddy press*, oferecendo aos usuários de língua portuguesa uma maneira fácil de desenhar e gerenciar seus próprios *websites*. Com o apoio de Juca, as iniciativas dos Pontos Culturais e Cultura Viva continuaram a crescer em mais de 1000 locais. Grupos comunitários e instituições educacionais receberam incentivos para se registarem como Pontos Culturais. O Ministério considerou as propostas, sendo que os melhores aplicantes receberam um pacote para a montagem de estúdio de multimídia, incluindo computadores, equipamento de áudio e vídeo, programação em *open source software*, conexão em *broadband* Internet e ligações com outros centros de Pontos Culturais para compartilhar e distribuir trabalhos artísticos e criativos, tais como:

⁴ Ver www.culturadigital.com.br.

- Teko Arandu, um laboratório e portal da *web* criado pelas comunidades indígenas em Nhandejara para gravar a história e cultura das tribos Kaiowá e Guarani. O *site* é bilingual (guarani-português), tornando a cultura indígena mais acessível.
- Cultivo CC, a primeira *crowd-funding network* em apoio a projetos digitais com base na Lei de Incentivo Cultural do Brasil. Cultivo apresenta os projetos elegíveis a serem financiados por companhias, que poderão se beneficiar dos incentivos fiscais da Lei Rouanet. Esta lei permite às companhias privadas deduzir até 4 por cento do imposto de renda para apoiar projetos culturais.
- Laloca, uma iniciativa que oferece um estúdio móvel na Universidade Federal de Juiz de Fora, em colaboração com a Universidade da Califórnia, em San Diego. Este projeto enfoca a criação interativa de vídeo digital, usando sistemas *open source* e aplicações que incluem *HiperGps and HiperGeo*.
- Mapa Sonoro do Estado do Rio de Janeiro, um projeto que grava *soundscapes*, arquivos sonoros relativos a aspectos especiais do Rio de Janeiro e Niterói, em cooperação com a Universidade Federal Fluminense. Seu objetivo é criar o Museu do Som, incluindo os bairros vizinhos e as favelas.
- Circuito Fora do Eixo, uma rede social de artistas e produtores de vídeos e gravações de locais distantes do Rio e São Paulo, os centros culturais mais ativos do Brasil. A rede social promove oportunidades para músicos e apresenta espetáculos através do Brasil.
- Ônibus Hacker, um ônibus (autocarro), comprado em 2011, com uma *webcam*, conexão 3G e GPS, que percorre o Brasil e oferece aulas e encontros para planejar escolas, financiamentos através de redes sociais e reformas de políticas.

O princípio motivador destas iniciativas foi o de promover autonomia local,

diversidade cultural e inclusão social em áreas urbanas e rurais, tradicionalmente dominadas pelo enfoque de elites voltadas à cultura europeia. *Tecno Brega* é um bom exemplo do sucesso destas iniciativas em despertar novas expressões culturais nas comunidades marginalizadas. Um novo modelo surgiu, inspirando artistas em comunidades de baixa renda, resultando numa indústria musical geradora de renda. *Tecno Brega* é um sistema que se desenvolveu em comunidades de baixa renda para oferecer um retorno monetário aos artistas, sem a necessidade de pagamentos de licenças (*royalty payments*). Usando equipamento eletrónico de baixo custo em estúdios modestos, os produtores de tecno brega criam gravações que são dadas gratuitamente a vendedores de rua, que produzem CDs, vendendo-os por um preço mínimo de \$1.50 e retendo os ganhos das vendas nas ruas. Estes CDs servem como propaganda dos *shows* ao vivo, que cobram entradas, posteriormente compartilhadas com os artistas. Estes eventos ao vivo são gravados pelos produtores de tecno brega, resultando em CDs e DVDs dos concertos do evento, vendidos como lembranças. Cada concerto gera ao redor de US\$1.000 em entradas por evento, suplementado pelas vendas de mais de 100 DVDs e CDs por evento. Através deste sistema, os músicos e artistas recebem uma renda razoável, mesmo não dispondo de proteção da sua propriedade intelectual ou renda proveniente dos *royalties*.

Quando o segundo turno presidencial do governo de Lula terminou no fim de 2010, tudo indicava que os esforços iniciados por Gil para promover a cultura digital perdurariam. A chefe da casa civil do governo Lula, Dilma Rousseff, assumiu a presidência no começo de 2011. Juntamente com Lula, Dilma havia participado no Foro Internacional da Programação Livre (*International Free Software Forum - FISL 10*), como um gesto de apoio à cultura digital e liberdade de expressão na Internet. Durante sua campanha, ela havia publicamente apoiado a reforma da lei de propriedade intelectual e a agenda do programa da cultura digital. Quando assumiu a presidência, Dilma anunciou 13 diretivas como prioridades do Governo, incluindo o apoio à democratização do acesso aos bens culturais. Em janeiro de 2011, Dilma nomeou Ana Hollanda como a nova Ministra da Cultura. Hollanda, cantora com uma relação antiga com a indústria de gravação, tinha o apoio de grupos que tinham interesses em manter

o atual regime de proteção dos direitos da propriedade intelectual. Hollanda, por causa destes interesses, adotou uma posição hostil ao movimento da reforma do regime da propriedade intelectual e de acesso à *open source* e à *Creative Commons*. Mas, apesar da posição da Ministra Hollanda, o Brasil continuou a construir visibilidade como um líder do movimento global de livre acesso ao *Creative Commons*. Em dezembro de 2011, o Festival da Cultura Digital, uma iniciativa da Casa da Cultura Digital, compreendeu mais de 15 instituições e atraiu mais de 6000 representantes de artistas, empresários, acadêmicos, ativistas e intelectuais. O Festival teve lugar no Museu de Arte Moderna (MAM) e no Cine Odeon, ambos no Rio de Janeiro. Ambos os eventos destacaram os projetos nacionais e internacionais com o propósito de trocar experiências relativas à cultura digital e ao fortalecimento de relações entre comunidades, estados e países que compartilham as mesmas aspirações.

A visibilidade e presença do Brasil na área cultural incluiu a organização do Décimo Terceiro Foro *Free Software (FISL)* no país, em Porto Alegre, um evento que atraiu mais de 8000 participantes, sendo das maiores conferências sobre *free/open source* no mundo. Em 2012, para marcar o reposicionamento do Ministério da Cultura, Dilma nomeou Marta Suplicy, uma personagem conhecida na televisão e Prefeita da cidade de São Paulo. A Ministra Suplicy revelou o compromisso de apoiar muitos dos projetos originais do Ministério da Cultura, iniciados por Gil e Juca. Em meados de 2014, mais de 4000 *hotspots* e pontos de cultura foram estabelecidos em mil cidades do Brasil, principalmente em comunidades rurais pobres e favelas urbanas. O enfoque destas iniciativas foi em parcerias públicas, privadas, federais e locais, considerando os interesses das diversas comunidades envolvidas.

3. OUTRAS MEDIDAS DE INCLUSÃO

A Ministra Hollanda iniciou o programa *Vale Cultura* como um meio de aumentar a demanda popular de obras culturais. Ela propôs um cartão eletrônico com o valor mensal de R\$50 para a compra de música, vídeo e outras obras criativas. A ideia atraiu resposta favorável de muitos grupos. A Ministra Suplicy, que substituiu Hollanda, descreve o *Vale Cultura* como muito inovativo e sem paralelo no mundo. Ela

considerou o *Vale* como um instrumento revolucionário para a cultura brasileira. O *Vale* proporciona uma oportunidade para um povo que nunca teve acesso a eventos culturais e, ao mesmo tempo, tem um impacto na produção cultural” (Downie, 2014).

O *Vale Cultura* foi oficialmente estabelecido pela Lei 12.761 de 2012 e, em seguida, regulamentado pelo Decreto 8.084 de 2013. As regulamentações estabeleceram que as instituições e organizações poderiam registrar-se pelo *website* do projeto. Estas organizações, que podem ser públicas ou privadas, podem deduzir até 1% da sua taxa sobre o imposto de renda para financiar as despesas com os benefícios oferecidos pelo *Vale Cultura*. Trabalhadores que tenham carteira de identidade de trabalho registrado e até cinco salários mínimos por mês são elegíveis a receber o *Vale Cultura*, que é um cartão magnético pré-pago com um estipendio mensal de R\$50, podendo ser usado para comprar bilhetes de entrada em museus, teatros, cinemas; música e lições de dança; livros, DVDs e outros trabalhos criativos; lições de pintura; etc. O valor do cartão não expira, e pode ser usado em meses subsequentes e acumulado.

A iniciativa tem como finalidade fechar uma brecha no consumo da cultura no Brasil. Análises do Ministério da Cultura indicam que 96% dos brasileiros nunca foram a um museu, 78% nunca foram num *show* ao vivo, e apenas um em nove cidades tem um teatro e três em cada quatro municípios não contam com uma livraria. Um estudo publicado pelo Instituto Pro Livro indica que os brasileiros leem em média quatro livros por ano. Na Espanha, em comparação, a média é de dez livros por ano, e na França, quinze livros por ano. O Ministro da Cultura considera que os vales proporcionarão aos brasileiros “alimento para o espírito”, gerando, ao mesmo tempo, rendas para os músicos, autores, artistas, teatros e a indústria de entretenimento em geral, assim como às distribuidoras. O objetivo do *Vale Cultura* é ter um impacto imediato na democratização do acesso cultural. Em dezembro de 2014, o programa *Vale Cultura* completou seu primeiro aniversário. De acordo com o Ministro da Cultura, 264 mil trabalhadores já receberam o *Vale Cultura* e 2700 empresas, incluindo vendas *online*, aceitam o mesmo. Companhias de tamanhos diferentes oferecem este benefício aos seus empregados, incluindo os bancos Bradesco e Brasil, a Agência de Correios, e a companhia de livros Saraiva. Um dos aspetos mais interessantes do programa é que a

maioria dos usuários não são multinacionais ou grandes empresas. Quase três quartos dos assinantes iniciais do programa são pequenos negócios familiares, conscientes dos benefícios do mesmo para seus empregados. Nas palavras de André Forastieri, um comentarista de um dos maiores canais de televisão brasileiros:

“Centenas de companhias investem \$800 milhões de reais por ano em projetos culturais em troca de descontos de impostos. Entretanto, o dinheiro, na sua maioria é investido em ideias inspidas. O *Vale Cultura* dá o poder aquisitivo diretamente ao povo” (Downie, 2014).

Forastieri acredita que o *Vale Cultura* representa um passo na direção correta, e é melhor do que ter o dinheiro investido por burocracias e diretores de mercado e propaganda das grandes companhias. Durante a 23.^a Bienal do Livro de São Paulo, em 22 de agosto de 2014, o Ministro da Cultura informou sobre a estatística do uso do *Vale Cultura*, revelando que 82% dos vales foram usados para comprar livros, revistas e jornais⁵. O Ministro declarou que nos primeiros seis meses do *Vale Cultura*, 223 mil vales foram dados a trabalhadores, com um potencial de uma renda de R\$25 bilhões por ano. O Ministro da Cultura acredita que o *Vale* pode alcançar 42 milhões de brasileiros num futuro próximo.

Outra iniciativa visando promover a inclusão de estudantes de língua portuguesa de países africanos, foi a criação da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, UNILAB, que iniciou seus trabalhos em 2010 como um projeto de inovação político-ideológico, com sede na cidade de Redenção, no Estado do Ceará, e centros em vários países de língua portuguesa. O objetivo principal da UNILAB é de encorajar e fortalecer a cooperação, parceria e intercâmbios culturais entre o Brasil e os países membros da CPLP. A meta é a de contribuir para o desenvolvimento socioeconómico destes países, a fim de reduzir o êxodo dos países africanos, atualmente em crescimento. O campus principal no Ceará tem como objetivo o desenvolvimento socioeconómico do Nordeste brasileiro. Atualmente, a UNILAB conta com 4166 estudantes. Destes estudantes, 1386 estão registrados em cursos de

⁵ Ver <http://exame.abril.com.br/noticias/compra-de-livros>.

pós-graduação à distância e 499 em cursos de graduação, parte do programa brasileiro da Universidade Aberta.⁶ Tudo indica que a UNILAB poderia beneficiar das indicativas do Programa da Cultura Digital desenvolvido pelo Ministério da Cultura, analisadas nos parágrafos anteriores, assim como pelos programas do Instituto Português para Cooperação e Língua do governo português para expandir a cooperação e intercâmbio entre os países lusófonos.

Os brasileiros consideram que cultura é um bem que deveria ser acessível a todos e que a Internet deveria atuar como um instrumento de inclusão social. Este princípio foi reiterado em abril de 2014 com a adoção formal da Lei Brasileira sobre a Internet. Durante a Conferência da Net Mundial em São Paulo, em março de 2014, a Presidente Dilma Rousseff anunciou a aprovação da lei que tem o intuito de garantir a privacidade e a liberdade de expressão para os usuários no país e os direitos dos usuários, tais como confidencialidade das comunicações. Ela anunciou na conferência que, tanto as atividades livre pró-Internet, como as companhias de tecnologia avançada, celebraram a passagem desta lei, como por exemplo, o *Facebook*. Rousseff declarou que “o Brasil é o pioneiro desta legislação, pois somos o primeiro país a promover uma lei que declara a Internet como um instrumento democrático, o que é essencial para a participação social, inovação e sobretudo o exercício da cidadania” (BBC, 2014) Em julho de 2015, outra iniciativa para incentivar a participação popular, a plataforma www.dialoga.gov.br foi criada pelo Ministério da Cultura. Nesta plataforma, as ideias viram propostas para melhorar as ações do governo. Em cada programa, o governo irá focalizar nas 3 propostas mais votadas pelos 24.901 usuários da plataforma.

4. CONCLUSÕES

Nesta era digital, a língua e afinidades culturais extrapolam a identidade cultural nacional, delimitada pelo território de um país, levando a uma identidade transnacional baseada em interesses comuns. O Brasil tem tido um papel pioneiro na democratização

⁶ Para mais informações, ver <http://www.unilab.edu.br/>.

de meios digitais de criação da cultura digital e no acesso de cidadãos de baixa renda a eventos culturais, através do *Vale Cultura*. Ambos os programas poderiam ser facilmente estendidos e compartilhados com a comunidade lusófona, sob a coordenação da CPLP. O Brasil também ganhou respeito como um defensor global da livre expressão, a liberdade da *Internet* e soluções de *open source*. Esta posição no cenário internacional proporciona ao Brasil uma oportunidade única de inspirar e assistir os países de língua portuguesa na expansão da plataforma cultural digital e programas *e-learning*, de ensino à distância. Entretanto, obstáculos existem para esta expansão cultural. Lia Calabre menciona em seu trabalho que, neste século, vivemos num cenário de expansão supranacional da rede cultural, principalmente através da *Internet*, contribuindo para o processo de territorialização. Ainda assim, a relação entre os governos continua a ser levada a cabo em modelos antiquados de diplomacia. Estes modelos diplomáticos não são dinâmicos e são pouco adequados à nova realidade digital. O caleidoscópio de material desenvolvido pela plataforma cultural digital brasileira e os outros programas educacionais e culturais promovidos pelo Brasil, pela CPLP e pelo governo português, poderiam ser coordenados pela CPLP, a fim de trazer benefícios a todos os países lusófonos. Existe necessidade de coordenar os diferentes esforços e incentivar a criação cultural e o acesso a eventos e programas culturais a todos os membros da CPLP. Nas palavras do Ministro da Cultura brasileiro, Juca Ferreira:

“O Brasil precisa de consolidar suas políticas culturais democráticas dos últimos doze anos. Artistas, cidadãos e o país têm um papel importante. Os artistas e aqueles que produzem cultura têm que criar seus trabalhos, temas e estilos de arte e cultura. Os cidadãos têm que interagir com a cultura, ouvindo, vendo e sentindo. O Estado tem inúmeros papéis: produção, difusão, preservação e a circulação livre da cultura. Precisa, também, democratizar o acesso a serviços culturais.” (Ferreira, 2014).

O exemplo brasileiro de criação e acesso à cultura digital é bastante atraente para os países de língua portuguesa em processo de desenvolvimento, principalmente

os que estão em transição, de sistemas governamentais oligárquicos a sistemas democráticos inclusivos. O *Vale Cultura* e a plataforma digital cultural são modelos que podem ser facilmente adaptados às realidades dos países membros do CPLP. Os instrumentos brasileiros utilizados para a criação de arte e cultura, como os Pontos Culturais e o Cultura Viva e suas respectivas redes culturais, assistiram o estabelecimento de um ecossistema de artistas, músicos e comunidades, com o apoio do ensino à distância. Estes programas estão disponíveis através de licenças que podem ser compartilhadas, enquanto o programa *Vale Cultura* promete abrir oportunidades para milhões de consumidores e produtores de cultura.

O Ministro Juca Ferreira tem o objetivo de fortalecer as parcerias culturais com outros países e o acesso cultural através da mídia digital. Para tanto, existe necessidade de uma profunda colaboração e coordenação entre os países membros da CPLP. O governo português e as instituições brasileiras, como o Ministério de Relações Exteriores e o Ministério de Cultura e Educação, deveriam colaborar com a CPLP para trazer estes programas aos países membros na África e Ásia. A opinião de que a nova ordem mundial, baseada em afinidades culturais, está se consolidando em resposta à revolução informática é compartilhada por James Bennett, autor de *"The Anglosphere Challenge"* ("O Desafio da Esfera Inglesa"). Ele defende que a nova ordem mundial será moldada pela Internet e pela revolução na comunicação global. Neste contexto, o modelo brasileiro, que usa programas livres e gratuitos (*open source*) e adota o princípio de liberdade de expressão no uso da Internet, aliado à sua cultura vibrante e pluralística, poderá servir de inspiração para os outros países e comunidades de língua portuguesa interessados na inclusão digital social.

BIBLIOGRAFIA

- BBC (2014). Brazil: Internet 'bill of rights' approved in key vote. *BBC News* [em linha], 27 de março. [Consultado em 1 de novembro de 2015]. Disponível em: <http://www.bbc.com/news/blogs-news-from-elsewhere-26771713>
- BENNETT, James C. (2007). *The Anglosphere Challenge: Why the English Speaking Nations will Lead the Way in the 21st Century*. Rowan and Littlefield Publishers.

- CALABRE, Lia (2012). *International Cooperation in Latin America: a Historical Perspective*. [pdf]. [Consultado em 1 de novembro de 2015]. Disponível em: http://www.oei.es/euroamericano/International_Lia_Calabre.pdf
- CARVALHO, Aline e CABRAL, Adilson (2004). Brazilian Digital Culture Forum: A New Way of Making Public Policies. [Em linha]. [Consultado em 1 de novembro de 2015]. Disponível em: <http://www.culturadigital.br>
- DOWNIE, Andrew (2014). *Brazil puts the arts in the pockets of the poor with new cultural coupon scheme*. *The Guardian* [online], 21 de fevereiro. [Consultado em 1 de novembro de 2015]. Disponível em: <https://www.theguardian.com/world/2014/feb/21/brazil-culture-coupon-poverty-access-art>
- DUNN, Christopher (2002). *Brutality Garden*. Chapel Hill, North Carolina, EUA: University of North Carolina Press.
- FERREIRA, Juca (2004). *Desafios à Política Cultural Brasileira*.
- GIL, Gilberto (2004). Discurso do Ministro da Cultura, Curso de Mestrado da Universidade de São Paulo. [Em linha]. [Consultado em 1 de novembro de 2015]. Disponível em: <http://www2.cultura.gov.br/site/2004/08/10>
- LEISTER, Valnora e FRAZIER, Mark (2014). *Brazil's Role in Emerging Global Open-Source Initiatives*. Kings College, Londres, Reino Unido: Brazilian Studies Association, (BRASA) XII Congress.
- LEISTER, Valnora (2015): *'Vale Cultura' Vouchers: A New Path for Inclusion?* Porto Rico: Latin American Studies Association (LASA) 2015 Congress.
- LEWIS, M. Paul, SIMONS, Gary F. e FENNEG, Charles D., ed. (2009). *Ethnologue, Languages of the World*. 16.^a edição. SIL International Global Publishers.
- ROETT, Riordan (2011). *The New Brazil*. Washington DC: Brookings Institution Press.
- PAGER, Sean e CANDEUB, Adam, ed. (2012). *Transnational Culture in the Internet Age*. Michigan State University, College of Law, EUA: Edward Elgar Publishing.
- SANCHES, Edalina Rodrigues (2014). *The Community of Portuguese Language Speaking Countries: The Role of Language in a Globalizing World*. Atlantic Future Workshop – University of Pretoria, África do Sul.

SAVAZONI, Rodrigo (2009). *CulturaDigital.br*. Rio de Janeiro: Azougue.

SMITS, Yolanda (2014). Brazil Country Report 2013-2014. Editado por ISAR, Raj,
Preparatory Action, Culture in the EU's External Relations.