

cetic.br

TIC CULTURA

Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias
de Informação e Comunicação nos
Equipamentos Culturais Brasileiros

2016

ICT IN CULTURE

Survey on the Use of Information
and Communication Technologies
in Brazilian Cultural Facilities

egi.br

Comitê Gestor da
Internet no Brasil



Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional
Attribution NonCommercial 4.0 International



Você tem o direito de:
You are free to:



Compartilhar: copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.
Share: copy and redistribute the material in any medium or format.



Adaptar: remixar, transformar e criar a partir do material.
Adapt: remix, transform, and build upon the material.

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.
The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

De acordo com os seguintes termos:

Under the following terms:



Atribuição: Você deve atribuir o devido crédito, fornecer um link para a licença, e indicar se foram feitas alterações. Você pode fazê-lo de qualquer forma razoável, mas não de uma forma que sugira que o licenciante o apoia ou aprova o seu uso.

Attribution: You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.



Não comercial: Você não pode usar o material para fins comerciais.
Noncommercial: You may not use this work for commercial purposes.

Sem restrições adicionais: Você não pode aplicar termos jurídicos ou medidas de caráter tecnológico que restrinjam legalmente outros de fazerem algo que a licença permita.

No additional restrictions: You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR
Brazilian Network Information Center

TIC CULTURA

Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias
de Informação e Comunicação nos
Equipamentos Culturais Brasileiros

2016

ICT IN CULTURE

Survey on the Use of Information
and Communication Technologies
in Brazilian Cultural Facilities

Comitê Gestor da Internet no Brasil
Brazilian Internet Steering Committee
www.cgi.br

São Paulo
2017

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR

Brazilian Network Information Center

Diretor Presidente / CEO: Demi Getschko

Diretor Administrativo / CFO: Ricardo Narchi

Diretor de Serviços e Tecnologia / CTO: Frederico Neves

Diretor de Projetos Especiais e de Desenvolvimento / Director of Special Projects and Development
Milton Kaoru Kashiwakura

Diretor de Assessoria às Atividades do CGI.br / Chief Advisory Officer to CGI.br: Hartmut Richard Glaser

Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação – Cetic.br

Regional Center for Studies on the Development of the Information Society – Cetic.br

Coordenação Executiva e Editorial / Executive and Editorial Coordination

Alexandre F. Barbosa

Coordenação Técnica / Technical Coordination

Fabio Senne, Marcelo Pitta e Tatiana Jereissati

Equipe Técnica / Technical Team

Alessandra Almeida, Ana Laura Martínez, Daniela Costa, Isabela Coelho, Javiera Macaya, João Victor Dias, José Márcio Martins Júnior, Juliana Doretto, Leonardo Lins, Luana Thamiris de Oliveira, Luciana Lima, Luiza Mesquita, Manuella Ribeiro, Maria Eugenia Sozio, Rafael Soares, Stefania Cantoni e Winston Oyadomari

Gestão da Pesquisa em Campo / Fieldwork Management

Coordenação / Coordination: IBOPE Inteligência Pesquisa e Consultoria Ltda, Helio Gastaldi, Rosi Rosendo, Guilherme Militão, Rachel Baptista e Regiane Teixeira

Edição / Edition

Comunicação NIC.br: Caroline D'Avo, Everton Teles Rodrigues e Fabiana Araujo da Silva

Apoio Editorial / Editorial Support

Preparação de Texto, Arquitetura de Informação e Revisão em Português / Proof Reading, Information Architecture and Revision in Portuguese: Magma Editorial Ltda., Aloisio Milani e Alexandre Pavan

Tradução para o inglês / Translation into English: Prioridade Consultoria Ltda., Luísa Caliri, Grant Borowik, Luana Guedes, Maya Bellomo Johnson e Lorna Simons

Projeto Gráfico e Editoração / Graphic Design and Publishing: DB Comunicação Ltda.

Capa / Cover: Pilar Velloso

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros :
Tic cultura 2016 = Survey on the use of information and communication technologies in brazilian cultural facilities : Ict in culture 2016 [livro eletrônico] / Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. -- São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017.
3.700 Kb ; PDF.

Edição bilíngue: português/inglês.
Vários colaboradores.
Vários tradutores.
Bibliografia
ISBN 978-85-5559-043-6

1. Brasil - Práticas culturais 2. Equipamentos culturais 3. Internet (Rede de computadores) - Brasil
4. Tecnologia da informação e da comunicação - Brasil I. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. II. Título: Survey on the use of information and communication technologies in brazilian cultural facilities : Ict in culture.

17-09721

CDD – 004.6072081

Índices para catálogo sistemático:

1. Brasil : Tecnologias da informação e da comunicação nos equipamentos culturais : Pesquisa 004.6072081
2. Pesquisa : Tecnologias da informação e da comunicação nos equipamentos culturais : Brasil 004.6072081

Esta publicação está disponível também em formato digital em www.cetic.br

This publication is also available in digital format at www.cetic.br

TIC Cultura 2016
Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias de Informação e
Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros

*ICT in Culture 2016
Survey on the Use of Information and Communication
Technologies in Brazilian Cultural Facilities*

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI.br

BRAZILIAN INTERNET STEERING COMMITTEE (CGI.br)

(Em Outubro de 2017 / In October, 2017)

Coordenador / *Coordinator*

Maximiliano Salvadori Martinhão

Conselheiros / *Counselors*

Carlos Roberto Fortner

Demi Getschko

Eduardo Fumes Parajo

Eduardo Levy Cardoso Moreira

Flávia Lefèvre Guimarães

Francilene Procópio Garcia

Franselmo Araújo Costa

Henrique Faulhaber

Igor Vilas Boas de Freitas

José Luiz Ribeiro Filho

Luiz Carlos de Azevedo

Luiz Fernando Martins Castro

Marcelo Daniel Pagotti

Marcos Dantas Loureiro

Marcos Vinícius de Souza

Nivaldo Cleto

Percival Henriques de Souza Neto

Sergio Amadeu da Silveira

Tanara Lauschner

Thiago Tavares Nunes de Oliveira

Secretário executivo / *Executive Secretary*

Hartmut Richard Glaser

AGRADECIMENTOS

A pesquisa TIC Cultura 2016 contou com o apoio de uma destacada rede de especialistas, sem a qual não seria possível produzir os resultados aqui apresentados. A contribuição deste grupo se realizou por meio de discussões aprofundadas sobre os indicadores, o desenho metodológico e também a definição das diretrizes para a análise de dados. A manutenção desse espaço de debate tem sido fundamental para identificar novas áreas de investigação, aperfeiçoar os procedimentos metodológicos e viabilizar a produção de dados precisos e confiáveis. Cabe ainda ressaltar que a participação voluntária desses especialistas é motivada pela importância das novas tecnologias para a sociedade brasileira e a relevância dos indicadores produzidos pelo CGI.br para fins de políticas públicas e de pesquisas acadêmicas.

Na primeira edição da pesquisa TIC Cultura, o Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) agradece aos seguintes especialistas:

Agência Nacional do Cinema (Ancine)

Débora Peters e Maurício Hirata Filho

Assessoria às Atividades do CGI.br

Jean Carlos Ferreira dos Santos e Juliano Cappi

Centro Brasileiro de Análise e Planejamento (Cebrap)

Graziela Castello, Isaura Botelho, Luisa Adib Dino e Maria Carolina Vasconcelos Oliveira

Centro de Pesquisa e Formação – Sesc São Paulo

Daniela Ribas

Consultora

Cristina Lins

Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM)

Viviane Riegel

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)

Leonardo Athias

Instituto Brasileiro de Museus (Ibram)

Alessandra Garcia, Alexandre Cesar Avelino Feitosa e José Murilo Costa Carvalho Junior

Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea)

Frederico Augusto Barbosa da Silva

Internetlab

Mariana Giorgetti Valente

Intervozes – Coletivo Brasil de Comunicação Social

Gustavo Gindre Monteiro Soares

Itaú Cultural

Jader Rosa e Renato Corch

JLeiva Cultura & Esporte

Felipe Mitsuo e Ricardo Meirelles

Ministério da Cultura (Minc)

Ana Letícia Fialho, Geraldo Horta, Lucas Baruzzi,

Luiz Antonio G. de Oliveira, Nitai Silva

e Renata de Carvalho

Organização das Nações Unidas para a Educação,

a Ciência e a Cultura (Unesco) – Representação

da Unesco no Brasil

Adauto Cândido Soares e Isabel de Paula

Pesquisador Associado do Observacom

João Brant

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)

Fernando Almeida

Secretaria da Cultura do Estado de São Paulo

Claudinéli Moreira Ramos e Liliana Sousa e Silva

Serviço Social do Comércio – Sesc Departamento Nacional

Elisabeth Veras da Silva, Flávia Tebaldi,

Márcia Costa Rodrigues e Sylvia Letícia Guida Lima

Spicine

Renato Nery

Universidade de São Paulo (USP)

Gilson Schwartz, José Carlos Vaz, Luiz Ojima Sakuda

e Rosana de Lima

Universidade Federal de Goiás (UFG)

Leonardo Germani

ACKNOWLEDGEMENTS

The ICT in Culture 2016 survey had the support of a notable network of experts, without which it would not be possible to deliver the results presented here. This group's contribution occurred through in-depth discussions about indicators, methodological design and also the definition of guidelines for data analysis. The maintenance of this space for debate has been fundamental for identifying new areas of investigation, refining methodological procedures, and enabling the production of accurate and reliable data. It is worth emphasizing that the voluntary participation of these experts is motivated by the importance of new technologies for the Brazilian society and the relevance of the indicators produced by the CGI.br to be used in policymaking and academic.

For the first edition of the ICT in Culture survey, the Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br) would like to thank the following experts:

Associated Researcher at Observacom

João Brant

Brazilian Center for Analysis and Planning (Cebrap)

Graziela Castello, Isaura Botelho, Luisa Adib Dino and Maria Carolina Vasconcelos Oliveira

Brazilian Film Agency (Ancine)

Débora Peters and Maurício Hirata Filho

Brazilian Institute of Geography and Statistics (IBGE)

Leonardo Athias

Brazilian Institute of Museums (Ibram)

Alessandra Garcia, Alexandre Cesar Avelino Feitosa and José Murilo Costa Carvalho Junior

Center for Research and Formation – Sesc São Paulo

Daniela Ribas

CGI.br Advisory Team

Jean Carlos Ferreira dos Santos and Juliano Cappi

Consultant

Cristina Lins

Federal University of Goiás (UFG)

Leonardo Germani

Institute for Applied Economic Research (Ipea)

Frederico Augusto Barbosa da Silva

Internetlab

Mariana Giorgetti Valente

Intervozes – Brazil Collective for Social Communication

Gustavo Gindre Monteiro Soares

Itaú Cultural

Jader Rosa and Renato Corch

JLeiva Culture & Sports

Felipe Mitsuo and Ricardo Meirelles

Ministry of Culture (Minc)

Ana Letícia Fialho, Geraldo Horta, Lucas Baruzzi, Luiz Antonio G. de Oliveira, Nitai Silva and Renata de Carvalho

Pontifical Catholic University of São Paulo (PUC-SP)

Fernando Almeida

School of Advertising and Marketing (ESPM)

Viviane Riegel

Social Service of the Commerce – Sesc National Department

Elisabeth Veras da Silva, Flávia Tebaldi, Márcia Costa Rodrigues and Sylvia Letícia Guida Lima

Spicine

Renato Nery

State Secretariat of Culture of São Paulo

Claudinéli Moreira Ramos and Liliana Sousa e Silva

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco) – Brazilian Office

Adauto Cândido Soares and Isabel de Paula

University of São Paulo (USP)

Gilson Schwartz, José Carlos Vaz, Luiz Ojima Sakuda and Rosana de Lima

SUMÁRIO / CONTENTS

- 5 **AGRADECIMENTOS / ACKNOWLEDGEMENTS**, 6
- 17 **PREFÁCIO / FOREWORD**, 127
- 19 **APRESENTAÇÃO / PRESENTATION**, 129
- 21 **INTRODUÇÃO / INTRODUCTION**, 131

PARTE 1: ARTIGOS / PART 1: ARTICLES

- 29 **POSSIBILIDADES E DESAFIOS PARA O USO DE INDICADORES CULTURAIS E DADOS ABERTOS NA DEMOCRATIZAÇÃO DA GESTÃO CULTURAL**
POSSIBILITIES AND CHALLENGES FOR THE USE OF CULTURAL INDICATORS AND OPEN DATA IN THE DEMOCRATIZATION OF CULTURAL MANAGEMENT, 139
JOSÉ CARLOS VAZ
- 37 **PRODUÇÃO HORIZONTALIZADA DE INDICADORES CULTURAIS NAS PLATAFORMAS DIGITAIS COLABORATIVAS**
HORIZONTALIZED PRODUCTION OF CULTURAL INDICATORS ON COLLABORATIVE DIGITAL PLATFORMS, 147
ANAHI ROCHA SILVA E MARIA JOSÉ VICENTINI JORENTE
- 45 **MEMÓRIA COMO PRÁTICA NA CULTURA DIGITAL**
MEMORY AS PRACTICES IN DIGITAL CULTURE, 155
DALTON MARTINS E JOSÉ MURILO COSTA CARVALHO JUNIOR
- 53 **O POTENCIAL DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO PARA A DIFUSÃO E PRESERVAÇÃO DA MÚSICA DE CONCERTO BRASILEIRA**
THE POTENTIAL OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES FOR THE DISSEMINATION AND PRESERVATION OF BRAZILIAN CONCERT MUSIC, 163
SYLVIA LETICIA GUIDA LIMA
- 61 **CULTURA JOVEM E RESISTÊNCIA DIGITAL: PARIS, MEDELLÍN E SÃO PAULO**
YOUTH CULTURE AND DIGITAL RESISTANCE: PARIS, MEDELLÍN AND SÃO PAULO, 171
JUAN C. MANSILLA E GILSON SCHWARTZ

PARTE 2: TIC CULTURA 2016 / PART 2: ICT IN CULTURE 2016

- 73 **RELATÓRIO METODOLÓGICO – TIC CULTURA 2016**
METHODOLOGICAL REPORT – ICT IN CULTURE 2016, 183
- 81 **RELATÓRIO DE COLETA DE DADOS – TIC CULTURA 2016**
DATA COLLECTION REPORT – ICT IN CULTURE 2016, 191
- 87 **ANÁLISE DOS RESULTADOS – TIC CULTURA 2016**
ANALYSIS OF RESULTS – ICT IN CULTURE 2016, 197

PARTE 3: TABELAS DE RESULTADOS / PART 3: TABLES OF RESULTS

235 TABELAS DE RESULTADOS – TIC CULTURA 2016
TABLES OF RESULTS – ICT IN CULTURE 2016

PARTE 4: APÊNDICES / PART 4: APPENDICES

287 LISTA DE ABREVIATURAS
LIST OF ABBREVIATIONS, 289

LISTA DE GRÁFICOS / CHART LIST

ANÁLISE DOS RESULTADOS / ANALYSIS OF RESULTS

- 91 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR REGIÃO
CULTURAL FACILITIES, BY REGION, 201
- 105 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA NA INTERNET
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON THE INTERNET, 215
- 107 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM WEBSITE PRÓPRIO E PERFIL EM PLATAFORMA ON-LINE OU REDE SOCIAL
CULTURAL FACILITIES WITH WEBSITES AND PROFILES ON ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES, 217
- 109 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA EM PLATAFORMAS ON-LINE OU REDES SOCIAIS
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES, 219
- 110 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA EM PLATAFORMAS ON-LINE OU REDES SOCIAIS
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES, 220
- 112 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR MODALIDADE DE OFICINAS OU FORMAÇÃO OFERECIDAS AO PÚBLICO
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF WORKSHOPS OR FORMATIVE PROGRAMS OFFERED TO THE PUBLIC, 222
- 113 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM WIFI E DISPONIBILIZAM PARA O PÚBLICO
CULTURAL FACILITIES WITH A WI-FI NETWORK AND ITS AVAILABILITY TO THE PUBLIC, 223
- 115 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM, DIGITALIZAM E DISPONIBILIZAM ACERVO DIGITALIZADO PARA O PÚBLICO
CULTURAL FACILITIES, BY PRESENCE, DIGITALIZATION AND AVAILABILITY OF DIGITALIZED COLLECTIONS TO THE PUBLIC, 225
- 117 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM ÁREA OU DEPARTAMENTO DE TI E CONTRATAM SERVIÇOS DE TI
CULTURAL FACILITIES, BY EXISTENCE OF IT AREAS OR DEPARTMENTS AND HIRING OF IT SERVICES, 227
- 118 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DESENVOLVEDOR DO WEBSITE DA INSTITUIÇÃO
CULTURAL FACILITIES, BY DEVELOPER OF THE INSTITUTION'S WEBSITE, 228
- 119 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE SOFTWARE USADO
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF SOFTWARE USED, 229
- 119 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE OFERECEM FORMAÇÃO EM TI PARA A EQUIPE
CULTURAL FACILITIES THAT OFFER IT TRAINING FOR TEAMS, 229

LISTA DE TABELAS / TABLE LIST

RELATÓRIO DE COLETA DE DADOS / DATA COLLECTION REPORT

- 81 POPULAÇÃO DE REFERÊNCIA POR TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL, SEGUNDO REGIÃO
TARGET POPULATION BY TYPE OF CULTURAL FACILITY, BY REGION, 191
- 82 AMOSTRA PLANEJADA POR TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL, SEGUNDO REGIÃO
PLANNED SAMPLE BY TYPE OF CULTURAL FACILITY, BY REGION, 192
- 85 OCORRÊNCIAS FINAIS DE CAMPO, SEGUNDO PERCENTUAL DE CASOS REGISTRADOS
FINAL FIELD SITUATIONS BY PERCENTAGE OF RECORDED CASES, 195
- 86 TAXA DE RESPOSTA, POR TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL
RESPONSE RATE BY TYPE OF CULTURAL FACILITY, 196

ANÁLISE DOS RESULTADOS / ANALYSIS OF RESULTS

- 92 ARQUIVOS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
ARCHIVES, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS, 202
- 94 BENS TOMBADOS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
HERITAGE SITES, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS, 204
- 96 BIBLIOTECAS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
LIBRARIES, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS, 206
- 97 CINEMAS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
CINEMAS, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS, 207
- 99 MUSEUS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
MUSEUMS, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS, 209
- 101 PONTOS DE CULTURA, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
CULTURE POINTS, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS, 211
- 102 TEATROS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
THEATERS, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS, 212

LISTA DE TABELAS DE RESULTADOS

TABLES OF RESULTS LIST

- 237 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE EQUIPAMENTO QUE DECLARAM SER
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF FACILITY DECLARED
- 237 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL TIPO DE EQUIPAMENTO QUE DECLARAM SER
CULTURAL FACILITIES BY MAIN TYPE OF FACILITY DECLARED
- 238 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR REGIÃO
CULTURAL FACILITIES BY REGION
- 238 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR NATUREZA JURÍDICA
CULTURAL FACILITIES BY LEGAL NATURE
- 239 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR LOCAL ONDE FUNCIONA A INSTITUIÇÃO
CULTURAL FACILITIES BY SITE WHERE THE INSTITUTION OPERATES
- 239 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR NÚMERO DE PESSOAS QUE TRABALHARAM DE FORMA REMUNERADA NA INSTITUIÇÃO NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY NUMBER OF PERSONS EMPLOYED IN THE INSTITUTION IN THE LAST 12 MONTHS
- 240 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR NÚMERO DE VOLUNTÁRIOS QUE TRABALHARAM NA INSTITUIÇÃO NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY NUMBER OF VOLUNTEERS WHO WORKED IN THE INSTITUTION IN THE LAST 12 MONTHS
- 240 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PÚBLICOS
CULTURAL FACILITIES BY AUDIENCES
- 241 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FONTES DE RECURSOS
CULTURAL FACILITIES BY SOURCES OF FUNDING
- 242 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL FONTE DE RECURSOS
CULTURAL FACILITIES BY MAIN SOURCE OF FUNDING
- 243 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE REALIZAM ATIVIDADES DE CAPTAÇÃO DE RECURSOS
CULTURAL FACILITIES THAT CARRY OUT FUNDRAISING ACTIVITIES
- 244 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FAIXA DE RECEITA
CULTURAL FACILITIES BY REVENUE RANGE
- 245 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE USARAM COMPUTADOR NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES THAT USED COMPUTERS IN THE LAST 12 MONTHS
- 245 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR MOTIVOS PARA NÃO TEREM USADO COMPUTADOR NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY REASONS FOR NOT USING COMPUTERS IN THE LAST 12 MONTHS

- 246 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM COMPUTADOR PRÓPRIO
CULTURAL FACILITIES WITH COMPUTERS OWNED
- 246 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE COMPUTADORES PRÓPRIOS
CULTURAL FACILITIES BY NUMBER OF COMPUTERS OWNED
- 247 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE COMPUTADOR PRÓPRIO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF COMPUTERS OWNED
- 248 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE SOFTWARE USADO NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF SOFTWARE USED IN THE LAST 12 MONTHS
- 249 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE USARAM INTERNET NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES THAT USED THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS
- 249 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR MOTIVOS PARA NÃO TEREM USADO A INTERNET NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY REASONS FOR NOT USING THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS
- 250 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE CONEXÃO À INTERNET USADA NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF INTERNET CONNECTION USED IN THE LAST 12 MONTHS
- 250 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FAIXA DE VELOCIDADE MÁXIMA PARA DOWNLOAD CONTRATADA
CULTURAL FACILITIES BY RANGE OF MAXIMUM DOWNLOAD SPEED OFFERED BY CONTRACT
- 251 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM WIFI
CULTURAL FACILITIES WITH A WI-FI NETWORK
- 251 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE DISPONIBILIZAM WIFI PARA O PÚBLICO
CULTURAL FACILITIES WITH A WI-FI NETWORK AVAILABLE TO THE PUBLIC
- 252 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE USARAM CELULAR PARA FINS DE TRABALHO NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES THAT USED MOBILE PHONES FOR WORK PURPOSES IN THE LAST 12 MONTHS
- 252 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR GRAU DE CONTRIBUIÇÃO QUE O USO DE COMPUTADOR E INTERNET PROPORCIONOU NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY LEVEL OF CONTRIBUTION PROVIDED BY THE USE OF COMPUTERS AND THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS
- 256 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA NA INTERNET NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS
- 258 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE SERVIÇO DE GOVERNO ELETRÔNICO USADO NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ELECTRONIC GOVERNMENT SERVICE USED IN THE LAST 12 MONTHS
- 259 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM WEBSITE PRÓPRIO
CULTURAL FACILITIES WITH A WEBSITE
- 259 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE ESTÃO PRESENTES EM WEBSITE DE TERCEIROS, COM CONTROLE SOBRE O CONTEÚDO
CULTURAL FACILITIES WITH PRESENCE ON THIRD-PARTY WEBSITES WITH CONTROL OVER CONTENT
- 260 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR RECURSOS OFERECIDOS NO WEBSITE
CULTURAL FACILITIES BY RESOURCES OFFERED ON THE WEBSITE
- 261 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM PERFIL EM PLATAFORMA ON-LINE OU REDE SOCIAL
CULTURAL FACILITIES WITH A PROFILE ON AN ONLINE PLATFORM OR SOCIAL NETWORKING WEBSITE
- 261 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE PLATAFORMA ON-LINE OU REDE SOCIAL EM QUE ESTÃO PRESENTES
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ONLINE PLATFORM OR SOCIAL NETWORKING WEBSITE ON WHICH THEY ARE PRESENT

- 262 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FREQUÊNCIA DE ATUALIZAÇÃO DE SUAS PLATAFORMAS ON-LINE OU REDES SOCIAIS
CULTURAL FACILITIES BY FREQUENCY OF UPDATE ON THEIR ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES
- 262 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA EM PLATAFORMAS ON-LINE OU REDES SOCIAIS NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES IN THE LAST 12 MONTHS
- 263 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM VERBETE NA WIKIPÉDIA
CULTURAL FACILITIES WITH WIKIPEDIA ARTICLES
- 263 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE EDITARAM CONTEÚDOS NA WIKIPÉDIA NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES THAT EDITED CONTENTS ON WIKIPEDIA IN THE LAST 12 MONTHS
- 264 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR ATIVIDADES REALIZADAS PELA INSTITUIÇÃO
CULTURAL FACILITIES BY ACTIVITIES PERFORMED BY THE INSTITUTION
- 264 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR MODALIDADE DE OFICINAS OU FORMAÇÃO OFERECIDAS AO PÚBLICO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF WORKSHOPS OR FORMATIVE PROGRAMS OFFERED TO THE PUBLIC
- 265 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE OFERECEM APLICATIVO PARA CELULAR OU TABLET
CULTURAL FACILITIES THAT OFFER A MOBILE PHONE OR TABLET APPLICATION
- 265 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE EXIGEM COMPRA OU RETIRADA DE INGRESSOS PARA ACESSO AOS SERVIÇOS
CULTURAL FACILITIES THAT REQUIRE PURCHASE OR PICK UP OF TICKETS FOR ACCESS TO THE SERVICES
- 266 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE PLATAFORMA EM QUE OFERECEM VENDA OU RESERVA DE INGRESSOS ON-LINE
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF PLATFORM USED FOR ONLINE TICKET SALES OR BOOKING
- 266 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM ACERVO
CULTURAL FACILITIES WITH COLLECTIONS
- 267 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ACERVO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF COLLECTION
- 268 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE DIGITALIZAM ACERVO
CULTURAL FACILITIES THAT DIGITALIZE COLLECTIONS
- 268 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF DIGITALIZED COLLECTIONS
- 269 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONS
- 275 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE DISPONIBILIZAM ACERVO DIGITALIZADO PARA O PÚBLICO
CULTURAL FACILITIES WITH DIGITALIZED COLLECTIONS AVAILABLE TO THE PUBLIC
- 276 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FORMA DE DISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES, BY WAY THE DIGITALIZED COLLECTIONS ARE MADE AVAILABLE
- 277 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DIFICULDADES DE DIGITALIZAÇÃO DO ACERVO
CULTURAL FACILITIES BY DIFFICULTIES WITH DIGITALIZING COLLECTIONS
- 278 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL DIFICULDADE DE DIGITALIZAÇÃO DO ACERVO
CULTURAL FACILITIES, BY MAIN DIFFICULTY WITH DIGITALIZING COLLECTIONS
- 279 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM ÁREA OU DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO
CULTURAL FACILITIES WITH AN INFORMATION TECHNOLOGY AREA OR DEPARTMENT

- 279 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE CONTRATAM SERVIÇOS DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO
CULTURAL FACILITIES THAT HIRE INFORMATION TECHNOLOGY SERVICES
- 280 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DESENVOLVEDOR DO WEBSITE DA INSTITUIÇÃO
CULTURAL FACILITIES BY DEVELOPER OF THE INSTITUTION'S WEBSITE
- 280 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DESENVOLVEDOR DO APLICATIVO DA INSTITUIÇÃO
CULTURAL FACILITIES BY DEVELOPER OF THE INSTITUTION'S APPLICATION
- 281 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE OFERECERAM TREINAMENTO INTERNO EM INFORMÁTICA,
COMPUTADOR E INTERNET PARA A EQUIPE NOS ÚLTIMOS 12 MESES
*CULTURAL FACILITIES THAT OFFERED INTERNAL TRAINING ON INFORMATION TECHNOLOGY,
COMPUTER AND INTERNET FOR THE TEAM IN THE LAST 12 MONTHS*
- 281 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE PAGARAM CURSOS EXTERNOS DE INFORMÁTICA,
COMPUTADOR E INTERNET PARA A EQUIPE NOS ÚLTIMOS 12 MESES
*CULTURAL FACILITIES THAT PAID FOR EXTERNAL INFORMATION TECHNOLOGY, COMPUTER AND
INTERNET COURSES FOR THE TEAM IN THE LAST 12 MONTHS*
- 282 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DIFICULDADES PARA O USO DE COMPUTADOR E INTERNET
CULTURAL FACILITIES BY DIFFICULTIES WITH USING COMPUTERS AND THE INTERNET
- 283 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL DIFICULDADE PARA O USO DE COMPUTADOR E
INTERNET
CULTURAL FACILITIES BY MAIN DIFFICULTY WITH USING COMPUTERS AND THE INTERNET

PREFÁCIO

Desde a chegada da Internet no Brasil, no fim da década de 1980, o país vem ocupando um papel preponderante na operação da rede e se consolidou como um importante ator nos fóruns de debate sobre modelo de governança. A partir de 1995, com a criação do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), o modelo brasileiro de governança da Internet passou a ser referência para vários países. Entre os aspectos mais emblemáticos do caso brasileiro, encontram-se o modelo de gestão e o uso dos recursos provenientes da atividade de registro de nomes de domínio sob o .br, realizada pelo Registro.br. Estes recursos são devolvidos à sociedade por meio de um conjunto de atividades voltadas à expansão e melhoria contínua da qualidade da Internet, desenvolvidas pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), entidade formalizada em 2005.

Uma das atividades regulares do NIC.br é gerar estatísticas confiáveis e internacionalmente comparáveis sobre o acesso e uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC), assim como a realização de estudos sobre as implicações da Internet na sociedade brasileira. Com a criação do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), que já possui uma trajetória de 12 anos, temos produzido sistematicamente indicadores para o uso do governo, das empresas, da academia e da sociedade como um todo. Assim, as pesquisas do Cetic.br têm dado uma contribuição efetiva para a implementação de políticas públicas baseadas em evidências, beneficiando vários setores do governo e também facilitando o acompanhamento de qualquer cidadão sobre temas de interesse comum ligados à Internet.

Cada vez mais, os dados produzidos pelo Cetic.br passaram a representar o Brasil em relatórios de organismos internacionais como a Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe das Nações Unidas (Cepal), a União Internacional de Telecomunicações (UIT), a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) e a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE). Os resultados vêm a calhar, uma vez que, especialmente na área das TIC, o Brasil não estava adequadamente posicionado em vários dos parâmetros avaliados internacionalmente, e isso acontecia porque o país não tinha coletado e analisado dados consistentes que pudessem ser difundidos.

O reconhecimento internacional do trabalho realizado pelo Cetic.br ampliou-se em 2012, quando se tornou Centro Regional de Categoria II da Unesco e passou a apoiar atividades de medição em países da América Latina e em nações africanas de língua portuguesa. Desde então, a entidade promove inúmeros eventos de capacitação na área de metodologia de pesquisas, com o objetivo de qualificar ainda mais as estatísticas produzidas nesses países, bem como de fortalecer a produção de dados comparáveis sobre o acesso e o uso da Internet.

Embora as estatísticas revelem os inúmeros desafios a serem vencidos em prol da universalização da Internet e da implementação de políticas que promovam seus benefícios para todos os brasileiros, podemos nos orgulhar de um modelo que vem gerando contribuições efetivas para governo e sociedade. A presente publicação é mais um capítulo dessa trajetória.

Boa leitura!

Demi Getschko

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR – NIC.br

APRESENTAÇÃO

A despeito dos inúmeros avanços obtidos pelo Brasil no plano da conectividade à Internet e da expansão das redes fixas e móveis de banda larga, ainda temos importantes desafios para aumentar nossa competitividade e produtividade a partir da adoção da Internet como parte de processos fundamentais no novo paradigma da economia digital. Sabemos que o processo de digitalização que vivenciamos é irreversível e que produz impactos profundos nos mais diversos setores da economia e da sociedade, incluindo a indústria, o comércio, a agricultura e os setores estratégicos como finanças, logística, infraestrutura e os serviços públicos em geral. Cabe às políticas públicas, por sua vez, desenvolver um ambiente habilitador para que a transformação digital ocorra de forma efetiva em nosso país e para que os benefícios do processo de digitalização sejam aproveitados e potencializados para toda a sociedade.

Para tanto, o Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC) tem liderado a formulação de uma Estratégia Brasileira para a Transformação Digital, em articulação com outros setores do Governo Federal, da sociedade civil, da comunidade científica e do setor produtivo. O plano está ancorado em eixos temáticos habilitadores e eixos temáticos de transformação digital. Os cinco eixos temáticos habilitadores são: 1) infraestrutura e acesso às TIC; 2) pesquisa, desenvolvimento e inovação; 3) confiança no ambiente digital; 4) educação e capacitação profissional; e 5) dimensão internacional. Já os eixos temáticos de transformação digital focalizam, de um lado, o governo e, de outro, a economia. Por meio da consulta a especialistas e da realização de reuniões setoriais com diferentes segmentos da sociedade e do setor produtivo, tem-se buscado estabelecer um canal de diálogo aberto para a definição de prioridades e metas para os próximos cinco anos.

Mas não basta estabelecer prioridades e metas claras. É fundamental contar com planos de monitoramento e avaliação da implementação das políticas públicas e estratégias governamentais em questão. Na área de medição e produção de estatísticas TIC, o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) vem desempenhando um papel de destaque. As pesquisas realizadas pelo Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), por meio do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), são instrumentos fundamentais para o acompanhamento de tais políticas. A geração de informações robustas e atualizadas sobre o acesso, o uso e a apropriação das TIC em diversos setores, bem como a análise dos resultados publicados pelo Cetic.br, permitem monitorar a demanda de TIC em domicílios e empresas. Além disso, os estudos também possibilitam verificar a oferta de serviços públicos por parte de órgãos de governo e a penetração das tecnologias em políticas sociais em áreas como saúde, educação e cultura. Por meio dos dados gerados pelas pesquisas do CGI.br, podemos balizar a formulação de políticas públicas no país e, com isso, reforçar o seguimento das metas e acordos internacionais assumidos pelo Brasil.

Adicionalmente, com o objetivo de aproximar ainda mais os formuladores de políticas públicas e os produtores de dados, o MCTIC e o Cetic.br vêm promovendo o encontro interministerial *Diálogos sobre Políticas Públicas e Indicadores de TIC no Brasil*. A terceira edição do evento, realizada em junho de 2017, debateu os impactos e benefícios do processo de digitalização para o desenvolvimento social e econômico, com a presença de renomados especialistas nacionais e internacionais, em especial de países da América Latina. Trata-se, portanto, de mais um elemento que comprova o compromisso do governo e do CGI.br com os debates sobre a economia digital nos mais diversos âmbitos da sociedade.

Maximiliano Salvadori Martinhão
Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br

INTRODUÇÃO

No contexto da promoção do desenvolvimento social e econômico sustentável estabelecido pela Agenda 2030¹ da Organização das Nações Unidas (ONU), a cultura tem uma importância significativa para a inclusão social e para o bem-estar do cidadão. Se, por um lado, há um crescente reconhecimento de que as tecnologias de informação e comunicação (TIC) são componentes fundamentais para a consecução dos objetivos da Agenda 2030, por outro, é praticamente inquestionável a importância dessas tecnologias para a expansão do acesso à cultura.

As TIC estão sendo incorporadas nas práticas culturais dos cidadãos e na forma de atuação de bibliotecas, museus, teatros, etc., gerando mudanças profundas na maneira como criamos e fruímos conteúdos culturais. Nesse sentido, medir a produção e o consumo de bens culturais mediados pelas TIC é de alta relevância para as políticas públicas e para os atores que operam no campo da cultura.

A primeira edição da pesquisa TIC Cultura, conduzida pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), surge como um instrumento efetivo para o monitoramento do avanço das TIC no setor cultural no país, inaugurando o levantamento de indicadores junto à população e aos equipamentos culturais brasileiros. O estudo adota definições metodológicas reconhecidas para a medição do acesso e uso das TIC e produz dados comparáveis internacionalmente, segundo padrões estabelecidos por organizações como a União Internacional de Telecomunicações (UIT), a Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (Unctad), a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), o Instituto de Estatísticas da União Europeia (Eurostat) e a *Partnership on Measuring ICT for Development*, esta última uma aliança formada por diversas entidades.

Em âmbito internacional, o Plano de Ação da Cúpula Mundial da Sociedade da Informação (*World Summit on the Information Society – WSIS*), incluía a cultura como um tema relevante, trazendo dentre os objetivos a serem alcançados até 2015 o de conectar todas as bibliotecas públicas, museus, postos de correios e arquivos nacionais com as TIC. O objetivo é monitorado pela *Partnership on Measurement ICT for Development* por meio de indicadores

¹ A Agenda 2030 da ONU busca a consecução dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável – ODS (em inglês, *Sustainable Development Goals – SDG*), que devem orientar os governos em nível mundial para uma mobilização de recursos e esforços visando acabar com todas as formas de pobreza, lutar contra as desigualdades e combater as alterações climáticas, assegurando que ninguém seja deixado para trás e promovendo a prosperidade social e econômica, a inovação, o consumo sustentável, a paz e a justiça.

que contemplam o acesso à Internet, a presença na Web e a digitalização e disponibilização de itens por esses equipamentos.²

Nessa mesma direção, entre as recomendações da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) para o desenvolvimento de sociedades do conhecimento, a ampliação de conteúdos disponíveis para acesso universal destaca o papel a ser desempenhado pelos principais centros de conhecimento – tais como instituições de Ensino Superior, centros de pesquisa, museus e bibliotecas – na produção e disseminação do conhecimento através de redes possibilitadas por conexões de baixo custo e alta velocidade.³

A Unesco também tem discutido, mais recentemente, diretrizes operacionais para implementação da Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade de Expressões Culturais no ambiente digital⁴. Além do princípio de universalidade da Internet, é recomendada a criação de políticas para ampliar as competências digitais do setor, contemplando a criação, produção, disseminação e fruição de bens e serviços culturais e incluindo o papel das instituições da área na oferta de acesso *on-line* à diversidade de expressões culturais – o que demanda, por sua vez, o provimento de ferramentas digitais para estas instituições.

Sendo assim, os estabelecimentos que desempenham atividades culturais têm a oportunidade de ampliar seu campo de atuação e de diálogo com o público a partir da adoção intensiva e estratégica das TIC. A presença na Internet, por meio de *websites* e redes sociais, e a oferta de serviços *on-line* são possibilidades a serem aprofundadas por parte dos equipamentos culturais. Tratando especificamente de museus e instituições arquivísticas, um estudo da Comissão Europeia (2002) aponta ainda que a inovação tecnológica tem grande importância para as estratégias de valorização e difusão de acervos:

As tecnologias de informação e comunicação desempenharão um papel fundamental para criar e distribuir esses novos conteúdos, que vão muito além do estágio atual de oferecer acesso a informações sobre os objetos do patrimônio cultural.⁵

No Brasil, dados sobre TIC e cultura também apresentam um potencial estratégico para contribuir no monitoramento de metas presentes no Plano Nacional de Cultura (PNC), formulado pelo Ministério da Cultura (Minc) com a participação da sociedade civil e aprovado em 2010. Nesse sentido, a meta 40 do PNC propõe a disponibilização na Internet de conteúdos que estejam em domínio público ou licenciados e a meta 41 indica que

² Partnership on Measuring ICT for Development. (2014). *Final WSIS Targets Review – Achievements, challenges and the way forward*. Genebra: ITU, 2014.

³ Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – Unesco. (2005). *Towards knowledge societies*. Paris: Unesco Publishing.

⁴ Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – Unesco. (2017). *Conference of Parties to the Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions, Sixth ordinary session*. Item 11 of the provisional agenda: Draft operational guidelines on the implementation of the Convention in the digital environment. Paris, UNESCO Headquarters, Room II, 12-15 June 2017.

⁵ European Commission. (2002). *The DigiCULT Report: Technological landscapes for tomorrow's cultural economy: Unlocking the value of cultural heritage*. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities.

100% das bibliotecas públicas e 70% dos museus e arquivos disponibilizem informações sobre seu acervo no Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC):

É fundamental divulgar na internet dados sobre livros, obras de arte, documentos e os outros acervos de bibliotecas públicas, museus, arquivos ou centros de documentação. Dessa forma, é facilitado o acesso de toda a sociedade ao conteúdo dessas instituições, o que também contribui com a difusão da informação sobre a cultura no país.⁶

Para permitir o acompanhamento da implementação dessas metas no Brasil, bem como para levantar elementos que ajudem a compor o cenário das TIC na área cultural no país, o Cetic.br deu início, em 2016, à pesquisa TIC Cultura, com estudos qualitativos⁷ e quantitativos. Devido às poucas estatísticas disponíveis a respeito do setor, o levantamento de indicadores sobre o uso que os diferentes tipos de equipamentos culturais fazem das TIC é fundamental. Os dados obtidos pela investigação também visam contribuir para a formulação de políticas públicas específicas da área, de forma a gerar insumos para gestores públicos, instituições culturais, profissionais de cultura, academia e sociedade civil.

Vale ressaltar ainda que a experiência de 12 anos na condução de pesquisas amostrais em âmbito nacional tornou o Cetic.br um ator relevante nos debates internacionais de padronização de indicadores e de definições metodológicas para a produção de estatísticas sobre as TIC. O centro mantém uma ativa participação em fóruns de debate sobre indicadores promovidos pela Comissão Econômica para América Latina e Caribe (Cepal), pela UIT, pela OCDE e pela Unesco.

Outro resultado relevante alcançado pelo Cetic.br foi a estruturação de uma linha de ação voltada para a capacitação na produção e uso de estatísticas TIC direcionadas a pesquisadores, gestores públicos e representantes da sociedade civil e de organismos internacionais. São realizados anualmente diversos *workshops* de capacitação no Brasil, em países da América Latina e em nações lusófonas da África, com a abordagem de conceitos teóricos e práticos em metodologias de pesquisa, e ainda estimulando o debate e a troca de experiências entre usuários de dados. Essas atividades tornaram-se importantes para a disseminação das informações e para a aproximação de produtores e consumidores de estatísticas TIC. Nesse contexto, o tema da produção de dados para a medição das desigualdades e dos Objetivos do Desenvolvimento Sustentável, da Agenda 2030 das Nações Unidas, tem sido objeto de debate nos programas de capacitação junto a gestores públicos e atores de diferentes setores.

6 Ministério da Cultura – Minc (2012). *As metas do Plano Nacional de Cultura*. São Paulo: Instituto Via Pública; Brasília: Minc.

7 Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2017). *Cultura e tecnologias no Brasil: Um estudo sobre as práticas culturais da população e o uso das tecnologias de informação e comunicação*. São Paulo: CGI.br.

TIC CULTURA: INFRAESTRUTURA E USO DE TECNOLOGIA NOS EQUIPAMENTOS CULTURAIS BRASILEIROS

A pesquisa TIC Cultura traz insumos para a compreensão do cenário de infraestrutura, uso e gestão das TIC nos equipamentos culturais brasileiros, incluindo arquivos, bens tombados, bibliotecas, cinemas, museus, pontos de cultura e teatros.

Do ponto de vista da infraestrutura de TIC, em 2016 a posse e o uso de computador encontravam-se praticamente universalizados entre arquivos e cinemas, estando menos presentes, no entanto, entre bens tombados, bibliotecas e museus. O uso de Internet revelou um cenário semelhante, apresentando ainda desigualdades regionais significativas, sobretudo entre bibliotecas e museus.

Entre as atividades realizadas na Internet, destacaram-se o uso de ferramentas de comunicação e o oferecimento de serviços, informações ou assistência ao público, realizadas por mais da metade das instituições entre todos os tipos de equipamentos abordados – com exceção dos bens tombados, que possuíam o menor percentual de uso da Internet (64%). Algumas atividades, no entanto, apresentaram variações de acordo com os perfis institucionais de cada tipo de equipamento. Assim, a venda de produtos e serviços pela Internet tinha maior percentual entre cinemas (56%), ao passo que o uso de serviços de governo eletrônico destacava-se entre pontos de cultura, sobretudo no que se refere à busca de informações sobre editais governamentais (77%) e à participação nesses editais (74%).

A presença das instituições na Internet também apresentou variações conforme o tipo de equipamento cultural analisado. *Websites* próprios eram bem mais comuns entre cinemas (73%) do que entre as bibliotecas (9%). Já a presença em redes sociais era incipiente entre todos os tipos de equipamentos, com exceção de cinemas (94%) e pontos de cultura (77%). Tais plataformas *on-line* eram utilizadas, em especial, para divulgação de atividades, programação cultural e notícias das instituições, sendo pouco utilizado seu potencial para transmissão de vídeos ao vivo (*streaming*), realização de visitas virtuais ou disponibilização de catálogos de acervos.

Entre os serviços oferecidos *on-line*, destacava-se a venda ou reserva de ingressos entre cinemas e teatros, que eram os equipamentos que mais exigiam a compra ou retirada de ingressos para acesso às atividades por parte do público. A oferta de formação a distância, por sua vez, não era prática comum entre as instituições culturais, apresentando percentuais acima de 10% apenas entre arquivos (17%) e pontos de cultura (13%). A oferta de acesso à rede por meio de WiFi também era incipiente, não apresentando percentuais acima de 50% em nenhum dos tipos de equipamentos investigados.

Ainda que, entre todos os tipos, a maior parte das instituições possuíisse acervos, sua digitalização era realizada por mais da metade delas apenas no caso dos arquivos (74%), pontos de cultura (63%) e museus (58%) – e a disponibilização do acesso ao público era mais comum no local das instituições (e não de forma *on-line*).

Tais indicadores revelam potenciais ainda pouco explorados no uso das TIC para disponibilização de bens e serviços culturais na Internet por parte dos equipamentos culturais brasileiros. Isso se relaciona, por sua vez, à gestão de tecnologia da informação (TI) nas instituições e às principais dificuldades encontradas no uso de computador e Internet. Esses

aspectos também foram abordados pela pesquisa e revelaram, em especial, que ainda persistem barreiras econômicas, de infraestrutura e de capacitação para apropriação das tecnologias.

Cabe ressaltar que o trabalho de condução das pesquisas do Cetic.br é acompanhado por um grupo de especialistas cuja valiosa contribuição nas etapas de planejamento e análise tem oferecido legitimidade ao processo e ampliado a transparência das escolhas metodológicas realizadas. Renomados pela competência e pelo conhecimento na investigação do desenvolvimento das TIC (e, no caso da TIC Cultura, das políticas culturais brasileiras), esses profissionais – associados a entidades acadêmicas e institutos de pesquisas, pertencentes a instituições governamentais, a organizações internacionais ou ao setor não governamental – constituem hoje sólidos pilares para a condução das pesquisas.

Esta publicação está estruturada da seguinte forma:

Parte 1 – Artigos: contribuições inéditas de especialistas que abordam temas como o uso de indicadores e dados abertos na democratização da gestão cultural, a produção de indicadores culturais em plataformas digitais colaborativas, a memória como prática na cultura digital, o potencial das TIC para a difusão e preservação de expressões culturais e a resistência digital da cultura jovem;

Parte 2 – TIC Cultura: apresenta o relatório metodológico, que inclui a descrição dos aspectos metodológicos que orientam a pesquisa; o relatório de coleta de dados, que registra as especificidades metodológicas do estudo realizado em 2016; e a análise dos resultados obtidos pela pesquisa nesta edição, que identifica as tendências mais relevantes observadas no acesso e uso das TIC no âmbito dos equipamentos culturais brasileiros;

Parte 3 – Tabelas de resultados: apresenta as tabelas de resultados, contendo os indicadores relativos à pesquisa TIC Cultura, por tipo de equipamento cultural.

Todo o esforço empregado para a produção das pesquisas TIC do Comitê Gestor da Internet (CGI.br) tem como principal objetivo apresentar indicadores confiáveis, atualizados e relevantes para os nossos leitores. Esperamos que os dados e análises desta edição se constituam em um importante insumo para gestores públicos, pesquisadores acadêmicos, empresas do setor privado e organizações da sociedade civil em suas iniciativas voltadas à construção da sociedade da informação e do conhecimento.

Boa leitura!

Alexandre F. Barbosa

Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento
da Sociedade da Informação – Cetic.br

PARTE 1



ARTIGOS

POSSIBILIDADES E DESAFIOS PARA O USO DE INDICADORES CULTURAIS E DADOS ABERTOS NA DEMOCRATIZAÇÃO DA GESTÃO CULTURAL

José Carlos Vaz¹

O objetivo deste artigo é explorar as possibilidades de ampliação das práticas de gestão democrática das políticas públicas de cultura no Brasil, por meio da produção e publicação de indicadores e dados abertos disponibilizados pela Internet.

Este é um objeto em construção. A partir do contexto tecnológico e dos processos sociais e políticos relacionados, pode-se vislumbrar possibilidades para a aplicação de indicadores e dados abertos na governança das políticas públicas de cultura, no sentido de ampliar sua democratização.

Explorando portais de dados abertos dos governos federal e subnacionais, foi possível encontrar iniciativas de publicação de indicadores e dados abertos que já materializam ou pretendem materializar algumas dessas possibilidades. Outras possibilidades de uso de indicadores e dados abertos ainda não têm experiências de referência, mas podem ser objeto de um esforço dedutivo, tomando como base novas funcionalidades e aplicações geradas pelo desenvolvimento dos artefatos tecnológicos e de seus padrões de uso em outros campos.

A DEMOCRATIZAÇÃO DA GESTÃO CULTURAL NO CONTEXTO DE MUDANÇA TECNOLÓGICA

Um conjunto de transformações em curso no campo das tecnologias de informação e comunicação (TIC), como computação ubíqua, onipresença de rede, rompimento de limites à transmissão, armazenamento e processamento de grandes volumes de dados, entre outras, criam condições para o surgimento de uma nova geração das práticas de governança eletrônica. Em vez de mecanismos de participação, transparência e de controle social sob domínio dos governos e com características marcadamente unidirecionais (modo *broadcasting*), entra em cena uma “segunda geração da governança eletrônica” (Vaz, 2017).

¹ Professor do curso de Gestão de Políticas Públicas da Escola de Artes, Ciências e Humanidades da Universidade de São Paulo (EACH-USP). Coordenador do grupo de estudos em Tecnologia e Inovações na Gestão Pública (Getip) e vice-presidente do Conselho de Administração do Instituto Pólis.

Essa nova geração caracteriza-se pela possibilidade de superar o monopólio do Estado sobre as decisões e iniciativas de governança eletrônica. O acesso a dados governamentais e privados, e sua reutilização pela sociedade, permite que se estabeleçam práticas de coprodução ou de produção descentralizada de aplicações e serviços.

A expansão do uso da Internet tem um papel central nesse processo. A proporção de domicílios com acesso à Internet atinge 51% dos domicílios brasileiros, sendo que nas classes A, B e C os índices situam-se em 97%, 82% e 49%, respectivamente (Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br], 2016a). O acesso e uso da Internet encontra-se universalizado nos governos federal, estaduais e municipais. Nestes últimos, apenas 1% declara estar limitado à conexão discada (CGI.br, 2016b). A procura por serviços de governo por meio da Internet também tem crescido. Dentre a população de usuários de Internet com 16 anos ou mais, uma proporção de 59% procurou serviços ou informações de governo eletrônico em 2015 (CGI.br, 2016a).

A publicação de dados governamentais na Internet, de forma sistemática e em formatos abertos e legíveis por máquina, é uma perspectiva que merece destaque. Dentre os órgãos estaduais e federais, já se verifica uma relativa expansão da publicação de informações em formato legível por máquina. Dados de 2015 mostram que, nos órgãos federais, 55% publicam algum dado em formato .xls ou .xlsx, 43% em .xml, 29% em formato .csv e 18% em formato .rdf. Para os órgãos estaduais, as proporções atingem, respectivamente, 41%; 28%; 12% e 6% (CGI.br, 2016b).

No âmbito das políticas públicas de cultura, pode-se vislumbrar o encontro dessas tendências tecnológicas com o processo de democratização da gestão cultural experimentado pelo Brasil desde o final da década de 1980. Naquele momento, diversas práticas inovadoras surgiram inicialmente nos municípios e, a partir da década de 2000, alcançaram o governo federal (Calabre, 2014), gerando instâncias de participação, diálogo e controle social. Recursos baseados nas TIC, especialmente na Internet, têm sido incorporados às práticas de gestão democrática da cultura, especialmente para consultas públicas e transparência das ações governamentais.

Entretanto, esse movimento não é linear, tampouco os recursos tecnológicos impõem-se triunfantes, em um tipo de determinismo tecnológico. A tecnologia pode ser interpretada como fruto de processos sociais em que vários atores interagem, cada um de acordo com seus próprios interesses. Os processos que levam à consolidação de determinadas tecnologias e seus respectivos padrões de uso não são totalmente espontâneos, devendo-se destacar o papel de atores específicos e de grupos que têm poder considerável sobre o desenvolvimento da tecnologia e sobre sua respectiva adoção pela sociedade (Pinch & Bijker, 1984). Assim, pode-se falar de uma construção social da tecnologia: os artefatos, sejam eles dispositivos físicos ou informacionais (como indicadores e dados abertos), têm sua construção e seu consumo determinado não somente por suas características intrínsecas, mas também pelos processos sociais nos quais estão inseridos e sobre os quais também incidem, por sua vez.

No caso da democratização da gestão das políticas públicas de cultura, as inovações tecnológicas ocorrem em meio a processos de natureza política e social extremamente complexos. Se, por um lado, existem pressões por maior democratização da gestão cultural, por outro há atores envolvidos que podem exercer forças contrárias. Além disso, o próprio significado da democratização está em disputa, assim como as estratégias para efetivá-la. Não se trata de um processo previsível, muito menos com um final evidente. Seu desenrolar é pleno de incertezas, e a tecnologia é apenas um dos elementos que pode influenciá-lo.

As possibilidades abertas pelas transformações tecnológicas acima mencionadas podem materializar-se em termos de: 1) participação nas decisões de planejamento e gestão das políticas culturais; 2) acesso a dados e informações relacionadas à política cultural; e 3) transparência e controle social na gestão das políticas culturais. A seguir, este artigo explora as possibilidades referentes a estas duas últimas categorias, buscando identificar os impactos potenciais e efetivos que a ampliação da publicação de indicadores culturais como dados abertos pode gerar sobre a democratização da gestão cultural. Para tanto, adotar-se-ão duas dimensões de reflexão: 1) as possibilidades de instrumentos de gestão democrática das políticas culturais baseados na abertura de dados e 2) as práticas de produção e consumo desses instrumentos.

DADOS ABERTOS NA GESTÃO DAS POLÍTICAS PÚBLICAS DE CULTURA

O vislumbre de possibilidades criadas pelas transformações em torno dos dados abertos faz surgir a questão: que inovações na gestão democrática das políticas culturais tendem a ser produzidas pela ampliação da produção e publicação de indicadores culturais como dados governamentais abertos?

Em princípio, pode-se considerar que a disponibilidade de indicadores culturais e dados abertos sobre as políticas públicas de cultura ampliam as possibilidades de acompanhar temas como o financiamento de iniciativas culturais, alocação de recursos, cruzamento de dados de beneficiários de políticas e leis de incentivo, entre outros (Vaz, 2017). O acesso a esses indicadores e dados pode permitir, também, novas práticas de gestão e estimular a produção de novos indicadores pela sociedade e por outros órgãos governamentais. A disponibilidade e acesso a dados faz com que a sociedade possa valer-se destes para produzir seus próprios indicadores, o que expande as possibilidades de atuação dos atores da sociedade na democratização da gestão das políticas (Vaz, Ribeiro, & Matheus, 2010; Attard, Orlandi, Scerri, & Auer, 2015).

As experiências em curso ou em implementação no Brasil, tanto da parte dos governos quanto da sociedade civil, podem ser classificadas em três categorias de indicadores e dados abertos, de acordo com seu escopo e objetivos:

- Oferta de dados e indicadores de acesso à cultura: informações sobre a oferta, circulação e consumo de bens e serviços culturais, como disponibilidade, uso e condições de equipamentos culturais e resultados de programas e políticas públicas;
- Oferta de dados e indicadores sobre produção cultural: iniciativas que pretendem produzir e tornar disponíveis informações sobre a produção cultural, normalmente apresentadas com estruturação ou recorte geográfico, separadas ou não por linguagens e expressões artísticas, com foco no mapeamento de produtores culturais;
- Oferta de dados sobre financiamento da cultura: informações sobre execução orçamentária e sobre o emprego de recursos de leis de incentivo à cultura.

Entretanto, a oferta de dados abertos e indicadores culturais ainda mantém-se restrita. Nos portais mantidos pelos governos federal e subnacionais, a presença de *datasets* relacionados a políticas públicas de cultura é bastante tímida (como exemplo, vê-se que o Ministério da Cultura tem apenas nove *datasets* no Portal Brasileiro de Dados Abertos).²

As iniciativas existentes mostram que os governos encontram mais facilidade para publicar dados abertos sobre localização e informações básicas a respeito de redes de equipamentos e produtores culturais, aplicação de recursos orçamentários e concessão de incentivos fiscais para a cultura. Entretanto, o grau de profundidade do que é publicado pode ser considerado baixo. Dados sobre acesso a programas, beneficiários, etc., são praticamente inexistentes. Em geral, destaca-se a oferta de dados agregados, de baixa granularidade, ou de recursos de dados em formato de listas, sem muita riqueza de campos.

O'Reilly (2011) destaca a emergência de possibilidades de implantação de infraestruturas informacionais que criem condições para que ocorra a reutilização de suas informações por distintos atores sociais. Com isso, novas aplicações podem emergir da própria sociedade e ser acolhidas por essas infraestruturas, que, por sua vez, irão realimentá-las. Trata-se do chamado governo como plataforma.

Iniciativas existentes, ainda que incipientes, sugerem o potencial da criação de plataformas especializadas de produção e publicação de informações, dados e indicadores sobre políticas culturais (Rubim, 2013), a exemplo do Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC)³ e do Mapa da Cultura⁴, ambos desenvolvidos pelo Ministério da Cultura.

Os chamados mapas culturais, desenvolvidos em *software* livre, são plataformas de uso e de publicação de dados que têm se disseminado tanto em iniciativas nacionais quanto subnacionais, com forte marca de colaboração entre governo e sociedade (Sena, 2013). Isso porque eles podem ser alimentados pelos próprios produtores culturais, seja de forma voluntária ou de maneira induzida ou compulsória (por exemplo, como exigência para participação em editais públicos). Entre as informações que podem ser disponibilizadas estão o registro de agentes, espaços, eventos e projetos culturais (Vaz, 2017). Com isso, aumenta-se o dinamismo dessas aplicações, cujos dados não dependem apenas do governo para estarem disponíveis.

A disponibilização de dados e indicadores de avaliação das políticas públicas de cultura, no entanto, é um potencial ainda não materializado. Aqui, pode-se falar tanto da publicação de indicadores e dados relacionados a programação cultural, acesso a bens e serviços culturais, desempenho de equipamentos culturais, etc., como de informações geradas a partir da experiência dos usuários, coletadas a partir de *smartphones*, em *mobile crowdsourcing* (Salim & Haque, 2015).

² Recuperado em 25 maio, 2017, de <http://www.dados.gov.br>

³ Recuperado em 25 maio, 2017, de <http://sniic.cultura.gov.br>

⁴ Recuperado em 25 maio, 2017, de <http://mapas.cultura.gov.br>

A PRODUÇÃO E A COPRODUÇÃO DE INDICADORES A PARTIR DE DADOS ABERTOS NA CULTURA

Ao observar os processos sociais e políticos envolvidos na construção social dos instrumentos de gestão democrática da cultura, surge a questão: qual é o potencial transformador da expansão da produção e publicação de indicadores culturais como dados governamentais abertos sobre as práticas dos atores sociais na gestão democrática da cultura e sobre as relações entre estes atores?

Pinho (2011) destaca o impacto da Internet no surgimento de instâncias colaborativas de produção de aplicações. Do ponto de vista estritamente técnico, a combinação de formatos e padrões abertos, o acesso aos dados por meio da Internet, a separação entre armazenamento e processamento dos dados, os recursos de visualização e a facilidade de cruzamento de bases de dados de origens distintas reforçam as possibilidades de surgimento de iniciativas colaborativas capazes de mobilizar governos e sociedade. Essa colaboração alimenta novas práticas de produção de aplicações, serviços e informação a partir dos dados abertos, as quais são orientadas para a coprodução. As aplicações podem usar dados e recursos de distintos produtores: por exemplo, um serviço pode ofertar visualizações de indicadores originários de fontes variadas, que, por sua vez, valeram-se de bases de dados disponibilizadas por órgãos públicos diferentes.

Esse processo colaborativo pode ocorrer de três maneiras. A primeira é a realização de parcerias estruturadas, nas quais grupos da sociedade e das universidades envolvem-se em projetos de desenvolvimento colaborativo de aplicações, normalmente de iniciativa governamental. A segunda forma acontece em iniciativas como *hackatons* e laboratórios colaborativos de desenvolvimento, nas quais os governos ou entidades civis escolhem temáticas e promovem ações para a produção de aplicações baseada em dados disponibilizados. A terceira forma é a emergência de novas aplicações e serviços surgidos de grupos da sociedade, com desenvolvimento autônomo em relação ao Estado, a partir de dados abertos publicados em portais específicos, ou por meio de Interface de Programação de Aplicativos (do inglês, *Application Programming Interface* – API), ou realizando eles mesmos a abertura e publicação dos dados, como no caso do projeto Cultura Transparente.⁵

A coprodução de aplicações e serviços a partir dos dados abertos traz, como consequência, a possibilidade de maior oferta e também o surgimento de novos papéis entre os atores envolvidos na governança das políticas culturais. Nesse contexto, deixam de fazer sentido dicotomias tradicionais, como produtor-usuário ou emissor-receptor de informações. Rompe-se o quase monopólio de produção de informações culturais até então mantido pelos governos. Abre-se espaço para que novas aplicações e serviços venham a emergir a partir dos atores e suas redes, sem a dependência apenas das decisões governamentais e de um planejamento prévio e centralizado.

⁵ Mesmo esta experiência não é totalmente autônoma em relação ao poder público, visto que o projeto foi realizado em parceria com a Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, por meio de copatrocínio e parceria para levantamento e disponibilização dos dados. Recuperado em 25 maio, 2017, de <http://www.culturatransparente.org>

DESAFIOS PARA A EXPANSÃO DO USO DE INDICADORES E DADOS ABERTOS NAS POLÍTICAS PÚBLICAS DE CULTURA

Como se viu ao longo do texto, existem expressivas oportunidades para a utilização de dados abertos e indicadores na gestão das políticas públicas de cultura. Entretanto, ainda não se vê uma apropriação mais profunda das possibilidades abertas pelas transformações promovidas pela evolução recente das TIC em relação a essas informações: é raro o uso de API para publicação de dados, não se encontram experiências de *linked data*, existe pouca oferta de dados de alta granularidade e as plataformas existentes ainda são incipientes.

Tomando-se como referência a ideia de construção social da tecnologia apresentada acima, cabe perguntar: quais as razões para que possibilidades técnicas existentes não se efetivem plenamente? Ainda que esta não seja a pergunta que orienta este artigo, a seguir, são levantadas hipóteses capazes de sustentar uma agenda de pesquisa sobre o tema.

As lacunas entre possibilidades técnicas do uso de dados abertos para a democratização da gestão de políticas culturais e sua efetiva utilização originam-se de vários fatores e seus respectivos processos sociais e políticos. Do ponto de vista da organização do Estado, a relativa fragilidade das organizações no setor cultural retira destas muito da sua capacidade tecnológica e de produção de informações. Muitas iniciativas avançam por espasmos, dependendo do voluntarismo de equipes e dos dirigentes de turno, reduzindo seu ímpeto ou sendo interrompidas por conta da descontinuidade administrativa.

As capacidades estatais no âmbito da tecnologia incluem não somente as capacidades técnicas em si, mas as capacidades de planejar, implementar e gerir iniciativas tecnológicas. Iniciativas de abertura de indicadores e dados requerem estratégias, instrumentos e processos de gestão voltados para prazos mais longos. Fatores como a dificuldade de instituir modelos de implementação que garantam sustentabilidade de iniciativas de publicação de dados abertos vêm sendo destacados pela literatura como causa para a redução do alcance das políticas públicas voltadas ao tema (Ubaldi, 2013). No campo da cultura, constata-se essa dificuldade ao se identificar diversas iniciativas que não prosperaram.

Do ponto de vista dos atores envolvidos, pode-se levantar a hipótese de que aqueles que sustentam a agenda de democratização da gestão de políticas culturais não se apropriaram totalmente das potencialidades tecnológicas, seja por sua trajetória, seja por não verem ali um instrumento efetivo para suas demandas mais prementes. Além disso, cabe interrogar o quanto esses atores já desenvolveram uma cultura de uso de dados e indicadores para a gestão das políticas e para a construção de discursos que fundamentem as disputas em torno dos conteúdos e significados das políticas públicas de cultura em que se veem envolvidos. Por outro lado, a própria agenda de democratização da gestão das políticas públicas de cultura é objeto de disputa permanente, inclusive dentro do Estado. É de se supor que nem todos os dirigentes públicos do setor compartilhem o mesmo interesse em fortalecê-la, especialmente em um contexto como o de hoje no Brasil, com o enfraquecimento das instituições, das práticas e dos discursos democráticos.

REFERÊNCIAS

- Attard, J., Orlandi, F., Scerri, S., & Auer, S. (2015). A systematic review of open government data initiatives. *Government Information Quarterly*, 32(4), 399-418.
- Calabre, L. (2014). Política cultural em tempo de democracia: A Era Lula. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, (58), 137-156.
- Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2016a). *Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Domicílios Brasileiros: TIC Domicílios 2015*. São Paulo: CGI.br.
- Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2016b). *Pesquisa Sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Setor Público Brasileiro: TIC Governo Eletrônico 2015*. São Paulo: CGI.br.
- O'Reilly, T. (2011). Government as a platform. *Innovations*, 6(1), 13-40.
- Pinch, T. F., & Bijker, W. E. (1984). The social construction of facts and artifacts: Or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. In W. E. Bijker, T. P. Hughes, & T. F. Pinch, *The social construction of technological systems: New directions of the sociology and history of technology*. Cambridge: The MIT Press.
- Pinho, J. A. (2011). Sociedade da informação, capitalismo e sociedade civil: Reflexões sobre política, Internet e democracia na realidade brasileira. *Revista de Administração de Empresas*, 51(1), 98-106.
- Rubim, A. A. (2013). Políticas culturais do governo Lula. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 1(1), 224-242.
- Salim, F., & Haque, U. (2015). Urban computing in the wild: A survey on large scale participation and citizen engagement with ubiquitous computing, cyber physical systems, and Internet of Things. *International Journal of Human-Computer Studies*, 81, 31-48.
- Sena, E. A. (2013). *Políticas culturais, tecnologias de informação e democracia cultural: O programa VAI e a constituição da Agência Popular Solano Trindade*. Dissertação de mestrado, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Ubaldi, B. (2013). Open Government Data: Towards Empirical Analysis of Open Government Data Initiatives. *OECD Working Papers on Public Governance*, 22.
- Vaz, J. C. (2017). Transformações tecnológicas e perspectivas para a gestão democrática das políticas culturais. *Cadernos de Gestão Pública e Cidadania*, 22(71).
- Vaz, J. C., Ribeiro, M. M., & Matheus, R. (2010). Dados governamentais abertos e seus impactos sobre os conceitos e práticas de transparência no Brasil. *Cadernos PPG-AU/UFBA*, 9, 45-62.

PRODUÇÃO HORIZONTALIZADA DE INDICADORES CULTURAIS NAS PLATAFORMAS DIGITAIS COLABORATIVAS

Anahi Rocha Silva¹ e Maria José Vicentini Jorente²

INTRODUÇÃO

Informações estruturadas baseadas em indicadores subsidiam as ações e a atuação de gestores na elaboração e execução de projetos, programas, orçamentos, normas e procedimentos em qualquer ramo de atividade, inclusive na gestão cultural. Eles também servem de base para o estabelecimento de metas e mecanismos de monitoramento de desempenho e resultados das políticas culturais.

O termo indicador refere-se, segundo Januzzi (2001), “a uma medida quantitativa dotada de significado social substantivo, usado para substituir, quantificar ou operacionalizar um conceito social abstrato” (p. 15). Trata-se de uma representação, uma imagem ou uma abstração do real para a compreensão de fenômenos que ocorrem nas mais variadas esferas, em determinado tempo e lugar, tendo, portanto, uma dimensão simbólica. Corresponde, por outro lado, a uma estatística processada, com o objetivo de fornecer uma informação específica (Ziviani, 2008, p. 64). No contexto de políticas públicas, os indicadores visam à transparência, fiscalização e controle social da população sobre as ações praticadas.

O marco conceitual sobre os indicadores sociais surge no cenário internacional entre as décadas de 1920 e 1930. Porém, sua consolidação científica se efetivou em meados dos anos 1960, a partir do desenvolvimento de instrumentos de mensuração do bem-estar e da mudança social sob os auspícios de instituições multilaterais como a Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), a Organização das Nações Unidas para a Alimentação e a Agricultura (FAO), a Organização Internacional do Trabalho (OIT), o Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef) e a Divisão de Estatística das Nações Unidas (UNSD) (Jannuzzi, 2002).

¹ Mestre do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação na Universidade Estadual Paulista (Unesp) – Marília, bacharel em Direito e graduanda em Arquivologia na Unesp.

² Doutora e livre-docente do Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação na Unesp – Marília.

No entanto, a produção de estatísticas e indicadores relacionados diretamente ao campo cultural começou a ser discutida pela Unesco em 1972, e somente mais tarde, em 1998, foi publicado o primeiro *Informe Mundial sobre la Cultura* (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura [Unesco], 1972, 1998).

Especificamente, o indicador cultural é um meio efetivo para subsidiar a formulação, execução e avaliação de políticas públicas culturais. Destinado principalmente ao gestor e ao cidadão, ele apresenta variáveis próprias acerca da cultura em suas três dimensões – simbólica, econômica e cidadã (Ministério da Cultura [Minc], 2010).

Nessa linha de raciocínio, os indicadores culturais possibilitam a produção de conhecimento teórico e prático sobre as dinâmicas culturais; permitem mapear as cadeias produtivas da economia da cultura e identificar os atores sociais envolvidos; e captar os hábitos e práticas culturais da população local/regional, a partir de bancos de dados e sistemas de informação.

Se no cenário internacional a produção de indicadores culturais demorou quase quarenta anos para ser publicada no primeiro informe da Unesco, no cenário brasileiro não foi diferente.

Pode-se dizer que grande parte desse problema se deve ao fato de o Ministério da Cultura (Minc) apresentar, desde sua criação, uma existência frágil e conturbada, perfil que não corresponde à sua importância como órgão encarregado pela direção e coordenação da política pública cultural em âmbito nacional – que inclui, entre outras atribuições, a responsabilidade pela formulação de indicadores culturais.³

Devido a essa fragilidade institucional do órgão gestor da cultura no país, agências estatísticas, empresas de consultoria e outras instituições ligadas ao planejamento público da cultura se tornaram responsáveis pela produção de indicadores para fins de políticas públicas culturais, tendo destaque a atuação do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas (IBGE).⁴

Ainda assim, a falta de investimentos públicos, a descontinuidade política, as mudanças institucionais sofridas pelo Minc, a demora na produção e a preferência por indicadores relacionados à indústria cultural ou que expressam algum valor econômico, em detrimento de práticas, valores e identidades culturais, foram fatores que, somados, contribuíram para a falta de séries históricas de dados.

Os primeiros passos rumo à melhora na qualidade e eficiência na produção de indicadores culturais foram tomados em 2002, quando a Unesco, o Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea) e o IBGE se uniram para discutir a montagem de um Sistema de Informações e Indicadores Culturais (SIIC) (Gomes, 2003). O objetivo da iniciativa era a criação de um sistema que possibilitasse analisar a cultura como setor produtivo, a partir de informações e indicadores de caráter econômico existentes em suas bases de dados. Entre 2004 e 2013, o IBGE publicou o resultado de três estudos do SIIC: o primeiro em 2006, com informações de

³ O Ministério da Cultura (Minc) foi criado em 1930, originalmente associado à pasta da Saúde. Em 1953, passou a compor novo arranjo, formando o Ministério da Educação e Cultura (MEC). Somente em 1985 adquiriu *status* de ministério autônomo, para logo em seguida, em 1990, ser rebaixado à Secretaria de Cultura, situação que perdurou até 1992. Depois disso e aos poucos, o Minc alcançou o auge de sua autonomia entre 2003 e 2015. Em razão do cenário político conturbado vivido pelo país, em 2016 a pasta chegou a ser extinta pelo então presidente em exercício Michel Temer que, no entanto, voltou atrás na decisão após pressão da sociedade, sobretudo da classe artística.

⁴ Subordinado ao Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, o órgão coordena o Sistema Estatístico Nacional, responsável pela produção de estatísticas oficiais.

2003; o segundo em 2007, referente ao período 2003-2005; e o último relativo a 2007-2010, publicado em 2013 (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas [IBGE], 2006, 2007a, 2013).

Além das edições do SIIC (IBGE, 2006, 2007a, 2013), o IBGE introduziu um Suplemento de Cultura nas Pesquisas de Informações Básicas Municipais (Munic) e Estaduais (Estadic), que foram realizadas, no entanto, de forma esporádica. A primeira edição do suplemento da Munic foi realizada em 2006 e a segunda, somente em 2014 (IBGE, 2007b, 2015) – o que, em termos práticos, é insuficiente para que o gestor público tenha condições reais de planejamento e execução da política cultural, considerando que cada gestão administrativa tem duração de quatro anos.

Além disso, nos levantamentos realizados no SIIC, não constam indicadores acerca da dimensão simbólica da cultura, tendo sido enfocados apenas os aspectos econômicos e mercantis das atividades culturais:

As informações coletadas são quantitativas e dão conta de aspectos tangíveis da realidade cultural. Muitos dos dados utilizados são objetivos e referem-se a temas como financiamento da cultura, economia da cultura, gastos familiares com bens e serviços culturais, ou ainda dados relacionados à indústria cultural, que envolvem informações sobre a produção e consumo pelo público. Na descrição dos ramos de serviços culturais, por exemplo, a especificação das atividades é notadamente voltada para a indústria cultural: consultoria em *software*, publicidade e atividades fotográficas, cinematográficas e de vídeo, de rádio, televisão, agências de notícias, telecomunicações, processamento e atividades de banco de dados e distribuição de conteúdo eletrônico, dentre outros. (Ziviani, 2008, p. 103)

A partir de 2014, o IBGE aumentou seu raio de informações sobre o panorama do setor no âmbito das pesquisas Munic e Estadic, revelando outras dimensões da cultura para além do aspecto econômico. Nesse sentido, passou a fornecer dados relativos à existência de equipamentos culturais, meios de comunicação, pontos de cultura, atividades artísticas e artesanais, gestão da política de cultura, infraestrutura de gestão por meio de sistemas informatizados, capacitação de servidores, financiamento e legislação relacionada ao tema, instâncias de participação, além de informações sobre a existência e o funcionamento de fundos de cultura (IBGE, 2015).

Esse avanço na produção de indicadores culturais pelo IBGE se deve em parte ao reflexo da política pública cultural empreendida pelo Minc e pelos órgãos gestores da cultura nos estados e municípios, e também à aplicação das tecnologias da informação e comunicação nos processos de coleta, tratamento e disseminação dos dados, dentre as quais destacamos as plataformas digitais.

O PAPEL DOS INDICADORES CULTURAIS E A PLATAFORMA SNIIC

A utilização das tecnologias da informação e comunicação, em especial a Web, permite a difusão de informação em escala mundial e possibilita a realização de novas formas de gestão política, administrativa e social em plataformas digitais.

Nesse contexto, as plataformas governamentais de cultura têm como objetivo integrar ferramentas e recursos que permitam o acesso à informação e a participação, interação e colaboração na difusão da cultura, além de fornecerem dados atualizados ao público em geral e aos profissionais dos setores culturais (Lópes Carreño, Martínez Méndez, & López Carreño, 2009).

As plataformas governamentais também são desenvolvidas para possibilitar a formulação e implementação de políticas públicas de cultura, tornando-se sistemas de informação cultural e redes de bancos de dados, os quais, de acordo com Edgar Montiel (2003), constituem instrumentos-chave para as políticas culturais:

Chegado o momento de ampliar ou avaliar suas políticas culturais, os governos necessitam ter um conhecimento cuidadoso da realidade cultural dos seus países. Necessitam saber quais são os problemas presentes e as tendências previsíveis, quais as necessidades e aspirações culturais, os recursos e disposições, quem são os atores e interlocutores com os quais se pode contar. Necessitam de informação coerente, atualizada e confiável para assim poderem coordenar esforços na preservação do patrimônio cultural, a promoção cultural e adaptarem políticas e prioridades de acordo com as mudanças das realidades. (p. 164)

Uma plataforma desse tipo deve responder às necessidades informacionais quanto às formas de acesso, sistematização e regularidade das informações para subsidiar diagnósticos, orientar a tomada de decisões e avaliar políticas culturais (Castellanos Ribot, 2004).

Dentro dessa perspectiva, no Brasil, a Lei n. 12.343, de 2 de dezembro de 2010, cria o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC), que, além de ser uma plataforma para monitoramento do Plano Nacional de Cultura, possui outras funcionalidades, como reunir informações para estudos, consultas e criação de indicadores, atendendo às várias particularidades e necessidades dos sujeitos do campo cultural (Plano Nacional de Cultura, Lei n. 12.343, 2010).

Implementado inicialmente como uma plataforma de cadastro de objetos culturais, o SNIIC ampliou seu escopo para tornar-se um conjunto de sistemas que inclui, além do cadastro, os módulos de publicações, indicadores, dados e vocabulários, ainda não implementados integralmente.⁵

Lançada no final de outubro de 2015, a segunda versão do SNIIC apresentou uma nova ferramenta de mapeamento para cadastro de informações culturais. O Mapa da Cultura tem como objetivo georreferenciar e catalogar de forma colaborativa a produção de artistas e agentes culturais, seus eventos e seus projetos, bem como os espaços e equipamentos culturais, além de agregar o cadastro de diferentes programas e ações, como o da Rede Cultura Viva⁶ e os dados do Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas⁷ e do Cadastro Nacional de Museus.⁸

⁵ Mais informações nos *websites* do Ministério da Cultura. Recuperados em 10 maio, 2017, de mapas.cultura.gov.br, indicadores.cultura.gov.br, dados.cultura.gov.br, vocalarios.cultura.gov.br e publicacoes.cultura.gov.br, todos integrados dentro da plataforma SNIIC, em <http://sniic.cultura.gov.br>

⁶ Mais informações no *website* do programa. Recuperado em 10 maio, 2017, de <http://culturaviva.gov.br/>

⁷ Mais informações no *website* do sistema. Recuperado em 10 maio, 2017, de <http://bibliotecas.cultura.gov.br/>

⁸ Mais informações no *website* do cadastro. Recuperado em 10 maio, 2017, de <http://museus.cultura.gov.br/>

Pode-se dizer que o elemento-chave para que plataformas culturais governamentais, nos moldes do SNIIC, auxiliem efetivamente na implementação de políticas públicas é a participação social, pois são as pessoas, espalhadas em todo território nacional, que realizam a autodeclaração, fornecendo dados para a produção de informações e indicadores que contemplem outras dimensões da cultura (simbólica e cidadã).

Assim, o cidadão, atuando como agente cultural, faz seu registro e descreve suas atividades utilizando-se de sua própria linguagem, fazendo com que essas informações fiquem registradas no SNIIC em um movimento horizontal de colaboração. A plataforma também oferece outra dinâmica interativa: por meio de tipos variados de mídia (fotografias, audiovisuais, etc.), os agentes culturais podem compartilhar conteúdos relativos às escolhas e experiências culturais vividas ou realizadas em suas comunidades locais.

Antes, as pesquisas baseadas em indicadores culturais quantitativos não possibilitavam o conhecimento sobre quem eram e onde estavam localizados os atores sociais de determinado segmento, nem permitiam fazer o mapeamento da distribuição do conteúdo produzido ou saber o tipo de manifestações e expressões culturais realizadas, individuais ou coletivas. Tampouco havia informações detalhadas a respeito das redes de relacionamento ou sobre os equipamentos e espaços culturais. O SNIIC foi projetado com o objetivo de suprir esta demanda informacional, agregando dados que, somados, oferecem subsídios necessários à elaboração de diagnósticos e planejamento na área cultural.

Em termos práticos, porém, o formato do sistema ainda não estimula o protagonismo que se espera do cidadão nessa nova dinâmica social de ambiências digitais das plataformas culturais. Dados atuais indicam apenas 36.789 agentes cadastrados em âmbito nacional⁹, mesmo sendo condicionada a participação em editais e chamadas públicas à inscrição no SNIIC.

Ainda não existem estudos que apontem os fatores determinantes para essa baixa adesão ao SNIIC, mas gestores culturais acreditam que não bastam apenas altos investimentos em dispositivos tecnológicos, uma vez que o público ao qual se destinam não tem como gozá-los. É preciso oferecer também condições para que os usuários do sistema possam se capacitar e desenvolver suas habilidades. Além disso, é necessário implementar ações e iniciativas governamentais que difundam a plataforma, mostrando as vantagens e benefícios advindos do uso do SNIIC.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A dificuldade em se alavancar recursos para a área da cultura é um dos inúmeros fatores limitadores do seu desenvolvimento. Outros tantos – sejam de ordem estrutural, administrativa, gerencial, de pessoas ou de coordenação da área – fazem com que não haja sistematização, nem reunião de dados em uma base única com informações interoperáveis nos três níveis de governo (federal, estadual e municipal).

⁹ Dados coletados na plataforma Mapa da Cultura. Recuperado em 10 maio, 2017, de <http://mapas.cultura.gov.br>

Notamos que está consolidada a consciência da importância de se ter acesso a indicadores culturais que fundamentem a formulação e implementação de políticas públicas. Porém, argumentamos que a elaboração de indicadores culturais deve considerar não apenas a dimensão econômica, mas também as dimensões simbólica e cidadã da cultura, de modo a contemplar a diversidade das práticas, expressões e representações culturais e patrimoniais, necessárias à gestão das políticas culturais.

Nesse sentido, a participação social para fornecer informações de forma colaborativa é fundamental, pois são os indivíduos que constituem a coletividade da cultura que serão os responsáveis por grande parte das respostas e informações a respeito dos bens e serviços existentes na área.

Ao fazer a autodeclaração de suas atividades no SNIIC, os indivíduos revelam seu protagonismo na produção cultural e, ao mesmo tempo, colaboram com o funcionamento efetivo da plataforma. Por meio do registro das memórias subterrâneas, marginais ou não oficiais de coletivos ou organizações não reconhecidas em estruturas dominantes, o sistema amplia o universo das informações disponíveis no campo da cultura, para além dos museus, bibliotecas e outras referências mais institucionalizadas.

Para que as plataformas culturais governamentais possibilitem a implementação de políticas públicas – além de se constituírem como sistemas de informação e redes de bancos de dados coerentes, atualizados e confiáveis –, elas devem considerar e dar ênfase à participação social. Sem isso, as plataformas digitais colaborativas não se sustentam, pois o protagonismo dos sujeitos que com ela interagem é prerrogativa para a produção de informações e indicadores. O modelo colaborativo é, nesse sentido, a forma mais eficaz de estimular a cidadania ativa.

Por fim, destacamos também a necessidade de pesquisas futuras no sentido de melhorar as experiências no compartilhamento de informações nas plataformas já existentes na Internet, para que elas sejam um canal efetivo, permanente e construtor da democracia participativa, e não apenas mais um trâmite burocrático a ser exigido dos produtores culturais. E, finalmente, para que essas contribuições sobrevivam as adversidades contextuais para a plena consolidação do Plano Nacional de Cultura e do Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais.

REFERÊNCIAS

Castellanos Ribot, A. (2004). El sistema de información cultural de México. *Boletín Gestión Cultural*, 7. Recuperado em 14 janeiro, 2017, de <http://sic.cultura.gob.mx/documentos/1556.pdf>

Gomes, G. M. (2003). Primeiras ações para um programa de informações culturais no Brasil. In Unesco, *Políticas culturais para o desenvolvimento: Uma base de dados para a cultura* (207-213). Brasília: Unesco Brasil.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2006). *Sistema de Informações e Indicadores Culturais 2003*. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado em 20 julho, 2017, de <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv32451.pdf>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. (2007a). *Sistema de Informações e Indicadores Culturais 2003-2005*. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado em 20 julho, 2017, de <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv37306.pdf>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. (2007b). *Perfil dos municípios brasileiros: Cultura 2006*. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado em 10 julho, 2017, de <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv36016.pdf>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. (2013). *Sistema de Informações e Indicadores Culturais 2007-2010*. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado em 20 julho, 2017, de <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv65974.pdf>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. (2015). *Perfil dos estados e dos municípios brasileiros: Cultura 2014*. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado em 14 janeiro, 2017, de <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv95013.pdf>

Jannuzzi, P. M. (2001). *Indicadores Sociais no Brasil: Conceitos, fontes de dados e aplicações*. Campinas: Alínea.

Jannuzzi, P. M. (2002). Considerações sobre o uso, mau uso e abuso dos indicadores sociais na formulação e avaliação de políticas públicas municipais. *Revista Brasileira de Administração Pública*, 36 (1), 51-72.

López Carreño, R., Martínez Méndez, F. J., & López Carreño, M. (2009). Diseño de un sistema de información web para la gestión cultural. *Revista de Sistemas de Información y Documentación, Ibersid*, 3 (1), 29-34. Recuperado em 14 janeiro, 2017, de <http://www.iversid.eu/ojs/index.php/iversid/article/view/3719/3480>

Ministério da Cultura – Minc. (2010). *Cultura em 3 dimensões: As políticas do Ministério da Cultura de 2003 a 2010*. Brasília: Minc.

Montiel, E. (2003). A comunicação no fomento de projetos culturais para o desenvolvimento. In Unesco, *Políticas culturais para o desenvolvimento: Uma base de dados para a cultura* (159-170). Brasília: Unesco Brasil.

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – Unesco. (1972). *Convenção para a Proteção do Patrimônio Mundial, Cultural e Natural*. Conferência Geral da Organização das Nações Unidas para Educação, a Ciência e a Cultura. Paris, 17 de outubro a 21 de novembro de 1972. Recuperado em 20 julho, 2017, de <http://whc.unesco.org/archive/convention-pt.pdf>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – Unesco. (1998). *Informe Mundial sobre la Cultura: Cultura, Creatividad y Mercados*. Paris: Unesco.

Plano Nacional de Cultura, Lei n. 12.343, de 2 de dezembro de 2010 (2010). Institui o Plano Nacional de Cultura – PNC, cria o Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais – SNIIC e dá outras providências. Recuperado em 14 janeiro, 2017, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/12343.htm

Ziviani, P. (2008). *A consolidação dos indicadores culturais no Brasil: Uma abordagem informacional*. Dissertação de mestrado, Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte.

MEMÓRIA COMO PRÁTICA NA CULTURA DIGITAL

Dalton Martins¹ e José Murilo Costa Carvalho Junior²

A cultura digital, seja como área organizacional ou como conceito, tem prestado serviço relevante, sobretudo na última década no Brasil. Como reflexão coletiva em rede, a abordagem cumpriu papel na articulação de uma multiplicidade de novas atividades e movimentos, servindo como ponto de apoio na produção de um comum para falar sobre a construção de políticas públicas, projetos experimentais, ativismos, pesquisa acadêmica, laboratórios *hackers*, inovação social, movimentos de democratização da comunicação, participação cidadã, acervos digitais, modelos de gestão, entre tantas outras coisas que poderiam ser aqui enumeradas.

Dentre os muitos campos impactados pelas práticas do universo da cultura digital, talvez nenhum outro tenha sido ressignificado de maneira tão abrangente como o campo da memória – pública e privada. Interessa aqui refletir como essas práticas impulsionam os fluxos dinâmicos e imprevisíveis que, nos últimos anos, têm constantemente redefinido e ampliado o conceito de memória cultural. O formato de memória com o qual a sociedade se acostumou no último século, baseado na lógica dos arquivos impressos, é profundamente alterado pela ascendência da mídia digital. Cabe, portanto, perguntar: que novas práticas e atores disputam a hegemonia do Estado em sistematizar a produção de informação? Qual o papel das instituições mantenedoras do patrimônio cultural na preservação da memória na era da cultura digital?

¹ Professor no curso de Gestão da Informação e no Programa de Pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás (UFG). Possui graduação em Engenharia Elétrica, mestrado em Engenharia da Computação, ambos pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Doutor em Ciências da Informação pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Desenvolve pesquisa na interface das áreas de Comunicação e Informação, Inteligência Coletiva e aplicações de Ciência de Dados (aprendizagem de máquina e mineração de dados) em problemas envolvendo políticas públicas, mídia e participação social.

² Especialista em projetos de Internet no governo, atuou em sítios institucionais no Ministério da Administração Federal e Reforma do Estado, no Ministério da Ciência e Tecnologia (Informação e Difusão Científica), no Ministério da Cultura (Informações Estratégicas e Cultura Digital) e no Instituto Brasileiro de Museus (Arquitetura da Informação Museal). Coordenou os projetos CTJovem e CulturaDigital.Br e foi editor de lusofonia do Global Voices Online, do Berkman Center da Universidade de Harvard. Promove a reflexão do ambiente digital como ecossistema na rede Ecologia Digital.

MEMÓRIA IMPRESSA: O PAPEL DO ESTADO

Em seu recente livro *Rogue archives*, Abigail De Kosnik (2016) nos recorda que “desde o final do século 19, a memória – não a memória individual privada, mas a memória pública, coletiva – foi domínio do Estado” (p. 1). Tony Bennett (1995), em *The birth of the museum*, escreve que “museus, galerias e, de maneira mais intermitente, exposições, desempenharam papel central na formação do Estado moderno, e são fundamentais para sua concepção como, entre outras coisas, um conjunto de agências educativas e civilizatórias” (p. 66). Tais instituições custodiais – museus, bibliotecas e arquivos – foram responsáveis por organizar e representar a memória já no período de formação do Estado moderno, em meados do século 15. Estão presentes como peças da organização política até os tempos atuais, são caracterizadas pelas mesmas forças sociais que levaram à criação dessa visão de Estado e, portanto, operam como vetor dessas forças.

A necessidade do Estado de: 1) impor soberania, subjugando as demais forças sociais sob seu poder, e 2) estabelecer uma distinção clara entre Estado e sociedade civil são elementos que nos ajudam a entender as práticas que fundamentam essas instituições custodiais. Criadas para funcionar como elementos de centralização informacional, promovem a excelência técnica reconhecida como oficial, operada por agentes especialistas nas tarefas organizacionais da informação. Esses profissionais (servidores) têm por função a certificação, a organização e a seleção da informação considerada relevante e necessária dentro de um padrão estético determinado pelas forças sociais dominantes. A partir de protocolos, normas e sistemas, o especialista exerce seu papel de agente de Estado, controlando os fluxos e processos informacionais daquilo que será objeto de guarda – como este será classificado, como será visto e como poderá ser acessado.

Antes, a esses agentes cabia operar as práticas que produziam como resultado a acumulação de informação em favor das forças de gestão do Estado, como ressalta Bourdieu (2014) em seu clássico curso no Collège de France:

O nascimento do Estado se faz acompanhar da acumulação maciça de informação – serviços secretos, pesquisas, recenseamentos, orçamentos, mapas, planos, genealogias, estatísticas – convertendo o metapoder em unificador teórico, um totalizador cujo instrumento por excelência é a escrita, a começar pelos registros de contabilidade. (p. 23)

Nessa visão institucional, cabe à sociedade civil apenas o acesso aos serviços de informação quando disponíveis de forma pública. A memória cultural, ou aquilo que será registrado e passível de recuperação por meio do acervo organizado dessas instituições, apesar de ser influenciado por dinâmicas sociais, se define majoritariamente em favor dessas forças de concentração e de centralização da informação, que são típicas do Estado moderno.

MEMÓRIA DIGITAL COMO PRÁTICA SOCIAL

A ideia de prática social recupera uma perspectiva importante a ser ressaltada quando da reflexão sobre as possíveis formas de se definir memória. Mais do que apresentar uma das definições possíveis para o conceito, caindo infalivelmente em uma percepção restrita,

– a partir da perspectiva dos pesquisadores que a produziram e datada no tempo em que essa conceituação se deu –, nos interessa observar aquilo que se produz, se faz e se torna prática em seu nome. Entende-se por prática social aquilo que se revela nas condutas regulares dos agentes em dinâmicas de interação na sociedade, produzindo as coisas que se fazem e as coisas que não se fazem, como sugerido por Bourdieu (Thiry-Cherques, 2006).

Desde a virada do século, e particularmente a partir de 2002 com o advento da *web 2.0* (em inglês, definida como *read-write web*), as instituições custodiais em seu modelo padrão de operação deixaram de cumprir o papel de registrar e preservar o que se define como a memória cultural do tempo presente para o acesso das gerações futuras. Em regiões com bom acesso à Internet, a ascendência da mídia digital sobre outras formas de transmissão (TV, rádio, cinema, impressos) introduz práticas que alteram a relação da memória pública com o Estado. O que de fato se produz em termos sociotécnicos no início do século 21 é uma quebra de paradigma de forte impacto no modo de acúmulo de informação operado até então. A perspectiva da Internet como rede digital de informação global e seus novos sistemas de informação interativos desequilibram de forma significativa o jogo de forças em torno do poder do Estado e de seus agentes técnicos em sistematizar a produção de informação.

Novas práticas sociais passam a compor o mosaico de possibilidades informacionais disponíveis para o cidadão comum. A sociedade civil pode agora produzir coleções de objetos digitais de seu interesse e arquivar esses objetos em sistemas de alta disponibilidade de serviços. Ela pode classificar esses objetos da maneira que achar relevante, subvertendo a necessidade restrita de utilizar taxonomias hierárquicas e vocabulários controlados – gerando a *folksonomia*³ como prática. O cidadão interessado pode ainda publicar sua opinião sobre temas que considera de relevância, e também votar, curtir e selecionar aquilo que considera mais interessante.

Os novos agentes que exercitam a prática social da memória na cultura digital não possuem treinamento em ciências da informação (Biblioteconomia, Arquivologia, Museologia) e nem retaguarda institucional. São amadores – fãs, *hackers*, piratas e voluntários – que passam a atuar no campo e se tornam forças de produção informacional avassaladora para os sistemas oficiais. Ao exercerem seus novos papéis de organização e de representação da informação, passam a influenciar aquilo que se transforma em acervo, tornando disponíveis inúmeros objetos digitais que serão agora passíveis de recuperação e que passarão a compor o repertório de possibilidades que formarão a memória da contemporaneidade.

Em resposta a essa demanda por arquivamento em meio digital, nas últimas décadas surgiram diferentes formatos de publicação, como *blogs*, *wikis*, gerenciadores de conteúdo (CMS) e repositórios digitais. Tais novidades nascem não mais em um campo dominado pelas instituições custodiais e suas normas técnicas, mas no universo dinâmico da economia das *startups* digitais. Estas são empresas privadas que produzem os sistemas interativos da Internet e que ficam responsáveis também por suas respectivas funcionalidades técnicas, bases de dados, políticas de uso e pelas possibilidades de interação dos usuários.

³ Folksonomia é uma maneira de indexar informações. A expressão, cunhada por Thomas Vander Wal (2007) é uma analogia à taxonomia, mas inclui o prefixo *folks*, palavra da língua inglesa que significa pessoas.

A cada semana, *startups* lançam novas ideias para atrair usuários dispostos a postar seus conteúdos *on-line* – e muitos destes sequer prestam atenção aos termos de uso a que se submetem. Ao mesmo tempo, a velocidade de assimilação desses novos serviços pelas grandes corporações da Internet, como Google e Facebook, tem resultado em monopólios globais para disponibilização de conteúdos culturais digitais. De certa maneira, na perspectiva da cultura digital, as práticas de memória saem do domínio do Estado, incluem a sociedade civil como força social de produção e passam a ser gestadas e geridas no âmbito das empresas que dominam a Internet como espaço de inovação e de produção de serviços em rede.

ALGORITMOS E RELEVÂNCIA SOCIAL

A principal consequência da inclusão da sociedade civil como força social de produção de novas práticas de memória é a elevação exponencial do volume de dados produzido e arquivado em sistemas de informação, antes alimentados apenas por agentes oficiais. Lidar com esse volume torna-se uma questão social que, por sua vez, leva também à produção de novas práticas, como a automatização dos processos de organização e de recuperação da informação. A principal força sociotécnica por trás de serviços como Google e Amazon, por exemplo, consiste em sua capacidade de tratar um volume singular de informações abrangendo uma enorme variedade de interesses e de formas de expressão humana. Para isso, utilizam critérios de relevância social que, por sua vez, produzem novas maneiras de organizar e de recuperar esses dados.

No caso do Google, a ideia seminal de utilizar a lógica de referências, considerando que os *sites* mais *linkados* pelas pessoas devem ser aqueles mais relevantes para uma chave de busca específica, levou à produção de um dos algoritmos mais bem-sucedidos da história. Trata-se da percepção social coletiva sistematizada por meio de um indicador que mobiliza a rede de forma a apontar o que é relevante a cada pesquisa realizada. No caso da Amazon, a ideia original de apresentar livros que podem ser potencialmente interessantes a um usuário com base na procura e compra semelhante de outros usuários, leva a experiências de uso nas quais se considera relevante não apenas necessariamente o que se buscava, mas aquilo que se encontra pela indicação indireta de outras pessoas.

Esses dois exemplos revelam o poder dos algoritmos, programas de computadores que automatizam tarefas repetitivas e operam formas de filtragem na informação, tornando o alto volume de conteúdos segmentado por indícios de relevância social e, ao mesmo tempo, apresentando resultados satisfatórios e possíveis de serem aproveitados por seus usuários.

Dessa maneira, os algoritmos das ferramentas de busca produzem verdadeiras práticas sociais de mediação entre o enorme acervo informacional disponível nos sistemas de informação e o interesse específico dos usuários. Por meio da mediação que exercem, eles determinam o que pode ou não ser visto, operando lógicas de hierarquização da memória produzida em seus espaços de atuação. O poder emulado pelos detentores dos meios necessários à operação dos algoritmos é diretamente proporcional ao acesso que têm às bases de dados relevantes para cada processo ou setor específico. O fato de que tal poder de definição de pertinência seja exercido por corporações transnacionais que operam práticas monopolistas, sem qualquer regulação capaz de promover maior transparência nessas intervenções, configura cenário claramente antidemocrático.

MODELOS E PROJETOS EXPERIMENTAIS: REFERÊNCIAS EM TRÂNSITO

Diante do desafio de repensar as práticas sociais da memória em tempos de cultura digital, há várias iniciativas que têm se proposto a discutir a atual limitação do papel do Estado por meio de suas instituições custodiais, e também o papel central exercido pelas empresas de Internet. É inquietante saber que parte expressiva do que é produzido como práticas de memória nos tempos atuais se encontra sob a guarda de empresas privadas que podem, dependendo unicamente de seus interesses, fechar serviços e deixar de dar acesso a uma base de dados, a exemplo do que aconteceu com o Orkut⁴, caso especialmente marcante para o Brasil, onde o *site* possuía milhões de usuários.

Em resposta ao impacto que as grandes plataformas da economia digital têm causado na sociedade, muitas vezes operando funções que infraestruturas e instituições públicas desempenharam nos últimos séculos, destaca-se um movimento recente denominado cooperativismo de plataforma (*#platformcoop*). Ele propõe desenvolver desenhos atualizados para aspectos legais, institucionais e de financiamento do modelo cooperativo, com foco especial na criação de estruturas e métodos de governança distribuída para as plataformas digitais. Como o *software* necessário para a realização das funcionalidades básicas das plataformas tende a tornar-se *commodity*, trata-se pois de clonar a ideia do sistema, de modo a reconfigurá-lo para organizar a cooperação, colocando instituições, produtores, comunidades de interesse, especialistas, pesquisadores e usuários em geral numa espécie de ação coletiva orientada para fins específicos devidamente pactuados. Em coletânea recente sobre o cooperativismo de plataforma, Scholz e Schneider (2017) apontam o papel que governos podem ter no apoio ao modelo:

Governos precisam reconhecer que plataformas digitais cooperativas têm o potencial de fazer com que uma maior parte da riqueza gerada fique em suas comunidades, atendendo a seus eleitores. Em vez de tentar (sem sucesso) deter o Uber e que tais, plataformas cooperativas configuram um modelo para o qual as instituições públicas podem dizer “sim”. Precisamos de leis que tornem mais fácil a formação e o financiamento de “co-ops”, assim como de investimento público no desenvolvimento de atividades de interesse público ou comum – apoio que as empresas de interesse privado recebem a todo momento. (p. 18)

⁴ Criada pelo Google em 2002, a rede social encerrou suas funcionalidades dinâmicas em 2014, deixando seu conteúdo disponível para *download* até meados de 2016. Durante os dois anos que a rede esteve disponível para consulta, os processos de extração de conteúdo eram considerados de difícil acesso quando se tratava de lidar com grandes volumes de dados. Já as conexões desses dados, que podemos considerar um dos elementos mais importantes em uma rede social, ficavam fortemente comprometidas no processo de reconstituição das informações, mesmo em ambientes preparados e contando com recursos técnicos profissionais para a pesquisa. Sem dúvida, o Orkut teve um papel extremamente importante nos processos de socialização em redes digitais no Brasil, sendo um dos territórios mais atuantes e participativos do ambiente. É importante dizer que o patrimônio cultural ali produzido e armazenado também faz parte do patrimônio cultural brasileiro, servindo de referência como fonte de pesquisa e, sobretudo, como dinâmica social de articulação em rede e como campo de produção de capital social e cultural de uma nação. O país perde com seu desaparecimento, que causa impactos em nossa memória cultural. Esse tipo de risco traz preocupações relevantes para aqueles que pensam políticas públicas de memória digital. Estariam nossas instituições custodiais preparadas para operar como arquitetura de socialização de produção informacional em rede?

Vale citar como um exemplo paradigmático a experiência da Biblioteca Britânica relatada na matéria *British Library adds billions of webpages and tweets to archive* (em tradução livre, *Biblioteca Britânica agrega ao seu acervo bilhões de páginas da Internet e tuítes*), do *The Guardian* (Meikle, 2013), que cita a iniciativa de arquivar páginas *web* e postagens de políticos e importantes personalidades públicas do Reino Unido feitas na mídia social Twitter. A biblioteca incorpora em suas bases de dados informação considerada de interesse público e que até então estava apenas sob guarda de empresas privadas, trazendo novo equilíbrio à relação de forças e produzindo novas práticas de mediação. Uma vez a base de dados tornada pública, novos algoritmos de busca podem ser produzidos e novas formas de organização da informação podem ser criadas. Uma nova forma de socialização de informação estratégica está em jogo aqui.

A experiência da Europeia⁵, uma ampla estratégia de integração digital de acervos culturais de instituições custodiais da União Europeia, vem produzindo efeitos que chamam atenção para os possíveis impactos em rede da integração de bases de dados de importantes instituições culturais. A iniciativa é composta por 175 instituições europeias que fornecem conteúdo para a formação de uma única base de dados integrada, contendo mais de 54 milhões de objetos digitalizados⁶. Para além dos imediatos benefícios que plataformas e bases de dados como essas podem produzir do ponto de vista de quem se interessa pelos temas culturais, estudos atuais já demonstram o impacto econômico desse tipo de iniciativa. Pesquisa conduzida pela empresa SEO Economic Research e assinada por Poort *et al.* (2013) mostra que, num cenário pessimista, o esforço de integração da Europeia promove o retorno de 2,3 milhões de euros para a economia local. Num cenário de base, esse número passa a 21,5 milhões de euros e, numa perspectiva otimista, o valor chega a 40,3 milhões de euros.

No Brasil, iniciativas como Rede Memória⁷, Rede Memorial⁸ e Rede Musa⁹ desempenham papel relevante na atualização das instituições de memória para a era digital. Recentemente, o Ministério da Cultura (Minc), em parceria com a Universidade Federal de Goiás (UFG) e o Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), desenvolveu o projeto Tainacan¹⁰, com o objetivo de integrar as instituições mantenedoras de acervos do patrimônio cultural no processo de digitalização e disponibilização de suas coleções. Ao introduzir modelo operacional que prevê o compartilhamento de recursos com base em arquiteturas distribuídas e incorporar funcionalidades de participação e colaboração em rede, a iniciativa facilita e impulsiona novos

⁵ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 10 fevereiro, 2017, de <http://www.europeana.eu>

⁶ Dados de fevereiro de 2017.

⁷ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 12 junho, 2017, de <https://bndigital.bn.gov.br/dossies/rede-da-memoria-virtual-brasileira>

⁸ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 10 fevereiro, 2017, de <http://redememorial.org.br>

⁹ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 12 julho, 2017, de https://pt.wikipedia.org/wiki/Rede_Web_de_Museus_do_Estado_do_Rio_de_Janeiro

¹⁰ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 12 junho, 2017, de <http://tainacan.org>

métodos para o campo da memória, como a curadoria digital¹¹ e o inventário participativo¹² – instrumento da museologia social.¹³

O que essas experiências demonstram em comum é um conjunto de novas práticas que valorizam e tornam pública informação estratégica e de importância cultural, ampliando, e mesmo atualizando, o papel das instituições custodiais, que passam a integrar em suas práticas as dimensões de socialização da cultura digital.

CONCLUSÃO OU ESBOÇOS DE QUESTÕES PARA UM PROJETO TRANSVERSAL DE PESQUISA

Observar a memória como prática e compreender como ela se insere na cultura digital é uma maneira de repensarmos os modelos tradicionais das instituições custodiais e sua função pública, a fim de entendermos de forma mais clara e objetiva os efeitos da socialização promovida pelas redes digitais.

De certo, novas políticas públicas se fazem necessárias, sobretudo aquelas que entendem o valor cultural, simbólico, material e econômico do que está aqui em jogo. O patrimônio cultural dos povos e nações, bem como o desenho social daquilo que será considerado memória, hoje passa pelas mediações dos sistemas de informação digitais e seus algoritmos, que, em sua grande maioria, se encontram sob o controle de empresas privadas. O caso brasileiro é agravado pelo fato de tais empresas serem todas estrangeiras.

Neste início de século 21, é urgente disputar o sentido de mediação desses algoritmos, produzindo eventualmente outras lógicas, estratégias e práticas capazes de promover o interesse do público, com a criação de um comum que vise valorizar a socialização da experiência cultural, e não preferencialmente a lógica de consumo dos cliques. Há inúmeros riscos em questão, desde a guarda efetiva das bases de dados até a caixa-preta que são os algoritmos da atualidade, os quais nos induzem a mediações que forçosamente não podemos discutir ou mesmo rever, por conta da proteção intelectual garantida aos grandes *sites* de busca e seus serviços correlatos.

A política pública deve promover a integração das bases de dados e a digitalização dos acervos instituídos, promovendo o acesso *on-line* para apropriação pela sociedade do que as instituições já possuem como patrimônio. Cabe também entender como o aspecto econômico pode interferir na oferta e demanda desses conteúdos, e verificar se direitos culturais importantes, como o provimento de acesso qualificado a informações em domínio público e o respeito às limitações e exceções em direitos autorais, estão sendo devidamente respeitados.

¹¹ Curadoria digital é uma articulação para criação e implementação de métodos, aplicações e arranjos participativos para o processo colaborativo de seleção do conhecimento a ser catalogado e preservado em formato digital.

¹² Inventários participativos são instrumentos de estímulo para que os próprios grupos e comunidades locais possam, em primeira pessoa, assumir a identificação, a seleção e o registro das referências culturais significativas para suas memórias e histórias sociais em seus processos de musealização.

¹³ Museologia social é uma metodologia que utiliza ferramentas da museologia a serviço da memória social: identificação, qualificação, realização de inventários participativos, difusão de memórias, formação de redes.

Se o modelo público e institucional, no qual o Estado cumpre papel de protagonista, não mais atende às demandas de registro e preservação da memória cultural, agora primordialmente produzida e armazenada em mídia digital, é fundamental que sejam formulados projetos que exercitem novos formatos de sustentabilidade e governança para acervos culturais públicos ou comuns. As questões são inúmeras, bem como os desafios técnicos, sociais e políticos de produção de novas experiências e práticas nesse sentido. O que de certo apresentamos aqui foram menos soluções do que perguntas, apontando que o problema não apenas segue em aberto, mas se agrava a cada novo enlace de rede que se produz e que deixamos, como nação, de socializar seu valor como produção cultural e memória coletiva.

REFERÊNCIAS

- Bennett, T. (1995). *The birth of the museum: History, theory, politics*. Londres e Nova Iorque: Routledge.
- Bourdieu, P. (2014). *Sobre o Estado: Cursos no Collège de France (1989-1992)*. São Paulo: Companhia das Letras.
- De Kosnik, A. (2016). *Rogue archives: Digital cultural memory and media fandom*. Cambridge: The MIT Press.
- Meikle, J. (2013). British Library adds billions of webpages and tweets to archive. *The Guardian*. Recuperado em 20 julho, 2017, de <https://www.theguardian.com/technology/2013/apr/05/british-library-archive-webpages-tweets>
- Poort, J., Nool, R., Ponds, R., Rougoor, W., & Weda, J. (2013). *The Value of Europeana: The welfare effects of better access to digital cultural heritage*. Amsterdam: SEO economic research/Atlas voor gemeenten.
- Scholz, T., & Schneider, N. (Ed.). (2017). *Ours to Hack and to Own: The rise of platform cooperativism, a new vision for the future of work, and a fairer Internet*. Nova Iorque e Londres: OR Books.
- Thiry-Cherques, H. R. (2006). Pierre Bourdieu: A teoria na prática. *Revista de Administração Pública*, 40 (1), 27-55.
- Vander Wal, T. (2007). *Folksonomy coinage and definition*. Recuperado em 12 julho, 2017, de <http://vanderwal.net/folksonomy.html>

O POTENCIAL DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO PARA A DIFUSÃO E PRESERVAÇÃO DA MÚSICA DE CONCERTO BRASILEIRA

Sylvia Leticia Guida Lima¹

INTRODUÇÃO

O ciberespaço surge, no final do século 20, como um novo meio de comunicação criado a partir de interconexão mundial dos computadores. Um espaço que interliga pessoas, documentos e máquinas. O conceito abriga desde as informações, bem como os sujeitos que navegam e alimentam esse universo, até as instituições que participam da interconectividade.

Hoje, grande parte de nossas práticas culturais é produzida, distribuída e consumida no ciberespaço e está acessível por meio de telas, sejam em televisores, computadores, *smartphones* ou *tablets*. Assim, o meio digital, interagindo com antigas formas de acesso à cultura, se torna um dos principais mediadores no mundo contemporâneo.

A noção moderna de cultura surgiu na França, no século 18, ligada à ideia de civilização e de progresso. Essa concepção influenciou mais tarde as primeiras políticas públicas que visavam principalmente à promoção do acesso à fruição da alta cultura por parte da população. Nas últimas décadas do século 20, o reconhecimento da diversidade cultural pôs em xeque a ideia de cultura no singular e o antigo modelo unidirecional de democratização cultural. Essa mudança de paradigma, que deu origem ao modelo chamado de democracia cultural, reflete o entendimento da importância da ampliação na participação cultural de todos os grupos e indivíduos da sociedade – o que inclui, como defende a filósofa Marilena Chauí (1995), o direito de acesso e de fruição dos bens culturais, o direito à criação cultural, o direito a reconhecer-se como sujeito cultural e o direito à participação nas decisões públicas sobre a cultura.

¹ Mestre em Bens Culturais pelo Centro de Pesquisa e Documentação de História Contemporânea do Brasil da Fundação Getúlio Vargas (CPDOC/FVG), especialista em Educação Musical pelo Conservatório Brasileiro de Música e em Gestão Cultural pelo Centro de Produção da Universidade Estadual do Rio de Janeiro (Cepuerj) e graduada em Música pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Atualmente, é assessora em Música do Departamento Nacional do Serviço Social do Comércio (Sesc) e professora de violino na Fundação de Apoio à Escola Técnica (Faetec).

Partindo dessa compreensão de cultura como um direito fundamental, previsto na Constituição Federal brasileira, e destacando nesta definição o direito de acesso ao patrimônio cultural da humanidade, o tema das novas tecnologias da informação e comunicação (TIC) levanta diversas questões. Como garantir aos indivíduos o direito à participação como produtores de cultura e não somente limitá-los a meros consumidores e reprodutores de bens culturais massivamente difundidos pela indústria? Como garantir a diversidade cultural? Como promover a democratização dos meios de produção e a difusão das artes e demais expressões culturais?

A garantia da democracia cultural na era da sociedade da informação pressupõe a ampliação do conceito de inclusão digital para além do acesso à infraestrutura. É necessário se contrapor à convergência digital que promove a fusão das indústrias de comunicação, entretenimento e computação, restringindo a diversidade de conteúdos. Também é preciso promover o acesso aos meios de produção e de recepção da produção artístico-cultural, garantir o equilíbrio entre a propriedade intelectual e a função social do acesso ao conhecimento, e buscar novas formas de preservação da memória social.

Apesar do fenômeno cada vez mais frequente de surgimento de *sites* de partituras – como o Música Brasilis², criado em 2009, o Acervo Digital do Violão Brasileiro³, de 2014, e o Instituto Piano Brasileiro⁴, de 2015, entre outros tantos –, a intensa produção musical brasileira de concerto, mesmo reconhecida nos meios especializados, ainda está pouco acessível ao público e a maior parte dos intérpretes. A partir da experiência do projeto Sesc Partituras⁵, este breve artigo busca refletir sobre o potencial das TIC na preservação, difusão e promoção do acesso à música brasileira.

O PROJETO SESC PARTITURAS E A DIFUSÃO DA MÚSICA BRASILEIRA

Como parte da missão do Serviço Social do Comércio (Sesc) de promover o acesso e difusão da diversidade cultural, o que inclui os repertórios da nossa música de tradição escrita, o Sesc Partituras configura-se como um projeto virtual voltado para a valorização e difusão da música brasileira de concerto. Por meio da iniciativa, partituras digitais e obras transcritas com o auxílio de programas de editoração musical ficam armazenadas em uma biblioteca virtual de acesso gratuito. A plataforma possui um sistema de busca que inclui consulta ao catálogo com as informações de cada obra musical, permitindo sua visualização e *download*.

Quando falamos em mídias digitais aplicadas à difusão musical, habitualmente tendemos a pensar no acesso ao fonograma⁶, por meio do seu compartilhamento, *download* ou *streaming*. Como o conhecimento formal da música, que inclui a prática de leitura e escrita musical, está praticamente restrito aos músicos, os impactos das novas tecnologias da informação na

² Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 29 junho, 2017, de <http://musicabrasilis.org.br>

³ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 29 junho, 2017, de <http://www.violaobrasileiro.com.br>

⁴ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 29 junho, 2017, de <http://www.institutopianobrasileiro.com.br>

⁵ O projeto faz parte do Programa Cultura do Serviço Nacional do Comércio (Sesc). Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 25 março, 2017, de <http://www.sesc.com.br/sescpartituras>

⁶ Fonograma é a fixação de sons de uma interpretação de obra musical ou de outros sons. Cada registro ou fonograma, portanto, é único e original. Essa fixação pode ser tanto em suporte material (CD, DVD, LP) ou digital (MP3).

produção e difusão de partituras ainda são pouco estudados. Os *sites* que disponibilizam partituras não são espaços para se ouvir música, apesar de alguns deles abrigarem arquivos de vídeos e de áudio. Eles são, em essência, ferramentas de pesquisa de repertórios para musicólogos, compositores e músicos – sejam eles estudantes, profissionais ou amadores.

O Brasil tem uma importante produção no campo da música de concerto, também conhecida como clássica ou erudita. Seja qual for a denominação utilizada, nos referimos a um tipo de música cuja especificidade é a centralidade na escrita, que tem um papel fundamental tanto no processo de criação (composição) quanto na execução. A partitura é, portanto, parte da cadeia produtiva desse gênero musical. No entanto, historicamente, o país nunca teve um forte mercado editorial de partituras, e as poucas iniciativas do ramo estão em nítido declínio.

Devido ao alto custo da edição de partituras, ao longo do tempo, a maior parte da produção musical brasileira permaneceu manuscrita, pouco legível para os músicos, ficando praticamente isolada em acervos documentais públicos ou pessoais, sem que houvesse políticas direcionadas para a difusão do conjunto dessas obras. Nesse cenário, o surgimento da Internet, assim como a popularização dos programas de editoração de partituras e a tecnologia de digitalização de documentos, criaram novas formas de difusão do repertório da música de concerto, possibilitando o acesso mais amplo a esses conteúdos. Podemos citar como exemplos a publicação direta pelos compositores em páginas e *blogs*, o oferecimento de catálogos *on-line* por editoras e acervos, e a disponibilização de obras completas para visualização e *download* em *sites* especializados. No âmbito das políticas culturais, surgiram editais de apoio a projetos de digitalização de acervos de partituras e criação de *sites* para a divulgação dessas coleções, como por exemplo, o Memória das Artes, da Petrobras, que proporcionou a recuperação e difusão do arquivo musical da Coleção Vicente Salles, da Biblioteca do Museu da Universidade Federal do Pará, e recuperou o acervo do Museu da Música de Mariana, que contém mais de dois séculos de música sacra manuscrita.

Mas, ainda que existam diversas iniciativas de difusão de partituras, o potencial da Web tem sido pouco explorado, como podemos perceber em pesquisas sobre o tema. Na dissertação *As possibilidades e os desafios para a disponibilização de acervos de partituras na Internet: Um estudo de caso do projeto Sesc Partituras* (Lima, 2015), foi realizado um mapeamento de 40 páginas virtuais que disponibilizavam prioritariamente partituras completas do repertório brasileiro para visualização e *download*, o que não considerou aquelas que divulgam melodias cifradas⁷. Foi possível distinguir basicamente dois tipos de *sites*: os vinculados e os não vinculados a instituições de guarda física. Além de projetos institucionais, foram mapeados *sites* colaborativos cujo conteúdo provinha de contribuições dos próprios usuários e nos quais os arquivos eram postados diretamente como foram enviados, não havendo padrão ou controle da origem das obras, nem respeito aos direitos autorais. A iniciativa mais antiga analisada foi a Biblioteca Digital de Partituras Musicais⁸, que, segundo seu criador e organizador, o violinista Zoltan Paulinyi, datava de 1996. Todos os *sites* mapeados na ocasião ofereciam informações complementares

⁷ Melodia cifrada é uma forma de notação musical, comum na música popular, na qual só é grafada a voz principal, com uma indicação simplificada da harmonia do acompanhamento por meio de letras e símbolos gráficos.

⁸ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 29 junho, 2017, de http://paulinyi.com/biblioteca_port.html

como biografias dos compositores, discografias e/ou catálogos. Foi constatado que não havia interoperabilidade entre os *sites*, nem mesmo na forma mais básica, como *hyperlinks* com referências àqueles que disponibilizassem versões das mesmas obras. Também havia pouca exploração da interatividade com usuários, sendo que a ferramenta mais frequente encontrada era um *link* para a rede social Facebook. Da mesma forma, a maior parte dos *sites* analisados não foi construída para permitir a busca de seus conteúdos por ferramentas automáticas nas suas bases de dados e “poucos aparecem nas buscas do Google quando são digitadas as palavras-chaves ‘partituras’ ou ‘música brasileira’” (Lima, 2015, p. 36). Quanto à forma de recuperação da informação interna de cada *site*, a pesquisa mostrou grande diversidade de apresentações, sem padronização dos campos de informação, com poucos deles apresentando organização por formação instrumental, ou por gênero. Além disso, a maioria não possuía nenhum tipo de filtro de busca, apenas uma lista corrida com os títulos das obras. Outro aspecto que chamou a atenção na pesquisa foi que nenhum dos *sites* analisados apresentava busca por conteúdos musicais, como células rítmicas e melódicas⁹, recursos que são oferecidos por alguns similares internacionais.

A questão da falta de intercâmbio de dados entre os *sites* e acervos de partituras no Brasil também foi abordada por De Santis e Lanzelotte (2012) sob a ótica da Ciência da Informação, no artigo *Difusão de partituras através da Web: O desafio de tornar acessíveis os repertórios brasileiros*. Segundo os autores, não há padronização na construção de metadados em diversos *sites* de partituras, o que dificulta a localização de uma mesma obra e suas diversas versões. Outro problema detectado nesse mesmo artigo é a falta de persistência, que implica na manutenção da descrição de metadados de um recurso na Web para que possa ser recuperado a qualquer tempo.

É nesse contexto que se insere o Sesc Partituras, lançado em 2012. O projeto está em permanente construção e aponta, já em sua metodologia, para a necessidade constante de atualização, buscando maior interatividade com os usuários, colaboradores e outros *sites* de perfis semelhantes, além da ampliação de parcerias com instituições de acervos musicais. São três as vertentes principais do projeto: 1) editoração de manuscritos; 2) recepção e publicação de obras de compositores contemporâneos; 3) realização de concertos anuais em todos os estados do Brasil, com repertório exclusivo de obras do acervo. Essas três abordagens apontam para questões importantes em relação à cultura que circula nos meios digitais: a preservação do patrimônio digital, o espaço de colaboração e interação e a promoção do acesso aos acervos.

Com relação ao patrimônio digital e salvaguarda da memória cultural e artística na era da Internet, torna-se necessário pensar em uma nova categoria organizadora das memórias criadas no ciberespaço ou para ele transferidas. Quando os documentos são digitalizados e disponibilizados universalmente, deixam de ser únicos, autênticos e raros, o que gera tensões entre o conceito clássico de patrimônio e a maneira como ele é entendido no ambiente digital/virtual. Segundo a pesquisadora e doutora em Comunicação e Cultura Vera Dodebei (2006):

⁹ O mecanismo *serch by melody* permite buscar músicas por meio do reconhecimento de melodias e temas musicais disponíveis em seus bancos de dados, a partir de toque em teclado virtual e de assobio ou canto vocal registrado em um microfone captador. É possível utilizar o serviço nos *websites* a seguir. Recuperado em 29 junho, 2017 de http://www.musipedia.org/melody_search.html e www.midomi.com. A Musipedia é inspirada na Wikipédia, sendo um banco colaborativo de informações musicais.

Esse novo patrimônio é constituído por bens culturais criados somente em ambiente virtual ou por bens duplicados na representação da Web e cobre materiais digitais que incluem textos, bases de dados, imagens estáticas e com movimento, áudios, gráficos, *software*, e páginas *web*, entre uma ampla e crescente variedade de coleções que representam desde objetos pessoais a acervos tradicionais de instituições de memória. (para. 1)

Outra questão importante diz respeito à permanência e à integridade dos conteúdos, já que os suportes digitais são mais frágeis que o papel. Além disso, há a questão do formato em que os documentos são digitalizados, o que envolve *softwares*, muitas vezes privados, e suas atualizações. Por esses motivos, o tema da digitalização tem sido foco de inúmeras discussões no campo das políticas públicas no Brasil nos últimos anos. Roberto Taddei (2010) elaborou para o Ministério da Cultura uma proposta de *Políticas públicas para acervos digitais*, em que apresenta um panorama da digitalização no Brasil:

A digitalização de acervos no Brasil, realizada por instituições públicas ou privadas, já é praticada há décadas. Num primeiro momento, a digitalização servia a propósitos de arquivo e preservação, seja para criar uma cópia do original que pudesse ser preservada em caso de dano ao arquivo físico, seja para oferecer a cópia digital no lugar do original físico e assim evitar a deterioração do original devido ao manuseio por parte do pesquisador. Nos últimos anos, a digitalização dos acervos físicos tornou-se uma realidade também em termos de acesso e circulação. (...) Mais recentemente, o acúmulo de conteúdos produzidos originalmente em formato digital, e a subsequente distribuição desses acervos, trouxe outro elemento para esse conjunto: os acervos digitais que não dispõem de contrapartida física, pois que já nascem digitais e dispensam o processo da digitalização. (p. 4)

A questão da colaboração e interação está presente na segunda vertente de atuação do projeto, por meio da constante construção do acervo, que recebe contribuições de novas obras diretamente de seus criadores, possibilitando visibilidade e circulação plural de produções contemporâneas da música escrita. O número crescente de envio espontâneo de partituras resultou na ampliação do conteúdo do *site* em mais de 500% desde o seu início. Além de produções contemporâneas, o projeto recebe também sugestões para abrigar novas coleções e indicações de correções a serem feitas em partituras. O *site* tornou-se um ambiente de convergência dos diversos segmentos ligados à cadeia produtiva da música, como intérpretes, compositores, pesquisadores, alunos e professores. Além disso, o sistema de busca oferecido tem o objetivo de dar oportunidade para o conhecimento de novas obras. A pesquisa realizada por meio de questionários com usuários mostrou que 80% destes acessaram o Sesc Partituras para determinada busca e acabaram escolhendo obras desconhecidas para eles (Lima, 2015). O relatório de *download* de partituras do projeto registrado pelo Google Analytics¹⁰ também aponta para o fato de que a disponibilização de busca por formação ou instrumento fomentou o acesso a obras de repertórios pouco conhecidos, na comparação com as buscas por títulos ou compositores. Isso colaborou para a ampliação da difusão da diversidade cultural no âmbito da música de concerto.

¹⁰ Google Analytics é um serviço gratuito oferecido pela Google que gera informações estatísticas de acesso ao sistema. Ele foi criado principalmente como um auxílio aos *webmasters* para otimizar seus *sites* para campanhas de *marketing* e para o Google AdSense. Recuperado em 2 maio, 2017, de http://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Analytics

Por fim, a terceira vertente de atuação do projeto aponta para a dimensão imaterial do patrimônio musical e o sentido maior de promover o acesso do público ao repertório brasileiro. Embora a música de concerto tenha forte relação com a escrita, ela continua sendo uma arte essencialmente performática, que só se materializa sonoramente no tempo e em cada performance. É necessário fazer a música circular, o que significa manter a tradição de execução das peças – sem isso, as ações voltadas para a preservação da partitura como documento histórico serão inúteis para manter vivas as práticas musicais. Dessa forma, o foco do Sesc Partituras está exatamente em fomentar a prática e circulação desse patrimônio musical para que ele alcance o público, o que acontece também por meio dos Concertos Sesc Partituras. Em média, a série promove 80 espetáculos por ano, em todos os estados do Brasil, apresentando repertórios que integram o acervo do *site*. Como o projeto também tem a intenção de fomentar a criação de grupos dedicados à música de concerto, preferencialmente são escolhidos para executar as obras músicos residentes dos locais onde ocorrem as programações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A popularização do acesso à rede tem revolucionado os modos de produção e consumo em todos os setores da sociedade contemporânea e, em especial, na área cultural. Porém as desigualdades estruturais presentes na sociedade brasileira se refletem também em questões de acesso no meio digital, limitando o potencial da rede para promoção da diversidade cultural.

O acervo histórico e a produção contemporânea da música de concerto brasileira são partes legítimas da diversidade cultural e artística do país. No entanto, suas obras e autores são pouco conhecidos do público, seja pela presença massiva da música popular nas mídias, seja prevalência dos cânones europeus nas salas de concertos e produções fonográficas do seguimento clássico.

No campo da música de concerto, vemos o reflexo das TIC na democratização dos meios de difusão de partituras, com a edição e publicação de obras pelos próprios compositores, e na facilidade de acesso para audição de repertórios em *sites* especializados e plataformas de *streaming*. Em relação ao patrimônio musical em sua dimensão material, a digitalização de acervos e sua disponibilização *on-line* têm contribuído para que sejam preservados.

Cabe a instituições como o Sesc, que tem os direitos culturais e a diversidade cultural como princípios balizadores de sua política de ação, o compromisso de estarem atentas a essas transformações, fomentando iniciativas que ofereçam alternativas à massificação da oferta da cultura do espetáculo e de produtos da chamada indústria cultural.

O Sesc Partituras é uma dessas ações. Por meio da democratização do acesso às partituras, que são o elemento fundamental da cadeia produtiva da música de concerto, o projeto contribui para a preservação e difusão da produção musical brasileira no gênero, dando visibilidade a novos compositores de todos os estados do país e promovendo o contato das plateias com essas obras em concertos públicos. Entretanto, ainda é necessária a criação de políticas públicas mais abrangentes para a salvaguarda do patrimônio musical e fomento desse segmento artístico no Brasil. Esperamos que este breve artigo contribua para uma reflexão mais ampla em relação à disponibilização de bens culturais na Internet, para que as TIC efetivamente possam se tornar instrumento da democracia cultural.

REFERÊNCIAS

Chauí, M. (1995). Cultura política e política cultural. *Estudos avançados*, 9 (23), 80-83.

De Santis, R., & Lanzelotte, R. (2012). Difusão de partituras através da Web: O desafio de tornar acessíveis os repertórios brasileiros. *Encontro de Musicologia Histórica*.

Dodebei, V. (2006). Patrimônio e memória digital. *Morpheus – Revista Eletrônica em Ciências Humanas*, 4 (8).

Lima, S. L. (2015). *As possibilidades e os desafios para a disponibilização de acervos de partituras na Internet: Um estudo de caso do projeto Sesc Partituras*. Dissertação de mestrado, Programa de Pós-graduação em História, Política e Bens Culturais – CPDOC, Fundação Getúlio Vargas [FGV], Rio de Janeiro.

Taddei, R. (2010). *Políticas públicas para acervos digitais: Propostas para o Ministério da Cultura e para o setor*. Recuperado em 29 junho, 2017, de CulturaDigital.br: <http://culturadigital.br/simposioacervosdigitais/2010/06/30/politicas-publicas-para-acervos-digitais-propostas-para-o-ministerio-da-cultura-e-para-o-setor/>

CULTURA JOVEM E RESISTÊNCIA DIGITAL: PARIS, MEDELLÍN E SÃO PAULO

Juan C. Mansilla¹ e Gilson Schwartz²

INTRODUÇÃO

Mais que cidades inteligentes (*smart cities*), a era digital tem como horizonte novos mecanismos de comunicação, em seus modos de produção, transmissão e consumo, os quais não só mudam nossas percepções da experiência urbana, mas também abrem outras configurações de lógica, espaço e tempo.

Robert Logan (2012) alerta para a emergente confluência da complexidade com a comunicabilidade, desafiando a percepção individual e coletiva da própria causalidade.

Bernard Stiegler (2016) sublinha o risco geracional, dada a prevalência da temporalidade do audiovisual na prática cultural das juventudes contemporâneas, como eixo ou vetor da tão propalada disrupção contínua que se traduz numa época sem *epoché*.

Sobre o pano de fundo dessas questões ontológicas e epistemológicas produzidas pela cultura da era digital, implementamos iniciativas e aqui propomos uma primeira análise comparativa de experiências de produção audiovisual colaborativa realizadas em Paris, São Paulo e Medellín.³

¹ Pesquisador do Laboratoire d'excellence (Labex) – Industries Culturelles et Création Artistique (ICCA), da Universidade de Sorbonne-Nouvelle (Paris), onde também é doutorando em Ciências da Informação e da Comunicação, coordena projetos na área de Sociologia Urbana e Cibercultura e é diretor da rede de pesquisa internacional Human Mount: Villes Intergénérationnelles et Développement Sociale Urbain à l'Ère du Numérique, com apoio da Fondation Maison des Sciences de l'Homme Paris Nord (FMSH-PN).

² Professor livre-docente em Economia do Audiovisual da Escola de Comunicações e Artes (ECA) e do Programa de Pós-graduação Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades da Universidade de São Paulo (USP). Criou o grupo de pesquisa Cidade do Conhecimento, foi curador do Portal da Juventude da Secretaria Municipal de Direitos Humanos e Cidadania de São Paulo (2015-2016) e é pesquisador colaborador do Labex ICCA da Universidade Sorbonne-Nouvelle (Paris).

³ A parceria nasce no âmbito da curadoria do Portal da Juventude, da Secretaria Municipal de Direitos Humanos e Cidadania de São Paulo, em 2015, evoluindo para projeto selecionado pela Cátedra Francesa no Estado de São Paulo, em 2016-2017, para implementar uma agenda de pesquisa-ação com foco nas cadeias produtivas do audiovisual colaborativo entre as juventudes periféricas de Paris e São Paulo. A iniciativa aproxima o grupo de pesquisa Cidade do Conhecimento, da Universidade de São Paulo (www.cidade.usp.br), e o Labex ICCA, da Universidade Sorbonne-Nouvelle (Paris). O resultado é a emergência de uma rede estratégica híbrida, uma plataforma informacional e educacional em estado "nascente". Os desdobramentos da experiência integram em 2017 a agenda de Schwartz no Programa Sabático do Instituto de Estudos Avançados (IEA), com apoio das Pró-Reitorias de Pós-graduação, Graduação e Pesquisa da USP, assim como da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco) e de outras entidades e lideranças acadêmicas, sociais e empresariais que se articulam em torno dessa pesquisa-programa-ação.

O foco dessa pesquisa comparada é a compreensão de práticas emergentes entre jovens (homens e mulheres com idades de 15 a 30 anos), moradores dos bairros periféricos de São Paulo, Paris e Medellín, como grupos “na marginalidade” da lógica dominante nas periferias dessas cidades. Tais grupos revelam dinâmicas de resistência cultural que denominamos “reexistência”, para sugerir que não se trata apenas de negar o sistema opressor, excludente e sufocante que massacra as identidades periféricas, mas de afirmar uma agenda criativa, existencialista-humanista, valorizando em sua diversidade as inovações tecnológicas, sociais e econômicas virtuosas, associadas a novas possibilidades de emancipação, inclusão e pluralidade. Como parte desse programa de pesquisa e ação destacam-se as possibilidades de inovação monetária e financeira voltadas à liberação desse potencial social, cultural e político (que temos denominado como “iconomia” e “moedas criativas”).

Estamos diante de uma transição histórica marcada pela emergência de uma economia geopolítica fortemente condicionada pelas novas tecnologias de informação e comunicação audiovisual (do vídeo *on-line* a mensagens instantâneas, plataformas e redes sociais, *gamification*, etc.).

Nosso olhar incide sobre a produção audiovisual jovem que resiste, sobrevive e promove novas modalidades de literacia midiática e informacional.

MARGINALIDADE, IDENTIDADE COLETIVA E INTERSTÍCIOS URBANOS: HIBRIDISMOS E MEMES

A identidade desempenha um papel central no surgimento de expressões culturais e políticas de resistência (e novos modos de subsistência, sobrevivência e existência) em nossos três estudos de caso, realizados por meio de intervenções acadêmicas ou políticas em movimentos de juventude nas periferias de São Paulo, Paris e Medellín.

A *Nuit Debout*⁴ (em tradução livre, Vigília Noturna), em Paris, representou uma demanda por mudança nos sistemas político e econômico da França, mas também uma reivindicação pelo direito de criar um novo sistema de valores. A *Full Producciones*⁵, em Medellín, utilizou novos meios de comunicação para reivindicar o direito de existir como uma comunidade, com a sua própria voz, sem ser estigmatizada. Em São Paulo, o Portal da Juventude, por sua vez⁶, revelou grupos e indivíduos empreendedores em projetos como o do coletivo Lentes Periféricas⁷, assim como o projeto Jovens Sonhadores⁸, feito em parceria com o Museu da Pessoa, instituição cultural de perfil inovador no campo das tecnologias sociais.

⁴ Mais informações no *website* do movimento. Recuperado em 20 maio, 2017, de <https://nuitdebout.fr>

⁵ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 20 maio, 2017, de <http://www.fullproducciones.com/>

⁶ Projeto implementado entre 2015 e 2016 com o patrocínio da Coordenação de Juventude da Secretaria Municipal de Direitos Humanos e Cidadania de São Paulo. Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 20 abril, 2017, de <https://portaldajuventude.prefeitura.sp.gov.br/>

⁷ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 20 maio, 2017, de <http://www.lentesperifericas.com.br/>

⁸ Mais informações no *website* do projeto. Recuperado em 20 maio, 2017, de <http://www.museudapessoa.net/pt/explore/blogs/blog-jovenssonhadores>

Nos três “experimentos” (que ainda estão em curso), destacam-se as formas inovadoras de apropriação coletiva, compartilhada, distribuída e aberta das tecnologias de informação e comunicação (TIC), especialmente no horizonte da produção audiovisual colaborativa. O resultado é a geração de formas, conteúdos e identidades inovadoras, emergentes, cumulativas e emancipatórias, caracterizando uma complexa realidade de transações, conexões e valorizações que transformam e ampliam as redes culturais globais que atravessam as comunidades envolvidas, seja no ambiente empresarial privado ou na relação do terceiro setor com a sociedade, com o Estado e, por fim, mas não menos importante, com a própria universidade pública, comprometida com a convergência digital inovadora entre ensino, pesquisa e extensão.

Nas três experiências ficam evidenciadas as tensões em aberto, nas periferias urbanas, entre categorias tradicionais, como esfera pública e privada, assistencial, coletiva e pessoal. Esse cenário é um caldeirão criativo para questões de identidade, mas também faz com que o indivíduo se torne presa fácil e disponível para novas formas de controle social, populismo, monitoramento político e formatação de opinião, resultando em potencial indução de comportamento de massa, o chamado “efeito manada”.

A resistência possível é imediatamente contrária à condição de inclusão digital frágil. A fronteira relativizada entre produção e consumo também tem seu lado sombrio, a saber: a facilidade de se consumir um celular inteligente (*smartphone*) sobrepõe-se aos custos relativos ao seu uso e manutenção, que são muito elevados. Atualmente, a reinvenção das ferramentas é uma necessidade, e a apropriação tecnológica coletiva e colaborativa destaca-se como opção para as periferias, onde a fragilidade socioeconômica interfere na inclusão digital.

Nas três cidades, os jovens estão usando interstícios que a própria Internet propicia. Isso lhes permite reconfigurar suas percepções de exclusão e consolidar a sua identidade de grupo (Galland, 2011) enquanto aprendem novas habilidades para lidar com a complexidade da cidade – o que revela a conexão mais profunda entre literacia, cidadania e diversidade cultural.

A partir de 2017, a principal articulação entre os projetos passa pela associação entre criação e produção de eventos, atividades e programas nas três cidades, com o alinhamento dos grupos envolvidos aos valores da alfabetização midiática e informacional (do inglês, *media and information literacy*), tal como definidos pela campanha *Mil Clicks*⁹. Nesse contexto, há uma agenda, uma metodologia e uma pedagogia voltadas à alfabetização midiática que é inseparável da literacia audiovisual.

Esse enquadramento em que emerge um campo multissetorial de intervenção e governança – animado colaborativamente por atores individuais, coletivos, organizados em instâncias de caráter público ou mais formalmente institucionalizadas – revela-se na área da cultura como uma representação prática, orgânica e afetiva da identidade entre a Internet e a experiência do jovem na esfera social.

⁹ Trata-se de uma iniciativa de mobilização global convocada em 2016 pela *Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy* (Gapmil) da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco). Mais informações no *website* da iniciativa. Recuperado em 30 junho, 2017, de <http://sites.usp.br/milclicks/>

Nessa esfera de emergência identitária local, os jovens que se apropriam das tecnologias audiovisuais demonstram uma potência criativa associada à resistência cultural que não só atende a uma necessidade de reequilibrar as vozes das classes sociais, mas de reconhecimento icônico e de revalorização da identidade de grupos emergentes, assim como de reengenharia criativa das cadeias de valor, dos circuitos de troca, consumo, produção, compartilhamento, monetização e acumulação de poder, riqueza ou felicidade.

As questões de ordem identitária, política e econômica permitem uma ampliação do espectro do empreendedorismo inovador, social ou criativo. No entanto, ele é indissociável de uma negatividade, fragilidade e tensão críticas, pois a apropriação e o aprendizado são realizados num contexto de resistência e superação de desafios e vulnerabilidades, os quais são acentuados pela recente crise econômica, sobretudo, entre os jovens.

Crítica, resistência e superação emergem como etapas de um roteiro situacional e revelam investimentos na economia criativa de projetos identitários individuais e coletivos. Essa é a rede que a partir de 2017 integra as ações criativas nas três cidades, chamada de *Re.Ville.Action* e que, no acrônimo em francês, designa o projeto patrocinado pela Cátedra França-Brasil no Estado de São Paulo. As universidades colocam-se numa posição ou lugar de fala único na construção não apenas das condições de possibilidade, mas sobretudo de sustentabilidade desses processos inovadores de alfabetização midiática, informacional e audiovisual. Trata-se, enfim, de uma rede híbrida no campo da cultura jovem periférica, que tem características locais, porém está internacionalizada ou “globalizada” digitalmente, com a mediação de universidades de ensino, pesquisa e extensão.

Essa construção colaborativa e com forte envolvimento de instituições de Ensino Superior coloca em evidência as estratégias, discursos e resultados alcançados pelas experiências de cultura jovem digital nas periferias dessas três cidades globais – ainda que cada qual a seu modo, reiterando a sua própria condição periférica. A memória dos projetos, em especial, contribui também para uma reflexão sobre o papel das universidades e seus programas de cultura e extensão na mediação desses processos de alfabetização midiática e informacional, de construção identitária e mesmo de fomento ao desenvolvimento local.

Os vídeos, depoimentos e inovações no campo acadêmico resultantes dessa rede emergente fortalecem as percepções de que o futuro das nossas cidades depende da ampliação de escopo das políticas públicas de estímulo à formação de acervos digitais que estejam atentas à interdisciplinaridade da “questão jovem”, assim como sua centralidade na definição de horizontes para a própria identidade nacional e seus efeitos econômicos e tecnológicos de longo prazo na formação de profissionais e mercados demandados pela “economia criativa”.

Tendências políticas recentes, de radicalização (tanto à esquerda quanto à direita) das juventudes periféricas, revelam como os dilemas econômicos/identitários podem resultar em destruição e violência, justamente para quem o potencial cultural das cadeias de valor digital é maior: a juventude que se apropria da economia por meio de uma política audiovisual.

O potencial de produção, distribuição e recepção colaborativas em escala internacional é um dos horizontes que a aproximação entre as universidades alarga e adensa, revertendo em atualização das agendas de ensino, pesquisa e extensão no campo da cultura digital.

A parceria com instâncias globais, como a Gapmil da Unesco, também reforça a visibilidade, a sustentabilidade e a transparência de iniciativas voltadas à valorização da resistência cultural jovem nas periferias de todo o mundo.

A forma, a temporalidade, a territorialidade e a qualidade das mediações necessárias para políticas dessa natureza, no entanto, são de elevada complexidade, assim como é grande o risco de descontinuidades das políticas, institucionais e organizacionais, sobretudo na periferia urbana.

Os projetos *Nuit Debout*, em Paris, *Full Producciones*, em Medellín (um “coletivo cidadão voltado às mídias alternativas”), e as produções audiovisuais do Portal da Juventude (as iniciativas já citadas *Lentes Periféricas* em 2015 e *Jovens Sonhadores* em 2016) revelam práticas inovadoras que apontam para um horizonte de possibilidades de pesquisa, ensino e extensão.

O movimento *Nuit Debout* teve início em 31 de março de 2016, reivindicando a retirada do projeto da Lei El Khmori (voltado à flexibilização da legislação trabalhista) por meio de ocupações da Place de la République em Paris. Em Medellín, o ponto de partida do *Full Producciones* foi a mobilização realizada na periferia da cidade pelo coletivo *Comuna 13* (cujo nome faz referência à zona mais violenta entre os bairros periféricos de Medellín).¹⁰

Em São Paulo, o Portal da Juventude realizou em 2015 um concurso audiovisual com a chamada “Emergência Visual: Território”, vencido pelo coletivo *Lentes Periféricas*. No filme *Cine Campinho*, o *Lentes Periféricas* registrou a iniciativa de jovens moradores de vários bairros de São Paulo que transformaram um campo negligenciado e cheio de lixo, em *Guaianases*, em um cinema ao ar livre, com acordos de não violência que impediram o comércio de drogas no local durante as sessões de cinema. Em 2016, em parceria com o Museu da Pessoa, produziu uma série de registros com empreendedores e lideranças nas periferias paulistanas, os documentários *JovenSonhadores* (Worcmán, Schwartz, & Machado, 2016).

Houve transformações radicais nessas práticas, seja no plano da realidade física ou mesmo na mobilidade social dos indivíduos envolvidos (por meio de bolsas de pesquisa, apoio a eventos na periferia ou na academia, uso de espaços públicos), seja na criação e uso de infraestrutura e estratégias virtuais (canais de vídeo, redes sociais, formação de alianças políticas). Por meio do envolvimento dos jovens em suas comunidades, aconteceram mudanças que resultaram numa reconfiguração das áreas e das políticas públicas da cidade.

Tratam-se de novas formas de resistência política e cultural, protagonizadas por jovens nas cidades europeias e latino-americanas, realizadas em espaços públicos híbridos, reais e virtuais. São oportunidades e possibilidades que se mostram ainda mais diversas nos depoimentos dos participantes do projeto *Jovens Sonhadores*.

Os jovens e suas práticas de resistência, legais ou ilegais, nas três cidades estudadas precisam de espaço para tornarem-se eficazes, criando sob condições adversas e de vulnerabilidades variadas uma espécie de arena que não é apenas física, mas sim um momento de encontro de

¹⁰ Para mais informações, ver *La huella invisible de la guerra: Desplazamiento forzado en la Comuna 13*, informe do Grupo de Memória Histórica da Comissão Nacional de Reparação e Reconciliação, da Colômbia. Recuperado em 29 maio, 2017, de https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2011/informe_comuna13_la_huella_invisible_de_la_guerra.pdf

várias ideias com as condições de acesso a infraestrutura. Definimos esta arena como “espaço público híbrido” (Duffey, 2014; Souza e Silva, 2006).

A partir dessas novas interações híbridas, a juventude cria novos significados fisicamente, enquanto reconfigura as limitações e capacidades dos espaços públicos ainda existentes.

A questão central é saber por que, em algum momento, e em determinadas circunstâncias, a lógica da resistência despertada nesses jovens produz um efeito criativo, sustentável, e qual o papel das redes no favorecimento dessa emergência existencial.

O que, para essa juventude, está na mais alta escala de prioridades e carências? Existe uma “cultura periférica”, a partir da qual os jovens definem a sua identidade? Qual é o papel da comunicação baseada na Internet na emergência e transmissão de ações de resistência e mesmo na evolução criativa e positiva de suas práticas? A Internet muda a percepção de acesso limitado ao espaço público e, portanto, contribui para a inclusão social? A abundância de fontes e meios na Internet é uma vantagem ou uma armadilha para esses jovens?

A pesquisa evidencia três dimensões comuns às experiências periféricas das cidades: marginalidade, identidade coletiva e interstícios urbanos. Em poucas palavras, os jovens em Paris, São Paulo e Medellín parecem orientados por uma lógica de identidade e resistência em suas comunidades locais, com uso intensivo de interstícios urbanos e TIC como canais de transmissão de suas referências culturais. A circulação de tais referências requer a interação de indivíduos, mesmo que eles não compartilhem o mesmo espaço físico. Usamos o conceito de “comunidade moral” (Ragin & Becker, 1992, p. 143) para explicitar essas lógicas identitárias que configuram práticas culturais de resistência entre os jovens.

Uma comunidade é muitas vezes entendida como um grupo de indivíduos geograficamente localizado, geralmente relacionado com o conceito de população. No entanto, o conceito de “comunidade juvenil periférica” aqui utilizado corresponde a um grupo de indivíduos, com idades entre 15 a 30 anos, residentes em bairros desfavorecidos, que se move em diferentes pontos da cidade, em atividades de educação, lazer e trabalho, simultânea ou alternadamente, com a utilização das TIC em suas práticas diárias.

Já o conceito de “comunidade moral” se refere a um conjunto de expectativas e práticas culturais em torno do qual essas pessoas se identificam com uma rede de ações, criando vínculos relacionais morais a partir de valores compartilhados, ao invés de uma população em um local específico. Os jovens engajados em práticas de resistência tornam-se, assim, a base de interações, participam de coletivos periféricos e alinham-se em torno de referências culturais que ajudam a consolidar e disseminar.

Nosso estudo revela um nexo de causalidade entre, de um lado, esses jovens engajados e usuários intensivos de TIC e, de outro, a construção do espaço público urbano, a experiência urbana e a evolução da marginalidade social. Como afirma Carty (2011, p. 16), “as TIC têm a capacidade de redefinir as relações sociais, práticas culturais e a ordem econômica e política”.

Essa conexão permite não só entender melhor as formas de resistência social em cada caso, mas também chegar a algumas conclusões sobre a natureza epistemológica dos espaços urbanos na era digital e o processo de produção e transmissão de informações na “esfera simbólica” (Logan, 2012, p. 45) das metrópoles contemporâneas.

O espaço público urbano é produzido por uma combinação de percepções que se referem a práticas (permitidas ou não). A praça não é apenas uma delimitação geográfica, física, mas possui uma dimensão de valor. Quando se diz ou se canta que “a praça é do povo”, a praça é tratada como símbolo de uma atividade, imagem ou projeto. O espaço público criativo ganha o estatuto e o sistema de valores de um ícone.

Em outras palavras, o espaço público urbano não pode ser comparado a um espaço euclidiano de três dimensões, não deve ser considerado um apoio para o desenvolvimento de interações sociais – pelo contrário: ele deve ser precisamente produzido por tais interações. Elas, por sua vez, se tornam ainda mais complexas à medida que a atividade, o movimento, o projeto é mediado por interfaces digitais e tem sua dimensão identitária marcada pelos valores da produção audiovisual. Ou seja, a forma audiovisual tem uma incidência particular, ampliada, sobre o movimento.

Essa abordagem nos permite esclarecer o sentido desse “acesso” criativo da juventude (ao menos aquela que desenha estratégias de resistência cultural) a novas determinações da identidade individual e coletiva, pública e icônica.

Denominamos hibridismo essa dinâmica de produção e transmissão de informações que não se limita à fisicalidade. Se assumirmos que essa realidade não é definida por vetores lineares (ou seja, dimensões mensuráveis objetivamente), teremos que aceitar que ele é produzido por grupos de indivíduos que materializam suas referências culturais por meio de práticas culturalmente específicas.

O conceito de meme, que se tornou notório com Dawkins (1990), nos permite entender essas referências culturais que evoluem, transcendem pré-conceitos e ocupam lugares em fluxo na realidade urbana-digital contemporânea. O meme cultural, para Dawkins, é uma unidade do patrimônio cultural que, numa abordagem darwiniana, induz à formação de padrões culturais replicáveis e, portanto, a uma cultura, no nosso caso aquela criada pela comunidade moral de jovens de bairros periféricos nessas cidades. O meme não só explica a reprodução, mas também a seleção natural, na qual os memes competem entre si por um lugar no espírito humano (Logan, 2012).

Os memes audiovisuais são integrados à experiência urbana dos jovens. Eles têm uma dinâmica peculiar de propagação da organização coletiva como corpos simbióticos *vis-à-vis* o próprio corpo humano (Logan, 2012). Essa aproximação, típica do hibridismo, localizada entre a esfera do digital, do colaborativo e do corporal (inclusive afetivo), é também uma evidência da pertinência da visão meio cibernética, meio biopolítica e simbólica desenvolvida por Simondon (caso da obra, já citada, de Bernard Stiegler [2016], sobre a disrupção contemporânea e os dilemas que afetam especialmente os jovens submersos na cultura digital).

O benefício que cada um desses replicadores culturais traz para a nossa existência, diz Logan (2012), irá garantir a transmissão e disseminação dos memes. Assim é possível vislumbrarmos o potencial estratégico de superação da vulnerabilidade, o que explica tanto a produção e a distribuição de vídeos por meio da Internet (via Facebook, YouTube, etc.) quanto a mobilização massiva de movimentos de rua, de ocupação de praças e de voluntários para a produção de filmes. Como explica também a capacidade de negociar a lógica de acesso ao espaço físico entre a comunidade da Zona Leste de São Paulo, os traficantes de drogas locais e a prefeitura da cidade.

ESTIGMA E RESISTÊNCIA NA PRÁTICA

A lógica do estigma contra os jovens periféricos na esfera da mídia de massa torna-se matéria-prima das práticas de resistência desses indivíduos. O estigma, uma variável independente nos três casos estudados, produz o que chamamos de estratégias de resistência popular.

Ela pode assumir muitas formas. Às vezes é uma resistência frontal, com os habitantes de bairros enviando uma mensagem direta ao governo, por exemplo, por meio de manifestações de rua e/ou ocupações de espaços públicos para exigir direitos à experiência urbana. Em Medellín, muitas manifestações de bairros ocorreram nos últimos anos devido ao plano de desenvolvimento urbano da cidade, que provocou a demolição de casas construídas ilegalmente em terrenos abandonados. Em Paris, numerosas manifestações e ocupações de praças vêm marcando o movimento *Nuit Debout*. Em São Paulo, jovens vão para a rua exigir reformas políticas e protagonizam uma polarização ideológica e partidária sem precedentes.

No entanto, noutras vezes, essas práticas de resistência foram menos frontais e mais adaptáveis, incidindo sobre a transmissão da cultura local e apostando numa estratégia adaptativa que requer o desenvolvimento e a consolidação de práticas de resistência cultural nas comunidades de “marginalizados”.

Percebemos que, para os jovens de baixa renda nas três cidades, mesmo que não seja a causa ou a única razão de ser de todas essas práticas, o estigma influencia a maneira como elas estão circulando no espaço público híbrido criado pelas juventudes periféricas. O estigma é negativo, mas a apropriação cultural digital devora essa negatividade. Paradoxalmente, a exclusão confere à resistência uma dinâmica sustentável, adaptativa e potencialmente criativa de novos valores (materiais e imateriais).

Os grupos designados como marginais ou periféricos reverterem criativamente uma desvantagem social e espacial em resposta à imagem dada pelo grupo que os estigmatiza, bem como de acordo com as suas próprias práticas e sua capacidade de se atribuir um lugar especial nos interstícios da cidade.

Esse conceito de interstícios urbanos é essencial para mapear as práticas e suas cadeias de valor, sua capacidade produtiva e charme criativo. Ele explica o espaço necessário para a consolidação da identidade, transformando um processo de marginalização em expressões de resistência, sobrevivência e nova existência. No entanto, não são apenas “espaços dormentes e terrenos baldios de todos os tipos” (UJM-SE & ENSM-SE, 2007, p. 9), eles principalmente representam espaços simbólicos que propiciam novos modelos de trocas entre os vários grupos que os compartilham. Ou seja, constituem uma “esfera simbólica” (Logan, 2012). Aqui estamos mais próximos da definição de heterotopia, tal como introduzida por Foucault (2004), valorizando a autopercepção e a representação local.

CONCLUSÃO

Os jovens de bairros periféricos, alvo da estigmatização, alcançam o sucesso em aumentar a coesão social, na medida em que encontram os canais e ferramentas de informação e comunicação estratégicas para promover as suas práticas e seu ideal.

A Internet oferece novas oportunidades para ações de resistência cultural dos jovens, por meio de comunidades virtuais, como Telegram, YouTube, Facebook e Wiki. A partir da utilização das TIC, os coletivos de jovens existem e se espalham porque novas ferramentas digitais continuam abertas à ocupação descontrolada e relativamente imune à lógica dominante dos espaços administrados da cidade – há pelo menos uma maneira de atenuar de forma ativista ou empreendedora as consequências da segregação espacial e social.

Para ganhar voz no espaço público híbrido das concentrações populares, os jovens criaram alternativas baseadas na solidariedade da comunidade, no encontro e na organização de um calendário de atividades. A comunicação eletrônica e circulação de informações digitais em redes sociais desempenharam um papel fundamental no curso de suas práticas.

Assim, diferentes práticas, tais como produção e distribuição de vídeos em redes sociais, meios de comunicação comunitários e expressão artística convergem em um espaço compartilhado utilizado para a construção de sua realidade urbana.

Nas três cidades, a resistência não está em exigir benesses, mas em ativar o espaço urbano para trocas que não se submetem à lógica dominante da cidade. Tais experiências são interstícios híbridos, pois permitem o surgimento de subculturas, práticas de resistência e de transmissão de informações, cujas cadeias de valor podem ainda vir a constituir espaços de monetização, empregabilidade e de investimentos públicos, privados e do terceiro setor.

REFERÊNCIAS

- Brockman, J. (1996). *Third culture: Beyond the scientific revolution*. New York: Touchstone.
- Cabanes, R. (2014). *Économie morale des quartiers populaires de São Paulo*. Paris: L'Harmattan (Recherches Amériques latines).
- Carty, V. (2011). *Wired and mobilizing: Social movements, new technology, and electoral politics*. Nova Iorque: Routledge (Routledge studies in science, technology and society).
- Dawkins, R. (1990). *The Selfish Gene* (2nd ed.). Oxford e Nova Iorque: Oxford University Press.
- Duffey, M. (2014). *Hybrid spaces: Assessing users' perceptions of digitally mediated public space*. Tese de doutorado, Clemson University, Estados Unidos.
- Elias, N., Scotson, J. L., Wieviorka, M., & Dauzat, P. E. (1997). *Logiques de l'exclusion: Enquête sociologique au coeur des problèmes d'une Communauté*. Paris: Fayard.
- Foucault, M. (2004). Des espaces autres. *Empan*, 54 (2), 12.
- Galland, O. (2011). *Sociologie de la jeunesse*. Paris: Armand Colin.

Grupo de Memoria Histórica. (2013). *La huella invisible de la guerra: Desplazamiento forzado en la Comuna 13. Informe del grupo de memoria histórica de la comisión nacional de reparación y reconciliación*. Recuperado em 20 maio, 2017, de https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2011/informe_comuna13_la_huella_invisible_de_la_guerra.pdf

Logan, R. (2012). *Que é a informação? A propagação da organização da biosfera, na simbiosfera, na tecnosfera e na econosfera*. Rio de Janeiro: Ed. PUC Rio.

Mansilla, J. C. (2015). The access to the city in the Medellín urban experience. *World Academy of Science, Engineering and Technology, International Science Index, Humanities and Social Sciences*, 1 (4), 714.

Ragin, C. C., & Becker, H. (1992). *What is a case? Exploring the foundations of social inquiry*. Cambridge: Cambridge University Press.

Souza e Silva, A. (2006). From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and Culture*, 9 (3), 261-278.

Stiegler, B. (2016). *Dans la disruption: Comment ne pas devenir fou*. Paris: Le Liens qui Libèrent.

UJM-SE, & ENSM-SE. (2007). *Marges urbaines, redéveloppement et gouvernance multi-échelles. Rapport final, Programme D2RT 2003 Politiques territoriales et développement durable Axe 4: Les inégalités écologiques*. Université Jean Monnet de Saint-Etienne e École Nationale Supérieure des Mines de Saint-Étienne.

Worcman, J., Schwartz, G., & Machado, D. (2016). *Jovens Sonhadores*. Recuperado em 20 junho, 2017, de YouTube: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLNmMebIWRxUbK1gdF3KnK6F5w0BnUfV7T>

PARTE 2

—

TIC CULTURA 2016

RELATÓRIO METODOLÓGICO TIC CULTURA 2016

INTRODUÇÃO

O Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), por meio do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), apresenta a metodologia da Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura.

A pesquisa é realizada em todo o território nacional por meio dos seguintes módulos temáticos:

- Módulo A: Perfil das instituições;
- Módulo B: Infraestrutura de TIC;
- Módulo C: Uso das TIC;
- Módulo D: Acervos e digitalização;
- Módulo E: Habilidades em TIC.

OBJETIVOS DA PESQUISA

A pesquisa TIC Cultura tem como objetivo principal entender como as tecnologias de informação e comunicação (TIC) estão sendo incorporadas pelos equipamentos culturais no Brasil, de forma a produzir indicadores que ajudem a compreender a presença e o uso dessas tecnologias na rotina interna de funcionamento e na relação com os públicos dessas instituições.

Os objetivos específicos da pesquisa são:

- Mapear a infraestrutura de TIC disponível nos equipamentos culturais brasileiros;
- Investigar as atividades realizadas com o uso das TIC nos equipamentos culturais brasileiros;
- Analisar a presença dos equipamentos culturais em *sites*, plataformas ou redes sociais *on-line* e sua utilização para a interação com os públicos dos serviços oferecidos;
- Entender como o uso das TIC contribui para a preservação, digitalização e divulgação de acervos;
- Investigar as habilidades possuídas pelas instituições e seus respectivos profissionais para utilização das TIC;
- Compreender as motivações para adoção das TIC e barreiras encontradas no uso de computador e Internet nos equipamentos culturais brasileiros.

CONCEITOS E DEFINIÇÕES

De forma a potencializar a comparabilidade internacional de seus resultados, a pesquisa TIC Cultura está baseada no referencial do marco de estatísticas culturais da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, descrito na publicação *Unesco framework for cultural statistics – 2009* (Unesco, 2009). O marco de estatísticas culturais da Unesco organiza a área a partir de domínios culturais que, definidos com base em classificações internacionais, incluem as atividades, bens e serviços relacionados aos seguintes setores: patrimônio cultural e natural; performance e celebração; artes visuais e artesanato; livros e imprensa; audiovisual e mídias interativas; e *design* e serviços criativos; além de domínios transversais e relacionados.

A investigação considera uma amostra representativa de equipamentos culturais públicos e privados registrados em cadastros oficiais e que desempenham atividades de criação, produção, disseminação e exibição de bens culturais, que, segundo o mesmo referencial, definem o ciclo cultural.

EQUIPAMENTOS CULTURAIS

Os equipamentos culturais constituem espaços que oferecem acesso a bens e serviços culturais, atuando na preservação e disponibilização de acervos e realização de atividades de produção e difusão cultural abertas ao público. São investigados na pesquisa os seguintes tipos de equipamentos culturais, definidos de acordo com fontes oficiais e legislação existente:

- **Arquivos:** instituições que têm por finalidades a guarda, a preservação e a disponibilização de “conjuntos de documentos produzidos e recebidos por órgãos públicos, instituições de caráter público e entidades privadas, em decorrência do exercício de atividades específicas, [...], qualquer que seja o suporte da informação ou a natureza dos documentos” (Lei n. 8.159, 1991).
- **Bens tombados:** bens materiais reconhecidos e protegidos como patrimônio cultural por meio de instrumento legal concedido pela administração federal, estadual ou municipal. Incluem bens móveis e imóveis de naturezas diversas cuja conservação é de interesse público, por terem valor histórico ou artístico (Decreto-lei n. 25, 1937; Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional [Iphan], n.d.).
- **Bibliotecas:** espaços que disponibilizam acervos e serviços voltados aos interesses da leitura e da informação. São classificadas por seu vínculo institucional, pelas funções e serviços que oferecem, de acordo com as comunidades que atendem e nível de especialização de seus acervos, os quais incluem diferentes materiais (textuais, imagéticos, sonoros) em diferentes suportes e são acessíveis para consulta do público (Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas [SNBP], n.d.).
- **Cinemas:** espaços de exibição no qual se realize “projeção de obra audiovisual cinematográfica ou videográfica, a partir de qualquer suporte e por meio de qualquer tecnologia, em caráter público ou privado, com ou sem finalidade comercial” (Agência Nacional do Cinema [Ancine], 2008).

- **Museus:** instituições “que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento” (Lei n. 11.904, 2009).
- **Pontos de cultura:** grupos, coletivos e entidades jurídicas de direito privado sem fins lucrativos, de natureza ou finalidade cultural, que desenvolvem e articulam atividades culturais em suas comunidades e em redes, reconhecidos e certificados pelo Ministério da Cultura (Minc) por meio dos instrumentos da Política Nacional de Cultura Viva (Lei n. 13.018, 2014; Ministério da Cultura [Minc], n.d.).
- **Teatros:** espaços cênicos de produção e apresentação de projetos e espetáculos. Possuem diversos formatos (italiano, de arena, entre outros) e podem ser de natureza pública ou privada (Centro Técnico de Artes Cênicas, n.d.).

POPULAÇÃO-ALVO

A população-alvo da pesquisa compreende todos os equipamentos culturais brasileiros listados em cadastros oficiais disponíveis em órgãos governamentais, abaixo especificados:

- **Arquivos:** todos os arquivos cadastrados no Conselho Nacional de Arquivos (Conarq).
- **Bens tombados:** apenas os bens tombados classificados como “Edificação”, “Edificação e acervo” e “Edificação e acervo natural”, em nível federal, pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan).
- **Bibliotecas:** apenas bibliotecas públicas (não escolares) e comunitárias, cadastradas no Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas (SNBP).¹
- **Cinemas:** todas as salas de cinema cuja listagem é fornecida pela Agência Nacional do Cinema (Ancine).
- **Museus:** todas as instituições pertencentes ao Cadastro Nacional de Museus, organizado pelo Instituto Brasileiro de Museus (Ibram).
- **Pontos de cultura:** todos os pontos de cultura presentes no Cadastro Nacional dos Pontos de Cultura fornecido pelo Ministério da Cultura (Minc).
- **Teatros:** todos os teatros cadastrados na Fundação Nacional de Artes (Funarte).²

UNIDADE DE ANÁLISE E REFERÊNCIA

A unidade de análise e referência compreende os equipamentos culturais listados nos cadastros oficiais disponíveis. São disponibilizados indicadores para cada tipo de equipamento cultural.

¹ Mais informações no *website* do SNBP. Recuperado em 13 julho, 2017, de <http://bibliotecas.cultura.gov.br>

² Mais informações no *website* do CTAC. Recuperado em 13 julho, 2017, de <http://www.ctac.gov.br>

INSTRUMENTO DE COLETA

INFORMAÇÕES SOBRE OS INSTRUMENTOS DE COLETA

Para coleta das informações de interesse na pesquisa é construído um questionário estruturado, com perguntas fechadas e abertas (quando for o caso). Mais informações a respeito do questionário podem ser encontradas no item Instrumento de Coleta no Relatório de Coleta de Dados da pesquisa.

PLANO AMOSTRAL

A pesquisa utiliza abordagem censitária ou amostral a depender da quantidades de equipamentos culturais existentes segundo tipo e localização.

CADASTRO E FONTES DE INFORMAÇÃO

As informações cadastrais são fornecidas ao Cetic.br por entidades ligadas ao setor cultural para cada um dos tipos de equipamentos culturais considerados. Os cadastros são compostos, em geral, por variáveis de identificação da instituição, como nome e localidade, e informações de contato, como telefone e *e-mail*.

O tratamento dado aos cadastros contempla os seguintes processos, realizados separadamente em cada base:

1. Padronização de campos de texto: remoção de caracteres especiais e transformação de todo o conteúdo para letras maiúsculas;
2. Eliminação de registros sem identificação;
3. Eliminação de registros sem possibilidade de contato;
4. Eliminação de registros duplicados: comparação de todos os campos dentro da base e verificação caso a caso;
5. Exclusão de casos fora da população de referência.

Por alguns cadastros não apresentarem as informações de contato na totalidade dos registros, é realizada uma etapa de construção e validação de telefones, de forma a tornar a maior parte do cadastro útil para a realização da pesquisa. A tabela com a distribuição da população-alvo por equipamento cultural, a partir dos registros obtidos nos cadastros, está disponível no Relatório de Coleta de Dados da pesquisa.

DIMENSIONAMENTO DA AMOSTRA

O tamanho da amostra inicialmente desenhada da pesquisa TIC Cultura é de 2.130 instituições.

CRITÉRIOS PARA DESENHO DA AMOSTRA

A pesquisa tem duas abordagens diferentes: uma censitária e uma amostral. A amostra da pesquisa é desenhada utilizando a técnica de amostragem estratificada, que visa melhorar a precisão das estimativas e garantir a inclusão de subpopulações de interesse. As variáveis de estratificação são o tipo de equipamento cultural e a região onde está instalado.

ALOCAÇÃO DA AMOSTRA

A amostra de equipamentos culturais é obtida por amostragem aleatória simples sem reposição em cada estrato. Dessa forma, dentro de cada estrato, as probabilidades de seleção são iguais. Como mencionado anteriormente, em alguns estratos, devido ao número pequeno de instituições nos cadastros, são selecionadas todas as instituições – o que compreende um censo.

Os estratos possibilitam que todas as regiões e tipos de equipamento cultural estejam representados na amostra, além de permitir análises para os domínios definidos por essas variáveis individualmente. Contudo, não é possível tirar conclusões para categorias resultantes do cruzamento entre as variáveis. A tabela contendo a alocação da amostra por tipo de equipamento cultural também está disponível no Relatório de Coleta de Dados da pesquisa.

SELEÇÃO DA AMOSTRA

Dentro de cada estrato, as instituições são selecionadas por amostragem aleatória simples. Dessa forma, para a parte amostral da pesquisa, denomina-se que:

N é o tamanho total da população;

N_h é o tamanho da população do estrato h ;

n é o tamanho da amostra; e

n_h é o tamanho da amostra dentro de cada estrato. De tal forma que:

$$n_h = n \times \frac{N_h}{N} \quad (1)$$

Logo, as probabilidades de inclusão das unidades de amostragem i para cada estrato h são dadas por:

$$\pi_{ih} = \frac{n_h}{N_h} \quad (2)$$

Como na parte censitária são selecionados todos os equipamentos culturais, cada equipamento tem probabilidade de inclusão igual a 1, ou seja, $\pi_{ih} = 1$.

COLETA DE DADOS EM CAMPO

MÉTODO DE COLETA

As instituições são contatadas por meio da técnica de Entrevista Telefônica Assistida por Computador (do inglês, *Computer Assisted Telephone Interviewing* – CATI).

Em cada equipamento cultural pesquisado, busca-se entrevistar o principal gestor, como coordenadores, presidentes, diretores ou outros gestores que conheçam as instituições como um todo, inclusive em relação a aspectos administrativos. São considerados respondentes qualificados aqueles que se consideram as pessoas que mais conhecem a instituição.

PROCESSAMENTO DOS DADOS

PROCEDIMENTOS DE PONDERAÇÃO

A cada equipamento cultural da amostra é associado um peso amostral básico, obtido pela razão entre o tamanho da população e o tamanho da amostra no estrato final correspondente.

$$w_{ih} = \begin{cases} \frac{N_h}{n_h} & , \text{ se for um equipamento cultural em estrato de amostra} \\ 1 & , \text{ se for um equipamento cultural em estrato censitário} \end{cases} \quad (3)$$

Onde:

w_{ih} é o peso básico, inverso da probabilidade de seleção do respondente, do equipamento cultural i no estrato h associado a cada um dos equipamentos culturais selecionados;

n_h é o tamanho da amostra de equipamentos culturais no estrato h ; e

N_h é o total de equipamentos culturais no estrato h .

Para corrigir os casos nos quais não se obtém a resposta de todos os selecionados, é realizada uma correção de não resposta. A correção de não resposta é dada pela fórmula:

$$w_{ih}^* = \begin{cases} w_{ih} \times \frac{N_h}{n_h^r} & , \text{ se for um equipamento cultural em estrato de amostra} \\ \frac{C_h}{c_h^r} & , \text{ se for um equipamento cultural em estrato censitário} \end{cases}$$

Onde:

w_{ih}^* é o peso com correção de não resposta do equipamento cultural i no estrato h ;

N_h é o total de equipamentos culturais no estrato h ;

n_h^r é o total de equipamentos culturais respondentes no estrato h ;

C_h é o total de equipamentos culturais do censo no estrato h ; e

c_h^r é o total de equipamentos culturais do censo respondentes no estrato h .

ERROS AMOSTRAIS

As medidas ou estimativas da precisão amostral dos indicadores da TIC Cultura levam em consideração em seus cálculos o plano amostral por estratos empregado na pesquisa.

Assim, a partir das variâncias estimadas opta-se pela divulgação dos erros amostrais expressos pela margem de erro. Para a divulgação, as margens de erro são calculadas para um nível de confiança de 95%. Isso indica que os resultados baseados nessa amostra são considerados precisos, dentro do intervalo definido pelas margens de erro. Se a pesquisa for repetida várias vezes, em 95% delas o intervalo poderá conter o verdadeiro valor populacional. Outras medidas derivadas dessa estimativa de variabilidade são comumente apresentadas, tais como, erro padrão, coeficiente de variação ou intervalo de confiança.

O cálculo da margem de erro considera o produto do erro padrão (raiz quadrada da variância) pelo valor 1,96 (valor da distribuição amostral que corresponde ao nível de significância escolhido de 95%). Esses cálculos são feitos para cada variável das tabelas de indicadores, o que significa que cada uma delas possui margens de erro relacionadas às suas estimativas apresentadas em cada célula.

DISSEMINAÇÃO DOS DADOS

Os resultados da pesquisa TIC Cultura estão publicados em livro e são disponibilizados no *site* do Cetic.br (www.cetic.br). As margens de erro calculadas para cada indicador estão disponíveis no *site* do Cetic.br.

Os resultados desta pesquisa são divulgados para cada tipo de equipamento cultural. Arredondamentos fazem com que, em alguns resultados, a soma das categorias parciais supere 100% em questões de resposta única. O somatório de frequências em questões de resposta múltipla usualmente ultrapassa 100%.

REFERÊNCIAS

Agência Nacional do Cinema – Ancine. (2008). *Glossário de termos técnicos do cinema e do audiovisual, utilizados pela Ancine*. Versão: 1.32. Recuperado em 10 julho, 2017, de http://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf

Centro Técnico de Artes Cênicas. (n.d.). Recuperado em 20 julho, 2017, de <http://www.ctac.gov.br>

Decreto-lei n. 25, de 30 de novembro de 1937 (1937). Organiza a proteção do patrimônio histórico e artístico nacional. Recuperado em 20 julho, 2017, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del0025.htm

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – Iphan. (n.d.). *Bens tombados*. Recuperado em 20 julho, 2017, de <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/126>

Lei n. 8.159, de 8 de janeiro de 1991 (1991). Dispõe sobre a política nacional de arquivos públicos e privados e dá outras providências. Recuperado em 20 julho, 2017, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8159.htm

Lei n. 11.904, de 14 de janeiro de 2009 (2009). Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências. Recuperado em 20 julho, 2017, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm

Lei n. 13.018, de 22 de julho de 2014 (2014). Institui a Política Nacional de Cultura Viva e dá outras providências. Recuperado em 20 de julho de 2017, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13018.htm

Ministério da Cultura – Minc. (n.d.). *Ponto de Cultura: Apresentação*. Recuperado em 20 julho, 2017, de <http://www.cultura.gov.br/culturaviva/ponto-de-cultura/apresentacao>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – Unesco. Institute for Statistics. (2009). *The 2009 Unesco framework for cultural statistics*. Recuperado em 20 julho, 2017, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001910/191061e.pdf>

Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas – SNBP. (n.d.). Recuperado em 20 julho, 2017, de <http://snbp.culturadigital.br/>

RELATÓRIO DE COLETA DE DADOS TIC CULTURA 2016

INTRODUÇÃO

O Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), por meio do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), apresenta o relatório de coleta de dados da pesquisa TIC Cultura 2016. O objetivo do relatório é informar características específicas da edição de 2016 do estudo, contemplando a alocação da amostra implementada neste ano e as taxas de resposta verificadas.

A apresentação da metodologia completa da pesquisa, incluindo os objetivos, os principais conceitos e definições e as características do plano amostral empregado, está descrita no Relatório Metodológico, também presente nesta edição.

ALOCAÇÃO DA AMOSTRA

A Tabela 1 apresenta a quantidade de registros obtidos nos cadastros para cada tipo de equipamento cultural, que consiste na população de referência considerada na pesquisa em 2016.

TABELA 1
POPULAÇÃO DE REFERÊNCIA POR TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL, SEGUNDO REGIÃO

Região	Arquivos	Bens tombados	Bibliotecas	Cinemas	Museus	Pontos de cultura	Teatros
Centro-Oeste	30	43	456	66	249	168	66
Nordeste	39	291	1 737	114	668	963	245
Norte	17	22	429	51	146	181	46
Sudeste	130	381	2 117	495	1 288	855	706
Sul	59	101	1 233	153	934	245	186
Total	275	838	5 972	879	3 285	2 412	1 249

Todos os arquivos e cinemas, assim como os bens tombados e teatros das regiões Centro-Oeste e Norte, tiveram abordagem censitária. Já as bibliotecas, museus e pontos de cultura, assim como bens tombados e teatros das regiões Nordeste, Sudeste e Sul, tiveram abordagem amostral. O tamanho final da amostra planejada por tipo de equipamento cultural, já considerando as possíveis taxas de não resposta ao longo da coleta de dados, pode ser visto na Tabela 2.

TABELA 2
AMOSTRA PLANEJADA POR TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL, SEGUNDO REGIÃO

Região	Arquivos	Bens tombados	Bibliotecas	Cinemas	Museus	Pontos de cultura	Teatros
Centro-Oeste	30	43	268	66	200	150	66
Nordeste	39	137	200	100	215	250	200
Norte	17	22	340	51	149	150	46
Sudeste	130	163	200	100	240	250	200
Sul	59	102	200	100	200	200	150
Total	275	467	1208	417	1004	1000	662

INSTRUMENTO DE COLETA

INFORMAÇÕES SOBRE O INSTRUMENTO DE COLETA

A pesquisa foi conduzida por meio de entrevistas com questionário estruturado, realizadas com os responsáveis pelos equipamentos culturais, preferencialmente com domínio sobre o funcionamento da instituição, tanto no que se refere a aspectos administrativos quanto à infraestrutura de computador e Internet. O questionário utilizado foi o mesmo para todos os tipos de equipamentos culturais e é composto pelos módulos detalhados a seguir.

O módulo A investiga o perfil das instituições, contendo informações de natureza organizacional e administrativa, como o tipo de equipamento cultural que melhor descreve a instituição, o local de funcionamento, a natureza jurídica, o quadro de recursos humanos (remunerados e voluntários), os públicos atendidos, as fontes e a captação de recursos e a estimativa de receitas da instituição.

O módulo B, referente à infraestrutura de TIC, traz informações sobre a posse e uso de computadores e de Internet, bem como os motivos para o não uso e as contribuições trazidas pelo uso, nos casos em que se aplica. Também apresenta questões sobre os tipos de conexão à Internet, a velocidade máxima para *download* contratada, a presença de Internet WiFi e a disponibilização de acesso gratuito para o público. Por fim, trata ainda dos tipos de *software* utilizados e do uso de celulares para fins de trabalho.

O uso das TIC é abordado no módulo C, que abrange as atividades realizadas na Internet e a presença da instituição em plataformas *on-line*, incluindo *websites* e redes sociais. Também traz questões mais específicas acerca do uso das redes sociais e de serviços de governo eletrônico. Além disso, investiga as atividades realizadas de modo mais amplo pelos equipamentos culturais – incluindo as atividades de formação presencial e a distância e também a venda ou reserva de ingressos por parte do público.

O módulo D apresenta questões relativas à posse, digitalização e divulgação dos acervos das instituições, incluindo questões sobre os tipos de acervos existentes, formas de disponibilização para o público e dificuldades para a digitalização.

O módulo E, referente às habilidades em TIC, levanta questões sobre a gestão de TI na instituição, incluindo a existência de área ou departamento de tecnologia da informação ou informática, a contratação de serviços relacionados, o desenvolvimento de *sites* e aplicativos, a capacitação das equipes e as dificuldades no uso de computador e Internet.

As opções “Não sabe” e “Não respondeu” são disponibilizadas nos itens de resposta para os casos em que os entrevistados não possuem a informação solicitada ou se negam a responder a determinada questão. Os casos que constam como “Não se aplica” na apresentação dos resultados referem-se a questões não aplicadas para determinado conjunto de equipamentos, que refletem os filtros presentes ao longo do questionário.

ENTREVISTAS COGNITIVAS

As entrevistas cognitivas foram realizadas no período de 15 a 29 de agosto de 2016 com gestores de 15 instituições culturais, contemplando todos os tipos de equipamentos da população-alvo da pesquisa – incluindo seis bibliotecas públicas, dois bens tombados, dois museus, dois pontos de cultura, um arquivo, um cinema e um teatro.

A partir de um roteiro semiestruturado e com duração máxima de 90 minutos, as entrevistas cognitivas abordaram as perguntas mais críticas do questionário com o objetivo de avaliar a validade dos conceitos contidos nos enunciados, a aplicabilidade dos itens de resposta e a confiabilidade das respostas.

Em termos gerais, foram sugeridas alterações no sentido de aprimorar a aplicação do questionário e evitar o uso de termos formais, buscando maior proximidade com a realidade cotidiana dos gestores. As entrevistas cognitivas também revelaram a necessidade de revisão em questões específicas, sendo realizadas a adequação de enunciados das perguntas, a inclusão de alternativas de resposta e a simplificação de itens de resposta.

PRÉ-TESTES

O pré-teste dos questionários foi realizado no período de 4 a 6 de outubro de 2016, com entrevistas em 13 equipamentos culturais – incluindo três bibliotecas, cinco museus e cinco pontos de cultura. A diversidade regional esteve contemplada com três instituições do Nordeste, uma da região Norte, sete do Sudeste e duas da região Sul. O questionário foi aplicado no formato eletrônico e o tempo médio de aplicação foi de 30 minutos.

Nesta etapa, foi possível identificar alguns aspectos críticos que permitiram o aprimoramento do instrumento de coleta, com a intenção de favorecer a aplicação por parte do entrevistador e a compreensão por parte dos entrevistados. Também foi identificada a necessidade de simplificação do enunciado das perguntas, tendo em vista facilitar a leitura e reduzir o tempo de aplicação do questionário. Além disso, algumas perguntas específicas passaram por adequações nos itens de respostas, para melhorar sua compreensão pelo respondente.

TREINAMENTO DE CAMPO

As entrevistas foram realizadas por uma equipe de entrevistadores treinados e supervisionados. Esses entrevistadores passam por treinamento básico de pesquisa; treinamento organizacional; treinamento contínuo de aprimoramento; e treinamento de reciclagem. Além disso, houve um treinamento específico para a pesquisa TIC Cultura 2016, que abarcou a abordagem ao público respondente, o instrumento de coleta, os procedimentos e as ocorrências de campo.

Além do treinamento, toda a equipe do projeto também teve acesso ao manual de instruções da pesquisa, que continha a descrição de todos os procedimentos necessários para a realização da coleta de dados e o detalhamento dos objetivos e metodologia do estudo, para garantir a padronização e a qualidade do trabalho.

Ao todo, trabalharam na coleta de dados 28 entrevistadores e um supervisor de campo.

COLETA DE DADOS EM CAMPO

MÉTODO DE COLETA

As instituições foram contatadas por meio da técnica de Entrevista Telefônica Assistida por Computador (do inglês, *Computer Assisted Telephone Interviewing – CATI*). As entrevistas para aplicação do questionário tiveram duração aproximada de 34 minutos.

DATA DE COLETA

A coleta de dados da pesquisa TIC Cultura 2016 ocorreu entre os meses de novembro de 2016 e abril de 2017. As entrevistas foram realizadas principalmente entre 9h e 18h do horário de Brasília (UTC-3). Para alcançar equipamentos culturais em que o contato era mais difícil em horário comercial, parte da equipe trabalhou em horário diferenciado, das 11h às 20h, em parte do período de campo.

PROCEDIMENTOS E CONTROLE DE CAMPO

Diversas ações foram realizadas a fim de garantir a maior padronização possível na forma de coleta de dados. As ocorrências e procedimentos padrões adotados durante o campo estão descritos na Tabela 3.

Cada vez que o entrevistador ligava para um número do cadastro de equipamentos culturais, foi registrada a ocorrência referente àquela ligação segundo os procedimentos acima expostos, que puderam ser acompanhados por meio do histórico detalhado de ligações.

As ocorrências foram acompanhadas a partir de controle semanais contendo um resumo da quantidade de equipamentos por última ocorrência em cada estrato. Os demais controles semanais continham informações sobre a quantidade de entrevistas realizadas e faltantes por estrato, além da quantidade de contatos disponíveis, consumidos e que ainda não haviam sido contatados nenhuma vez.

TABELA 3
OCORRÊNCIAS FINAIS DE CAMPO, SEGUNDO PERCENTUAL DE CASOS REGISTRADOS

OCORRÊNCIA	DESCRIÇÃO	%
Entrevista realizada	Entrevista integralmente concluída pelo respondente.	50%
Retorno	Pessoa contatada na instituição informa que o responsável não pode atender porque está ausente, em reunião ou outros, porém não fornece dia e horário para agendar a entrevista.	32%
Agendamento	O respondente ou alguém próximo (secretária, por ex.) é contatado e pede para ligar em um determinado dia e horário.	1%
Recusa	Pessoas contatadas se recusam a responder ou a escutar a descrição sobre do que se trata a pesquisa.	1%
Abandono	O questionário é iniciado e em determinado momento o entrevistado desiste de responder.	0%
Número de telefone errado	Telefone residencial ou de instituição que não a descrita na listagem.	3%
Número de telefone não existe	Mensagem automática de que o número não existe	2%
Número de telefone não atende	Número toca várias vezes e ninguém atende.	0%
Sinal de fax	Número é contatado várias vezes e dá sinal de fax.	0%
Secretária eletrônica/ caixa postal	Mensagem eletrônica.	0%
Não foi possível completar a ligação	Telefone dá sinal de intermitência (sinal de que a ligação não foi completada).	0%
Número de telefone ocupado	Telefone dá sinal de ocupado.	0%
Fora de área/ desligado	Telefone dá uma mensagem de que o número está fora de serviço ou fora da área de cobertura.	0%
Duplicidade	Respondente contatado informa que já respondeu à pesquisa por pertencer ao quadro de funcionários de outro estabelecimento da listagem.	2%
Nome e endereço não confirmados	Nome e endereço da instituição presentes na listagem não são confirmados.	0%
Nome não confirmado, sem endereço para confirmação	Nome da instituição não é confirmado na questão "confirmação nome da instituição" e não há endereço para confirmação na listagem.	0%
Unidade contatada da instituição não fornece o telefone da unidade procurada	Número de telefone que é da instituição e que se recusa a informar o telefone da outra unidade que está no cadastro.	0%
Instituição fechou/ não existe mais	Instituição que consta no cadastro não existe mais.	7%
Instituição não é visitável	Instituição não é aberta à visitação do público (aplicável apenas a bens tombados).	1%
Instituição não esteve em funcionamento nos últimos 12 meses	Instituição que consta no cadastro não esteve em funcionamento nos 12 meses anteriores à pesquisa.	1%

Como uma maneira de reduzir as perdas de entrevistas, caso as ocorrências fossem “Número de telefone errado” ou “Número de telefone não existe”, foram buscados números de telefones alternativos na Internet, tendo como palavra-chave a razão social da instituição. O mesmo procedimento foi realizado com as instituições selecionadas para a amostra que não possuíam número de telefone nos cadastros, com objetivo de viabilizar a realização da entrevista telefônica.

RESULTADO DA COLETA

Ao todo, na pesquisa TIC Cultura 2016 foram abordadas 5.033 instituições, alcançando uma amostra final de 2.389 equipamentos. O percentual de resposta por tipo de equipamento cultural é apresentado na Tabela 4.

TABELA 4
TAXA DE RESPOSTA, POR TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL

Equipamento	Taxa de resposta
Arquivos	65%
Bens tombados	34%
Bibliotecas	44%
Cinemas	45%
Museus	60%
Pontos de cultura	45%
Teatros	42%

ANÁLISE DOS RESULTADOS TIC CULTURA 2016

APRESENTAÇÃO

A pesquisa TIC Cultura investiga o uso das tecnologias de informação e comunicação no campo da cultura, tendo como horizonte subsidiar as políticas culturais em âmbito nacional e as agendas internacionais relativas à promoção dos direitos culturais, frente aos desafios postos pela sociedade da informação e do conhecimento. Para isso, tem como objetivos gerais a investigação da influência das TIC nas práticas culturais da população e o levantamento de informações sobre acesso e uso dessas tecnologias em equipamentos culturais. Precedida por um estudo qualitativo sobre práticas culturais de indivíduos de diferentes grupos sociais (CGI.br, 2017a), a pesquisa TIC Cultura 2016 é a primeira edição do estudo quantitativo realizado pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) junto a equipamentos culturais.

Ainda que as políticas culturais se estruturam de modo mais abrangente, os equipamentos culturais são um importante *locus* de efetivação do acesso à cultura, tanto pela oferta de atividades de formação e programação cultural, quanto pela preservação e difusão de acervos. Constituem-se, assim, como espaços privilegiados para realização de diferentes etapas do ciclo cultural – da criação e produção à disseminação, exibição e consumo de bens e serviços culturais (Unesco, 2009).

No contexto brasileiro, dados da Pesquisa de Informações Básicas Municipais (Munic) apontam que, em 2014, 97,1% dos municípios possuíam ao menos uma biblioteca pública, 27,2% possuíam museu, 23,4% teatro ou sala de espetáculo, 21,7% arquivo público e/ou centro de documentação e 10,4% cinema (IBGE, 2015). Há, portanto, disparidades importantes quanto à presença dos diferentes tipos de equipamentos culturais espalhados pelo país, sendo o número de municípios com bibliotecas quase dez vezes maior que o número de municípios com cinemas, por exemplo, para além das notáveis disparidades regionais.

A pesquisa TIC Cultura, ao considerar equipamentos culturais de diversos tipos – incluindo arquivos, bens tombados, bibliotecas, cinemas, museus, pontos de cultura e teatros – busca identificar semelhanças e diferenças entre instituições de naturezas variadas, tendo em vista os potenciais e os desafios da incorporação das TIC na cultura. Nesse sentido, são objetivos específicos da pesquisa mapear a infraestrutura de TIC em equipamentos culturais públicos e privados e investigar os usos das tecnologias nessas instituições, com foco na gestão interna, no contato com os públicos e na formação e digitalização de acervos.

Ao levantar informações sobre a apropriação das TIC pelos equipamentos culturais brasileiros, a pesquisa também produz dados que caracterizam essas instituições em diferentes aspectos. Na seção inicial desta análise, são apresentados a distribuição regional, porte, natureza jurídica e fontes de recursos dos equipamentos culturais, além dos principais indicadores de posse e uso das tecnologias de informação e comunicação, incluindo computador, Internet e telefone celular.

Esses indicadores mostram que as condições dos equipamentos culturais abordados são bastante diversas, tanto em relação aos perfis institucionais quanto à infraestrutura de TIC. Em 2016, arquivos, bibliotecas e museus eram majoritariamente públicos, enquanto bens tombados, cinemas e pontos de cultura eram, em sua maioria, privados. Do ponto de vista da infraestrutura de TIC, tanto o computador quanto a Internet estavam altamente presentes em arquivos e cinemas, enquanto ainda havia bastante espaço para a ampliação de seu uso entre bens tombados, bibliotecas e museus.

Assim, é possível verificar que o grau de institucionalidade e o escopo de atuação das instituições se refletem na infraestrutura de TIC disponível. Além disso, a pesquisa identifica a presença, os usos e as percepções acerca das TIC, permitindo a comparação entre os diversos tipos de equipamentos e buscando identificar especificidades e desafios comuns ao setor como um todo.¹

Com relação à distribuição dos equipamentos culturais, a pesquisa reitera que há uma concentração dessas instituições no território nacional. Dado que a Internet apresenta-se como um importante meio de ampliação do acesso à cultura em localidades em que os equipamentos culturais não estão presentes, como apontam os resultados do estudo qualitativo prévio (CGI.br, 2017a), a concentração regional dos equipamentos amplia a importância da disponibilização de conteúdos e serviços culturais *on-line*.

Para tratar dessa questão, a pesquisa TIC Cultura apresenta indicadores sobre a presença das instituições na Internet através de *websites* e redes sociais e sobre as atividades realizadas na rede, incluindo ações de comunicação, gestão, governo eletrônico, relacionamento com o público e recursos oferecidos nas plataformas digitais. Além desses, apresenta também indicadores a respeito dos acervos das instituições, com informações sobre os tipos de acervos formados, nível de digitalização e formas de disponibilização dos mesmos, assim como dificuldades encontradas no processo de digitalização.

Nesses aspectos, a pesquisa indica que os diferentes tipos de equipamentos culturais ainda precisam desenvolver ferramentas que ampliem a difusão de conteúdos culturais à população pela Internet, tanto pelo aumento da oferta de serviços *on-line* – por meio de visitas virtuais, transmissões ao vivo, formação a distância, entre outros – quanto pelo desenvolvimento de funcionalidades estratégicas para a divulgação de seus catálogos e acervos. Além disso, as instituições podem ampliar seu papel como local de acesso à Internet, oferecendo conexão via rede WiFi para seus frequentadores.

Por fim, a pesquisa também traz informações sobre a gestão de TI nessas instituições e a percepção das contribuições e barreiras trazidas pelo uso de computador e Internet, sendo a falta de recursos financeiros para investimento obstáculo destacado entre todos os tipos de equipamentos culturais.

¹ A abordagem das diferenças existentes no interior de cada conjunto de equipamentos culturais não está contemplada integralmente no escopo da análise aqui apresentada, podendo ser aprofundada por meio de estudos específicos que deem um tratamento diferenciado para cada tipo de equipamento.

TIC CULTURA

2016

DESTAQUES

PERFIL DOS EQUIPAMENTOS CULTURAIS

Em 2016, arquivos, bibliotecas e museus eram majoritariamente instituições públicas, enquanto bens tombados, cinemas e pontos de cultura eram, em sua maioria, privados. As fontes de recursos que mantinham os equipamentos culturais eram variadas, a depender da natureza jurídica das instituições. A maioria das instituições era de pequeno porte, com 1 a 9 funcionários remunerados.

INFRAESTRUTURA DE TIC

O uso de computador e Internet era praticamente universalizado entre arquivos e cinemas, mas ainda pode ser expandido sobretudo entre bens tombados, bibliotecas e museus. O uso de celular para fins de trabalho era menos comum entre os equipamentos culturais do que o uso de computador. A presença de WiFi não estava difundida e a disponibilização da conexão para o público era ainda menos frequente, não chegando a 50% das instituições em nenhum dos tipos de equipamentos.

USO DAS TIC

A maior parte das instituições oferecia serviços, informações ou assistência ao público pela Internet, com exceção dos bens tombados (47%). Nas plataformas *on-line*, a venda de produtos e serviços era realizada pela maioria dos cinemas (57%) e a captação de recursos, por mais da metade dos pontos de cultura (54%), que eram também os que mais utilizavam serviços de governo eletrônico. As atividades de formação ainda eram predominantemente presenciais entre todos os tipos de equipamentos. Com relação à presença na Internet, os cinemas possuíam *websites* próprios em maior proporção (73%) e as bibliotecas em menor proporção (9%). Os equipamentos culturais estavam pouco presentes em redes sociais, com exceção dos cinemas (94%) e pontos de cultura (77%).

DIGITALIZAÇÃO DE ACERVOS

Havia presença expressiva de acervos em todos os tipos de equipamentos, mas a digitalização dos materiais se destacava entre arquivos (74%), pontos de cultura (63%) e museus (58%). A maior parte dos equipamentos havia digitalizado menos da metade dos itens de seus acervos, sendo que a principal dificuldade era a falta de financiamento, seguida da falta de equipe qualificada. Mesmo entre aqueles que possuíam acervo digitalizado, a maior parte o disponibilizava para o público na própria instituição (e não *on-line*).

HABILIDADES E PERCEPÇÕES SOBRE O USO DAS TIC

A maioria dos equipamentos culturais não possuía área ou departamento de TI nem contratava serviços nessa área, exceto no caso dos cinemas. A maior dificuldade para o uso de computador e Internet eram os poucos recursos financeiros para investimento na área de tecnologia, sendo mencionados ainda os dispositivos ultrapassados e a baixa velocidade de conexão.

Todos os resultados estão descritos em detalhes na análise a seguir, que está dividida nas seguintes seções:

- Perfil e infraestrutura de TIC;
- Uso das TIC;
- Habilidades e percepções sobre o uso das TIC;
- Considerações finais: agenda para políticas públicas.

PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC

Dada a heterogeneidade das atividades que desenvolvem, os equipamentos culturais brasileiros são caracterizados por perfis organizacionais bastante diversificados. Com base nos resultados da TIC Cultura 2016, foi possível verificar uma multiplicidade de ações desenvolvidas por tais instituições, como a manutenção de acervos, a realização de exposições, a exibição de filmes e espetáculos e a realização de oficinas de formação para diversos públicos.²

O desempenho de tais ações varia conforme o equipamento cultural abordado, mas a diversidade de atividades realizadas está presente em todos os perfis institucionais. Isso torna tênues as fronteiras entre os vários tipos de equipamentos, podendo uma mesma instituição ser identificada com diversos tipos ou mesmo receber uma denominação genérica de equipamento multiuso, cujo exemplo mais notável são os centros culturais³. Ainda assim, é possível traçar alguns perfis tendo em vista as atividades e os recursos disponíveis em cada tipo de equipamento.

Como exposto no Relatório Metodológico da pesquisa, a opção é por investigar os diferentes tipos de equipamentos culturais brasileiros classificados com base em cadastros oficiais existentes no âmbito nacional. Seguindo tal escolha metodológica, apresenta-se inicialmente um perfil de cada um dos sete tipos de equipamentos investigados, tendo como objetivo caracterizá-los quanto a aspectos organizacionais e à infraestrutura de TIC disponível.

A apresentação do perfil dos equipamentos culturais abarca não apenas as atividades que realizam, mas também sua natureza jurídica, locais de funcionamento, fontes de recursos e porte, este último definido pelo número de pessoas que atuaram na instituição de forma remunerada e voluntária nos 12 meses anteriores à pesquisa⁴. Além disso, destacam-se indicadores da infraestrutura de TIC presente em tais equipamentos – em especial no que se refere à posse e ao uso de computador, Internet e celular –, pois trazem implicações para os possíveis usos dessas tecnologias.

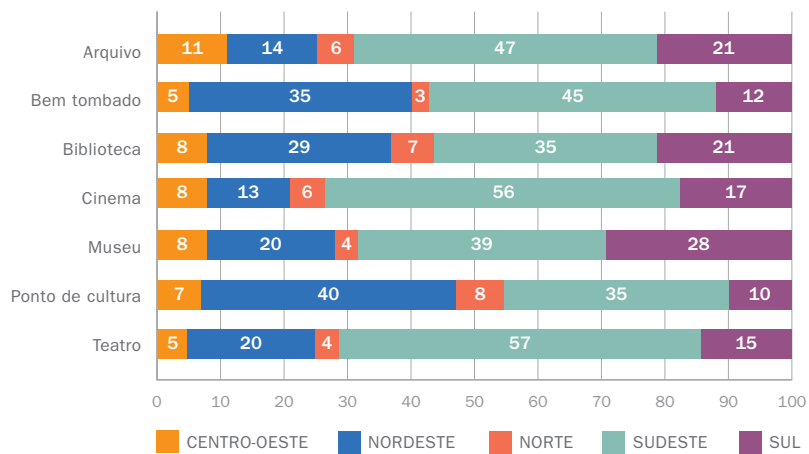
² A maioria dos equipamentos culturais atende públicos diversificados, de todas as faixas etárias, com exceção dos arquivos, que apresentam menor percentual para crianças e adolescentes. Os arquivos, bens tombados e museus destacaram-se também pela presença de pesquisadores, jornalistas ou outros profissionais especializados entre seus públicos.

³ Os centros culturais não estão incluídos na pesquisa pela dificuldade em sua conceituação. Por serem definidos de forma vaga e abrangente, eles possibilitariam a sobreposição com outros equipamentos culturais. A escolha também se deu no âmbito da TIC Cultura 2016 devido à inexistência de cadastro oficial nacional com registro dos centros culturais existentes no país.

⁴ As faixas de receita também são abordadas, porém apresentaram altos percentuais de não resposta. Ainda assim, foi possível notar que a maior parte das instituições entre todos os tipos de equipamentos possuía receitas até R\$ 50 mil em 2015, com exceção dos cinemas, que possuíam faixas de receita mais diversificadas.

Antes de passar à apresentação do perfil institucional de cada um dos tipos de equipamentos analisados, no entanto, apresenta-se a maneira como estão distribuídos no território nacional (Gráfico 1). Nesse aspecto, destacou-se a maior concentração de equipamentos, dentre todos os tipos avaliados, na região Sudeste do país. A exceção foram os pontos de cultura, majoritariamente presentes na região Nordeste (40%) – o que reverbera a tentativa de ampliação do alcance das políticas culturais em nível nacional por meio do programa que os reconheceu.⁵

GRÁFICO 1
EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR REGIÃO
Total de equipamentos culturais (%)



Além de retratar a concentração regional no desenvolvimento do setor, esse indicador se reflete também na presença e uso das tecnologias. Especificamente no caso das bibliotecas, museus e pontos de cultura, foi possível aprofundar esta abordagem, identificando diferentes patamares na posse e uso de computadores e Internet a depender da região e localidade dos equipamentos culturais. Assim, a questão territorial, além de apontar para desigualdades no acesso à cultura, deve ser levada em conta também no planejamento de possíveis medidas que visem o pleno aproveitamento das TIC nos equipamentos culturais brasileiros.

⁵ O reconhecimento dos pontos de cultura decorre do programa Cultura Viva, criado pelo Ministério da Cultura (Minc) em 2004 com o objetivo de valorizar e potencializar processos culturais já existentes em todo o país, abrangendo desde manifestações tradicionais da cultura popular às novas linguagens, tendo por base os conceitos de autonomia, protagonismo e empoderamento das comunidades (Ministério da Cultura [Minc], 2010). Os pontos de cultura podem ser considerados, em conjunto com as bibliotecas, os equipamentos com maior capilaridade no território nacional. No entanto, é preciso considerar sua volatilidade como política pública, uma vez que são apoiados temporariamente com recursos governamentais.

ARQUIVOS

Os arquivos brasileiros, de acordo com os dados da TIC Cultura 2016, eram instituições de natureza majoritariamente pública (80%), tanto de nível municipal (32%), quanto estadual (23%) e federal (25%). Em 2016, cerca de metade dos arquivos estava instalada em prédios públicos (52%), além de uma proporção relevante deles utilizar propriedade privada das instituições (18%) e espaços alugados (15%). Outro aspecto que reforça o caráter público da maior parte dos arquivos do país é o indicador de fonte de recursos: 75% deles afirmaram ter como principal fonte os órgãos governamentais – sendo 30% municipais, 21% estaduais e 24% federais.

Quanto ao tamanho e perfil de suas equipes, a pesquisa mostra que a maioria dos arquivos não possuía voluntários e que a maior parte deles era de pequeno e médio portes, possuindo entre 1 e 50 funcionários remunerados (Tabela 1). Já as atividades dos arquivos eram principalmente a realização de exposições (70%) e de oficinas ou formação para o público (57%), o que condiz com seu caráter de instituições custodiais de memória, que atuam especialmente na preservação e difusão de acervos.

TABELA 1
ARQUIVOS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
Total de arquivos (%)

ARQUIVOS			
		Remuneradas	Voluntárias
Natureza jurídica	Público federal	25	
	Público estadual	23	
	Público municipal	32	
	Privado com fins lucrativos	1	
	Privado sem fins lucrativos	18	
Porte da instituição	Nenhuma	3	61
	De 1 a 9 pessoas	43	27
	De 10 a 50 pessoas	38	6
	Mais de 50 pessoas	12	1
Local de funcionamento	Prédio público	52	
	Propriedade privada da instituição	18	
	Espaço alugado	15	
Principal fonte de recursos	Órgãos governamentais federais	24	
	Órgãos governamentais estaduais	21	
	Órgãos governamentais municipais	30	
Posse de computador	97		
Uso de computador	99		
Uso de Internet	97		
Uso de celular para fins de trabalho	52		

Com relação à infraestrutura de TIC, em 2016 os arquivos apresentaram as maiores proporções de posse (97%) e uso de computador (99%) entre todos os tipos de equipamentos culturais pesquisados⁶. O mesmo ocorre com uso de Internet (97%), com resultados que revelaram a universalização dessas tecnologias nesse tipo de instituição. Os arquivos foram também o tipo de equipamento cultural que apresentou os maiores percentuais de instituições com um número maior de computadores (40% tinham 11 ou mais computadores). O telefone celular, por outro lado, foi usado para fins de trabalho em apenas metade dos arquivos (52%).

No que se refere à qualidade da Internet, os tipos de conexão mais utilizados pelos arquivos foram as conexões via fibra ótica (45%), a cabo (41%) e DSL (40%). A faixa de velocidade para *download* mais citada foi acima de 5 Mbps a 10 Mbps (14%), sendo o percentual relevante, em comparação com os outros tipos de equipamentos, também na faixa acima de 50 Mbps (13%).

BENS TOMBADOS

Tendo em vista o escopo e objetivo da pesquisa, foram incluídos entre os bens tombados investigados somente aqueles classificados como edificações e abertos à visitação⁷. Dada a heterogeneidade dessas instituições, foi identificado um perfil diversificado quanto à natureza jurídica: 53% eram privadas (sendo 45% privados sem fins lucrativos) e 39% públicas (Tabela 2). Com relação ao local de funcionamento, a maior parte dos bens tombados utilizava propriedade privada das instituições (47%), havendo também um percentual relevante que funcionava em prédios públicos (27%).

As fontes de recursos mais expressivas para os bens tombados eram doações de pessoas físicas (51%), venda de produtos e serviços (30%), igrejas ou instituições religiosas (26%) e pagamento de mensalidades e anuidades (23%), além dos recursos advindos de órgãos governamentais federais (25%) e municipais (20%) – o que reforça o caráter heterogêneo e diversificado desse tipo de equipamento.

Com relação ao quadro de funcionários e colaboradores, grande parte dos bens tombados contava com 1 a 9 funcionários remunerados (49%) e com trabalho voluntário de até 50 pessoas (43%). Dentre as atividades realizadas pelos bens tombados, a realização de exposições (56%) e de oficinas ou formação para o público (52%) foram as mais citadas.

⁶ Os indicadores de posse e uso de computador revelaram que a proporção de uso de computador nos equipamentos culturais brasileiros era maior do que a de posse de computador, o que indica que, em alguns casos, os computadores utilizados não são da instituição, mas possivelmente das próprias equipes ou de outras instituições.

⁷ Os bens tombados, de acordo com o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), abrangem o conjunto de bens móveis e imóveis cuja conservação é de interesse público, podendo incluir desde obras, coleções e acervos a conjuntos urbanos, edificações, monumentos naturais, sítios e paisagens (Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional [Iphan], n.d.). O recorte das edificações abertas ao público foi estabelecido para permitir a comparação com os outros tipos de equipamentos culturais considerados na pesquisa.

Quanto à infraestrutura de TIC, os bens tombados eram, dentre os equipamentos culturais estudados, os que possuíam computadores próprios em menor proporção (59%), bem como os que menos utilizaram computadores nos 12 meses anteriores à pesquisa (69%). O uso de telefones celulares para fins de trabalho ocorria em 56% das instituições deste segmento.

No que se refere ao acesso e uso de Internet, apenas 64% dos bens tombados utilizaram a rede – os tipos de conexão mais citados foram DSL via linha telefônica (35%) e a cabo (31%), com velocidades máximas contratadas para *download* entre 1 a 5 Mbps (17%).

TABELA 2
BENS TOMBADOS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
Total de bens tombados (%)

BENS TOMBADOS			
		Remuneradas	Voluntárias
Natureza jurídica	Público federal	20	
	Público estadual	6	
	Público municipal	13	
	Privado com fins lucrativos	8	
	Privado sem fins lucrativos	45	
Porte da instituição	Nenhuma	16	34
	1 a 9 pessoas	49	16
	10 a 50 pessoas	28	27
	Mais de 50 pessoas	3	16
	Local de funcionamento	Propriedade privada da instituição	48
Prédio público		27	
Fontes de recursos	Doações de pessoas físicas	51	
	Venda de produtos/ serviços	30	
	Igrejas ou instituições religiosas	26	
	Mensalidades e anuidades pagas por associados	23	
	Órgãos governamentais federais	25	
	Órgãos governamentais municipais	20	
Posse de computador		59	
Uso de computador		69	
Uso de Internet		64	
Uso de celular para fins de trabalho		56	

BIBLIOTECAS

As bibliotecas caracterizam-se como espaços para disponibilização de acervos de naturezas múltiplas e serviços de apoio e atendimento aos interesses da leitura e da informação. Os dados da pesquisa TIC Cultura 2016 indicam que 94% das bibliotecas brasileiras eram públicas, sendo em sua maioria municipais (87%). Considerando o local de funcionamento, 69% das bibliotecas funcionavam em prédios públicos e 17% em espaços alugados.

As fontes de recursos também eram predominantemente públicas, com destaque para a proporção de bibliotecas que tinham como fonte de recursos os órgãos governamentais municipais (80%), sendo esta a principal fonte em 61% das instituições. Embora boa parte das bibliotecas recebesse doações de pessoas físicas (46%), a prática de captação de recursos era incipiente (10%).

Com relação ao porte, a maior parte das bibliotecas era pequena, contando com 1 a 9 pessoas no quadro de funcionários (85%), sendo reduzida também a presença de voluntários (Tabela 3). Em complemento à disponibilização de acervos variados para leitura e acesso à informação, as bibliotecas realizavam outras atividades, tais como oferecimento de oficinas ou formação para o público (48%), realização de exposições (45%), exibição de filmes (32%) e exibição de espetáculos (21%), apontando para usos múltiplos desses espaços.

No que se refere ao acesso às TIC, uma proporção substantiva de bibliotecas não possuía computador em 2016. Além disso, entre as que possuíam (70%), o número de equipamentos era pequeno: apenas 10% do total de bibliotecas possuíam mais de dez computadores. Também foram identificadas diferenças regionais importantes, principalmente entre as bibliotecas do Sudeste (78%) em relação às do Norte (44%).

Quanto ao uso de computador, 78% das bibliotecas brasileiras usaram o dispositivo em 2016, percentual que chegou a 96% entre instituições localizadas em capitais, frente a 75% daquelas do interior. Por outro lado, o uso do telefone celular para fins de trabalho foi bem menos frequente, sendo realizado por apenas 31% dessas instituições.

No que concerne à Internet, 72% das bibliotecas do país a utilizaram no ano anterior à pesquisa, percentual inferior ao encontrado entre os demais tipos de equipamentos culturais, com exceção dos bens tombados. Nesse aspecto, diferenças regionais expressivas também foram encontradas, sobretudo entre as bibliotecas do Norte (49%) e Nordeste (62%) frente às do Sul (79%) e Sudeste (81%). Os tipos de conexão mais utilizados foram via cabo (33%), DSL via linha telefônica (29%) e via fibra ótica (23%), enquanto a faixa de velocidade de conexão mais citada foi a de mais de 1 Mbps a 5Mbps (16%).

TABELA 3
BIBLIOTECAS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
Total de bibliotecas (%)

BIBLIOTECAS	Natureza jurídica		
		Remuneradas	Voluntárias
Natureza jurídica	Público federal	2	
	Público estadual	4	
	Público municipal	87	
	Privado com fins lucrativos	0	
	Privado sem fins lucrativos	3	
Porte da instituição	Nenhuma	2	69
	1 a 9 pessoas	85	21
	10 a 50 pessoas	12	5
	Mais de 50 pessoas	1	1
	Local de funcionamento	Prédio público	69
	Espaço alugado	17	
Principal fonte de recursos	Órgãos governamentais municipais	61	
Posse de computador	Total		70
	Região	Centro-Oeste	68
		Nordeste	65
		Norte	44
		Sudeste	78
		Sul	71
	Localidade	Capital	93
		Interior	67
Uso de computador	Total		78
	Região	Centro-Oeste	74
		Nordeste	71
		Norte	58
		Sudeste	85
		Sul	81
	Localidade	Capital	96
		Interior	75
Uso de Internet	Total		72
	Região	Centro-Oeste	69
		Nordeste	62
		Norte	49
		Sudeste	81
		Sul	79
	Localidade	Capital	95
		Interior	69
Uso de celular para fins de trabalho			31

CINEMAS

Os cinemas brasileiros, espaços fundamentalmente dedicados à exibição de conteúdos audiovisuais, eram, segundo dados da pesquisa, majoritariamente de natureza privada (76%), sendo 68% deles com fins lucrativos (Tabela 4)⁸. Além disso, em sua maioria, funcionavam em espaços alugados (56%) e tinham a venda de produtos ou serviços como sua principal fonte de recursos (67%)⁹, o que os caracterizava, dentre os tipos de equipamentos investigados pela pesquisa, como instituições de natureza mais comercial.

A maior parte dos cinemas, considerando o número de pessoas que trabalhavam no local, era de pequeno porte, com 1 a 9 funcionários remunerados (44%), e de médio porte, possuindo de 10 a 50 funcionários remunerados (40%). Por outro lado, a utilização de trabalho voluntário não era expressiva, estando ausente na grande maioria dos equipamentos (70%).

TABELA 4
CINEMAS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
Total de cinemas (%)

CINEMAS	Natureza jurídica	Público federal	3	
		Público estadual	3	
		Público municipal	14	
		Privado com fins lucrativos	68	
		Privado sem fins lucrativos	8	
	Porte da instituição		Remuneradas	Voluntárias
		Nenhuma	3	70
		1 a 9 pessoas	44	20
		10 a 50 pessoas	40	6
		Mais de 50 pessoas	10	0
	Local de funcionamento	Espaço alugado	56	
		Prédio público	20	
		Propriedade privada da instituição	17	
	Principal fonte de recursos	Venda de produtos/serviços	67	
	Posse de computador		95	
	Uso de computador		98	
	Uso de Internet		98	
	Uso de celular para fins de trabalho		77	

⁸ A pesquisa abordou todos os cinemas existentes no cadastro fornecido pela Agência Nacional do Cinema (Ancine) com base na sua localização, considerando-os individualmente como salas ou como complexos de salas, nos casos em que se aplica.

⁹ Nesse caso refere-se, em especial, à venda de ingressos. Segundo dados da Ancine, entre 2001 e 2016, o total de ingressos vendidos no país aumentou de 75 milhões para 184 milhões, refletindo-se também nos valores da arrecadação total nas bilheterias, que passou de R\$ 412 milhões, em 2001, para R\$ 2,6 bilhões, em 2016 (Agência Nacional do Cinema [Ancine], 2017, p. 25).

Quanto à infraestrutura de TIC, a posse (95%) e o uso (98%) de computador estavam praticamente universalizados nos cinemas brasileiros, sendo que 62% possuíam de 1 a 10 computadores e 33% mais de 11 dispositivos, considerando tanto os modelos de mesa, quanto portáteis ou *tablets*. Dentre os equipamentos culturais pesquisados, os cinemas eram os que mais utilizaram telefones celulares para fins de trabalho (77%).

O uso de Internet no mesmo período também estava praticamente universalizado entre os cinemas (98%), sendo que os tipos de conexão mais utilizados foram DSL via linha telefônica (61%) e a cabo (50%), em velocidades contratadas para *download* nas seguintes faixas: de 1 a 5 Mbps (21%), de 5 a 10 Mbps (20%) e de 10 a 50 Mbps (25%).

MUSEUS

De acordo com a TIC Cultura 2016, os museus brasileiros eram majoritariamente públicos (67%), principalmente da esfera municipal (39%)¹⁰. Além disso, um percentual relevante deles era privado sem fins lucrativos (28%). Sendo assim, os museus funcionavam principalmente em prédios públicos (48%) ou em propriedade privada das instituições (23%).

Por serem instituições predominantemente públicas, suas principais fontes de recursos também eram órgãos de governo, sobretudo municipais (Tabela 5). Havia, contudo, instituições que contavam com doações de pessoas físicas (22%), empresas privadas (15%) ou organizações sem fins lucrativos (15%).

Entre outras atividades, eles realizavam principalmente exposições (84%) e oficinas ou formação para o público (62%), papel condizente com seu caráter de instituições custodiais e de memória. Os museus brasileiros também são caracterizados pelo pequeno porte: três em cada quatro deles não possuíam funcionários remunerados (11%) ou possuíam de 1 a 9 funcionários (63%). Além disso, contavam com pequena presença de voluntários, a maioria não tendo nenhum (45%) ou tendo de 1 a 9 voluntários (35%).

A pesquisa ainda mostra baixo nível de acesso às TIC entre os museus, especialmente em relação à posse de computador (69%), sendo essa uma das menores proporções entre os tipos de equipamentos culturais pesquisados. Além disso, cerca de quatro em cada cinco (81%) museus utilizaram o computador nos 12 meses anteriores à pesquisa, sendo identificada também uma baixa utilização do telefone celular corporativo (48%).

Com relação ao uso de Internet, 74% desses equipamentos estavam conectados, revelando, por outro lado, que um em cada quatro museus não utilizou a Internet no ano anterior à entrevista. Essa proporção variou, entretanto, de acordo com a região e localidade, com percentuais mais altos no Sudeste e entre museus localizados em capitais (Tabela 5). Os tipos de conexão de Internet mais mencionados foram a conexão DSL (34%), via fibra ótica (29%) e a cabo (29%), e a faixa de velocidade de conexão mais citada foi a de mais de 1Mbps a 5 Mbps (15%).

¹⁰ Tais resultados estão alinhados aos dados do Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), de acordo com os quais 41% dos museus brasileiros eram municipais (Instituto Brasileiro de Museus [Ibram], 2011, p. 63).

TABELA 5
MUSEUS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
Total de museus (%)

MUSEUS				
		Remuneradas	Voluntárias	
Natureza jurídica	Público federal	12		
	Público estadual	15		
	Público municipal	39		
	Privado com fins lucrativos ¹¹	2		
	Privado sem fins lucrativos	28		
Porte da instituição	Nenhuma	11	45	
	1 a 9 pessoas	63	35	
	10 a 50 pessoas	21	15	
	Mais de 50 pessoas	4	2	
Local de funcionamento	Prédio público	48		
	Propriedade privada da instituição	23		
	Espaço cedido pelo governo	11		
Principal fonte de recursos	Órgãos governamentais municipais	37		
	Órgãos governamentais estaduais	16		
	Órgãos governamentais federais	12		
Posse de computador	Total	69		
	Região	Centro-Oeste	76	
		Nordeste	62	
		Norte	67	
		Sudeste	75	
		Sul	65	
	Localidade	Capital	83	
Interior		63		
Uso de computador	Total	81		
	Região	Centro-Oeste	83	
		Nordeste	77	
		Norte	77	
		Sudeste	85	
		Sul	78	
	Localidade	Capital	90	
Interior		77		
Uso de Internet	Total	74		
	Região	Centro-Oeste	77	
		Nordeste	63	
		Norte	62	
		Sudeste	80	
		Sul	75	
	Localidade	Capital	87	
Interior		68		
Uso de celular para fins de trabalho		48		

¹¹ As instituições privadas com fins lucrativos, por lei, não são consideradas museus, segundo o Estatuto de Museus (Lei n. 11.904, 2009, Art. 1º). Elas estão na base do Cadastro Nacional de Museus por ser este um instrumento de coleta autodeclaratório, que será regulado pelo Instituto Brasileiro de Museus (Ibram) com o advento do Registro de Museus. Por outro lado, esta é uma questão que está sendo revisada pelo International Council of Museums (Icom), instituição criadora do conceito que serviu de base para a legislação brasileira.

PONTOS DE CULTURA

Os pontos de cultura são instituições, grupos ou coletivos que desenvolvem projetos e atividades culturais certificados pelo Ministério da Cultura. Os dados da pesquisa TIC Cultura 2016 evidenciam que 81% dessas instituições eram de natureza jurídica privada sem fins lucrativos, o que decorre do próprio caráter da política que os instituiu.¹²

Em 2016, os pontos de cultura funcionavam, em geral, em propriedades da própria instituição (30%) ou em espaços cedidos por outras entidades não governamentais (21%), havendo ainda percentuais relevantes de pontos de cultura em funcionamento em espaços alugados (12%), espaços cedidos pelo governo (11%) e até mesmo residência de membros da instituição (12%), revelando a heterogeneidade de locais que viabilizam seu funcionamento.

Isso se reflete também na variedade de fontes de recursos, sendo as opções mais citadas os órgãos governamentais municipais (51%), estaduais (49%) e federais (38%)¹³, mas também iniciativas privadas, como doações de pessoas físicas (55%), vendas de produtos e serviços (41%), recursos provenientes de empresas privadas (34%) e pagamentos de mensalidade e anuidades (33%). A captação de recursos também foi destaque entre pontos de cultura: 65% realizavam tais atividades, refletindo, mais uma vez, sua natureza sem fins lucrativos. Além disso, 41% não possuíam funcionários remunerados e 91% utilizavam trabalho voluntário, sendo que 54% contavam com 10 a 50 voluntários (Tabela 6).

Os pontos de cultura também desenvolviam múltiplas atividades, dentre as quais a realização de conteúdos audiovisuais (68%), de exposições (69%) e de espetáculos (73%), mas, em especial, de oficinas ou formação para o público (92%). Dado o reconhecimento de iniciativas já existentes que contemplam a diversidade de expressões culturais, as atividades desenvolvidas são bastante diversificadas.

Com relação à infraestrutura de TIC, 87% dos pontos de cultura possuíam computadores próprios em funcionamento, havendo, na maior parte deles, entre 1 e 10 dispositivos (62%), ainda que quase um quarto (23%) possuísem entre 11 e 50 dispositivos. O uso de computadores, por sua vez, foi feito por 93% dos pontos de cultura e o uso de celulares para fins de trabalho por 76% deles. Quanto à Internet, 84% a utilizaram nos 12 meses anteriores à pesquisa, sendo os tipos de conexão mais frequentes o DSL via linha telefônica (43%) e a conexão via cabo (38%), com velocidades máximas contratadas para *download* concentradas em faixas de 1 a 5 Mbps (24%), de 5 a 10 Mbps (17%) e de 10 a 50 Mbps (16%).

¹² Em 2014, os pontos de cultura foram instituídos por meio da lei que criou a Política Nacional de Cultura Viva, voltada para o apoio de entidades jurídicas de direito privado sem fins lucrativos, grupos ou coletivos sem constituição jurídica (Lei n. 13.018, 2014). Anteriormente, no entanto, instituições públicas também podiam acessar os recursos como pontos ou pontões de cultura.

¹³ Cabe dizer que a implementação dos pontos de cultura teve início por meio da realização de convênios diretos com o Ministério da Cultura, sendo posteriormente descentralizada em parceria com os governos estaduais e municipais, tendo em vista viabilizar a expansão do programa e amenizar as dificuldades de gestão (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada [Ipea], 2011).

TABELA 6
PONTOS DE CULTURA, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
Total de pontos de cultura (%)

PONTOS DE CULTURA				
		Remuneradas	Voluntárias	
Natureza jurídica	Público federal	2		
	Público estadual	3		
	Público municipal	8		
	Privado com fins lucrativos	1		
	Privado sem fins lucrativos	81		
Porte da instituição	Nenhuma	41	6	
	1 a 9 pessoas	27	29	
	10 a 50 pessoas	24	54	
	Mais de 50 pessoas	4	8	
Local de funcionamento	Propriedade privada da instituição	30		
	Espaço cedido por outras instituições não governamentais	21		
	Espaço alugado	12		
	Residência de um dos membros da instituição	12		
	Espaço cedido pelo governo	11		
Fontes de recursos	Órgãos governamentais municipais	51		
	Órgãos governamentais estaduais	49		
	Órgãos governamentais federais	38		
	Doações de pessoas físicas	55		
	Venda de produtos/serviços	41		
Posse de computador	Total	87		
	Região	Centro-Oeste	84	
		Nordeste	83	
		Norte	80	
		Sudeste	91	
		Sul	93	
	Localidade	Capital	90	
Interior		85		
Uso de computador	Total	93		
	Região	Centro-Oeste	93	
		Nordeste	91	
		Norte	93	
		Sudeste	94	
		Sul	97	
	Localidade	Capital	95	
Interior		92		
Uso de Internet	Total	84		
	Região	Centro-Oeste	87	
		Nordeste	87	
		Norte	76	
		Sudeste	82	
		Sul	87	
	Localidade	Capital	93	
Interior		80		
Uso de celular para fins de trabalho		76		

TEATROS

Segundo dados da pesquisa, os percentuais de teatros brasileiros públicos e privados eram semelhantes em 2016. Entre os públicos (52%), havia prevalência dos municipais (29%) e, entre os privados (45%), de instituições sem fins lucrativos (35%). Quanto ao local de funcionamento, os teatros brasileiros estavam instalados principalmente em prédios públicos (48%) ou em propriedade privada da própria instituição (39%). Dado o perfil múltiplo desse tipo de equipamento, as fontes de recursos também eram variadas. Apesar de um maior percentual ter como fontes de recursos os órgãos governamentais municipais (38%), outras fontes também eram relevantes nesse segmento, principalmente as empresas privadas (33%) e a venda de produtos ou serviços (27%).

De forma semelhante, os dados revelam que o porte das instituições era variado, com 43% delas com mais de 10 funcionários remunerados e 52% com até 9 empregados (Tabela 7). Em contrapartida, a maior parte dos teatros não possuía ou possuía poucos voluntários. Com relação às atividades realizadas, se destacavam a exibição (95%) e a realização de espetáculos (88%), contando também com ações envolvendo oficinas ou formação para o público (78%), conteúdos audiovisuais (65%) e exposições (60%).

TABELA 7
TEATROS, POR INDICADORES DE PERFIL E INFRAESTRUTURA DE TIC
Total de teatros (%)

TEATROS			
		Remuneradas	Voluntárias
Natureza jurídica	Público federal	8	
	Público estadual	15	
	Público municipal	29	
	Privado com fins lucrativos	11	
	Privado sem fins lucrativos	35	
Porte da instituição	Nenhuma	6	51
	1 a 9 pessoas	46	15
	10 a 50 pessoas	36	18
	Mais de 50 pessoas	6	6
Local de funcionamento	Prédio público	48	
	Propriedade privada da instituição	39	
Fontes de recursos	Órgãos governamentais municipais	38	
	Empresas privadas	33	
	Venda de produtos/serviços	27	
Posse de computador	80		
Uso de computador	90		
Uso de Internet	84		
Uso de celular para fins de trabalho	64		

As TIC estavam bastante presentes nesse tipo de equipamento cultural. No que se refere ao computador, por exemplo, quatro em cada cinco (80%) teatros brasileiros possuíam esses dispositivos, sendo que a maioria (64%) contava com 1 a 10 dispositivos. O uso do computador era ainda mais comum, uma vez que nove em cada dez teatros utilizaram o dispositivo nos 12 meses anteriores à pesquisa. Por outro lado, o uso do telefone celular para fins de trabalho estava menos presente entre essas instituições (64%), mesmo apresentando um dos maiores percentuais para esse indicador entre os equipamentos analisados.

O uso de Internet também estava disseminado entre os teatros brasileiros, sendo realizado por 84% deles. Os tipos de conexão mais citados foram as conexões via cabo (50%), DSL via linha telefônica (43%) e fibra ótica (39%), enquanto a faixa de velocidade de conexão mais citada foi acima de 10 Mbps a 50 Mbps (18%).

USO DAS TIC

Com o objetivo de identificar os modos como os equipamentos culturais brasileiros se apropriam das tecnologias de informação e comunicação, a TIC Cultura investiga as atividades realizadas por tais instituições na Internet. A abordagem inclui tanto as ações vinculadas à gestão interna dos equipamentos quanto aquelas voltadas ao relacionamento com o público. Nesse aspecto, o estudo abrange a presença das instituições na Internet por meio de *websites* e redes sociais e a oferta de serviços por meio das TIC, como a venda de ingressos, formação a distância e acesso à rede através de WiFi. Por fim, a pesquisa trata ainda da digitalização e disponibilização dos acervos das instituições no ambiente digital.

ATIVIDADES NA INTERNET

As atividades realizadas pelos equipamentos culturais brasileiros na Internet estão voltadas, em especial, à comunicação e ao relacionamento com o público, mas compreendem também a gestão das instituições e o uso de serviços de governo eletrônico. Essa tendência foi observada independente dos níveis de uso de Internet apresentados, ainda que os maiores percentuais para atividades foram encontrados, como esperado, entre os tipos de equipamentos que mais utilizavam a rede. Ainda assim, foi possível observar alguns padrões de usos diferenciados em atividades específicas realizadas pelos diferentes tipos de equipamentos, que envolvem, em especial, a venda de produtos e serviços e a interação com organizações governamentais. Tais padrões são reflexos dos perfis das instituições, sobretudo no que se refere à sua natureza jurídica e fontes de recursos.

GESTÃO INTERNA E COMUNICAÇÃO

A disseminação das TIC tem como um de seus principais desdobramentos viabilizar as trocas de mensagens a distância, com ferramentas que se difundiram em todos os setores. O uso das tecnologias para comunicação entre os equipamentos culturais brasileiros repercute esse cenário, ainda que, em alguns casos, seus potenciais não estejam plenamente aproveitados.

Entre as atividades que envolvem comunicação, a mais realizada pelos equipamentos culturais brasileiros foi o envio de *e-mails*, com percentuais acima de 60% entre todos os tipos de equipamentos, com destaque para arquivos (97%) e cinemas (96%) – instituições com maior percentual de uso de Internet. Outra atividade de comunicação bastante realizada foi o uso de mensagens instantâneas, mais comuns entre cinemas (71%) e pontos de cultura (67%), mas com percentuais mais baixos entre bibliotecas (37%) e bens tombados (36%) – que eram os que possuíam menor percentual de uso da rede. O uso de telefone via Internet e a realização de videoconferências foram pouco relatados, não ultrapassando o percentual de 40% entre nenhum dos tipos de equipamentos culturais estudados.

Quanto aos usos de Internet para gestão, a maior parte dos arquivos (59%), pontos de cultura (56%) e cinemas (52%) realizou, no ano anterior à pesquisa, atividades de treinamento e educação de pessoas que trabalhavam na instituição, enquanto os percentuais foram menores entre bibliotecas (33%) e bens tombados (28%). Por outro lado, o recrutamento de pessoal interno ou externo, apesar de, em geral, ser menos frequente do que as atividades de treinamento, foi realizado por aproximadamente metade dos cinemas (52%) e também apresentou percentuais relevantes entre pontos de cultura (44%), arquivos (38%) e teatros (35%). Foi frequente também a busca de informações sobre produtos e serviços, realizada por mais da metade das instituições em todos os casos, com percentuais que vão de 87% entre cinemas a 53% entre bibliotecas.

GOVERNO ELETRÔNICO

A busca de informações e a interação com organizações governamentais e o uso de serviços de governo eletrônico também são atividades investigadas pela pesquisa. Dado que, conforme os perfis institucionais apresentados, boa parte dos equipamentos culturais brasileiros é de natureza pública ou tem nas organizações governamentais importantes fontes de recursos, os percentuais encontrados nesses indicadores refletem os modelos de financiamento das instituições culturais no Brasil, tanto por parte do Ministério da Cultura quanto de órgãos gestores da cultura em nível estadual e municipal. Uma vez que as principais políticas públicas de cultura no país estão voltadas ao apoio a equipamentos e projetos – seja por meio do financiamento direto, de leis de incentivo ou de programas de fomento¹⁴ – os serviços de governo eletrônico mais utilizados incluem em especial atividades relacionadas a editais, além de atividades transacionais e de consulta.

A pesquisa revela que os pontos de cultura eram os equipamentos culturais que mais realizavam essas atividades, obtendo os percentuais mais altos em oito das 11 atividades pesquisadas. Esse dado era esperado, tendo em vista que os pontos de cultura surgiram como parte de um programa governamental e, ao mesmo tempo, caracterizam-se majoritariamente como instituições sem fins lucrativos, que têm na captação de recursos públicos uma relevante fonte de financiamento. Assim, as atividades de governo eletrônico mais realizadas entre esse tipo de equipamento foram a busca de informações sobre editais para captação de recursos governamentais (77%) e a participação nesses editais (74%), que estão relacionadas

¹⁴ As linhas de apoio a projetos culturais a nível federal estão detalhadas no *website* do Ministério da Cultura. Recuperado em 19 setembro, 2017, de <http://www.cultura.gov.br/apoio-a-projetos>

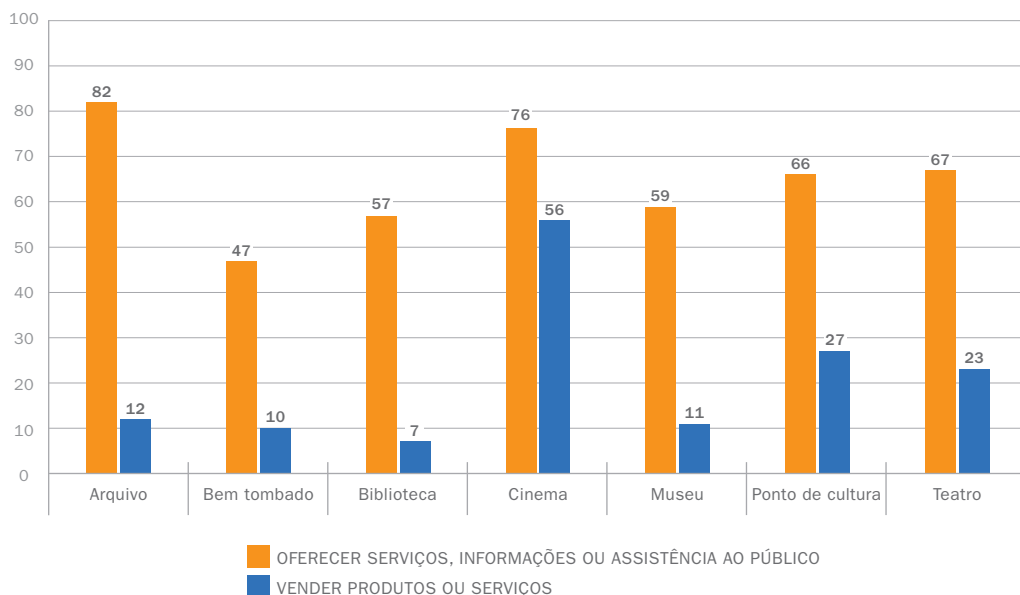
também à atividade de prestar contas com o governo (55%). Os pontos de cultura também foram os que mais buscaram informações sobre conferências públicas (53%) ou inscreveram a instituição em conferências públicas por meio da Internet (42%), o que aponta para a dimensão da participação social, muito presente entre estas instituições e impulsionada pela própria política.

A busca de informações sobre editais do governo para captação de recursos ou realização de convênios também foram as atividades mais comuns entre arquivos (66%), museus (56%), teatros (43%) e bibliotecas (40%). Entre os teatros, a participação em editais (37%) esteve no mesmo patamar da busca de informações ou obtenção de licenças e permissões (36%), refletindo o perfil institucional desses equipamentos, em parte públicos, em parte privados. Já entre cinemas, foi mais comum buscar informações ou obter licenças e permissões (57%) e buscar informações sobre impostos (52%), além de fazer pagamentos de impostos e taxas *on-line* (42%) e emitir certidões negativas de débito (40%). Finalmente, entre os bens tombados, nenhuma das atividades pesquisadas foi realizada por mais de 30% das instituições, em geral tendo apresentado percentuais próximos de 20%.

RELACIONAMENTO COM O PÚBLICO

O oferecimento de serviços, informações ou assistência ao público na Internet foi a atividade mais comum entre todos os tipos de equipamentos culturais, sendo realizada por mais da metade das instituições em todos os casos, com exceção dos bens tombados, cujo uso da Internet foi mais restrito (Gráfico 2).

GRÁFICO 2
EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA NA INTERNET
Total de equipamentos culturais (%)



Contudo, as maiores diferenças entre os tipos de equipamentos culturais apareceram na venda de produtos ou serviços, mais frequente entre os cinemas (56%), seguido dos pontos de cultura (27%) e teatros (23%), e muito pouco presente entre arquivos (12%), museus (11%), bens tombados (10%) e bibliotecas (7%). A atividade de venda de produtos e serviços relaciona-se, mais uma vez, ao perfil das instituições, tendo sido mais comum entre os equipamentos de natureza privada e menos comum entre aqueles que são públicos.

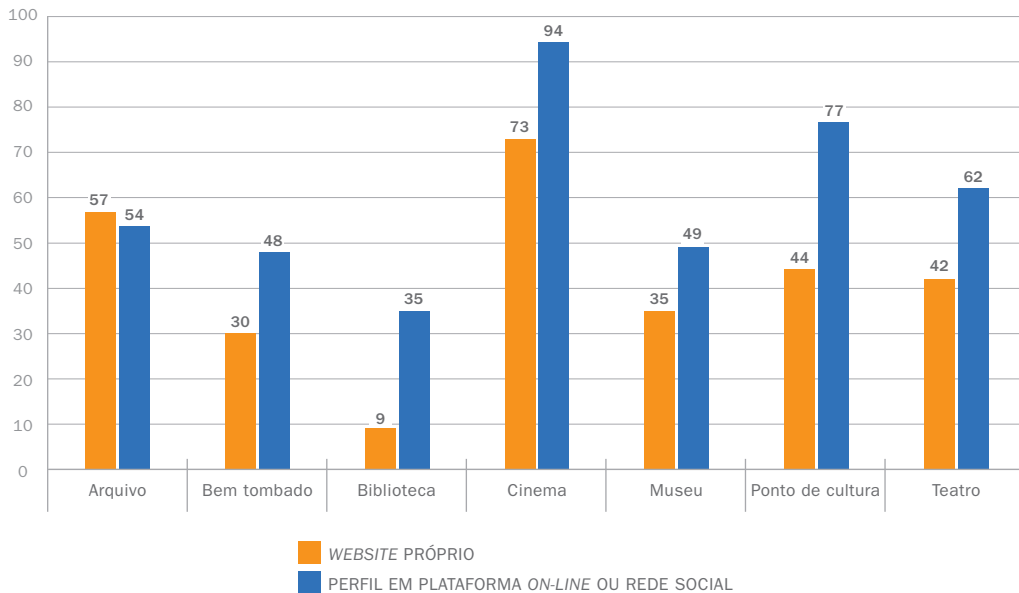
Além disso, a venda de produtos e serviços está fortemente relacionada à natureza das atividades das instituições, destacando-se a venda de ingressos para espetáculos e exposições, especialmente no caso dos cinemas e teatros. Já a oferta de serviços, informações ou assistência ao público estava ligada à presença das instituições na Internet por meio de *websites* ou perfis em plataformas ou redes sociais, tópicos que serão aprofundados a seguir.

PRESENÇA NA INTERNET

A presença na Internet por meio de *websites* e redes sociais se refere na pesquisa aos perfis institucionais dos equipamentos culturais existentes em plataformas *on-line*, seus usos e recursos oferecidos ao público. Nesse aspecto, os resultados mostram que a existência de *websites* próprios ainda era pouco comum entre os equipamentos culturais brasileiros, não ultrapassando a metade entre bibliotecas, bens tombados, museus, pontos de cultura e teatros. A maior presença por meio de *websites* próprios revelou-se entre os cinemas (73%) e arquivos (57%), o que está associado tanto ao maior uso de Internet entre estes equipamentos quanto a seu caráter mais institucionalizado. Já o menor percentual para esse indicador encontrava-se entre as bibliotecas (9%), o que também reflete o menor uso de Internet, mas pode indicar ainda a presença desses equipamentos na rede por meio de *sites* das secretarias de cultura ou das prefeituras às quais pertencem – tratando-se, em sua maioria, de instituições de pequeno porte e de natureza pública municipal.

Entre todos os tipos de equipamentos, a presença na Internet por meio de redes sociais mostrou-se mais frequente do que através de *websites* próprios, com exceção dos arquivos, que possuíam percentuais semelhantes para ambos os indicadores (Gráfico 3). A presença em redes sociais foi destaque entre cinemas (94%), pontos de cultura (77%) e teatros (62%), sendo menos frequente entre museus (49%), bens tombados (48%) e bibliotecas (35%). Além de refletir o maior ou menor uso de Internet, esse indicador está relacionado à natureza das atividades, sendo mais comum entre equipamentos que atuam mais diretamente com atividades de programação cultural e menos frequente entre as instituições custodiais e de memória.

GRÁFICO 3
EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM WEBSITE PRÓPRIO E PERFIL EM PLATAFORMA ON-LINE OU REDE SOCIAL
Total de equipamentos culturais (%)



RECURSOS OFERECIDOS EM WEBSITES

Além da presença na Internet, a pesquisa busca identificar os principais usos e recursos disponibilizados por meio das plataformas *on-line*. No caso dos *websites*, os recursos mais presentes entre todos os tipos de equipamentos eram a oferta de informações sobre atividades da instituição, a programação das atividades disponíveis aos usuários e a divulgação de notícias sobre a instituição, sendo maiores os percentuais encontrados entre os cinemas (em torno de 70%) e menores no caso das bibliotecas (em torno de 20%). Ainda que as proporções variem conforme o maior ou menor uso de Internet e a existência de *websites* próprios, os recursos disponíveis nas páginas estavam voltados, em todos os casos, especialmente para a comunicação com os públicos.

Além disso, se destaca também a proporção de cinemas que disponibilizavam no *website* lista de produtos ou serviços vendidos ou oferecidos pela Internet (55%), o que reforça, novamente, o caráter mais comercial desse tipo de equipamento. Por outro lado, chama atenção a baixa disponibilização de catálogos de acervos, com proporções que não ultrapassaram a metade em todos os tipos de equipamento, inclusive entre arquivos (40%), museus (17%), pontos de cultura (15%), bens tombados (11%) e bibliotecas (11%) – instituições que, em sua maioria, possuíam acervos, conforme descrito adiante. A disponibilização de publicações e estudos também se revelou pouco comum, estando mais presente apenas entre arquivos (46%).

Já a visita virtual e a transmissão de vídeos ao vivo (*streaming*) – que poderiam se constituir em importantes ferramentas para ampliação do acesso à cultura em regiões brasileiras em que há menor disponibilidade de equipamentos culturais –, ainda são recursos muito pouco utilizados. O percentual de *sites* que disponibilizavam visita virtual não ultrapassava 25% em nenhum dos tipos de equipamento, sendo utilizada por apenas 20% dos arquivos, 13% dos museus e 12% dos bens tombados, revelando um potencial pouco utilizado inclusive entre as instituições que tinham exposições entre as atividades mais realizadas. O uso de *streaming*, por sua vez, não ultrapassou o percentual de 15% entre todos os tipos de equipamentos, mesmo entre cinemas (15%), teatros (11%) e pontos de cultura (11%), limitando o potencial das TIC para ampliação dos públicos da cultura.

USO DAS PLATAFORMAS ON-LINE E REDES SOCIAIS

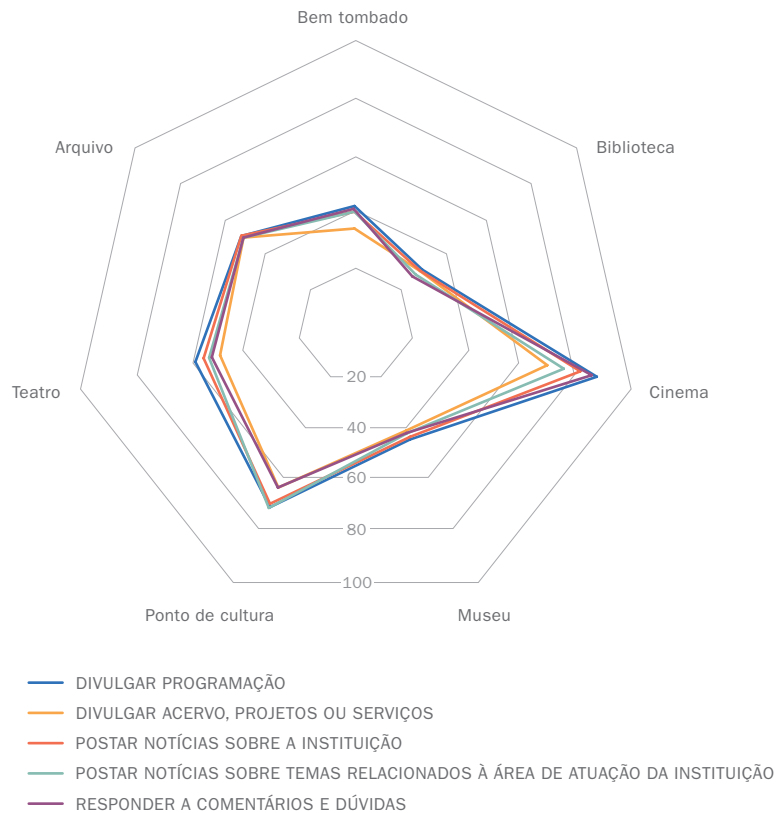
Com relação às redes sociais, a pesquisa também investiga os tipos de plataformas mais utilizadas e a frequência de atualização das mesmas pelos equipamentos culturais. As mais utilizadas entre todos os tipos de instituições foram Facebook ou Yahoo Profile, com destaque para existência de perfil ou conta própria nessas plataformas entre os cinemas (93%) e pontos de cultura (73%). Além dessas, destacou-se a presença no Flickr ou Instagram por parte dos cinemas (43%) e, por parte dos pontos de cultura, no Whatsapp ou Telegram (43%) e no YouTube ou Vimeo (42%). Neste último caso, o indicador revela o uso dessas ferramentas tanto para articulação em rede quanto para difusão das produções audiovisuais dos pontos de cultura, de forma alinhada aos objetivos da política, em especial no que se refere à cultura digital.¹⁵

Quanto à frequência de atualização, os equipamentos culturais que atualizavam redes sociais mais frequentemente eram os cinemas (48% todos os dias e 41% pelo menos uma vez por semana) e os teatros (23% todos os dias e 24% pelo menos uma vez por semana), sendo menores as frequências de atualização entre os outros tipos de instituições. Em todos os casos, no entanto, houve prevalência de atualização pelo menos uma vez por semana, o que parece estar associado à divulgação das atividades de programação cultural, cuja agenda também se altera, em geral, com frequência semanal.

As atividades realizadas nas redes sociais, por sua vez, apresentaram padrões semelhantes independentemente do tipo de equipamento cultural, sendo verificados percentuais mais altos para as atividades de divulgação de programação; divulgação de acervos, projetos ou serviços; postagem de notícias sobre a instituição ou sobre temas relacionados à área de atuação da instituição; além de respostas a comentários e dúvidas de usuários (Gráfico 4). É importante lembrar que arquivos, bens tombados, bibliotecas e museus encontravam-se em patamares mais baixos de realização de atividades em redes sociais, sendo estes os equipamentos culturais menos presentes nessas plataformas, conforme descrito anteriormente.

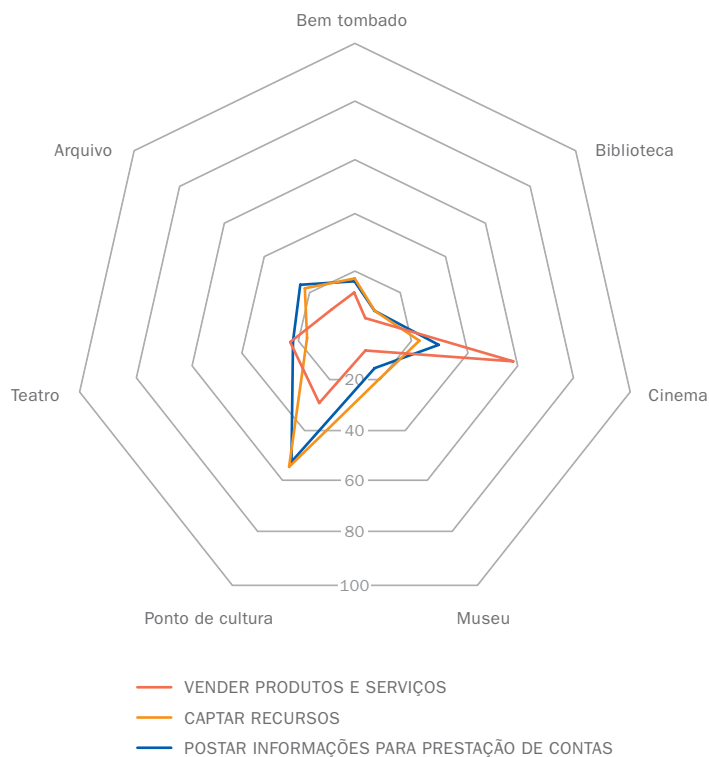
¹⁵ A cultura digital encontra-se dentre as ações transversais e estruturantes do programa Cultura Viva, que concedeu acesso a ferramentas tecnológicas aos pontos de cultura por meio da compra de *kits* multimídia contendo computadores e câmeras de vídeo, dentre outros equipamentos, além de acesso à Internet e uso de *software* livre, com o objetivo de estimular a produção e a difusão de conteúdos digitais próprios e a constituição de uma rede de memória e inovação (Costa, 2011).

GRÁFICO 4
EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA EM PLATAFORMAS ON-LINE OU REDES SOCIAIS
Total de equipamentos culturais (%)



Ainda que as atividades realizadas no relacionamento com os públicos fossem semelhantes entre todos os tipos de equipamentos, elas apresentaram diferenças importantes no que se refere às ações relacionadas à obtenção de recursos financeiros. Aqui, dentre as atividades realizadas nas plataformas *on-line* ou redes sociais, destacam-se as proporções de cinemas que vendiam produtos e serviços (57%), assim como a proporção de pontos de cultura que realizavam captação de recursos (54%) e postavam informações para prestação de contas nessas plataformas (52%), o que está relacionado, mais uma vez, com os modelos de financiamento destas instituições (Gráfico 5).

GRÁFICO 5
EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA EM PLATAFORMAS ON-LINE OU REDES SOCIAIS
Total de equipamentos culturais (%)



SERVIÇOS OFERECIDOS POR MEIO DAS TIC

A oferta de serviços por meio das TIC é também um tópico relevante abordado pela pesquisa, que revela potenciais de uso das tecnologias ainda pouco explorados entre os equipamentos culturais brasileiros. Aqui, considera-se a venda ou reserva de ingressos *on-line* e a oferta de oficinas ou formação a distância, que permitiriam ampliar o acesso às atividades realizadas por estas instituições, tanto no campo da difusão como da formação. Além disso, é investigada a oferta de infraestrutura para acesso à Internet, abordando a presença e a disponibilização de rede WiFi para o público.

VENDA OU RESERVA DE INGRESSOS ON-LINE

Os cinemas e os teatros foram os tipos de equipamentos que apresentaram maior percentual de exigência de compra ou retirada de ingressos para acesso aos serviços por parte do público, sendo mencionada por 80% dos cinemas e 65% dos teatros, em comparação a percentuais que não ultrapassam os 20% entre os demais tipos de equipamentos.

Mesmo entre estes, no entanto, a disponibilização de ingressos *on-line* não era generalizada. Entre os cinemas brasileiros, 26% disponibilizaram ingressos *on-line* em *websites* próprios e 14% em aplicativos próprios, ao passo que a disponibilização do recurso em plataformas de terceiros – como *sites* e aplicativos – foi realizada por cerca de um quinto dos cinemas. Já entre teatros, cerca de um quarto disponibilizaram ingressos para compra em *sites* e aplicativos de terceiros, sendo a disponibilização de ingressos via plataformas próprias menos comum (12% em *websites* e 2% em aplicativos).

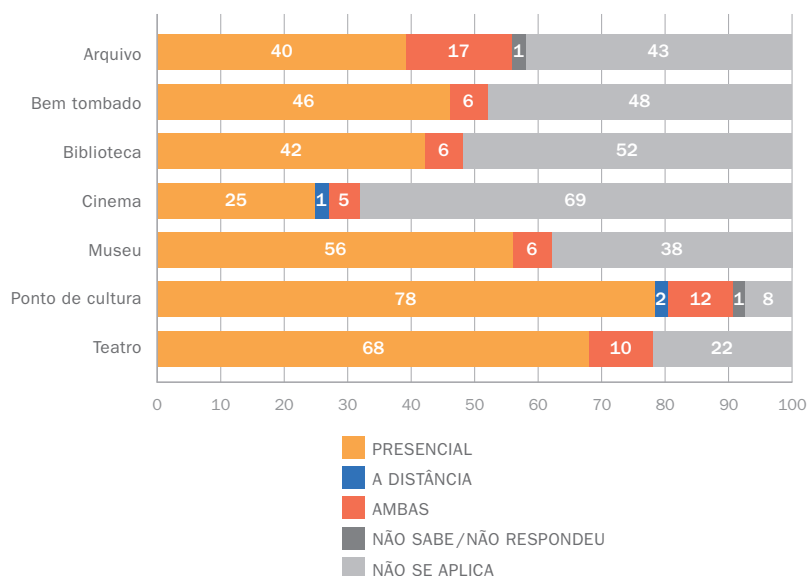
O nível de venda de ingressos via aplicativos próprios entre teatros e cinemas, mais baixo do que em *websites* próprios, deve ser lido considerando a quantidade de instituições que possuíam esse tipo de tecnologia. Os cinemas foram os equipamentos que mais possuíam aplicativos próprios (29%), mas, ainda assim, em um nível bastante inferior à existência de *website* próprio (73%). Entre teatros, apenas 5% ofereciam aplicativos para celulares ou *tablets*, no mesmo nível dos outros tipos de equipamentos culturais, que não ultrapassaram o percentual de 10%.

FORMAÇÃO A DISTÂNCIA

No que se refere a serviços oferecidos ao público pela Internet, a pesquisa também analisa a realização de oficinas ou formação a distância pelos equipamentos culturais. Tal abordagem busca explorar, mais uma vez, possibilidades latentes de uso das TIC para ampliação do acesso à cultura, que estão para além da presença física dos públicos nos equipamentos e podem suprir a demanda por atividades inclusive em regiões que não contam com equipamentos culturais.

Com relação a esse tópico, a realização de oficinas ou formação para o público foi mencionada por todos os tipos de equipamentos, com destaque para os pontos de cultura (92%) e teatros (78%), seguidos dos museus (62%), arquivos (57%) e bens tombados (52%) e sendo realizada por menos de metade dos equipamentos apenas no caso das bibliotecas (48%) e cinemas (31%). No entanto, mesmo entre os equipamentos em que era comum a realização de atividades de formação, prevaleceu a realização de cursos presenciais, com menos de 10% das instituições tendo realizado cursos a distância (Gráfico 6). A exceção foi apresentada pelos arquivos, com 17% deles afirmando ter realizado ambos os tipos de formação, seguidos dos pontos de cultura, com 13% (considerando ambos os tipos e apenas a distância). Os dados revelam assim, uma vez mais, um potencial existente, mas ainda pouco aplicado no uso das TIC.

GRÁFICO 6
EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR MODALIDADE DE OFICINAS OU FORMAÇÃO OFERECIDAS AO PÚBLICO
Total de equipamentos culturais (%)



PRESEÇA E DISPONIBILIZAÇÃO DE WiFi

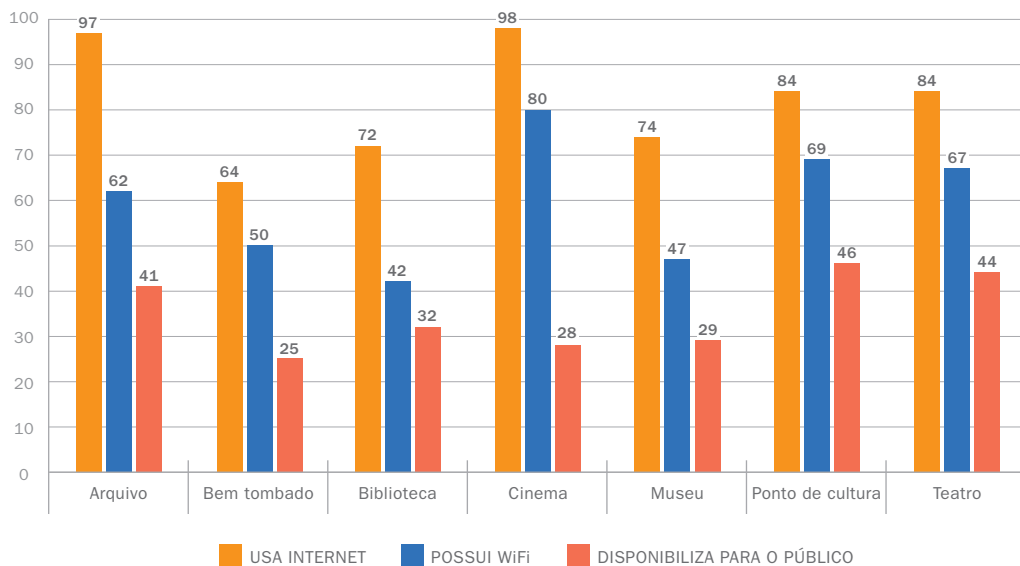
Outro potencial de oferta de serviços por meio das TIC nos equipamentos culturais brasileiros se refere à disponibilização de rede WiFi para o público, que ampliaria as possibilidades de acesso e uso da Internet nestes espaços. Em um contexto em que, de acordo com os resultados da pesquisa TIC Domicílios (CGI.br, 2017b), dobrou nos últimos dois anos a proporção de usuários de Internet que usaram a rede em centros públicos de acesso gratuito (8% em 2014 para 16% em 2016), a presença de WiFi gratuito nos equipamentos culturais poderia ser uma importante iniciativa para a ampliação do acesso à Internet pela população.

A pesquisa mostra, no entanto, que, em 2016, a presença de WiFi nos equipamentos culturais brasileiros ainda estava em um patamar inferior aos percentuais de uso de Internet por estas instituições, sendo sua disponibilização para o público ainda menos representativa (Gráfico 7). Os maiores percentuais de disponibilização dessa tecnologia ao público foram encontrados entre pontos de cultura (46%), teatros (44%) e arquivos (41%), sendo estes os equipamentos culturais que apresentavam percentuais relevantes de posse de WiFi. Já os cinemas, equipamentos com maior percentual de posse de WiFi (80%), disponibilizavam o acesso ao público em apenas 28% dos casos, disparidade que pode ser entendida dada a natureza das atividades, sendo a Internet menos utilizada no caso da exibição de filmes.¹⁶

¹⁶ A disponibilização de WiFi no contexto dos cinemas vem sendo discutida, no entanto, como uma importante iniciativa para garantia da acessibilidade de pessoas com deficiência, pois permitiria o uso de *software* que demandam conectividade. Isso vai ao encontro da meta 6.3 do Plano de Diretrizes e Metas para o Audiovisual (Ancine, 2013) – que prevê a ampliação da acessibilidade de pessoas com deficiência ao cinema –, bem como da meta 29 do Plano Nacional de Cultura (Minc, 2012), que prevê 100% de bibliotecas públicas, museus, cinemas, teatros, arquivos públicos e centros culturais atendendo aos requisitos legais de acessibilidade e desenvolvendo ações de promoção da fruição cultural por parte das pessoas com deficiência.

No caso de bens tombados e museus, a tecnologia estava presente em cerca de metade das instituições, sendo disponibilizada para o público em um quarto dos bens tombados e em menos de um terço dos museus. Mesmo entre as bibliotecas, que cumprem, dentre outras, a função primordial de promover o acesso à informação, a disponibilização de WiFi para o público estava restrita a 32% das instituições, ainda que isso correspondesse à maioria daquelas que possuíam essa possibilidade de conexão, cujo percentual era o mais baixo entre todos os tipos de equipamentos (42%).

GRÁFICO 7
EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM WIFI E DISPONIBILIZAM PARA O PÚBLICO
Total de equipamentos culturais (%)



DIGITALIZAÇÃO DE ACERVOS

A digitalização de acervos consiste em procedimento de conversão de materiais para formatos digitais que tem por objetivo, além de garantir a preservação, promover a democratização do acesso aos bens culturais e a difusão do conhecimento, com a disponibilização dos conteúdos digitalizados para o público. Em instituições de guarda e produção cultural, a promoção dessa iniciativa implica em estudo minucioso do acervo existente, seleção das obras a serem digitalizadas, estudo técnico específico acerca do procedimento a ser aplicado, recursos financeiros e tempo de planejamento e execução, bem como conhecimento do público e avaliação do uso pretendido para o conteúdo digitalizado (Silva, 2005).

Diante desse quadro, os equipamentos culturais brasileiros enfrentam desafios impostos à organização institucional, à gestão de recursos e ao tratamento documental para digitalização dos acervos. A pesquisa busca levantar informações sobre o panorama atual dos equipamentos culturais em relação à presença de acervos, implantação de processos de digitalização e disponibilização dos bens culturais em novos formatos para os públicos.

Em 2016, a posse de acervos era uma característica comum entre todos os tipos de equipamentos, abrangendo quase todas as instituições entre arquivos (98%), museus (98%), bibliotecas (97%), bens tombados (94%) e pontos de cultura (94%), justamente os que focalizam guarda e memória. Apenas teatros (68%) e cinemas (66%) apresentaram menores percentuais, sendo estes equipamentos mais voltados a atividades de programação cultural.

Ainda que a posse de acervos fosse quase generalizada, os tipos de materiais que compunham as coleções apresentaram variações entre os diversos tipos de equipamentos, conforme o perfil e a natureza das instituições. Em relação às categorias consideradas na pesquisa, os acervos de livros, revistas ou jornais eram encontrados em especial em bibliotecas (95%), arquivos (83%), museus (76%) e pontos de cultura (69%). Os documentos oficiais históricos ou registros arquivísticos eram mais encontrados entre arquivos (91%), museus (70%) e bens tombados (69%). Do mesmo modo, móveis, objetos artesanais, roupas, moedas ou objetos de uso diário eram encontrados em museus (72%) e bens tombados (70%). Arquivos, bens tombados e museus também apresentaram presença mais acentuada de desenhos, pinturas ou gravuras e manuscritos ou originais.

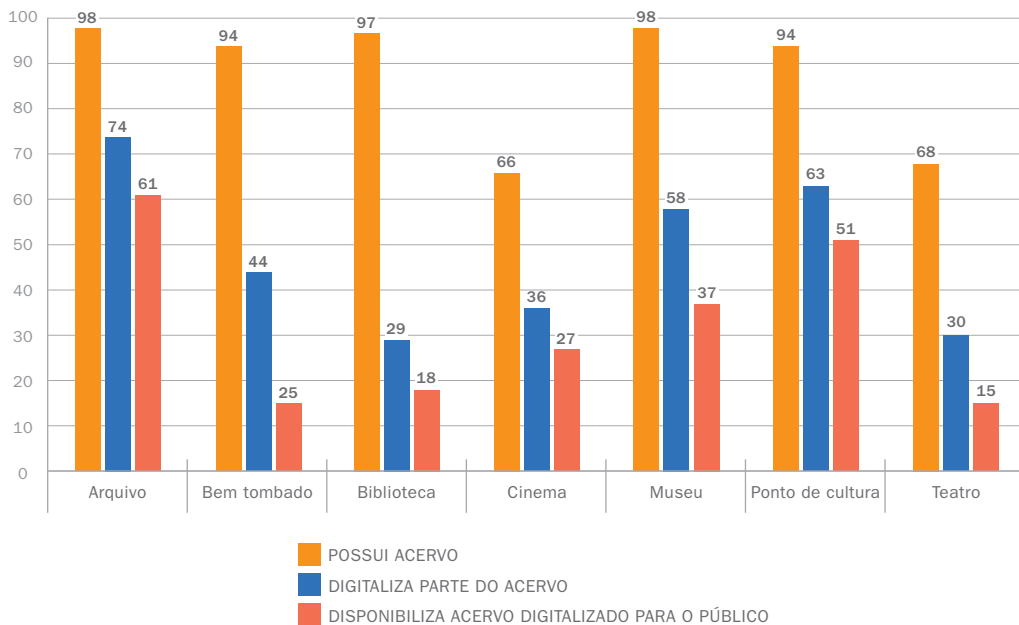
Imagens como fotografias, cartazes, mapas ou partituras compunham o acervo da maioria dos museus (83%), arquivos (82%), pontos de cultura (73%), bens tombados (61%) e bibliotecas (53%). Os filmes ou gravações em vídeo foram mais citados pelos pontos de cultura (70%), assim como os arquivos de músicas ou outras gravações de áudio, que apareceram em maiores proporções entre pontos de cultura (55%) e arquivos (53%). Por fim, em bens tombados, foram destaques os acervos de esculturas ou instalações (64%) e monumentos, prédios, terrenos ou sítios arqueológicos (47%). Objetos arqueológicos e espécimes naturais vivos ou inertes não apresentaram proporções expressivas nos equipamentos culturais, estando mais presentes apenas entre os museus (38% e 23%, respectivamente).

Por fim, são abordados pela pesquisa os recursos interativos digitais, que compreendem desde *websites* a *software* específicos, dotados de aspectos técnicos que permitem a interatividade na mediação entre público e conteúdo cultural. Conforme observado, tais recursos ainda não compunham de maneira considerável os acervos dos equipamentos culturais estudados, sendo as maiores proporções mencionadas por cinemas (21%) e arquivos (20%). Aqui, novamente, os dados mostram um contexto em que as TIC poderiam ampliar formas de acesso aos bens culturais, com possibilidades que ainda não estão sendo plenamente aproveitadas.

Em vista disso, a pesquisa indica que os equipamentos culturais brasileiros possuíam acervos de múltiplas naturezas, mas somente entre arquivos¹⁷, museus e pontos de cultura o processo de digitalização dos acervos já estava ocorrendo na maioria das instituições (Gráfico 8). Ainda assim, a maior parte dos equipamentos culturais havia digitalizado menos da metade dos itens de seus acervos. A maior disparidade entre posse e digitalização foi encontrada em bibliotecas, seguida de bens tombados.

¹⁷ Nos arquivos brasileiros, o estímulo à gestão de documentos digitais teve amparo institucional através da Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos, um grupo de trabalho multidisciplinar que teve por objetivo “definir e apresentar ao Conselho Nacional de Arquivos normas, diretrizes, procedimentos técnicos e instrumentos legais sobre gestão arquivística e preservação dos documentos digitais, em conformidade com os padrões nacionais e internacionais” (Conselho Nacional de Arquivos [Conarq], n.d., para. 2).

GRÁFICO 8
EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM, DIGITALIZAM E DISPONIBILIZAM ACERVO DIGITALIZADO PARA O PÚBLICO
Total de equipamentos culturais (%)



As principais dificuldades para digitalização de acervos mencionadas pelos equipamentos culturais correspondiam à falta de financiamento, seguida da falta de equipe qualificada, citadas por mais de 60% das instituições entre todos os tipos de equipamentos, com exceção dos cinemas e teatros (que apresentavam menores percentuais de posse de acervos).

A baixa demanda pela digitalização dos materiais também foi apontada como uma dificuldade, em proporções expressivas, por responsáveis de bibliotecas (49%), pontos de cultura (48%) e bens tombados (44%). Os direitos autorais como restrição à digitalização apareceram como um problema mais crítico em bibliotecas (31%), cinemas (28%) e pontos de cultura (25%), não sendo mencionada, no entanto, como a principal dificuldade por nenhum tipo de equipamento.¹⁸ Além disso, para 38% dos responsáveis por bibliotecas a não garantia de preservação do material digitalizado era uma dificuldade, sendo que entre os pontos de cultura a proporção chegou a 42%.

Já a disponibilização do acervo digitalizado para o público ocorreu em mais da metade das instituições apenas no caso dos arquivos (61%) e dos pontos de cultura (51%). De um modo geral, no entanto, a disponibilização de acervos para o público em formato digital não ocorria em *websites* das instituições, *websites* de terceiros, perfis ou páginas em redes sociais. O acesso era majoritariamente ofertado nos locais de funcionamento das

¹⁸ A restrição colocada pelos direitos autorais está relacionada ao uso que é feito do acervo digitalizado, em especial no que se refere à distribuição da cópia. Nesse sentido, a ausência das restrições de direitos autorais como principal dificuldade para a digitalização de acervos entre os equipamentos culturais brasileiros pode ser entendida por sua baixa disponibilização, como apresentada adiante.

próprias instituições, sendo mencionado por 59% dos arquivos, 47% dos pontos de cultura e 33% dos museus – tipos de equipamentos que mais digitalizavam e disponibilizavam seus acervos para o público. A disponibilização nos *websites* das instituições foi mais mencionada entre arquivos (30%) e pontos de cultura (18%) e a disponibilização em pelo menos uma plataforma digital (como Facebook, YouTube, Instagram, Wordpress ou Blogspot ou WhatsApp) ocorreu em 87% dos pontos de cultura, 40% dos arquivos, 20% dos cinemas, 17% dos museus e 13% dos bens tombados, o que reflete tanto o uso de Internet por parte destes equipamentos quanto o formato dos acervos que possuem.

Tais indicadores revelam, no entanto, que, mesmo quando o acervo foi digitalizado, sua disponibilização na Internet foi baixa. Assim, a digitalização de acervos, além de incipiente, parece estar mais voltada à preservação que à sua difusão, sendo este também um potencial ainda pouco explorado no uso das TIC pelos equipamentos culturais brasileiros.

HABILIDADES E PERCEPÇÕES SOBRE O USO DAS TIC

Com o intuito de compreender algumas das principais barreiras e motivações tecnológicas presentes nos equipamentos culturais brasileiros, a pesquisa, além da infraestrutura disponível e dos usos das TIC, aborda a forma de gestão de TI nas instituições e as percepções sobre o uso dessas tecnologias.

Do ponto de vista da gestão de TI, há indicadores acerca da existência de área ou departamento de TI e da contratação de serviços de TI, sobre o desenvolvimento de *sites*, aplicativos e *software* utilizados e ainda em relação ao oferecimento de formação em TI para as equipes.

Já as percepções sobre uso das TIC incluem contribuições e dificuldades declaradas pelos gestores das instituições para o uso de computador e Internet, que revelam as principais perspectivas e desafios para o desenvolvimento tecnológico do setor.

GESTÃO DE TI

Para além dos perfis institucionais mais amplos dos equipamentos culturais – referentes à natureza jurídica, formas de financiamento e atividades que realizam –, os indicadores sobre os responsáveis pelos serviços de TI e a formação oferecida às equipes auxiliam na compreensão das dinâmicas relacionadas aos fluxos de trabalho e gestão na área de tecnologia da informação, podendo ser entendidos como fatores que afetam o uso das TIC nessas instituições.

ÁREA OU DEPARTAMENTO E CONTRATAÇÃO DE SERVIÇOS DE TI

A oferta de serviços relacionados às TIC é abordada tanto por meio da presença de uma área ou departamento específico como parte da estrutura organizacional das instituições, quanto por meio da contratação de serviços externos com essa finalidade. A análise conjunta desses dois indicadores permite apontar não apenas para diferentes estratégias institucionais de gestão de TI, como também para diferenças no uso das TIC entre os diversos tipos de equipamentos culturais.

A existência de área ou departamento de tecnologia da informação ou informática ainda era pouco relevante entre os equipamentos culturais brasileiros em 2016, chegando a metade do total apenas entre os cinemas (Gráfico 9). Cabe destacar ainda que os percentuais mais baixos

foram encontrados entre as bibliotecas (18%), bens tombados (15%) e museus (15%), que foram também os tipos de equipamentos que apresentaram os menores percentuais no uso de computadores e Internet.

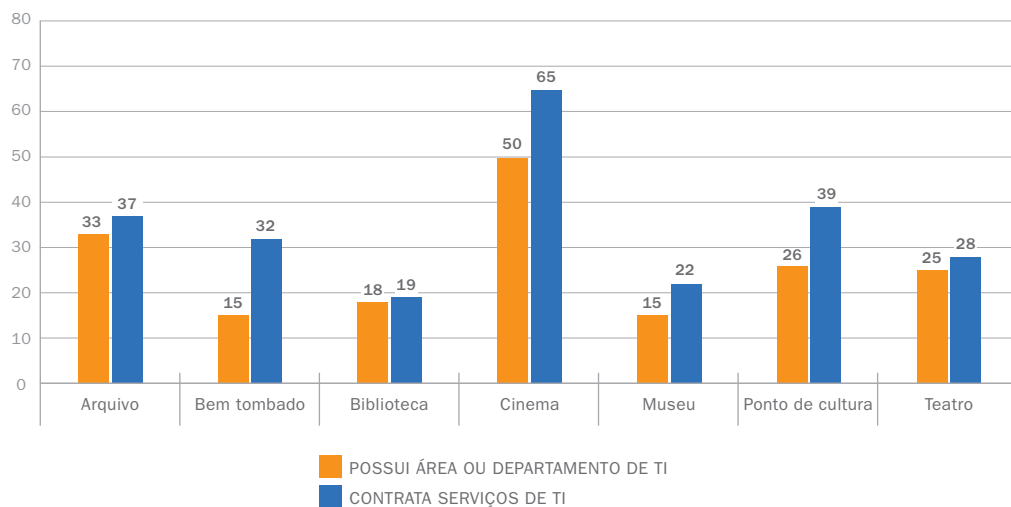
Em conformidade com esse cenário, apenas cerca de um quinto das bibliotecas (19%) e museus (22%) contrataram serviços de TI, assim como cerca de um terço dos bens tombados (32%). Na análise dos dois indicadores agregados, observa-se que a maioria desses equipamentos não possuía departamento de TI nem contratava esse tipo de serviço, chegando tal percentual a 70% dos museus, 68% das bibliotecas e 63% dos bens tombados.

Em comparação com a existência de setor ou departamento específico, a contratação de serviços na área apresentou percentuais um pouco maiores entre todos os tipos de equipamentos, chegando a 65% no caso dos cinemas, 39% nos pontos de cultura e 37% nos arquivos.

Assim, nota-se que os indicadores referentes à gestão de TI apresentavam maiores percentuais entre os tipos de equipamentos que faziam uso mais intensivo das TIC, referendando mais um aspecto que aponta para as diferenças existentes entre os diversos tipos de equipamentos culturais e que revela fatores institucionais relacionados à presença e uso das TIC.

GRÁFICO 9

EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM ÁREA OU DEPARTAMENTO DE TI E CONTRATAM SERVIÇOS DE TI
Total de equipamentos culturais (%)



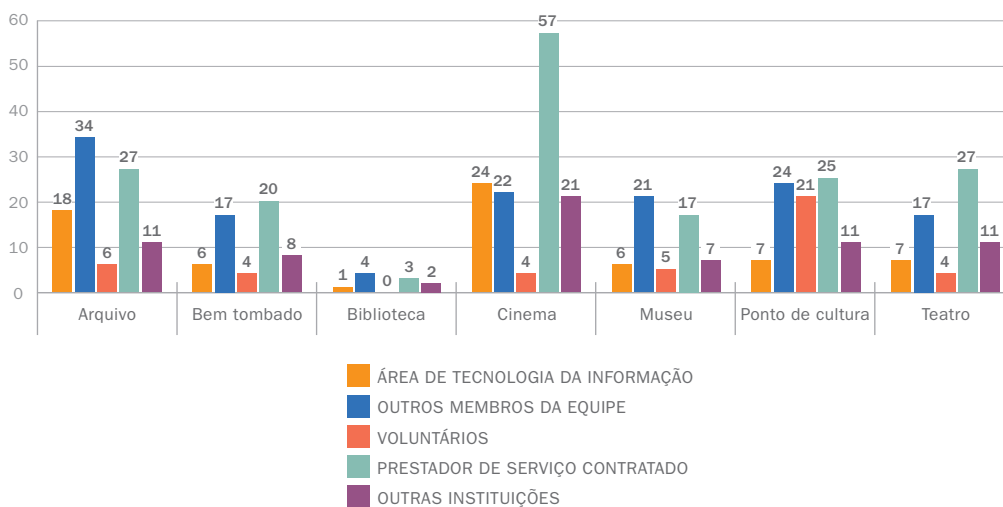
DESENVOLVIMENTO DE WEBSITES, APLICATIVOS E SOFTWARE

A pesquisa também investiga o desenvolvimento de *websites*, aplicativos e *software*, tendo em vista identificar os responsáveis pela criação dessas ferramentas nos equipamentos culturais brasileiros.

Entre as instituições que possuíam *websites* próprios, foi questionado quem foi o desenvolvedor responsável pelos mesmos: área de tecnologia da informação da instituição, outros membros da equipe, voluntários, prestador de serviço contratado ou outras instituições (Gráfico 10). Nesse ponto, destacaram-se os prestadores de serviços contratados no caso dos cinemas (57%) e as áreas de tecnologia da informação entre cinemas (24%) e arquivos (18%), refletindo o cenário anteriormente abordado acerca da gestão de TI nas instituições.

O desenvolvimento de *websites* por parte de outros membros da equipe destacou-se entre os arquivos (34%), ainda que estivesse presente em cerca de um quinto das instituições entre todos os tipos de equipamentos abordados (com exceção das bibliotecas que, por quase não possuírem *websites* próprios, apresentavam os menores percentuais entre todos os tipos de desenvolvedores pesquisados). Já o desenvolvimento de *websites* por parte de voluntários teve prevalência entre os pontos de cultura (21%), revelando mais uma vez a natureza sem fins lucrativos dessas instituições e o caráter colaborativo de seu funcionamento.

GRÁFICO 10
EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DESENVOLVEDOR DO WEBSITE DA INSTITUIÇÃO
Total de equipamentos culturais (%)

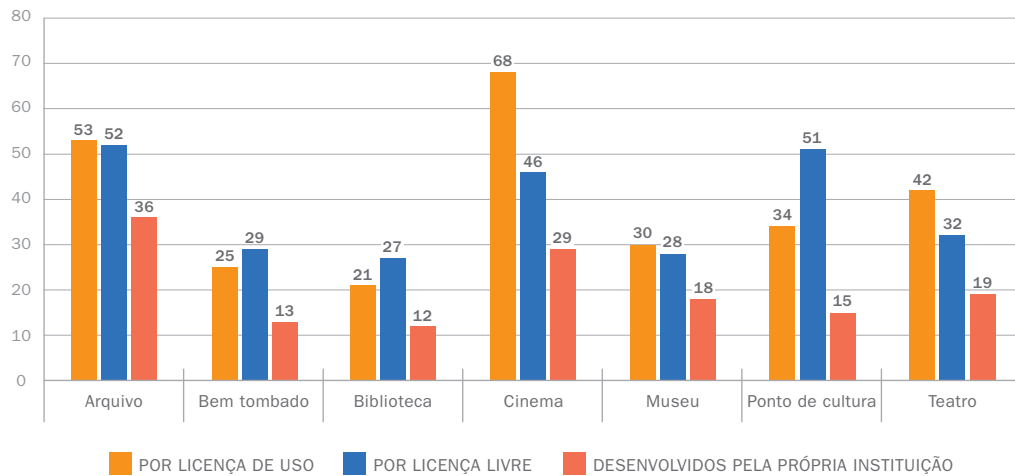


Os tipos de *software* utilizados, por sua vez, também revelam aspectos de interesse para compreensão da gestão de TI nas instituições. O uso de *software* desenvolvidos pela própria instituição apresentou percentuais variáveis conforme o tipo de equipamento cultural, destacando-se, em especial, o caso dos arquivos (36%) e dos cinemas (29%), que abrangem cerca de um terço das instituições.

Além do uso de *software* desenvolvidos pela própria instituição, a pesquisa investiga também o tipo de licença dos *software* utilizados de modo geral. Na comparação entre o uso de *software* por licença de uso e por licença livre em cada tipo de equipamento cultural, os percentuais não apresentaram grandes variações entre arquivos, bens tombados, bibliotecas e museus (Gráfico 11). Já os cinemas e teatros apresentaram maior proporção de utilização de *software* por licença de uso, enquanto os pontos de cultura tiveram destaque no uso de *software* por licença livre.¹⁹

¹⁹ Nesse caso, em especial, o dado revela o peso das políticas públicas no desenho dos cenários referentes ao uso das TIC, tendo sido a adoção de *software* livre uma das principais pautas relacionadas à cultura digital no âmbito dos pontos de cultura, como apontado anteriormente.

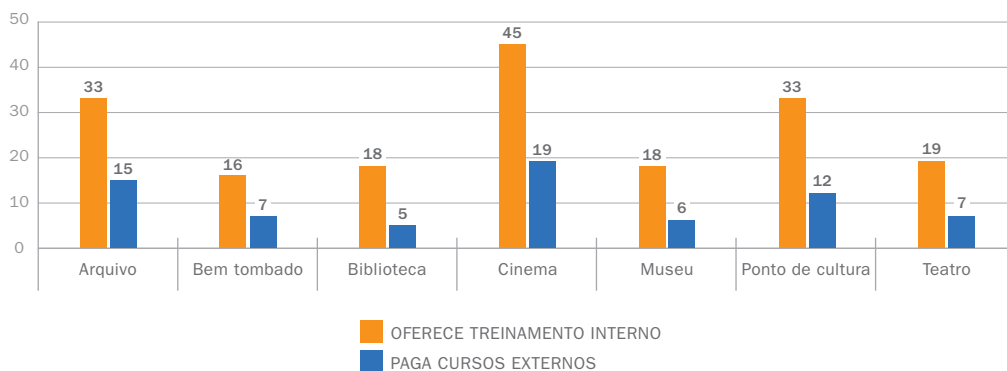
GRÁFICO 11
EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE SOFTWARE USADO
Total de equipamentos culturais (%)



FORMAÇÃO EM TI

Outro aspecto abordado pela TIC Cultura no que se refere à gestão de TI é aquele relacionado ao oferecimento de atividades de formação em informática e no uso de computadores e Internet para as equipes das instituições. A oferta de treinamento interno e o pagamento de cursos externos são dois dos indicadores considerados, que apresentaram, no entanto, percentuais abaixo de 50% entre todos os tipos de equipamento (Gráfico 12).

GRÁFICO 12
EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE OFERECEM FORMAÇÃO EM TI PARA A EQUIPE
Total de equipamentos culturais (%)



A oferta de treinamentos internos não ultrapassou um quinto das instituições entre teatros (19%), bibliotecas (18%), museus (18%) e bens tombados (16%), chegando a cerca de um em cada três arquivos (33%) e pontos de cultura (33%) e a quase metade dos cinemas (45%). O pagamento de cursos externos sobre informática, computador e Internet revelou-se ainda

menos comum, não ultrapassando 20% entre nenhum dos tipos de equipamentos. Ainda assim, os maiores percentuais foram observados, mais uma vez, entre os cinemas (19%), arquivos (15%) e pontos de cultura (12%).

Nesse sentido, o investimento em capacitação de pessoal para uso de computador e Internet por meio de treinamento interno e oferecimento de cursos externos acompanha a tendência de apropriação do uso das TIC nos equipamentos culturais brasileiros, ainda que possa ser considerada incipiente entre todos os tipos de equipamentos.

BARREIRAS E MOTIVAÇÕES PARA O USO DAS TIC

As percepções sobre o uso das TIC permitem compreender as principais barreiras e motivações para o uso de computador e Internet nos equipamentos culturais brasileiros. A abordagem das contribuições e dificuldades apontadas pelos gestores são aspectos relevantes que permitem subsidiar o desenvolvimento de políticas públicas para ampliação do potencial de uso das TIC nestas instituições.

CONTRIBUIÇÕES DO USO DE COMPUTADOR E INTERNET

Na percepção dos responsáveis, o uso de computador e Internet pela instituição, em geral, contribuía positivamente para a realização de suas atividades, sendo mencionada, em especial, a visibilidade alcançada através do uso das TIC. Nesse sentido, o uso de computador e Internet contribuía muito para tornar a instituição mais conhecida em 71% dos cinemas, 66% dos arquivos, 64% dos pontos de cultura, 55% dos teatros, 48% dos museus e 33% dos bens tombados e bibliotecas. Já a contribuição para a divulgação de ações e projetos das instituições apresentou os maiores percentuais em cinemas (70%), pontos de cultura (66%) e arquivos (64%). Além disso, a melhoria do atendimento ao público com a introdução das TIC foi mencionada em 67% dos arquivos, 62% dos cinemas, 51% dos teatros e 50% dos pontos de cultura.

Em relação às atividades de gestão e organização interna, a melhoria da comunicação no interior das instituições foi destaque em grande parte dos arquivos (63%), cinemas (61%), teatros (50%) e pontos de cultura (50%). A contribuição das TIC para ações de capacitação da equipe e para a redução de despesas foi destacada apenas em arquivos (46% e 44%, respectivamente). Já o uso das TIC para o aumento da captação de recursos contribuiu muito para 37% dos pontos de cultura e 35% dos cinemas. Por outro lado, para 26% dos arquivos e bibliotecas, 25% dos teatros e 23% dos museus, não contribuiu em nada neste aspecto.

DIFICULDADES PARA O USO DE COMPUTADOR E INTERNET

As informações da pesquisa sobre as dificuldades existentes para o uso das TIC no universo dos equipamentos culturais brasileiros incluem fatores relacionados às condições de infraestrutura, financiamento e capacitação no contexto das instituições.

Dentre as dificuldades consideradas no estudo, a mais citada referia-se aos poucos recursos financeiros para investimento na área de tecnologia, aspecto que foi destaque em todos os equipamentos culturais: 70% dos pontos de cultura, 64% dos arquivos, 55% das bibliotecas,

48% dos museus, 46% dos teatros, 40% dos bens tombados e em 38% dos cinemas. A presença de entraves provenientes da restrição de velocidade na conexão de Internet também se confirmou entre todos os tipos de equipamentos culturais, tendo sido apontada por 47% dos pontos de cultura, 40% dos cinemas, 38% das bibliotecas e bens tombados, 34% dos arquivos, 32% dos teatros e 30% dos museus.

Observaram-se ainda obstáculos relativos a presença e condições de uso dos dispositivos propriamente ditos. Entre bibliotecas e pontos de cultura, o número insuficiente de computadores e o número insuficiente de computadores conectados à Internet configurava dificuldade para o uso das TIC para cerca de 40% das instituições. Os equipamentos ultrapassados representavam também uma dificuldade principalmente para arquivos (43%), pontos de cultura (41%) e bibliotecas (36%).

Além disso, a ausência de suporte técnico nas instituições foi citada de forma expressiva também por 48% dos responsáveis por pontos de cultura (contra 23% nos cinemas, por exemplo). Em relação à incipiente capacitação da equipe para o uso de computador e Internet, tal obstáculo foi mais citado em pontos de cultura (41%), arquivos (35%) e bibliotecas (35%) – ainda que os dois primeiros não fossem os equipamentos culturais com indicadores mais baixos para oferta de formação para as equipes, o dado revela possivelmente o uso mais acentuado das tecnologias nessas instituições.

No caso dos equipamentos culturais que não utilizaram computador e Internet, a pesquisa aborda ainda os motivos para esse cenário. O alto custo de aquisição e manutenção dos computadores e o alto custo da conexão à Internet foram os mais citados, evidenciando barreiras financeiras ainda presentes para o uso das TIC pelos equipamentos culturais. Já a falta de disponibilidade de Internet na região foi mencionada por 16% dos bens tombados, 13% das bibliotecas, 10% dos museus e 9% dos pontos de cultura, revelando desafios ainda presentes no provimento de infraestrutura de rede em determinados contextos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS: AGENDA PARA POLÍTICAS PÚBLICAS

Os dados da TIC Cultura 2016 revelam uma realidade ainda pouco conhecida sobre os equipamentos culturais brasileiros, principalmente no que concerne à interação com as TIC. Ainda que as instituições realizem atividades múltiplas e variadas, foi possível identificar, entre os diversos tipos, especificidades referentes a esse cenário.

O perfil dos equipamentos culturais – em especial sua natureza jurídica, porte e fontes de recursos – fornece elementos que permitem compreender o uso das tecnologias, além de suas finalidades e escopo de atuação. Assim, cinemas e pontos de cultura, instituições em sua maioria privadas, apresentaram usos mais intensivos das tecnologias²⁰. Por outro lado, equipamentos mais tradicionais voltados à memória e à leitura, em sua maioria públicos, foram os que menos fizeram uso das TIC – com exceção dos arquivos, nos quais tal uso encontrava-se praticamente generalizado.

²⁰ No caso dos cinemas, o uso mais intensivo das TIC parece também refletir o caráter mais comercial desse tipo de equipamento, além da necessidade de automação e desenvolvimento de *software* relacionados à natureza de sua atividade. Já no caso dos pontos de cultura, parecem refletir o desenho da política, que teve em seu fundamento a cultura digital.

A pesquisa revela, assim, que ainda há bastante espaço para ampliar o acesso a computadores e Internet entre os equipamentos culturais no Brasil, sobretudo entre bibliotecas, bens tombados e museus. Para alterar esse cenário, as políticas públicas precisam ter foco no acesso às TIC nessas instituições, para que as mesmas possam ampliar a oferta de bens e serviços culturais *on-line*.

Isso é particularmente importante entre bibliotecas, o equipamento cultural com maior número de unidades no Brasil, mas que possui os menores percentuais de uso de computador e Internet entre os tipos de equipamento analisados²¹. Atualmente, as políticas públicas que têm foco em bibliotecas, como o Plano Nacional do Livro e Leitura (PNLL), não possuem metas específicas para garantia de acesso a computadores e Internet, mencionando apenas em uma de suas linhas de ação a incorporação e o uso das tecnologias de informação e comunicação para facilitar o acesso à informação e à produção do saber e promover a preservação de acervos e ampliação da difusão de bens culturais (Minc, 2014).

Esse acesso, contudo, é fundamental para que o país atinja também outras metas estabelecidas pelo Plano Nacional de Cultura (Minc, 2012), como a que propõe a disponibilização de conteúdos que estejam em domínio público ou licenciados na Internet (meta 40) e a que estabelece que todas as bibliotecas públicas brasileiras e 70% dos museus e arquivos brasileiros disponibilizem informações sobre seus acervos via Internet até 2020 (meta 41).

De forma semelhante, os dados mostram a necessidade da implementação de políticas que visem o aprimoramento do uso de Internet entre os equipamentos culturais. A pesquisa mostrou, por exemplo, que, em 2016, ainda havia uma proporção relevante de instituições que não possuíam *websites* entre arquivos, bens tombados, bibliotecas, museus, teatros e pontos de cultura. Considerando a presença em redes sociais, os percentuais também foram mais baixos do que aqueles referentes a equipamentos que usavam Internet entre arquivos, bibliotecas, museus e teatros, indicando que parte das instituições não estava presente em nenhuma plataforma de interação com o público na Internet, sejam *websites* ou redes sociais.

A oferta de serviços por meio do uso das TIC também deve ser destacada, tendo em vista seu potencial para suprir a demanda existente por acesso à cultura em localidades com menor presença de equipamentos culturais. Atividades de formação a distância ou de transmissão ao vivo (*streaming*) são ainda incipientes entre todos os tipos de equipamentos abordados, sendo possibilidades a serem exploradas por meio de políticas culturais de estímulo ao uso das tecnologias digitais. Por outro lado, a pesquisa também mostra a existência de espaço para o investimento na infraestrutura de redes WiFi, que, em 2016, foram disponibilizadas ao público por menos da metade dos equipamentos culturais, independentemente do tipo.

O aprimoramento do uso das TIC entre os equipamentos culturais também é importante para o maior desenvolvimento do processo de digitalização dos acervos, uma vez que, entre todos os tipos de equipamentos, a maioria das instituições ou não digitalizaram ou digitalizaram menos da metade dos seus acervos, além de que, mesmo entre equipamentos em que a digitalização era relevante, a maioria não disponibilizava os materiais digitalizados *on-line*.

²¹ Do ponto de vista institucional, as bibliotecas são, em sua maioria, de natureza pública municipal e de pequeno porte. Além disso, por serem o tipo de equipamento mais pulverizado em todo o território, o menor uso das TIC reflete também o déficit regional de infraestrutura no acesso à tecnologia.

Por fim, os indicadores relativos às dificuldades que os equipamentos culturais encontram no uso de computador e Internet também trazem importantes insumos para o desenvolvimento das políticas públicas do setor, que devem estar voltadas, principalmente, ao financiamento exclusivo para investimentos em tecnologia, já que a falta de recursos foi o principal desafio enfrentado para a apropriação das TIC pelos equipamentos culturais no país.

REFERÊNCIAS

Agência Nacional do Cinema – Ancine. (2013). *Plano de diretrizes e metas para o audiovisual: O Brasil de todos os olhares para todas as telas*. Rio de Janeiro: Ancine. Recuperado em 10 novembro, 2017, de <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/PDM%202013.pdf>

Agência Nacional do Cinema – Ancine. (2017). *Uma nova política para o audiovisual: Agência Nacional do Cinema, os primeiros 15 anos*. Rio de Janeiro: Ancine.

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2017a). *Cultura e tecnologias no Brasil: Um estudo sobre as práticas culturais da população e o uso das tecnologias de informação e comunicação*. São Paulo: CGI.br. Recuperado em 20 setembro, 2017, de <http://cetic.br/publicacao/cultura-e-tecnologias-no-brasil/>

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br. (2017b). *Indicadores TIC Domicílios 2008-2016*. São Paulo: CGI.br. Recuperado em 25 novembro, 2017, de <http://cetic.br/pesquisa/domicilios/indicadores>

Conselho Nacional de Arquivos – Conarq. (n.d.). *Câmara Técnica de Documentos Eletrônicos*. Recuperado em 10 novembro, 2017, de <http://www.conarq.arquivonacional.gov.br/index.php/documentos-eletronicos-ctde>

Costa, E. (2011). *Jangada digital: Gilberto Gil e as políticas públicas para a cultura das redes*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE. (2015). *Perfil dos estados e dos municípios brasileiros: Cultura 2014*. Rio de Janeiro: IBGE. Recuperado em 08 novembro, 2017, de <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv95013.pdf>

Instituto Brasileiro de Museus – Ibram. (2011). *Museus em números*. Brasília: Ibram. Recuperado em 20 setembro, 2017, de http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2011/11/museus_em_numeros_volume1.pdf

Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – Ipea. (2011). *Cultura viva: As práticas de pontos e pontões*. Brasília: Ipea. Recuperado em 20 setembro, 2017, de http://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/livros/livros/livro_culturaviva_pontos.pdf

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional – Iphan. (n.d.). *Bens tombados*. Recuperado em 20 julho, 2017, de <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/126>

Lei n. 11.904, de 14 de janeiro de 2009 (2009). Institui o Estatuto de Museus e dá outras providências. Recuperado em 20 julho, 2017, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/11904.htm

Lei n. 13.018, de 22 de julho de 2014 (2014). Institui a Política Nacional de Cultura Viva e dá outras providências. Recuperado em 20 julho, 2017, de http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/13018.htm

Ministério da Cultura – Minc. (2010). *Programa Nacional de Cultura, Educação e Cidadania. Cultura Viva: Autonomia, protagonismo e fortalecimento sociocultural para ao Brasil*. Brasília: Minc. Recuperado

em 10 novembro, 2017, de http://semanaculturaviva.cultura.gov.br/linhadotempo/pdf/publicacoes/SCC/Programa_Nacional_Cultura_Educacao_Cidadania_2010.pdf

Ministério da Cultura – Minc. (2012). *As metas do Plano Nacional de Cultura*. São Paulo: Instituto Via Pública; Brasília: Minc. Recuperado em 20 setembro, 2017, de <http://pnc.cultura.gov.br/2013/01/01/2533/>

Ministério da Cultura – Minc. (2014). *Caderno PNLL*. Recuperado em 20 setembro, 2017, de <http://www.cultura.gov.br/pnll>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura – Unesco. Institute for Statistics. (2009). *The 2009 Unesco framework for cultural statistics*. Recuperado em 15 julho, 2016, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001910/191061e.pdf>

Silva, R. R. G. (2005). *Manual de digitalização de acervos: Textos, mapas e imagens fixas*. Salvador: Edufba. Recuperado em 20 setembro, 2017, de <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ufba/141/4/Manual%20de%20digitalizacao%20de%20acervos.pdf>

ENGLISH

FOREWORD

Since the advent of the Internet in Brazil in the late 1980s, the country has taken a leading role in the network's operations and has consolidated its position as a key player in forums for debate on governance models. Following the creation of the Brazilian Internet Steering Committee (CGI.br) in 1995, the Brazilian Internet Governance Model became a benchmark for several countries. The management and use of revenue from domain name registration (.br domain) through the country's registry, Registro.br, is a hallmark of Brazil's model. Proceeds from domain registrations are given back to society through a set of activities – developed by the Brazilian Network Information Center (NIC.br), which was formalized in 2005 – that aim to expand and continuously improve Internet quality.

In addition to conducting studies on the implications of the Internet in Brazilian society, NIC.br generates reliable and internationally comparable statistics on access to and use of information and communication technologies (ICT). Since the creation of the Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br) over a decade ago, NIC.br has systematically produced indicators that are used by government, businesses, academia, and society as a whole. Cetic.br's surveys have contributed to the implementation of evidence-based public policies that benefit different sectors of government and enable citizens to follow topics of common interest regarding the Internet.

The data produced by Cetic.br is increasingly used in reports by organizations such as the Economic Commission for Latin America and the Caribbean (ECLAC), the International Telecommunications Union (ITU), the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco), and the Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). These data are useful because, especially in the area of ICT, Brazil was previously not properly represented in several of the parameters evaluated internationally, since the country had not consistently collected and analyzed data that could be disseminated.

In 2012, Cetic.br's work gained international recognition when it became a Unesco Category 2 Center and began supporting measurement activities in other Latin American countries and Portuguese-speaking Africa. Since then, the Center has promoted numerous capacity-building events on survey methodology, with the goal of improving statistics produced in these countries and strengthening overall production of comparable data on Internet access and use.

Although statistics reveal numerous challenges on the road towards universal Internet access and policies that benefit all Brazilians, we remain proud of a model that has generated effective contributions to government and society. This publication marks yet another milestone along this journey.

Enjoy your reading!

Demi Getschko

Brazilian Network Information Center – NIC.br

PRESENTATION

Although Brazil has vastly improved Internet connectivity and expanded fixed and mobile broadband networks, major challenges remain if the country is to increase its competitiveness and productivity in the digital economy. The trend towards digitalization is irreversible – it impacts all areas of society and the economy, including industry, trade, agriculture, and strategic sectors such as finance, logistics, infrastructure, and public services in general. For the digital transformation to prevail and benefit Brazilian society as a whole, public policy must foster an enabling environment.

The Ministry of Science, Technology, Innovation, and Communications (MCTIC) has partnered with other governmental departments, civil society, the scientific community, and the production sector to champion the development of a Brazilian Strategy for Digital Transformation. The strategy aims to enable progress in five areas: 1) infrastructure and ICT access; 2) research, development, and innovation; 3) trust in the digital environment; 4) education and professional capacity-building; and 5) the international dimension. The focus is on the government, on the one hand, and the economy, on the other. A channel for open dialogue was established through consultations with experts and sectoral meetings with different community leaders and representatives of the production sector – this led to the establishment and definition of priorities and goals for the next five years.

The establishment of clear priorities and goals is, however, not enough. Adopted policies and strategies must be monitored and assessed. To this end, the production of ICT statistics by the Brazilian Internet Steering Committee (CGI.br) is key – the surveys conducted by the Brazilian Network Information Center (NIC.br), through the Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), are essential tools. The generation of solid and up-to-date information about ICT access, use, and appropriation in various sectors, in addition to the analysis of results published by Cetic.br, enables the tracking of ICT demand in both households and businesses. These studies also help to monitor the provision of public services by government agencies and the penetration of technology in social policies regarding health care, education, and culture. The data generated by the CGI.br surveys can inform policymaking in the country and help Brazil to meet its goals and comply with the international agreements to which it is committed.

Finally, to further bridge the gap between policymakers and data producers, the MCTIC and Cetic.br sponsor an annual inter-ministerial meeting *Dialogue on Public Policies and ICT Indicators in Brazil*. The third edition was held in June 2017. It hosted renowned national and international experts, chiefly from Latin American countries, and featured debates on the impacts and benefits of the digitalization process for social and economic development.

This is yet another testament to the government and CGI.br's commitment to promoting discussions on the digital economy in all areas of society.

Maximiliano Salvadori Martinhão
The Brazilian Internet Steering Committee – CGI.br

INTRODUCTION

Within the context of promoting sustainable social and economic development as established by the United Nations 2030 Agenda¹, culture has a significant role in the social inclusion and well-being of citizens. There has been increasing recognition that information and communication technologies (ICT) are essential components of achieving the 2030 Agenda goals, as well as the undeniable importance of these technologies in expanding access to culture.

ICT has been incorporated in the cultural practices of citizens and in the operations of libraries, museums, theaters, and the like, generating deep changes in how we create and enjoy cultural content. Therefore, measuring the production and consumption of cultural goods mediated by ICT is highly relevant for the public policies and players that operate within the field of culture.

The first edition of the ICT in Culture survey, conducted by the Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), emerges as an effective instrument for monitoring ICT advances in Brazil's cultural sector, inaugurating the production of indicators among the Brazilian population and its cultural facilities. The survey adopts recognized methodological definitions to measure ICT access and use and produces internationally comparable data, according to standards established by the International Telecommunications Union (ITU), the United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD), the Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), the Statistical Office of the European Union (Eurostat), and the Partnership on Measuring ICT for Development, an alliance formed by several entities.

At the international level, the World Summit on the Information Society (WSIS) action plan addressed culture as a relevant theme, and among the objectives to be reached by 2015, it included connecting all public libraries, museums, post offices, and national archives with ICT. This aim is monitored by the Partnership on Measuring ICT for Development using indicators that include Internet access, Web presence, and the digitization and availability of items by these facilities.²

¹ The UN 2030 Agenda seeks to achieve the Sustainable Development Goals (SDG), which must guide governments worldwide in mobilizing resources and efforts to eradicate all forms of poverty, fight against inequality, and take action against climate change, ensuring that nobody is left behind and promoting social and economic prosperity, innovation, sustainable consumption, peace, and justice.

² Partnership on Measuring ICT for Development. (2014). *Final WSIS targets review: Achievements, challenges and the way forward*. Geneva: ITU, 2014.

In similar efforts, the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco), regarding the development of knowledge societies, recommends expanding universal access to cultural content. This directive highlights the role to be played by the main centers of knowledge, such as institutions of higher education, research centers, museums, and libraries, in the production and dissemination of knowledge through networks that are enabled by low-cost, high-speed connections.³

More recently, Unesco has also discussed operational guidelines for the implementation of the Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions in the digital environment⁴. In addition to the principle of Internet universality, these guidelines recommend the creation of policies to expand digital skills in the sector, including the creation, production, dissemination, and enjoyment of cultural goods and services. This speaks to the role of cultural institutions in providing online access to the existing diversity of cultural expressions, which in turn requires that these facilities be equipped with digital tools.

Thus, facilities that carry out cultural activities can expand their field of operation and establish dialogue with the public through intensive and strategic adoption of ICT. Web presence on websites and social networking websites, and online service provision, are possibilities that can be explored further by cultural facilities. In the specific case of museums and archives, a study by the European Commission (2002) indicated that technological innovation was of great importance in strategies to value and disseminate collections:

Information and communication technologies are called to play a major role to create and deliver this new content, which goes far beyond the current stage of providing access to information about cultural heritage objects.⁵

In Brazil, data about ICT and culture also has the strategic potential to contribute to monitoring the targets set in the National Culture Plan (PNC), created by the Brazilian Ministry of Culture (Minc) with the participation of civil society, which was approved in 2010. Target 40 of the PNC proposes the provision of online access to public domain and licensed content, and Target 41 establishes that 100% of public libraries and 70% of museums and archives provide information about their collections using the National System of Information and Cultural Indicators (SNIIC):

It is essential to disseminate data on the Internet about books, works of art, documents, and other collections belonging to public libraries, museums, archives, and documentation

³ United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization – Unesco. (2005). *Towards knowledge societies*. Paris: Unesco Publishing.

⁴ United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization – Unesco (2017). *Conference of Parties to the Convention on the Protection and Promotion of the Diversity of Cultural Expressions*, Sixth ordinary session. Item 11 of the provisional agenda: Draft operational guidelines on the implementation of the convention in the digital environment. Paris, UNESCO Headquarters, Room II, 12-15 June 2017.

⁵ European Commission. (2002). *The DigiCULT report: Technological landscapes for tomorrow's cultural economy: Unlocking the value of cultural heritage*. Luxembourg: Office for Official Publications of the European Communities.

centers. This facilitates access by all of society to the content of these institutions, which also contributes to the dissemination of information about culture in the country.⁶

To allow for the monitoring of the implementation of these goals in Brazil, in addition to providing elements that help make up the ICT scenario in the country's cultural area, in 2016 Cetic.br inaugurated the ICT in Culture survey, with qualitative⁷ and quantitative research. Considering that there is little statistical data about the sector, it is essential to create indicators about how different types of cultural facilities use ICT. The data obtained by the survey also has the objective of contributing to policymaking specific to the area, generating input for public administrators, cultural institutions, culture professionals, academia, and civil society.

It is worth noting that the experience acquired over 12 years of conducting sampling surveys nationwide has made Cetic.br an important player in international discussion about the standardization of indicators and methodological definitions for the production of ICT statistics. The center actively participates in debate forums on indicators promoted by the Economic Commission for Latin America and the Caribbean (ECLAC), ITU, OECD, and Unesco.

Another important result achieved by Cetic.br has been the development of a line of action focused on providing training in the production and use of ICT statistics, geared toward researchers, public administrators, and representatives of civil society and international organizations. Various capacity building workshops are held annually in Brazil, Latin America, and Portuguese-speaking countries in Africa, addressing theoretical and practical concepts in research methodology, in addition to promoting debates and exchange of experiences among data users. This has become an important activity for data dissemination and bringing together producers and consumers of ICT statistics. In this context, the theme of data production to measure inequalities and the Sustainable Development Goals from the 2030 Agenda of the United Nations has been an important topic discussed in capacity building programs conducted with public administrators and actors from different sectors.

ICT IN CULTURE: INFRASTRUCTURE AND TECHNOLOGY USE IN BRAZILIAN CULTURAL FACILITIES

The ICT in Culture survey presents data that helps understand the scenario of ICT infrastructure, use, and management in Brazilian cultural facilities. These include archives, heritage sites, libraries, cinemas, museums, culture points, and theaters.

From the point of view of ICT infrastructure in 2016 computer ownership and use were practically universal among archives and cinemas, while among heritage sites, libraries and museums, they were less present. Internet use revealed a similar scenario, with significant regional inequalities, especially among libraries and museums.

⁶ Brazilian Ministry of Culture – MinC (2012). *As metas do Plano Nacional de Cultura*. São Paulo: Instituto Via Pública; Brasília: Minc.

⁷ Brazilian Internet Steering Committee – CGI.br. (2017). *Cultura e tecnologias no Brasil: Um estudo sobre as práticas culturais da população e o uso das tecnologias da informação e comunicação*. São Paulo: CGI.br.

Among the activities carried out on the Internet, special mention goes to the use of communication tools and the offering of services, information, or assistance to the public, which were carried out by more than half of the institutions among all types of facilities. The exception was heritage sites, which had the lowest percentage of Internet use (64%). Some activities, however, varied according to the institutional profile of the facilities. Selling products and services through the Internet was more present among cinemas (56%), while the use of electronic government services stood out among culture points, especially in terms of searching for information on calls for proposals to collect government resources (77%) and participating in these processes (74%).

The presence of institutions on the Internet also varied according to the type of cultural facility. Websites were considerably more common among cinemas (73%) than libraries (9%). Presence through social networking websites was incipient among all types of facilities, with the exception of cinemas (94%) and culture points (77%). These online platforms are used specially to disseminate activities, cultural programming and news about the institutions. In turn, streaming videos, conducting virtual visits, and providing access to collection catalogues were underused.

Among services offered online, the emphasis was on ticket sales and bookings for cinemas and theaters – the facilities that most require purchase or pick up of tickets by the public to access their activities. Providing distance learning was not a common practice among cultural institutions, with percentages that surpassed 10% only among archives (17%) and culture points (13%). Providing access to the Internet via Wi-Fi connection was also incipient: none of the investigated cultural facilities presented percentages above 50%.

Even though most facilities, regardless of the type, had collections, these were digitized by more than half only in the case of archives (74%), culture points (63%) and museums (58%). Providing the public with access to this content was more common in the place where the institutions operate (not online).

These indicators reveal that the potential of ICT use to provide access to cultural goods and services on the Internet by Brazilian cultural facilities is still greatly underused. This is related to information technology (IT) management and the main barriers to computer and Internet use in these institutions. These aspects were also addressed by the survey, whose findings showed the persistence of economic, infrastructure, and skill-related barriers to technology appropriation.

It is also worth mentioning that the ICT surveys conducted by Cetic.br are monitored by a group of experts whose invaluable contributions in the planning and analysis stages have provided legitimacy to the process and enhanced the transparency of the methodological choices. Renowned for their competence and knowledge in investigating ICT development (and in the case of the ICT in Culture, Brazilian cultural policies), these professionals are associated with academic and research institutes, government institutions, international organizations, and the non-governmental sector. These experts provide solid support for conducting the surveys.

This publication is structured as follows:

Part 1 – Articles: Unpublished contributions from specialists that address themes such as the use of indicators and open data to provide more democratic cultural management; the production of cultural indicators on collaborative digital platforms; memory as a digital cultural practice;

the potential of ICT for dissemination and preservation of cultural expressions; and digital resistance in youth culture;

Part 2 – ICT in Culture: Presents the methodological report, which includes a description of the methodological aspects underpinning the survey; the data collection report, which describes the specifics of the methodology carried out in 2016; and an analysis of results obtained in this edition of the survey, identifying the most relevant trends observed in ICT access and use in Brazilian cultural facilities;

Part 3 – Tables of results: Presents tables of the results containing indicators relative to the ICT in Culture survey, by type of cultural facility.

The primary goal of the effort expended on the implementation of the ICT surveys by the Brazilian Internet Steering Committee (CGI.br) is to produce reliable, up-to-date and relevant data for our readers. We hope that the data and analyses from this edition of the survey provide important input for public managers, academic researchers, private sector companies and civil society organizations in initiatives that are targeted at building an information and knowledge society.

Enjoy your reading!

Alexandre F. Barbosa

Regional Center for Studies on the Development
of the Information Society – Cetic.br

PART 1
—
ARTICLES

POSSIBILITIES AND CHALLENGES FOR THE USE OF CULTURAL INDICATORS AND OPEN DATA IN THE DEMOCRATIZATION OF CULTURAL MANAGEMENT

José Carlos Vaz¹

The objective of the present article is to explore the possibilities for expanding practices related to the democratic management of cultural policies in Brazil, specially through the production and publication of indicators and open data on the Internet.

This is an objective under construction. Based on the technological context and related social and political processes, there is potential for production and application of indicators and open data that is made available on the Internet in the governance of cultural policies, in terms of further democratizing it.

Exploration of open data portals of federal, state and municipal governments revealed the existence of initiatives for publishing indicators and open data that have either already implemented, or intend to implement, some of these possibilities. Other possibilities for the use of indicators and open data still lack examples to serve as references, but deductions can be made, based on new functionalities and applications generated by the development of technological artifacts and their patterns of use in other fields.

THE DEMOCRATIZATION OF CULTURAL MANAGEMENT IN THE CONTEXT OF TECHNOLOGICAL CHANGE

A series of changes underway in the field of information and communication technologies (ICT), such as ubiquitous computing, network omnipresence, and breaking of limits on the transmission, storage and processing of large volumes of data, among others, create conditions for the emergence of a new generation of e-governance practices. Instead of mechanisms of participation, transparency and oversight by the public that are under government domain, with very unidirectional characteristics (broadcasting mode), a “second generation of e-governance” is arising (Vaz, 2017). This new generation is characterized by the possibility

¹ Professor of public policy management at the School of Arts, Sciences and Humanities of the University of São Paulo. Coordinator of the study group on Technology and Innovation in Public Management and vice-chairman of the board of directors of the Pólis Institute.

of overcoming the monopoly of the state in relation to e-governance decisions and initiatives. Access to government and private data, and its reuse by society, enables establishing practices of co-production or decentralized production of applications and services.

The expansion of the Internet plays a central role in this process. As of 2015, the proportion of Brazilian households with Internet access had reached 51%; in classes A, B and C, the indices were 97%, 82% and 49%, respectively (Brazilian Internet Steering Committee [CGI.br], 2016a). Internet access and use was universal in federal, state and municipal governments. In the latter, only 1% said they were limited to dial-up connections (CGI.br, 2016b). The search for government services on the Internet has also grown. Among Internet users 16 years of age or older, 59% sought e-government information or services in 2015 (CGI.br, 2016a).

The systematic publication of government data on the Internet in open and machine-readable formats is an aspect worth examining. Among state and federal government organizations, there has been a relative increase in the publication of machine-readable information. Data from 2015 showed that in federal government organizations, 55% published some data in .xls or .xlsx formats, 43% in .xml format, 29% in .csv format, and 18% in .rdf format. As for state government organizations, the proportions were 41%, 28%, 12% and 6%, respectively (CGI.br, 2016b).

In the sphere of cultural policies, a convergence can be seen between these technological tendencies and the process of democratization of cultural management experienced in Brazil since the end of the 1980s. At that time, various innovative practices first emerged in cities and then reached the federal government in the 2000s (Calabre, 2014), generating instances of participation, dialogue and oversight by the public. ICT-based resources, especially the Internet, have been incorporated into practices related to the democratic management of culture, particularly public consultations and transparency of government actions.

However, this trend is not linear, nor have technological resources prevailed, in a type of technological determinism. Technology can be interpreted as the result of social processes wherein various actors interact, each according to their own interests. The processes that lead to the consolidation of certain technologies and their respective patterns of use are not totally spontaneous. And the role of specific actors and groups that have considerable power over the development of technology and its subsequent adoption by society must be pointed out (Pinch & Bijker, 1984). Therefore, there is a social construction of technology: the construction and consumption of artifacts, whether physical devices or information (such as indicators and open data), are determined, not only by their intrinsic characteristics, but also by the social processes into which they are inserted and which they, in turn, also impact.

In the case of the democratization of cultural public policy management, technological innovations occur in the midst of extremely complex political and social processes. There are pressures for greater democratization of cultural management but, at the same time, there are actors who can pull in the opposite direction. In addition, the actual meaning of democratization is under dispute, as well as the strategies for putting it into effect. This is not a predictable process, or one with a clear outcome. It unfolds with numerous uncertainties, and technology is only one of the elements that can have an influence on it.

The mentioned possibilities opened up by technological changes can be implemented in terms of: 1) participation in cultural policy planning and management decisions; 2) access to data and information related to cultural policy; and 3) transparency and oversight by the public in the management of cultural policies. Next, this article will explore the possibilities related to these last two categories and seek to identify the potential and actual impacts that expanded publication of cultural indicators as open data could generate in the democratization of cultural management. For this purpose, two dimensions of reflection will be adopted: 1) possible instruments for the democratic management of cultural policies based on opening up data; and 2) the production and consumption practices of these instruments.

OPEN DATA IN CULTURAL PUBLIC POLICY MANAGEMENT

Examining the possibilities created by the transformations involved in open data gives rise to the question: what innovations in the democratic management of cultural policies tend to be produced through the expansion of production and publication of cultural indicators as open government data?

In principle, it can be considered that the availability of cultural indicators and open data about cultural public policies expands the possibilities of monitoring various topics, such as the financing of cultural initiatives, resource allocation, and crossing of data on the beneficiaries of policies and tax incentive laws, among others (Vaz, 2017). Access to these indicators and this data can also permit new management practices and stimulate the production of new indicators by society and other governmental organizations. The availability of and access to data enable society to use it to produce its own indicators, which broadens the possibilities for actors from society to be involved in the democratization of policy management (Vaz, Ribeiro, & Matheus, 2010; Attard, Orlandi, Scerri, & Auer, 2015).

Initiatives that are currently underway or are being implemented in Brazil, by both governments and civil society, can be classified into three categories of indicators and open data, according to their scope and objectives:

- Provision of data and indicators regarding access to culture: information about the supply, circulation and consumption of cultural goods and services, such as availability, use and conditions of cultural facilities, and the results of public programs and policies;
- Provision of data and indicators about cultural production: initiatives that seek to produce and make information available about cultural production, normally presented in geographical terms, separated (or not) into artistic languages and expressions, with a focus on mapping cultural producers;
- Provision of data on the financing of culture: information about the implementation of budgets and the use of resources linked to cultural tax incentive laws.

However, the provision of open data and cultural indicators is still restricted. In the portals maintained by federal, state and municipal governments, the presence of datasets related to cultural public policies is quite weak (as seen, for example, by the fact that the Ministry of Culture has only nine datasets in the Brazilian Open Data Portal).²

Existing initiatives show that governments find it much easier to publish open data on locations and basic information regarding networks of cultural facilities and producers, application of budgetary resources and concession of tax incentives for culture. However, the degree of depth of what is published can be considered low. Data about access to programs, beneficiaries, etc., is practically nonexistent. The emphasis is generally on aggregate data, with low granularity, or data resources in the form of lists, with little wealth of fields.

O'Reilly (2011) noted the emergence of possibilities to implement information infrastructures that create conditions for the reuse of their information by various social actors. As a result, new applications can emerge from within society and be absorbed by these infrastructures which, in turn, feed them back out. This is what is referred to as government as a platform.

Existing initiatives, although incipient, suggest the potential for creating specialized platforms to produce and publish information, data and indicators about cultural policies (Rubim, 2013), such as the National System of Information and Cultural Indicators³ and the Culture Map⁴, both developed by the Brazilian Ministry of Culture.

So-called cultural maps, developed on free software, are platforms for using and publishing data that can be disseminated in national or sub-national initiatives, with strong levels of collaboration between governments and society (Sena, 2013). This is possible because these platforms can be fed by cultural producers themselves, whether that process is voluntary, encouraged or required (for example, as a requirement for participating in official calls for proposals). The information provided can include registration of agents, venues, events and cultural projects (Vaz, 2017). This increases the dynamism of these applications, where making the data available does not depend solely on governments.

There are possibilities for provision of data and indicators to evaluate cultural policies. However, that have yet to be harnessed, such as the publication of indicators and data related to cultural agenda, access to cultural goods and services, and the performance of cultural facilities, as well as information generated from users' experiences, collected through smartphones in mobile crowdsourcing (Salim & Haque, 2015).

² Retrieved on May 25, 2017, from <http://www.dados.gov.br>

³ Retrieved on May 25, 2017, <http://sniic.cultura.gov.br>

⁴ Retrieved on May 25, 2017, from <http://mapas.cultura.gov.br>

THE PRODUCTION AND CO-PRODUCTION OF INDICATORS BASED ON OPEN DATA IN CULTURE

When observing the social and political processes involved in the social construction of instruments for democratic management of culture, a question arises: what is the transformational potential of expanding the production and publication of cultural indicators as open government data on the practices of social actors in the democratic management of culture and on the relationships between these actors?

Pinho (2011) noted the impact of the Internet on the emergence of collaboration in the production of applications. From a strictly technical point of view, the combination of open formats and standards, access to data via the Internet, separation between data storage and processing, visualization resources, and ease in crossing databases of different origins, reinforce the possibilities that collaborative initiatives able to mobilize governments and society will arise. This collaboration fosters new practices for producing applications, services and information based on open data, which are geared toward co-production. Applications can use data and resources from different producers. For example, a service can show indicators from varied sources that, in turn, used databases provided by different government organizations.

This collaborative process can occur in three ways. The first is through structured partnerships, where groups from society and universities engage in projects for the collaborative development of applications, which are normally government initiatives. The second occurs through initiatives such as hackathons and collaborative development labs, where governments or civil society organizations select themes and promote activities to produce applications based on available data. The third entails the emergence of new applications and services by groups from society, which are developed autonomously in relation to the state, based on open data published in specific portals or through an application programming interface (API). These groups may also open and publish the data themselves, as in the case of the Transparent Culture project.⁵

The co-production of applications and services using open data results in the creation of possibilities of greater supply and also the emergence of new roles among actors involved in the governance of cultural policies. In this context, traditional dichotomies, such as producer-user or broadcaster-receiver of information, no longer make sense. The near-monopoly held by governments on the production of cultural information is then broken. Space is opened up for actors and their networks to produce applications and services, which does not solely depend on government decisions and prior centralized planning.

⁵ Not even this experience is totally independent in relation to the government, since the project was carried out in partnership with the Municipal Secretariat of Culture of São Paulo, through a co-sponsorship and partnership to gather and make the data available. Retrieved on May 25, 2017, from <http://www.culturatransparente.org>

CHALLENGES TO EXPANDING THE USE OF INDICATORS AND OPEN DATA IN CULTURAL PUBLIC POLICIES

There are significant opportunities for using open data and indicators in the management of cultural public policies. However, more in-depth appropriation of the possibilities engendered by the transformations promoted by the recent evolution of ICT in relation to this information has still not been seen: the use of API for publishing data is rare, no examples of linked data have been found, there is little provision of data with high granularity, and the existing platforms are still incipient.

Using as a reference the concept of the social construction of technology presented earlier, the question is: what are the reasons for existing technical possibilities not being fully harnessed? Although this article was not based on that question, following are some hypotheses that could support a research agenda on this theme.

The distances between technical possibilities for using open data to democratize cultural policy management and the actual utilization of this data are due to various factors and their respective social and political processes. From the point of view of the organization of the state, the relative weakness of organizations in the cultural sector strips them of much of their technological and information production capacity. Many initiatives move forward in spurts, depending on the volunteer efforts of teams and leaders, which reduces their impetus or brings them to a halt because of administrative discontinuity.

The capabilities of the state in the realm of technology include not only actual technical capabilities, but also the ability to plan, implement and manage technological initiatives. Initiatives to provide indicators and data require longer-term strategies, instruments and management processes. The literature indicates that some factors, such as difficulties in instituting implementation models that ensure the sustainability of initiatives for publishing open data, cause reductions in the scope of public policies related to the theme (Ubaldi, 2013). In the field of culture, this difficulty can be seen in various initiatives that were not successful.

From the perspective of the actors involved, it can be hypothesized that those who support the agenda to democratize the management of cultural policies do not fully appropriate the potential offered by technology, due to their trajectory, or because they do not view this as an effective instrument for addressing their most pressing needs. Another issue that should be examined is the extent to which these actors have already developed a culture of using data and indicators for policy management and building of discourses that support discussions regarding the content and meaning of the cultural public policies that involve them. On the other hand, the effort to democratize the management of cultural policies is a constant source of contention, even within the state. It appears that not all public leaders from the sector share the same interest in strengthening democratization, especially in a context such as that of Brazil, which features the weakening of democratic institutions, practices and discourses.

REFERENCES

- Attard, J., Orlandi, F., Scerri, S., & Auer, S. (2015). A systematic review of open government data initiatives. *Government Information Quarterly*, 32(4), 399-418.
- Brazilian Internet Steering Committee – CGI.br. (2016a). *Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Households: ICT Households 2015*. São Paulo: CGI.br.
- Brazilian Internet Steering Committee – CGI.br. (2016b). *Survey on the Use of Information and Communication Technologies in the Brazilian Public Sector: ICT Electronic Government 2015*. São Paulo: CGI.br.
- Calabre, L. (2014). Política cultural em tempo de democracia: A Era Lula. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, (58), 137-156.
- O'Reilly, T. (2011). Government as a platform. *Innovations*, 6(1), 13-40.
- Pinch, T. F., & Bijker, W. E. (1984). The social construction of facts and artifacts: Or how the sociology of science and the sociology of technology might benefit each other. In W. E. Bijker, T. P. Hughes, & T. F. Pinch, *The social construction of technological systems: New directions of the sociology and history of technology*. Cambridge: The MIT Press.
- Pinho, J. A. (2011). Sociedade da informação, capitalismo e sociedade civil: Reflexões sobre política, Internet e democracia na realidade brasileira. *Revista de Administração de Empresas*, 51(1), 98-106.
- Rubim, A. A. (2013). Políticas culturais do governo Lula. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 1(1), 224-242.
- Salim, F., & Haque, U. (2015). Urban computing in the wild: A survey on large scale participation and citizen engagement with ubiquitous computing, cyber physical systems, and Internet of Things. *International Journal of Human-Computer Studies*, 81, 31-48.
- Sena, E. A. (2013). *Políticas culturais, tecnologias de informação e democracia cultural: O programa VAI e a constituição da Agência Popular Solano Trindade*. Master's dissertation, Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.
- Ubaldi, B. (2013). Open Government Data: Towards Empirical Analysis of Open Government Data Initiatives. *OECD Working Papers on Public Governance*, 22.
- Vaz, J. C. (2017). Transformações tecnológicas e perspectivas para a gestão democrática das políticas culturais. *Cadernos de Gestão Pública e Cidadania*, 22(71).
- Vaz, J. C., Ribeiro, M. M., & Matheus, R. (2010). Dados governamentais abertos e seus impactos sobre os conceitos e práticas de transparência no Brasil. *Cadernos PPG-AU/UFBA*, 9, 45-62.

HORIZONTALIZED PRODUCTION OF CULTURAL INDICATORS ON COLLABORATIVE DIGITAL PLATFORMS

Anahi Rocha Silva¹ and Maria José Vicentini Jorente²

INTRODUCTION

Structured information based on indicators provides input for the actions and work of managers in formulating and implementing projects, programs, budgets, standards and procedures in many areas of activity, including cultural management. They also serve as the basis for establishing goals and mechanisms to monitor the performance and results of cultural policies.

An indicator, according to Januzzi (2001), is “a quantitative measurement imbued with substantive social meaning, used to replace, quantify or operationalize an abstract social concept” (p. 15). It is a representation, image or abstraction of a specific reality, in order to understand phenomena that occur in a wide range of spheres, at specific times and places, and therefore has a symbolic dimension. However, it also refers to a processed statistic, whose goal is to provide specific information (Ziviani, 2008, p. 64). In the context of public policies, indicators seek to provide transparency, monitoring and oversight by the public for actions that are carried out.

The conceptual framework for social indicators emerged in the international realm in the 1920s and 1930s. However, its scientific consolidation occurred only in the mid-1960s, through the development of instruments to measure well-being and social change, under the auspices of multilateral institutions, such as the Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD), the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (Unesco), the Food and Agriculture Organization of the United Nations (FAO), the International Labor Organization (ILO), the United Nations Children’s Fund (Unicef), and the United Nations Statistics Division (UNSD) (Jannuzzi, 2002).

¹ Master’s degree in information science from Paulista State University (Unesp) – Marília, bachelor’s degree in law from Unesp, and currently completing a degree in archival science at the same university.

² PhD and professor in the graduate program in information science at Unesp – Marília.

However, it was not until 1972 that Unesco started discussing statistics and indicators directly related to the cultural field, and only later, in 1998, was the first World Culture Report published (Unesco, 1972, 1998).

In specific terms, cultural indicators are an effective mean for providing input to formulate, implement and evaluate cultural public policies. Intended primarily for managers and citizens, they present variables in regard to the three dimensions of culture – symbolic, economic and civic (Ministry of Culture, 2010).

In line with these concepts, cultural indicators enable the production of theoretical and practical knowledge about cultural dynamics; permit mapping of production chains in the cultural economy and identify the social actors involved; and capture the cultural habits and practices of local/regional populations, using databases and information systems.

Publication at the international level about the production of indicators in the first report from Unesco took almost 40 years, and the situation was no different in Brazil.

Most of the problem is due to the fact that the Brazilian Ministry of Culture has been precarious and turbulent since its creation. This condition does not reflect its importance as the federal government organization responsible for directing and coordinating domestic cultural policies, which includes, among other duties, the obligation to formulate cultural indicators.³

Due to the institutional fragility of the entity tasked with cultural management in the country, statistics agencies, consulting firms and other institutions linked to the public planning of culture undertook the responsibility of producing indicators for cultural public policy purposes, particularly the Brazilian Institute of Geography and Statistics (IBGE).⁴

However, a number of factors contributed to the lack of historical records in relation to data: lack of public investment, political discontinuity, institutional changes in the Ministry of Culture, delayed production, and preference for indicators that were related to the cultural industry or expressed some economic value, instead of cultural practices, values and identities.

The first steps toward improving quality and efficiency in the production of cultural indicators occurred in 2002, when Unesco, the Institute for Applied Economic Research (Ipea) and IBGE got together to discuss creating the System of Information and Cultural Indicators (SIIC) (Gomes, 2003). The objective of the initiative was to create a system that would enable culture to be examined as a production sector, based on information and indicators of economic nature existent in its databases. Between 2004 and 2013, IBGE published the results of three studies by SIIC: the first was in 2006, with information from 2003; the second was in 2007, in reference to the period from 2003 to 2005; and the last was published in 2013, in reference to 2007 to 2010 (IBGE, 2006, 2007a, 2013).

³ The Brazilian Ministry of Culture was created in 1930 and was originally associated with the health sector. In 1953, it became part of a new arrangement – the Ministry of Education and Culture (MEC). Only in 1985 did it acquire the status of an independent ministry, but then, in 1990, it was reduced to the Secretariat of Culture, which lasted until 1992. After that, the Ministry of Culture gradually achieved the height of its autonomy between 2003 and 2015. Due to the turbulent political situation in the country, in 2016 the ministry was even extinguished by acting president Michel Temer, who reversed his decision after pressure from society, especially the artistic class.

⁴ Subordinated to the Brazilian Ministry of Planning, Budget and Management, it coordinates the National Statistical System, responsible for the production of official statistics.

In addition to the studies carried out by SIIC, IBGE introduced a Culture Supplement in the Survey of Basic Municipal Information and the Survey of Basic State Information (Munic and Estadac, respectively), which were only sporadically conducted. The first edition of the supplement in Munic was done in 2006 and the second only in 2014 (IBGE, 2007b, 2015). In practical terms, this does not provide sufficient conditions for public managers to plan and implement cultural policies, considering that each administrative mandate lasts four years.

Furthermore, in the studies done by the SIIC, there were no indicators related to the symbolic dimension of culture. The focus was only on the economic and commercial aspects of cultural activities:

The information collected is quantitative and deals with the tangible aspects of the cultural reality. Much of the data used is objective and refers to topics such as funding of culture, the cultural economy, family expenditures on cultural goods and services, or data related to the cultural industry that involves information about production and consumption by the public. In the description of the branches of cultural services, for example, the specification of activities is particularly geared toward the culture industry: software consultancy; advertising; photographic, cinematographic, video, radio and TV activities; news agencies; telecommunications; processing and database activities; and distribution of electronic content, among others. (Ziviani, 2008, p. 103)

In 2014, IBGE expanded its scope of information on the sector in the Munic and Estadac surveys, revealing other dimensions of culture beyond the economic aspect. It started supplying data about cultural facilities, means of communication, culture points (cultural entities certified by the Ministry of Culture), artistic and handicraft activities, cultural policy management, management infrastructure through computerized systems, training of civil servants, financing and laws related to the theme, and participation instances, in addition to information about the existence and operation of cultural funds (IBGE, 2015).

This progress in the production of cultural indicators by IBGE is partly a reflection of the cultural policies undertaken by the Ministry of Culture and by cultural management bodies in the states and cities. It is also due to the application of information and communication technologies – particularly digital platforms – in data collection, treatment and dissemination processes.

THE ROLE OF CULTURAL INDICATORS AND THE SNIIC PLATFORM

The use of information and communication technologies, especially the Web, permits information to be spread on a global scale and enables new forms of political, administrative and social management on digital platforms.

In this context, the objective of government cultural platforms is to integrate tools and resources that permit access to information and participation, interaction and collaboration in the diffusion of culture, in addition to providing the general public and professionals in cultural sectors with up-to-date data (López Carreño, Martínez Méndez, & López Carreño, 2009).

Government platforms are also developed to enable the formulation and implementation of cultural public policies, and become cultural information systems and database networks which, according to Edgar Montiel (2003), are key instruments for cultural policies:

When governments need to expand or evaluate their cultural policies, they must have in-depth knowledge of the cultural reality of their countries. They need to know what the current problems and predictable trends are, the cultural needs and aspirations, the resources and provisions and the actors and interlocutors that they can count on. They need coherent, up-to-date and reliable information to be able to coordinate efforts to preserve the cultural heritage, promote culture and adapt policies and priorities according to changes in realities. (p. 164)

A platform of this type must meet informational needs related to forms of access, systemization and regularity of information to provide input for diagnoses, guide decision-making and evaluate cultural policies (Castellanos Ribot, 2004).

Within this perspective, Law no. 12.343 of December 2, 2010 created the National System of Information and Cultural Indicators (SNIIC) in Brazil, which, apart from being a platform for monitoring the National Cultural Plan, has other features, such as gathering information for studies, consultation and creation of indicators, in order to meet the various particular aspects and needs of individuals in the cultural field (National Cultural Plan, Law no. 12.343, 2010).

Initially implemented as a platform for registering cultural objects, SNIIC has expanded its scope to become a set of systems that includes, besides the registry, publication, indicators, data and vocabulary modules, still not fully implemented.⁵

Launched at the end of October 2015, the second version of SNIIC introduced a new mapping tool for registering cultural information. The goal of the Culture Map is to georeference and catalogue, in a collaborative way, the production of artists and cultural agents, their events and projects, and venues and cultural facilities, in addition to adding different programs and activities to the registry, such as the Cultura Viva (Living Culture) program⁶ and data from the National Public Library System⁷ and the National Registry of Museums.⁸

It can be argued that social participation is the key element in enabling government cultural platforms like SNIIC to assist in the implementation of public policies, since it is people, scattered around the country, who self-report, providing data for the production of information and indicators that encompass other dimensions of culture (symbolic and civic).

⁵ More information on the websites of the Ministry of Culture. Retrieved on May 10, 2017, from mapas.cultura.gov.br, indicadores.cultura.gov.br, dados.cultura.gov.br, vocabularios.cultura.gov.br and publicacoes.cultura.gov.br, all integrated within the SNIIC platform, at <http://sniic.cultura.gov.br>

⁶ More information on the website of the program. Retrieved on May 10, 2017, from <http://culturaviva.gov.br/>

⁷ More information on the website of the system. Retrieved on May 10, 2017, from <http://bibliotecas.cultura.gov.br/>

⁸ More information on the website of the registry. Retrieved on May 10, 2017, from <http://museus.cultura.gov.br/>

Therefore, citizens, as cultural agents, register and describe their activities in their own words, resulting in this information being recorded in SNIIC in a horizontal movement of collaboration. The platform also has another interactive dynamic: through varied types of media (photographs, audiovisual, etc.), cultural agents can share content related to the choices and cultural experiences lived or performed in their local communities.

Previously, studies based on quantitative cultural indicators did not make it possible to know who and where the social actors of a specific segment were. Nor was it possible to map the distribution of the content produced or know what types of individual or collective cultural manifestations and expressions were occurring. There was also no detailed information on relational networks or cultural facilities and venues. SNIIC was designed to meet these informational needs, by adding data that, in its totality, provides the necessary input for preparing diagnoses and planning in the cultural area.

In practical terms, however, the format of the system does not encourage the active involvement expected of citizens in this new social dynamic of digital environments on cultural platforms. Current data indicates there are only 36,789 agents registered nationally⁹, even though it is necessary to be registered in SNIIC to respond to official calls for proposals.

There are still not any studies that identify the determining factors for this low level of registration in SNIIC, but cultural managers believe that major investments in technological devices is not enough, when the target public is not able to take advantage of them. Conditions also need to be provided so that users of the system can be trained and develop their skills. In addition, it is necessary to implement government actions and initiatives that will publicize the platform, showing the advantages and benefits of using SNIIC.

FINAL CONSIDERATIONS

Difficulty in obtaining resources for the area of culture is one of the numerous factors that limit its development. Others – whether structural, administrative or managerial in nature, or related to people or coordination of the area – result in data not being systematized or stored in a single database with information that is interoperable at the three levels of government (federal, state and municipal).

There is awareness of the importance of having access to cultural indicators that can serve as the basis for formulating and implementing public policies. However, it can be argued that the creation of cultural indicators should take into account not only the economic, but also the symbolic and civic dimensions of culture. This allows such indicators to include the diversity of cultural and heritage practices, expressions and representations, necessary for the management of cultural policies.

⁹ Data collected on the Culture Map platform. Retrieved on May 10, 2017, from <http://mapas.cultura.gov.br>

In this regard, social participation to provide information in a collaborative way is crucial, since the cultural whole consists of individuals, who will be the ones responsible for most of the responses and information related to existing goods and services in the area.

By reporting their activities on SNIIC, individuals reveal their active involvement in cultural production and, at the same time, collaborate in the effective operation of the platform. Through the registration of unknown, marginal or unofficial memories of collective groups or organizations that are not recognized within the dominant structure, the system expands the universe of information available in the field of culture, beyond museums, libraries and other more institutionalized references.

For government cultural platforms to implement public policies – in addition to being coherent, up-to-date and reliable information systems and database networks – they must take into consideration and emphasize social participation. Without this, collaborative digital platforms cannot be maintained, since the individuals with whom they interact must play an active role so that information and indicators can be produced. The collaborative model is, in this sense, the most effective way to encourage the active participation of citizens.

Further studies are needed related to improving the experiences of sharing information on already-existing platforms on the Internet. This will allow them to serve as effective and permanent channels for building participatory democracy, and not simply represent a bureaucratic procedure required of cultural producers. This will also allow these contributions to survive the contextual adversities that impede full consolidation of the National Cultural Plan and the National System of Information and Cultural Indicators.

REFERENCES

- Brazilian Institute of Geography and Statistics – IBGE. (2006). *System of Cultural Information and Indicators 2003*. Rio de Janeiro: IBGE. Retrieved on July, 20, 2017, from <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv32451.pdf>
- Brazilian Institute of Geography and Statistics – IBGE. (2007a). *System of Cultural Information and Indicators 2003-2005*. Rio de Janeiro: IBGE. Retrieved on July, 20, 2017, from <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv37306.pdf>
- Brazilian Institute of Geography and Statistics – IBGE. (2007b). *Profile of Brazilian municipalities: Culture 2006*. Rio de Janeiro: IBGE. Retrieved on July 10, 2017, at <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv36016.pdf>
- Brazilian Institute of Geography and Statistics – IBGE. (2013). *System of Cultural Information and Indicators 2007-2010*. Rio de Janeiro: IBGE. Retrieved on July, 20, 2017, from <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv65974.pdf>
- Brazilian Institute of Geography and Statistics – IBGE. (2015). *Profile of Brazilian states and municipalities: Culture 2014*. Rio de Janeiro: IBGE. Retrieved on January 14, 2017, from <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv95013.pdf>
- Castellanos Ribot, A. (2004). El sistema de información cultural de México. *Boletín Gestión Cultural*, 7. Retrieved on January 14, 2017, from <http://sic.cultura.gob.mx/documentos/1556.pdf>

Gomes, G. M. (2003). Primeiras ações para um programa de informações culturais no Brasil. In Unesco, *Políticas culturais para o desenvolvimento: Uma base de dados para a cultura* (207-213). Brasília: Unesco Brasil.

Jannuzzi, P. M. (2001). *Indicadores Sociais no Brasil: Conceitos, fontes de dados e aplicações*. Campinas: Alínea.

Jannuzzi, P. M. (2002). Considerações sobre o uso, mau uso e abuso dos indicadores sociais na formulação e avaliação de políticas públicas municipais. *Revista Brasileira de Administração Pública*, 36 (1), 51-72.

López Carreño, R., Martínez Méndez, F. J., & López Carreño, M. (2009). Diseño de un sistema de información web para la gestión cultural. *Revista de Sistemas de Información y Documentación, Ibersid*, 3 (1), 29-34. Retrieved on January 14, 2017, from <http://www.iversid.eu/ojs/index.php/iversid/article/view/3719/3480>

Ministry of Culture – Minc. (2010). *Cultura em 3 dimensões: As políticas do Ministério da Cultura de 2003 a 2010*. Brasília: Minc.

Montiel, E. (2003). A comunicação no fomento de projetos culturais para o desenvolvimento. In Unesco, *Políticas culturais para o desenvolvimento: Uma base de dados para a cultura* (159-170). Brasília: Unesco Brasil.

National Cultural Plan, Law no. 12.343, of December 2, 2010 (2010). Institutes the National Cultural Plan, creates the National System of Information and Cultural Indicators (SNIIC) and establishes other provisions. Retrieved on January 14, 2017, from http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/lei/l12343.htm

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization – Unesco. (1972). *Convention concerning the Protection of World Cultural and Natural Heritage*. General Conference of the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. Paris, October 17 to November 21, 1972. Retrieved on July 20, 2017, from <http://whc.unesco.org/archive/convention-en.pdf>

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization – Unesco. (1998). *World Culture Report: Culture, Creativity and Markets*. Paris: Unesco.

Ziviani, P. (2008). *A consolidação dos indicadores culturais no Brasil: Uma abordagem informacional*. Master's dissertation, Faculty of Information Science, Federal University of Minas Gerais, Belo Horizonte.

MEMORY AS PRACTICES IN DIGITAL CULTURE

Dalton Martins¹ and José Murilo Costa Carvalho Junior²

Digital culture, whether as an organizational area or a concept, has provided relevant services, especially over the last decade in Brazil. As a collective online reflection, it has played a role in coordinating multiple new activities and movements, serving as a support point in the production of a common standard for discussion of the creation of public policies, experimental projects, activism, academic research, hacker laboratories, social innovation, movements for democratizing communication, civic participation, digital collections, management models and many other things.

Among the many fields impacted by practices in the universe of digital culture, none has been redefined so comprehensively as the field of memory – both public and private. It is interesting to consider how these practices spur dynamic, unpredictable flows that, in recent years, have constantly redefined and expanded the concept of cultural memory. The memory format to which society became accustomed in the last century, based on the concept of printed files, has been deeply transformed by the rise of digital media. Therefore, the question is: which new practices and actors are challenging the hegemony of the state in systematizing the production of information? What is the role of institutions that are guardians of cultural heritage in the preservation of memory in this era of digital culture?

¹ Professor in the information management course and the post-graduate program in communication of the Faculty of Information and Communication of the Federal University of Goiás (UFG). Bachelor's degree in electrical engineering, and a master's degree in computer engineering, both from the State University of Campinas (Unicamp). PhD in information sciences from the School of Communication and Arts of the University of São Paulo (USP). Conducts research on the interface between the areas of communication and information, collective intelligence and data science applications (machine learning and data mining) for problems involving political policies, media and social participation.

² Specialist in Internet projects in the government, has worked on institutional websites in the Ministry of Federal Administration and State Reform, the Ministry of Science and Technology (Scientific Information and Dissemination), the Ministry of Culture (Strategic Information and Digital Culture) and the Brazilian Institute of Museums (Museum Information Architecture). Coordinated the projects CTJovem and CulturaDigital.Br and was the Portuguese editor at Global Voices Online of the Berkman Center, at Harvard University. Promotes reflection on the digital environment as an ecosystem in the digital ecology network.

PRINTED MEMORY: THE ROLE OF THE STATE

In her book *Rogue archives*, Abigail De Kosnik (2016) points out that “from the late nineteenth through the late twentieth century, memory – not private, individual memory, but public, collective memory – was the domain of the state” (p. 1). Tony Bennett (1995), in *The birth of the museum*, writes that “museums, galleries, and, more intermittently, exhibitions played a pivotal role in the formation of the modern state and are fundamental to its conception as, among other things, a set of educative and civilizing agencies.” (p. 66). These collecting institutions – museums, libraries and archives – were responsible for organizing and representing memory in the formation of the modern state in the mid-fifteenth century. They have continued as elements of political organization up to the present. They are characterized by the same social forces that led to the creation of this vision of the state and, therefore, operate as vectors of these forces.

The state needs to: 1) impose sovereignty and subjugate other social forces to its power; and 2) establish a clear distinction between state and civil society. These are elements that facilitate understanding the practices upon which these collecting institutions are based. Created to operate as bodies that centralize information, they promote technical excellence that is recognized as official and are mediated by agents specialized in information organization tasks. The duties of these professionals (servants of the state) include the certification, organization and selection of information considered relevant and necessary, within an aesthetic standard determined by the dominant social forces. Based on protocols, standards and systems, these specialists exercise their role as state agents, controlling the informational flows and processes of that which will be the object of preservation – how it will be classified, viewed, and accessed.

In the past, these agents were responsible for engaging in practices that resulted in the accumulation of information for the state management forces, as Bourdieu (2014) emphasizes in his classic course at Collège de France:

The birth of the state is accompanied by a massive accumulation of information – secret services, surveys, censuses, budgets, maps, plans, genealogies, statistics – converting the meta power into a theoretical unifier, a totalizer whose instrument par excellence is the written medium, and starts off with accounting records. (p. 23)

Within this institutional perspective, civil society is only permitted access to information services when they are made publicly available. Cultural memory, or that which will be recorded and recoverable through the organized collections of these institutions, despite being influenced by social dynamics, is primarily defined in favor of these forces of information concentration and centralization, which are typical of the modern state.

DIGITAL MEMORY AS SOCIAL PRACTICES

The idea of social practices restores an important perspective that must be emphasized when reflecting on possible ways to define memory. Rather than presenting one of the possible definitions for the concept, which would create a limited perception – based on the perspective

of researchers who produced and dated it at the time of its conceptualization – it is interesting to observe what is produced, done and becomes a practice in its name. A social practice is defined as that which is revealed in the normal behavior of agents in dynamics of interaction in society, producing things that are done and things that are not done, as suggested by Bourdieu (Thiry-Cherques, 2006).

As of the turn of the century, particularly since 2002, with the advent of web 2.0 (defined as Read-Write Web), collecting institutions, in their standard operating model, stopped carrying out the role of recording and preserving that which is defined as cultural memory from the present for access by future generations. In regions with good Internet access, the ascendancy of digital media over other forms of transmission (TV, radio, cinema, print formats) introduced practices that changed the relationship between public memory and the state. What actually took place in sociotechnical terms at the start of the 21st century was a paradigm shift that had a strong impact on the way information had been accumulated until then. The concept of the Internet as a global digital information network and its interactive information systems significantly upset the balance of power of the state and its technical agents in systematizing the production of information.

The mosaic of informational possibilities available to ordinary citizens starts including new social practices. Civil society can now produce collections of digital objects related to its interest and store these objects in systems with high availability of services. It can classify these objects in the way it considers most relevant, dispensing with restrictive obligations to use hierarchical taxonomies and controlled vocabularies – giving rise to the practice of folksonomy³. Interested citizens can also publish their own opinions on topics they consider relevant, and vote for, like and select what they consider most interesting.

The new agents who engage in social practices of memory in digital culture do not have training in information sciences (library science, archival science or museology) or institutional backup. They are amateurs – fans, hackers, pirates and volunteers – who start working in the field and become powerful information production forces that challenge official systems. In exercising their new roles in the organization and representation of information, they start influencing that which will be transformed into collections, making numerous digital objects available that are recoverable and become part of the repertoire of possibilities that will form contemporary memory.

In response to this need for archiving in digital media, various publication formats have arisen in the last few decades, such as blogs, wikis, content management systems (CMS) and digital repositories. These new media no longer emerge within a field dominated by collecting institutions and their technical standards, but within the dynamic universe of digital startups economy. These are private companies that produce interactive Internet systems and are also responsible for their own technical functionalities, databases, policies of use and user interaction possibilities.

³ Folksonomy is a way of indexing information. The phrase, coined by Thomas Vander Wal (2007), is an analogy to taxonomy, but includes the prefix “folks”.

Every week, startups launch new ideas to attract users willing to post their content online – and many of these users do not even pay attention to the terms of use to which they are subject. At the same time, the speed of assimilation of these new services by large Internet corporations, such as Google and Facebook, has resulted in global monopolies for providing digital cultural content. In terms of digital culture, memory practices move outside the domain of the state, include civil society as a social production force, and start being managed within the sphere of companies that dominate the Internet as a place for innovation and online production of services.

ALGORITHMS AND SOCIAL RELEVANCE

The main consequence of the inclusion of civil society as a social production force of new memory practices is the phenomenal increase in the volume of data produced and archived in information systems that previously were only fed by official agents. Handling this new volume of data also becomes a social issue which, in turn, leads to the production of new practices, such as automation of information organization and retrieval processes. The main sociotechnical force behind services such as Google and Amazon, for example, lies in their ability to process an unusual volume of information encompassing a huge variety of interests and forms of human expression. To achieve this, they use social relevance criteria that, in turn, produce new ways of organizing and retrieving this data.

In the case of Google, the seminal idea of using the logic of references, based on the assumption that the websites most used by people are those that are the most relevant for a specific keyword, led to the creation of one of the most successful algorithms in history. This involves collective social perception that is systematized by an indicator that mobilizes the network in order to indicate what is relevant for each search conducted. Amazon came up with the original idea of presenting books that might be potentially interesting to a user based on similar searches and purchases by other users. This results in user experiences that consider relevant not only what is being searched, but also what is found through indirect recommendations of other people.

These two examples reveal the power of algorithms, which are computer programs that automate repetitive tasks and run information filters. They segment high volumes of content according to indications of social relevance and, at the same time, present satisfactory results that can be taken advantage of by users.

Thus, search engine algorithms produce genuine social practices that mediate between the enormous information collection available in information systems and the specific interests of users. Through this mediation, they determine what can or cannot be seen, using logic that places the memory produced in their spaces of operation in hierarchical order. The power achieved by the holders of the means to operate these algorithms is directly proportional to the access they have to the relevant databases for each process and specific sector. The fact that this power to define relevance is exercised by transnational corporations that engage in monopolistic practices, without any regulations to promote greater transparency in these interventions, sets up a clearly undemocratic scenario.

EXPERIMENTAL MODELS AND PROJECTS: REFERENCES IN TRANSIT

In light of the challenge of rethinking social practices of memory in a digital culture age, various initiatives have been proposed to address the current limitations on the role of the state through its collecting institutions, and the central role played by Internet companies. It is disturbing to know that a significant part of what is produced as memory practices these days is held by private companies that can, solely according to their own interests, shut down services and stop providing access to databases, such as occurred with Orkut⁴, an especially striking case in Brazil, where the website had millions of users.

In response to the impact of these major platforms in the digital economy on society, since they often perform functions that public infrastructures and institutions used to carry out in previous centuries, there is a movement called platform cooperativism (*#platformcoop*). It proposes developing updated designs for legal, institutional and funding aspects of the cooperative model, with a special focus on the creation of structures and methods of distributed governance for digital platforms. Since the software needed to operate the basic functionalities of these platforms tends to become a commodity, the idea would be to clone the concept of the system and reconfigure it to organize cooperation, placing institutions, producers, communities of interest, experts, researchers and users in general within a collective initiative oriented toward specific, agreed-upon purposes. In a recent collection of articles on platform cooperativism, Scholz and Schneider (2017) show the role that governments can play in supporting this model:

Governments should recognize that cooperative platforms will mean more wealth staying in their communities and serving their constituents. Rather than trying (and failing) to say “no” to the likes of Uber, platform co-ops are something public institutions can say “yes” to. We need laws that make it easier to form and finance co-ops, as well as public investment in business development – stuff that extractive businesses get all the time. (p. 18)

A paradigmatic example is the experience of the British Library recounted in an article in *The Guardian* entitled *British Library adds billions of webpages and tweets to archive* (Meikle, 2013). This article describes an initiative to archive webpages and posts from politicians and important public figures in the United Kingdom on the social media website Twitter. The library is incorporating into its databases information deemed to be of public interest that,

⁴ Created by Google in 2002, this social networking website shut down its dynamic functionalities in 2014, leaving its content available for downloading until mid-2016. During the two years that the network could be consulted, the processes for extracting content were considered difficult to access, when it came to handling large volumes of data. The data connections, which can be considered one of the most important elements in a social networking website, were seriously impaired in the process of reconstituting the information, even in prepared environments with professional technical resources for research. Orkut undoubtedly played a very important role in socialization processes in digital networks in Brazil, and was one of the most active and participatory territories of the environment. It is important to note that the cultural heritage produced and stored there is also part of the Brazilian cultural heritage. It is a reference, as a research source and, especially, as a social dynamic of articulation in networks, and as a field of production of social and cultural capital of the nation. Its disappearance was a loss to the country and has impacts on its cultural memory. This type of risk sparks relevant concerns among those who formulate digital memory policies. Would the country's collecting institutions be prepared to operate as socialization architecture for network informational production?

until then, had only been held by private companies, thereby creating a new balance of power and producing new mediation practices. Once the database becomes public, it will be possible to produce new search algorithms and ways of organizing information. A new form of socialization of strategic information is at stake here.

The experience of Europeana⁵, which is a comprehensive strategy for digital integration of cultural archives from collecting institutions in the European Union, has been receiving attention for its possible impact on networks by integration of databases of important cultural institutions. The initiative includes 175 European institutions that provide content for the formation of a single integrated database, containing over 54 million digitalized objects⁶. Besides the immediate benefits that platforms and databases like these can generate from the perspective of those interested in cultural themes, current studies have already demonstrated the economic impact of these types of initiative. A study by the company SEO Economic Research, conducted by Poort et al. (2013) showed that, from a conservative standpoint, the effort of integration of Europeana promoted the return of EUR 2.3 million to the local economy. In a base case scenario, this figure climbs to EUR 21.5 million and, from an optimistic perspective, it reaches EUR 40.3 million.

In Brazil, initiatives such as *Rede Memória* (Memory Network)⁷, *Rede Memorial* (Memorial Network)⁸ and *Rede Musa* (Muse Network)⁹ play a significant role in updating memory institutions to fit in with the digital era. Recently, the Ministry of Culture, in partnership with the Federal University of Goiás and the Brazilian Institute of Museums, developed the Tainacan project¹⁰. Its purpose is to insert institutions that hold cultural heritage collections into a process of digitalizing and making their collections available. By introducing an operational model that shares resources based on distributed architectures and incorporates functionalities of network participation and collaboration, the initiative facilitates and encourages new methods in the field of memory, such as digital curation¹¹ and participative inventory¹², which are instruments of social museology.¹³

What these experiences have in common is a set of new practices that value and make public culturally important, strategic information. This expands and updates the role of collecting institutions, which start integrating into their practices the dimensions of socialization of digital culture.

⁵ More information on the project's website. Retrieved on February 10, 2017 from <http://www.europeana.eu>

⁶ Data from February 2017.

⁷ More information on the project's website. Retrieved on June 12, 2017 from <https://bndigital.bn.gov.br/dossies/rede-da-memoria-virtual-brasileira>

⁸ More information on the project's website. Retrieved on February 10, 2017 from <http://redememorial.org.br>

⁹ More information on the project's website. Retrieved on July 12, 2017 from https://pt.wikipedia.org/wiki/Rede_Web_de_Museus_do_Estado_do_Rio_de_Janeiro

¹⁰ More information on the project's website. Retrieved on June 12, 2017 from <http://tainacan.org>

¹¹ Digital curation refers to the creation and implementation of methods, applications and participatory arrangements for the collaborative process of selecting knowledge to be catalogued and preserved in digital format.

¹² Participative inventories are instruments to encourage local groups and communities to identify, select and register, in the first person, significant cultural references for their social memories and histories in their musealization processes.

¹³ Social museology is a methodology that uses museology tools for social memory: identification, qualification, creation of participative inventories, dissemination of memories, and formation of networks.

CONCLUSION: PROPOSAL OF QUESTIONS FOR A CROSS-SECTIONAL RESEARCH PROJECT

Observing memory as a practice and understanding how it is inserted within digital culture is a way of rethinking the traditional models of collecting institutions and their public function, in order to understand more clearly and objectively the effects of socialization promoted by digital networks.

New public policies are necessary, especially those that understand the cultural, symbolic, material and economic value of what is at stake. The cultural heritage of peoples and nations, as well as the social design of that which will be considered memory, is currently mediated by digital information systems and their algorithms, which for the most part are under the control of private companies. The Brazilian case is aggravated by the fact that these are all foreign companies.

At the beginning of the 21st century, it is urgent to discuss the meaning of mediation by these algorithms, eventually producing other logics, strategies and practices able to promote the public interest. What is needed is a common standard aimed at valuing the socialization of cultural experiences, and not the logic of consumption based on clicks. There are numerous risks involved, ranging from actual custody of the databases to the black boxes that are the current algorithms, which implement mediations that cannot be discussed or even reviewed, due to the intellectual protection guaranteed to the major search engines and their related services.

Public policies need to promote the integration of databases and digitalization of collections, to enable online access for appropriation by society of that which institutions already hold in the form of cultural heritage. It is also important to understand how economic aspects can affect the supply and demand of these contents, and verify whether important cultural rights, such as providing suitable access to information in the public domain and respect for limitations and exceptions in relation to copyrights, are being duly regarded.

If the public and institutional model, in which the state is the protagonist, no longer meets the needs for recording and preserving cultural memory, now primarily produced and stored in digital media, it is crucial to develop projects based on new sustainability and governance formats for public or common cultural collections. There are innumerable issues, along with technical, social and political challenges related to producing new experiences and practices in this regard. In sum, this article has generated more questions than solutions, which indicates that the problem not only persists, but is worsening with each new network link that is produced and that nations fail to socialize their value in the form of cultural production and collective memory.

REFERENCES

- Bennett, T. (1995). *The birth of the museum: History, theory, politics*. London and New York: Routledge.
- Bourdieu, P. (2014). *On the State: Lectures at the Collège de France (1989-1992)*. São Paulo: Companhia das Letras.

De Kosnik, A. (2016). *Rogue archives: Digital cultural memory and media fandom*. Cambridge: The MIT Press.

Meikle, J. (2013). British Library adds billions of webpages and tweets to archive. *The Guardian*. Retrieved on July 20, 2017, from <https://www.theguardian.com/technology/2013/apr/05/british-library-archive-webpages-tweets>

Poort, J., Nool, R., Ponds, R., Rougoor, W., & Weda, J. (2013). *The Value of Europeana: The welfare effects of better access to digital cultural heritage*. Amsterdam: SEO economic research/Atlas voor gemeenten.

Scholz, T., & Schneider, N. (Ed.). (2017). *Ours to Hack and to Own: The rise of platform cooperativism, a new vision for the future of work, and a fairer Internet*. New York and London: OR Books.

Thiry-Cherques, H. R. (2006). Pierre Bourdieu: A teoria na prática. *Revista de Administração Pública*, 40 (1), 27-55.

Vander Wal, T. (2007). *Folksonomy coinage and definition*. Retrieved on July 12, 2017, from <http://vanderwal.net/folksonomy.html>

THE POTENTIAL OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES FOR THE DISSEMINATION AND PRESERVATION OF BRAZILIAN CONCERT MUSIC

Sylvia Leticia Guida Lima¹

INTRODUCTION

At the end of the 20th century, cyberspace emerged as a new form of communication, created based on worldwide interconnection of computers. It became a space that connects people, documents, and machines. Cyberspace includes elements that range from information and the people who navigate and feed this universe, to the institutions that are part of this interconnectivity.

Today, much of our cultural practices are produced, distributed, and consumed in cyberspace and are accessible on screens, whether on television, computers, smartphones, or tablets. The digital environment, interacting with older forms of accessing culture, has become one of the main mediators of the contemporary world.

The modern notion of culture emerged in France in the 18th century, and was associated with the ideas of civilization and progress. These concepts later influenced the first public policies directed primarily at promoting access to high culture enjoyment by populations. In the last decades of the 20th century, the recognition of cultural diversity put into check the idea of culture as a singular noun and the old model of unidirectional cultural democratization. This paradigm change gave way to the model called cultural democracy, which reflects the understanding of the importance of expanding cultural participation of different social groups and individuals – which includes, as defended by philosopher Marilena Chauí (1995), the right to access and enjoy cultural goods, the right to cultural creation, the right to recognize oneself as a cultural subject, and the right to participate in public decisions about culture.

¹ Master's degree in cultural goods by the Center for Research and Documentation of Contemporary History of Brazil, Getúlio Vargas Foundation (CPDOC/FVG), specialized in musical education at the Brazilian Conservatory of Music and in cultural management at the Production Center of Rio de Janeiro State University (Cepeurj), and bachelor's degree in music from the Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ). Currently works as a music consultant to the Brazilian Social Service of the Commerce (Sesc) and a violin teacher at the Support Foundation for Technical Schools of Rio de Janeiro (Faetec).

Based on this understanding of culture as a fundamental right, provided for by the Brazilian Federal Constitution, and with an emphasis on the right to access the cultural heritage of humanity, the theme of new information and communication technologies (ICT) raises various issues. For example, how can individuals be guaranteed the right to participate as producers of culture and not be limited to being mere consumers and reproducers of the cultural goods massively disseminated by the cultural industry? How can cultural diversity be ensured? How can democratization be promoted through the production and dissemination of the arts and other cultural expressions?

Ensuring cultural democracy in the era of the information society implies expanding the concept of digital inclusion beyond access to infrastructure. It is necessary to offset digital convergence that promotes the fusion of the communication, entertainment, and computer industries and that restricts the diversity of content. Furthermore, access to means of production and reception of artistic-cultural production should be promoted, while balancing intellectual property and the social function of access to knowledge, and searching for new forms in which to preserve social memory.

The number of sheet music sites has been growing rapidly, including sites such as *Música Brasilis*², created in 2009, the Brazilian Guitar Digital Archive³, created in 2014, and the Brazilian Piano Institute⁴, created in 2015, among many others. However, intense production of Brazilian concert music, despite being acknowledged by experts, is not easily accessible to the general public and to most interpreters. Based on the experience of the project Sesc Partituras⁵, the aim of this brief article is to present the potential of ICT to preserve, disseminate, and promote access to Brazilian music.

THE SESC PARTITURAS PROJECT AND THE DISSEMINATION OF BRAZILIAN MUSIC

As part of the mission of the Social Service of the Commerce (SESC) of promoting access to and dissemination of cultural diversity, which includes the repertoires of the Brazilian written musical tradition, Sesc Partituras (Sesc Sheet Music) is a virtual project that aims to value and disseminate Brazilian concert music. Through this initiative, digitized scores and works transcribed with the help of music editing programs are stored in a free-access virtual library. The platform includes a search system that allows users to consult the catalogue and access information about the musical works, enabling their visualization and download.

² More information available on the project's website: Retrieved on June 29, 2017, from <http://musicabrasilis.org.br>

³ More information available on the project's website: Retrieved on June 29, 2017, from <http://www.violaobrasileiro.com.br>

⁴ More information available on the project's website: Retrieved on June 29, 2017, from <http://www.institutopianobrasileiro.com.br>

⁵ This project is part of the Cultural Program of the Brazilian Social Service of the Commerce (SESC). More information available on the project's website: Retrieved on March 25, 2017, from <http://www.sesc.com.br/sescpartituras>

The topic of digital media applied to the dissemination of music usually implies thinking about access to phonogram⁶ through sharing, downloading and streaming. Since formal knowledge of music, which includes the practice of reading and writing music, is practically restricted to musicians, there are few studies on the impact of new information and communication technologies (ICT) on the production and dissemination of sheet music. Websites that offer sheet music are not places where users go to listen to music, even though some host video and audio files. Essentially, they are search tools for the repertoires of musicologists, composers, and musicians – whether students, professionals or amateurs.

Brazil presents significant production in the field of concert music, also known as classical or erudite music. Whatever the name, it refers to a type of music that is set apart because of its focus on writing, which plays an essential role in both creation (composition) and execution processes. Therefore, music scores are part of the production chain of this music genre. However, historically, the country has never had a strong editorial market for sheet music, and the few initiatives that do exist in this industry are in sharp decline.

Because of the high costs of creating music scores, over time, most Brazilian music production has been handwritten, which is difficult for musicians to read. In practice, these documents are isolated in public or personal document collections, and there are no policies directed at the dissemination of these works as a whole. In this context, with the emergence of the Internet and the popularization of sheet music notation programs and of the technology to digitalize documents, new forms of disseminating concert music repertoires were created, enabling greater access to such content. Some examples include composers publishing directly on web pages and blogs, publishing houses and archives offering online catalogues, and specialized sites providing access to complete works for viewing and downloading. Within the scope of cultural policies, organizations have held calls for proposals to support projects related to the digitalization of sheet music archives and the creation of sites to disseminate these collections. An example is Memory of the Arts (*Memória das Artes*), conducted by Petrobras, which enabled the recovery and dissemination of the music archive of the Vicente Salles Collection, the Library of the Federal University of Pará Museum, and recovered the collections of the Mariana Museum of Music, which contains more than two centuries of handwritten religious music.

However, even with the existence of several initiatives to disseminate sheet music, the potential of the Web is still underexplored, as has been shown by research on the theme. In a case study of the Sesc Partituras project (Lima, 2015), 40 virtual pages were reviewed. Priority was given to those that provided complete scores from the Brazilian repertoire for viewing and download, not including sites that provided tablature melodies⁷. Two types of sites were found: those affiliated with institutions responsible for physical copies of sheet music and those that were not. In addition to institutional projects, collaborative sites were also surveyed. On such sites, content originated from the contributions of users and the files were posted directly as sent, with neither standardization or control of the works' origin nor regard

⁶ Phonograms are permanent records of sounds that originate from the interpretation of musical works or other sounds. Each register or recording, therefore, is unique and original. They can occur through material (CD, DVD, LP) or digital (MP3) vehicles.

⁷ Tablature melody is a form of musical notation, common in popular music, in which only the lead voice is represented, with a simplified indication of the accompanying harmony through letters and graphic symbols.

to copyright. The oldest initiative analyzed was the Virtual Library of Music Scores⁸, which, according to its idealizer and organizer, the violinist Zoltan Paulinyi, dates back to 1996. All of the sites listed during the study provided complementary information such as biographies, discography and/or catalogues for the composers. The sites lacked interoperability, even in the form of hyperlinks with references to other sites that offered versions of the same works. Interaction with users was also underexplored: the most common tool found was links to Facebook. Similarly, most of the analyzed sites were not built in a way that enabled searches of their content through automatic tools in their database, and “few appeared in Google searches when the keywords ‘sheet music’ or ‘Brazilian music’ were used” (Lima, 2015, p. 36). Regarding the form of recovery of the information internal to each site, the study showed great diversity of presentation, with no standardization in information fields and with few of them being organized by instrumental composition or genre. Furthermore, most had no types of search filters, only a list with the titles of the works. Another aspect that stood out in the study was that none of the analyzed sites allowed for searches by musical content, such as rhythmic and melody units⁹, resources that are offered by similar international sites.

Lack of data exchange among sheet music sites and archives in Brazil was also addressed by De Santis and Lanzelotte (2012) from the perspective of information science. According to these authors, the construction of metadata among the different sheet music sites was not standardized, which hinders location of specific works and their different versions. Another problem detected in the same study was lack of persistence, which implies maintenance of metadata description of web resources so that they can be recovered at any time.

It is in this context that Sesc Partituras emerged in 2012. The project is constantly under construction and its methodology includes the need for constant updates, seeking greater interactivity with users, collaborators, and other sites with similar profiles. It also seeks to expand partnerships with music collection institutions. The project is based on three main lines of action: 1) editing manuscripts; 2) receiving and publishing the works of contemporary composers; 3) and holding annual concerts in all Brazilian states, with a repertoire consisting exclusively of works found in the collection. These three approaches point to important issues regarding culture circulating on digital media: preserving the digital heritage, providing space for collaboration and interaction, and promoting access to collections.

Regarding digital heritage and safeguarding cultural and artistic memory in the age of the Internet, a new organizing category for memories created in or transferred into cyberspace must be created. When documents are digitized and made universally available, they are no longer unique, authentic, and rare, which generates tension between the classical concept of heritage and how it is understood in the digital/virtual environment. According to Vera Dodebei (2006), a researcher with a doctorate in communication and culture:

⁸ More information on the project's website. Retrieved on June 29, 2017, from http://paulinyi.com/biblioteca_ingles.html

⁹ The “search by melody” tool allows users to search for music through the recognition of melodies and musical themes available in databases, which can be played on a virtual keyboard, whistled or sung into the computer and recorded by microphone. This service is available on the sites presented below. Retrieved on June 29, 2017 from http://www.musipedia.org/melody_search.html and www.midomi.com. Musipedia was inspired by Wikipedia and is a collaborative database of musical information.

This new form of heritage consists of cultural goods created only in the virtual environment or goods duplicated in web representations. This digital material includes texts, databases, static and moving images, audio files, graphics, software, and web pages, among a broad and growing variety of collections that range from the representation of personal objects to traditional collections from memory institutions. (para. 1)

Another important issue involves the permanence and integrity of content, since digital vehicles are more fragile than paper ones. Another issue is the format in which documents are digitized, which involves software, usually private, and its updates. For these reasons, the topic of digitization has been the focus of numerous discussions in the field of public policy in Brazil in recent years. Roberto Taddei (2010) drafted a proposal for the Ministry of Culture called *Public Policies for Digital Collections*, in which he presented an overview of digitization in Brazil:

The digitization of collections in Brazil, conducted by public and private institutions, has been a practice for decades. Initially, digitization served the purposes of storage and preservation, whether to create copies of originals that would then be preserved in case the physical versions suffered damage, or to provide digital copies to stand in the place of original physical copies, thus preventing deterioration due to handling by researchers. In recent years, the digitization of physical collections has become a reality also in terms of access and circulation. (...) More recently, the accumulation of content produced originally in digital format, and the subsequent distribution of these files, has brought another element to the table: digital archives that do not have physical counterparts, since they are born digital and thus do not need to be digitized. (p. 4)

The issue of collaboration and interaction emerges in the second line of action of Sesc Partituras, which includes receiving contributions of new works directly from their creators, enabling plural visibility and circulation of contemporary productions of written music. A growing number of spontaneous submissions of sheet music has resulted in growth of over 500% since the project's creation. In addition to contemporary productions, users also suggest new collections and point out corrections that must be made to sheet music. The site has become an environment in which the various segments connected to the music production chain converge, such as interpreters, composers, researchers, students, and teachers. Furthermore, the site's search system allows users to access new music pieces. A survey conducted by giving site users questionnaires showed that 80% of them accessed Sesc Partituras to search for a given work ended up choosing works they were not familiar with (Lima, 2015). A download report of sheet music created by Google Analytics¹⁰ also showed that searches by ensemble or instrument fostered access to works from lesser-known repertoires, as opposed to searches by title or composer. This has helped expand the dissemination of cultural diversity within the context of concert music.

¹⁰ Google Analytics is a free service offered by Google that generates statistical information about website traffic. It was mainly created as an aid for webmasters to optimize their sites for marketing campaigns and for Google AdSense. Retrieved May 2, 2017, from http://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Analytics

Finally, the third line of action of the project includes the immaterial dimension of musical heritage and the greater meaning of promoting public access to the Brazilian repertoire. Although concert music is also strongly associated with writing, it continues to be essentially a performance art, which can only materialize through time and in each performance. For music to circulate, it must be played, which means maintaining the tradition of performing music pieces – without it, actions that preserve sheet music as historical documents would be useless in keeping musical practices alive. Thus, the focus of Sesc Partituras lies precisely on fostering the practice and circulation of this musical heritage so that it reaches the public, which also happens through Sesc Partituras concerts. On average, eighty performances are held every year in all Brazilian states, presenting repertoires found in the site's collections. Since the project also aims to foster the creation of groups dedicated to concert music, preference is given to the musical works of musicians who reside where the concerts are held.

FINAL CONSIDERATIONS

The popularization of Internet access has revolutionized modes of production and consumption in all sectors of contemporary society, and above all, in the cultural area. However, structural inequalities present in Brazilian society are also reflected in issues related to access to the digital environment, limiting the potential of the Internet to promote cultural diversity.

The historical archive and contemporary production of Brazilian concert music are legitimate parts of the country's cultural and artistic diversity. However, its works and authors are not well-known to the public, whether because of the massive presence of popular music on the media, or the prevalence of European canons in concert rooms and phonographic productions in the classical tradition.

The impact of ICT in the field of concert music can be felt by how it democratizes means of sheet music dissemination, with the editing and publication of works by composers themselves, and providing easy access for users to listen to repertoires on specialized sites and streaming platforms. Regarding the material dimension of the musical heritage, the digitization of collections and their online availability have contributed to their preservation.

Institutions like Sesc, which adopt cultural rights and cultural diversity as the guiding principles of their operational policies, must make a commitment to being aware of these transformations, fostering initiatives that provide alternatives to the massified culture of the spectacle and the products of the so-called cultural industry.

Sesc Partituras is one such effort. By democratizing access to sheet music, which is an essential element in the production chain of concert music, the project contributes to the preservation and dissemination of Brazilian concert music production, lending visibility to new composers from all states all over the country and promoting contact of audiences with these works through public concerts. However, broader public policies must be created to safeguard the musical heritage and foster this artistic segment in Brazil. The author hopes that this brief article can contribute to greater reflection regarding the availability of cultural goods on the Internet, so that ICT can become an effective instrument of cultural democracy.

REFERENCES

- Chauí, M. (1995). Cultura política e política cultural. *Estudos avançados*, 9 (23), 80-83.
- De Santis, R., & Lanzelotte, R. (2012). Difusão de partituras através da Web: O desafio de tornar acessíveis os repertórios brasileiros. *Encontro de Musicologia Histórica*.
- Dodebei, V. (2006). Patrimônio e memória digital. *Morpheus – Revista Eletrônica em Ciências Humanas*, 4 (8).
- Lima, S. L. (2015). *As possibilidades e os desafios para a disponibilização de acervos de partituras na Internet: Um estudo de caso do projeto Sesc Partituras*. Master's dissertation, History, politics, and cultural goods graduate program – CPDOC, Getulio Vargas Foundation [FGV], Rio de Janeiro.
- Taddei, R. (2010). *Políticas públicas para acervos digitais: Propostas para o Ministério da Cultura e para o setor*. Retrieved on June 29, 2017, from CulturaDigital.br: <http://culturadigital.br/simposioacervosdigitais/2010/06/30/politicas-publicas-para-acervos-digitais-propostas-para-o-ministerio-da-cultura-e-para-o-setor/>

YOUTH CULTURE AND DIGITAL RESISTANCE: PARIS, MEDELLÍN AND SÃO PAULO

Juan C. Mansilla¹ and Gilson Schwartz²

INTRODUCTION

The new horizon of the digital era extends beyond smart cities and includes mechanisms of communication in their modes of production, transmission, and consumption. These not only alter our perception of the urban experience, but also pave the way for other logical, spatial, and temporal configurations.

Robert Logan (2012) pointed to the emerging confluence of complexity and communicability, challenging individual and collective perceptions of causality.

Bernard Stiegler (2016) emphasized a generational risk, considering the prevalence of audiovisual temporality in contemporary youth culture as an axis or vector of highly propagated ongoing disruption which translates into an era with no epoch.

Against the background of the ontological and epistemological issues produced by culture in the digital era, this article describes implemented initiatives and proposes an initial comparative analysis of collaborative audiovisual production experiences conducted in Paris, São Paulo, and Medellín.³

¹ Researcher for the Laboratory of Excellence (Labex) – Cultural Industries and Artistic Creation (ICCA), of the Sorbonne-Nouvelle University (Paris), where he also is a PhD student in computer and communication sciences. He coordinates projects in the field of urban sociology and cyberculture and is director of the international research network Human Mount: Intergenerational Cities and Urban Social Development in the Digital Era, supported by the House of the Sciences of Man Foundation, North Paris (FMSH-PN).

² Full professor of audiovisual economy at the School of Communication and Arts (ECA) and the humanities, rights, and other legitimacies graduate program at University of São Paulo (USP). Creator of the City of Knowledge research group and curator of the Youth Portal of the Municipal Secretariat of Human Rights and Citizenship of São Paulo (2015-2016). He is also a collaborating researcher with Labex ICCA at Sorbonne-Nouvelle University (Paris).

³ This partnership was born in 2015 within the scope of the curatorship of the Youth Portal maintained by the Municipal Secretariat of Human Rights and Citizenship of São Paulo. It evolved into a project selected in 2016-2017 by the French Chair in the State of São Paulo program for the implementation of a research-action agenda focused on productive chains of audiovisual collaboration between youths living in the peripheries of Paris and São Paulo. The initiative established a partnership between the research group City of Knowledge of the University of São Paulo and Labex ICCA of Sorbonne-Nouvelle University (Paris). The result was the emergence of a hybrid strategic network, a “budding” informational and educational platform. The unfoldings of the experience are part of Schwartz’s agenda in 2017 in the Sabbatical Year Program of the Institute for Advanced Studies (IEA), supported by the Deans of Graduate, Undergraduate and Research Programs of USP, in addition to the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation

The focus of this comparative study was to gain understanding of the emerging practices among youths (men and women between 15 and 30 years old) who reside in the peripheral regions of the cities of São Paulo, Paris, and Medellín, groups that lie “on the margins” of the dominant logic in the peripheries of these cities. These groups reveal dynamics of cultural resistance that are called here “reexistence” to suggest that it is a matter, not only of denying an oppressive, exclusionary and suffocating system that destroys peripheral identities, but also of affirming a creative, existentialist-humanist agenda, recognizing in its diversity beneficial technological, social, and economic innovations that are associated with new possibilities for emancipation, inclusion, and plurality. As part of this research and action program, the emphasis is on possibilities for monetary and financial innovation aimed at unleashing this social, cultural, and political potential (called here “iconomy” and “creative currencies”).

We are confronted with a historical transition marked by the emergence of a geopolitical economy conditioned by new audiovisual information and communication technologies (ICT) (ranging from online videos to instant messaging, platforms and social networking websites, gamification, etc.).

This article focuses on the audiovisual production of youths who resist, survive, and promote new modalities of media and information literacy.

MARGINALITY, COLLECTIVE IDENTITY, AND URBAN INTERSTICES: HYBRIDISMS AND MEMES

Identity plays a key role in the emergence of the cultural expressions and resistance policies (and new modes of subsistence, survival, and existence) observed in the three case studies, which consisted of academic or political interventions in youth movements in the peripheries of São Paulo, Paris, and Medellín.

In Paris, *Nuit Debout*⁴ (Night Watch) demands change in the French political and economic systems, while also claiming the right to create a new system of values. In Medellín, *Full Producciones*⁵ (Full Production) has used new communication media to demand the right to exist as a community, with their own voice, instead of being stigmatized. In São Paulo, the *Youth Portal*⁶ has revealed entrepreneurial groups and individuals in projects such as the collective *Lentes Periféricas*⁷ (Peripheral Lens) and the *Jovens Sonhadores*⁸ (Young Dreamers), developed in partnership with the Museum of the Person, an innovative cultural institution in the field of social technology.

(Unesco) and other academic, social, and business entities and leaders, which have coordinated efforts around this research-program-action.

⁴ More information on the movement’s website. Retrieved on May 20, 2017, from <https://nuitdebout.fr>

⁵ More information on the project’s website. Retrieved on May 20, 2017, from <http://www.fullproducciones.com/>

⁶ Project implemented between 2015 and 2016 with the sponsorship of the Youth Coordination of the Municipal Secretariat of Human Rights and Citizenship of São Paulo. More information on the project’s website. Retrieved on April 20, 2017, from <https://portaldajuventude.prefeitura.sp.gov.br/>

⁷ More information on the project’s website. Retrieved on May 20, 2017, from <http://www.lentesperifericas.com.br/>

⁸ More information on the project’s website. Retrieved on May 20, 2017, from <http://www.museudapessoa.net/pt/explore/blogs/blog-jovenssonhadores>

These three “experiments” (which are still in progress) have presented innovative forms of collective, shared, distributed, and open appropriation of ICT, especially within the scope of collaborative audiovisual production. The result has been the generation of innovating, emerging, cumulative, and emancipatory forms, content, and identities, creating a complex reality of transactions, connections, and recognitions that transform and expand global cultural networks that cut across all the communities involved, whether in the private business environment or in the relationship of the third sector with society, with the state, and last but not least, with public universities, which are committed to the innovative digital convergence of teaching, research, and outreach activities.

The experiences in these three cities have exposed unresolved tensions in urban peripheries between traditional categories, such as the public and private, social welfare, collective, and personal dimensions. This scenario is a creative cauldron for issues related to identity, but it also transforms individuals into easy prey for new forms of social control, populism, political monitoring, and opinion-making, resulting in the possible induction of mass behavior, also known as the “herd effect.”

The possibility of resistance is in direct opposition to the condition of weak digital inclusion. The relativized border between production and consumption also has its dark side: the ease of using smartphones overrides the relative costs of their use and maintenance, which are quite high. Currently, tools must be reinvented, and collective and collaborative technological appropriation stands out as an option for peripheries, where socioeconomic fragility interferes with digital inclusion.

In the three cities, youths have been using the interstices provided by the Internet itself. This allows them to reshape their perceptions of exclusion and consolidate their group identity (Galland, 2011). At the same time, they have been learning new skills to handle the complexity of the city, revealing a deeper connection between literacy, citizenship, and cultural diversity.

As of 2017, the projects are being coordinated mainly by linking the creation and production of events, activities, and programs in the three cities. The groups involved are aligned with the values of media and information literacy, as defined by the *Mil Clicks*⁹ campaign. In this context, the media literacy agenda, methodology, and pedagogy are inseparable from audiovisual literacy.

This framework leads to the emergence of a field that enables multisectorial intervention and governance that is collaboratively mobilized by individuals and collective players, organized into public entities or more formally institutionalized bodies. Within the field of culture, this framework represents a practical, organic, and affective representation of identity between the Internet and the experience of youths in the social realm.

⁹ Media and Information Literacy: Critical-thinking, Creativity, Literacy, Intercultural, Citizenship, Knowledge and Sustainability (Mil Clicks). This was a global mobilization initiative that was initiated in 2016 by the Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy (Gapmil) of Unesco. More information on the initiative's website. Retrieved on June 30, 2017, from <http://sites.usp.br/milclicks/>

In this context of local identity emergency, youths who appropriate audiovisual technologies demonstrate powerful creativity associated with cultural resistance. This meets the need, not only to balance out the voices of social classes, but also for iconic recognition and the re-valorization of the identity of emerging groups. Moreover, this appropriation results in the creative re-engineering of value chains, circuits of exchange, consumption, production, sharing, monetization, and accumulation of power, wealth, or happiness.

Issues related to identity, politics, and economy enable the expansion of the range of innovative, social, and creative entrepreneurship, which is inseparable from critical negativity, fragility, and tension, because appropriation and learning occur in a context of resistance and overcoming challenges and vulnerability. This is a context heightened by the recent economic crisis, especially among youths.

Criticizing, resisting, and overcoming emerge as stages of a situational script and reveal investments in the creative economy of individual and collective identity projects. This is the network that as of 2017 became a part of the creative actions of the three cities. It was called Re.Ville.Action, a French abbreviation for a project sponsored by the France-Brazil Chair in the State of São Paulo program. Universities are in a unique position and have a unique voice, not only in creating these conditions of possibility, but also, above all, in ensuring the sustainability of these innovative processes of media, informational and audiovisual literacy. Re.Ville.Action is a hybrid network within the field of peripheral youth culture that has local characteristics, but has been digitally internationalized or “globalized,” with the mediation of teaching, research and outreach activities of universities.

This collaborative construction, which includes the strong involvement of higher education institutions, shines a spotlight on the strategies, discourses and results obtained through the experiences of digital youth culture in the peripheries of these three cities, even if each, in its own way, reiterates its particular peripheral condition. The memory of the projects, in particular, also contributes to reflection about the role of universities and their cultural and outreach programs in mediating these processes of media and information literacy, identity construction and even subsidizing local development.

The videos, testimonies and innovations in the academic field that have resulted from this emerging network strengthen the perception that the future of our cities depends on expanding the scope of public policy to encourage the formation of digital collections that acknowledge the interdisciplinarity of “youth issues” and their central role in defining the horizons of national identity itself and its long-term economic and technological effects of developing the professionals and markets that are demanded by the “creative economy.”

Recent political trends that involve the radicalization (both to the left and right) of peripheral youths reveal how economic/identity dilemmas can result in destruction and violence, especially among those who would most benefit from the cultural potential of digital value chains: youths who appropriate the economy through audiovisual policies.

The potential of collective production, distribution, and reception on a global scale is one of the horizons expanded and densified by university collaboration, resulting in the updating of teaching, research, and outreach agendas in the field of digital culture.

Partnerships with global entities such as Unesco Gapmil also strengthen the visibility, sustainability and transparency of initiatives aimed at recognizing the value of youth cultural resistance in peripheries around the world.

The form, temporality, territoriality, and quality of the mediation necessary for policies of this nature, however, are highly complex, as is the risk of institutional and organizational political discontinuity, above all in urban peripheries.

The Nuit Debout project in Paris, Full Producciones in Medellín (a “citizen collective focused on alternative media”), and the audiovisual productions of the Youth Portal (Peripheral Lens in 2015 and Young Dreamers in 2016) reveal innovative practices that point to a horizon of research, teaching, and outreach possibilities.

Nuit Debout began on March 31, 2016 with a protest against the labor reform bill, El Khmori, (relative to the flexibilization of work legislation), with the occupation of the Place de la République in Paris. In Medellín, the starting point for Full Producciones was mobilization carried out in the periphery by the collective Comuna 13 (named after the most violent area between the peripheral neighborhoods of Medellín).¹⁰

In São Paulo, the Youth Portal conducted an audiovisual contest in 2015 called “Visual Emergency: Territory,” which was won by the collective Peripheral Lens. In the movie *Cine Campinho*, the collective depicted an initiative conducted by young residents of several neighborhoods in São Paulo, who transformed an abandoned and trash-filled field into Guaianases, in an outdoor cinema, establishing a nonviolence agreement to prevent drug trafficking in the field during movie sessions. In 2016, in partnership with the Museum of the Person, the collective produced a series of documentaries demonstrating the work of entrepreneurs and leaders in peripheral areas of São Paulo, called *Young Dreamers* (Worcman, Schwartz, & Machado, 2016).

Radical transformations occurred in these practices, in both the dimension of physical reality and even in the social mobility of those involved (through research grants, support received for events in the periphery or in academia, and the use of public spaces), and through the creation and use of virtual infrastructure and strategies (video channels, social networking websites, formation of political alliances). By involving youths in their communities, these projects produced changes that led to the reconfiguration of city areas and public policies.

These initiatives represent new forms of political and cultural resistance led by youths in European and Latin American cities, conducted in hybrid public spaces that are both concrete and virtual. The testimonies of the participants in the Young Dreamers project showed that the opportunities and possibilities were even more diverse than previously thought.

In the three studied cities, youths and their resistance practices, whether legal or illegal, needed space to be effective. Under adverse and vulnerable conditions, access and infrastructure conditions enable youth to create arenas that are not only physical, but that also consists of moments in which several ideas meet. This arena has been called the “hybrid public space” (Duffey, 2014; Souza e Silva, 2006).

¹⁰ For more information, see *La huella invisible de la guerra: Desplazamiento forzado en la Comuna 13*, a report by the Historical Memory Group of the National Commission on Reparation and Reconciliation, of Colombia. Retrieved on May 29, 2017, from https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2011/informe_comuna13_la_huella_invisible_de_la_guerra.pdf

Based on these new hybrid interactions, youths physically create new meanings, while also redefining the limits and capacities of existing public spaces.

The heart of the matter is: at which given moment and under what circumstances does the logic of resistance awakened in these young individuals produce a creative and sustainable effect, and how do networks favor this existential emergence?

What are the highest priorities and greatest needs for these youths? Is there a “peripheral culture” on which they base their identity? What is the role of Internet-based communication in the emergence and broadcasting of resistance actions and even in the creative and positive evolution of their practices? Does the Internet change the perception of limited access to the public space, and therefore contribute to social inclusion? Is the abundance of Internet sources and media an advantage or a trap for these youths?

The research shows three common dimensions of the peripheral experiences of cities: marginality, collective identity, and urban interstices. Youths in Paris, São Paulo and Medellín seem to be guided by a logic of identity and resistance in their local communities, intensively using urban interstices and ICT as channels for transmitting their cultural references. The circulation of these references requires interaction among individuals, even if they do not share the same physical space. The concept of “moral community” (Ragin & Becker, 1992, p. 143) is used to explain this logic of identity that shapes cultural practices of resistance among youths.

Communities are often understood as groups of geographically located individuals, usually related to the concept of population. However, the concept of a “peripheral youth community” as used here corresponds to a group of individuals, between 15 and 30 years old, who reside in lower-income neighborhoods and who transit between different points of the city for education, leisure, and work activities, simultaneously or consecutively, with the use of ICT in their daily practices.

The concept of “moral community” refers to a set of expectations and cultural practices with which people identify as a network of actions, creating moral relationships based on shared values, rather than a population in a specific location. Youths engaged in resistance practices become the basis of interactions, participating in peripheral collectives and aligning themselves with the cultural references that they help consolidate and disseminate.

The present study found causal links between engaged youths and intensive ICT users in one side and, on the other side, the construction of urban public spaces, the urban experience, and the evolution of social marginality. As stated by Carty (2011), “ICTs (...) have the potential to redefine social relationships, cultural practices, and economic and political orders” (p. 16).

This connection not only enable better understanding of the forms of social resistance used in each case, but also help in reaching some conclusions about the epistemological nature of urban spaces in the digital era and the process of producing and transmitting information in the “symbolic sphere” (Logan, 2012, p. 45) of contemporary metropolises.

Urban public space is produced through a combination of perceptions that refer to practices, whether allowed or prohibited. The square is not only a geographical and physical delimitation,

but possesses a dimension of value. In the saying or chant, “the square belongs to the people,” the square is treated as a symbol of an activity, an image, or a project. Creative public spaces gain the stature and the value system of icons.

In other words, urban public spaces cannot be compared to three-dimensional Euclidian spaces, and they do not serve to support the development of social interactions. On the contrary: it is precisely through such interactions that they are produced. In turn, these interactions become even more complex, as activities, movements, and projects are mediated by digital interfaces or their identity dimension is marked by values of audiovisual production. In other words, audiovisual forms have a specific and broad impact on such movements.

This approach shines a light on the meaning of the creative “outbursts” of youths (or at least, those that define strategies of cultural resistance) to new determinants of individual and collective, public and iconic identity.

The dynamic of producing and transmitting information that is not limited to physicality is called hybridism. Based on the assumption that this reality is not defined by linear vectors (i.e., objectively measured dimensions), it must be accepted that it is produced by groups of individuals who materialize their cultural references through cultural-specific practices.

The concept of the meme, which was made famous by Dawkins (1990), indicates that these cultural references can be understood as evolving entities, which transcend preconceptions, and occupy spaces in the flow of contemporary urban-digital reality. According to Dawkins, cultural memes are units of cultural heritage, which, from a Darwinian perspective, result in the formation of replicable cultural patterns and, therefore, in culture, or in our case, culture created by the moral community of youths in the peripheral neighborhoods of three cities. Memes explain not only reproduction, but also natural selection, in which memes compete for a place in the human spirit (Logan, 2012).

Audiovisual memes are integrated into the urban experiences of young individuals. They present peculiar dynamics of propagating collective organizations, like symbiotic bodies, as compared to the actual human body (Logan, 2012). This encounter, typical of hybridism, which occurs somewhere amid the digital, collaborative, and corporal (including affective) dimensions, is also evidence of the pertinence of the half-cybernetic and half-biopolitical and symbolic perspective developed by Simondon (in the already cited work by Bernard Stiegler [2016] on contemporary disruption and the dilemmas that mainly affect youths immersed in digital culture).

According to Logan (2012), the benefits brought by each of these cultural replicators to our existence ensure the transmission and dissemination of memes. Thus, it is possible to observe the strategic potential for overcoming vulnerability, which explains both the production and distribution of videos on the Internet (via Facebook, YouTube, etc.) and the massive mobilization behind street protests, square occupations, and individuals volunteering to produce films. It also explains the potential for negotiating the rules for accessing physical space established among the community in the East Zone of São Paulo, local drug traffickers, and local authorities.

STIGMA AND RESISTANCE IN PRACTICE

The logic of stigma against peripheral youth in the mass media becomes prime material for their resistance practices. Stigma, an independent variable in the three studied cases, produces what we call strategies of popular resistance.

This resistance can take many forms. Sometimes it is frontal resistance, in which residents of a neighborhood send the government a direct message, for example, through street protests or by occupying public spaces to demand their right to the urban experience. In Medellín, many neighborhood protests have occurred in recent years in response to the city's urban development plan, which led to the demolition of illegally built houses in abandoned lots. In Paris, numerous manifestations and square occupations have marked the *Nuit Debout* movement. In São Paulo, youths have taken to the street to demand political reform and are protagonists in a never-before-seen ideological and partisan polarization.

However, at other times, these resistance practices are less frontal and more adaptable, involving the transmission of local culture and betting on an adaptive strategy that requires the development and consolidation of cultural resistance practices in the communities of "marginalized" individuals.

This study observed that for the low-income youths in the three studied cities, even though it is not the reason or the only reason for all these practices, stigma influences how they circulate in the hybrid public spaces created by peripheral youths. Stigma is negative, but digital cultural appropriation devours this negativity. Paradoxically, exclusion provides resistance with a sustainable, adaptive, and potentially creative dynamic of new (material and immaterial) values.

Groups designated as marginal or peripheral creatively convert social and spatial disadvantages into responses to the images presented by the groups that stigmatize them, in accordance with their own practices and the ability to claim a special place in the interstices of cities.

This concept of urban interstices is essential to mapping out the activities and their value chain, productive capacity and creative charm. It explains the space required for the consolidation of identity, transforming the marginalization process into expressions of resistance, survival, and new existence. However, these spaces are not reduced to "dormant spaces and vacant lots of all sorts" (UJM-SE & ENSM-SE, 2007, p. 9), they mainly represent symbolic spaces that provide new models of exchange among the various groups that share them. In other words, interstices represent a "symbolic sphere" (Logan, 2012). This brings us closer to the definition of heterotopia, as introduced by Foucault (2004), which values self-perception and local representation.

CONCLUSION

The youths in peripheral neighborhoods, who are the target of stigmatization, are successful in increasing social cohesion as long as they access strategic information and communication channels and tools to promote their practices and ideals.

The Internet provides new opportunities for the cultural resistance activities of youths, through virtual communities such as Telegram, YouTube, Facebook and Wiki. Based on ICT use, youth collectives can exist and spread because new digital tools remain open to unorganized occupation and relatively immune to the dominant logic of the spaces administered in the cities – at the very least, they represent a method for attenuating the consequences of spatial and social segregation through activism and entrepreneurship.

To be heard in the hybrid public spaces of youth concentration, these individuals have created alternatives based on community solidarity, gatherings, and organization of activity calendars. Electronic communication and circulation of digital information on social networking websites play an essential role in developing their practices.

Thus, different practices, such as the production and distribution of videos on social networking websites, community media and artistic expression converge in a shared space used to construct their urban reality.

In all three cities, resistance does not lie in demanding benefits, but in mobilizing urban spaces for exchanges that are not subject to the city's dominant logic. These experiences take place in hybrid interstices, given that they allow for the emergence of subcultures, resistance practices, and the transmission of information, whose value chains can also create spaces for monetization, employability, and public, private, and third-sector investments.

REFERENCES

- Brockman, J. (1996). *Third culture: Beyond the scientific revolution*. New York: Touchstone.
- Cabanes, R. (2014). *Économie morale des quartiers populaires de São Paulo*. Paris: L'Harmattan (Recherches Amériques latines).
- Carty, V. (2011). *Wired and mobilizing: Social movements, new technology, and electoral politics*. New York: Routledge (Routledge studies in science, technology and society).
- Dawkins, R. (1990). *The Selfish Gene* (2nd ed.). Oxford and New York: Oxford University Press.
- Duffey, M. (2014). *Hybrid spaces: Assessing users' perceptions of digitally mediated public space*. Doctoral dissertation, Clemson University, United States of America.
- Elias, N., Scotson, J. L., Wieviorka, M., & Dauzat, P. E. (1997). *Logiques de l'exclusion: Enquête sociologique au coeur des problèmes d'une Communauté*. Paris: Fayard.
- Foucault, M. (2004). Des espaces autres. *Empan*, 54 (2), 12.
- Galland, O. (2011). *Sociologie de la jeunesse*. Paris: Armand Colin.

Grupo de Memoria Histórica. (2013). *La huella invisible de la guerra: Desplazamiento forzado en la Comuna 13. Informe del grupo de memoria histórica de la comisión nacional de reparación y reconciliación*. Retrieved on May 20, 2017, from https://www.centrodememoriahistorica.gov.co/descargas/informes2011/informe_comuna13_la_huella_invisible_de_la_guerra.pdf

Logan, R. (2012). *Que é a informação? A propagação da organização da biosfera, na simbiosfera, na tecnosfera e na ecosfera*. Rio de Janeiro: Ed. PUC Rio.

Mansilla, J. C. (2015). The access to the city in the Medellín urban experience. *World Academy of Science, Engineering and Technology, International Science Index, Humanities and Social Sciences*, 1 (4), 714.

Ragin, C. C., & Becker, H. (1992). *What is a case? Exploring the foundations of social inquiry*. Cambridge: Cambridge University Press.

Souza e Silva, A. (2006). From cyber to hybrid: Mobile technologies as interfaces of hybrid spaces. *Space and Culture*, 9 (3), 261-278.

Stiegler, B. (2016). *Dans la disruption: Comment ne pas devenir fou*. Paris: Le Liens qui Libèrent.

UJM-SE, & ENSM-SE. (2007). *Marges urbaines, redéveloppement et gouvernance multi-échelles. Rapport final, Programme D2RT 2003 Politiques territoriales et développement durable Axe 4: Les inégalités écologiques*. Université Jean Monnet de Saint-Etienne and École Nationale Supérieure des Mines de Saint-Étienne.

Worcman, J., Schwartz, G., & Machado, D. (2016). *JovenSonhadores*. Retrieved on June 20 2017, from <https://www.youtube.com/playlist?list=PLNmMebIWRxUbK1gdF3KnK6F5w0BnUfV7T>

PART 2



ICT IN CULTURE 2016

METHODOLOGICAL REPORT ICT IN CULTURE 2016

INTRODUCTION

The Brazilian Internet Steering Committee (CGI.br), through the Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), a department of the Brazilian Network Information Center (NIC.br), presents the methodology of the Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture.

The survey was conducted nationwide based on the following thematic modules:

- Module A: Profile of institutions;
- Module B: ICT infrastructure;
- Module C: ICT use;
- Module D: Collections and digitalization;
- Module E: ICT skills.

SURVEY OBJECTIVES

The main goal of the ICT in Culture survey is to understand how information and communication technologies (ICT) are incorporated by cultural facilities in Brazil to produce indicators that can help understand how these facilities conduct their internal operational routines and establish relationships with their audiences by the presence and use of these technologies.

The specific goals of the survey are:

- To map the available ICT infrastructure in Brazilian cultural facilities;
- To investigate activities carried out with the use of ICT in Brazilian cultural facilities;
- To analyze the presence of cultural facilities on websites, platforms, and social networking websites and how these tools are used to interact with the audiences of the services provided;
- To understand how ICT use contributes to the preservation, digitization, and dissemination of collections;
- To investigate the ICT skills of the institutions and their professionals;
- To understand the reasons for adopting ICT and barriers to computer and Internet use in Brazilian cultural facilities.

CONCEPTS AND DEFINITIONS

In order to promote international comparability, the ICT in Culture survey is based on the *Unesco Framework for Cultural Statistics – 2009* (Unesco, 2009). This framework organizes the area into cultural domains that, with definitions based on international classifications, include the activities, goods and services related to the following sectors: cultural and natural heritage; performance and celebration; visual arts and crafts; books and press; audiovisual and interactive media; design and creative services; and transversal and related domains.

The scope of the survey includes a representative sample of public and private cultural facilities that are present on official registries and perform activities related to the creation, production, dissemination, and exhibition of cultural goods – according to the Unesco framework, these are elements that define the culture cycle.

CULTURAL FACILITIES

Cultural facilities are spaces that provide access to cultural goods and services, acting to preserve and give access to collections and develop cultural production and dissemination activities open to the public. The following types of cultural facilities are investigated by the survey, defined according to official sources and current legislation:

- **Archives:** institutions that aim to keep, preserve, and give access to “sets of documents produced and received by public organizations, institutions of public nature and private entities, as a result of the exercise of specific activities, [...], regardless of the vehicles for the information or the nature of the documents” (Law no. 8.159, 1991).
- **Heritage sites:** material assets that are recognized and protected as part of the cultural heritage through legal instruments enacted by federal, state and municipal governments. They can include movable and immovable assets of various types whose conservation is in the public interest, due to their historical or artistic value (Decree-law no. 25, 1937; National Institute of Historic and Artistic Heritage [Iphan], n.d.).
- **Libraries:** spaces that give access to collections and services that serve the purpose of providing reading and information resources. They are classified based on their institutional relationships, the functions and services delivered, the communities served, and level of specialization of collections, which include various materials (texts, images, sounds), in various vehicles, that are accessible for consultation by the public (National Public Library System [SNBP], n.d.).
- **Cinemas:** spaces that exhibit “projections of cinematographic and video audiovisual works, through any vehicle or any technology, whether public or private in nature, with or without commercial purposes” (National Film Agency [ANCINE], 2008).
- **Museums:** institutions “in the service of society and its development, open to the public, that conserve, research, communicate, interpret, and exhibit sets and collections of historical, artistic, scientific, technical value, or of any other value of a cultural nature, for purposes of preservation, study, research, education, contemplation, and tourism” (Law no. 11.904, 2009).

- **Culture points:** groups, collectives, and private nonprofit legal entities, of cultural nature or purpose, that develop and coordinate cultural activities in their communities and networks, recognized and certified by the Brazilian Ministry of Culture (Minc) through the instruments of the National Policy of Living Culture (Law no. 13.018, 2014; Ministry of Culture [Minc], n.d.).
- **Theaters:** scenic spaces for the production and presentation of projects and performances. Can come in various formats (Italian, arena, etc.) and can be public or private in nature (Technical Center for the Scenic Arts, n.d.).

TARGET POPULATION

The survey's target population is composed of all Brazilian cultural facilities listed on official registries available through government organizations, as specified below:

- **Archives:** all archives registered with the National Council on Archives (CONARQ).
- **Heritage sites:** only includes sites classified as "buildings", "buildings and collections" and "buildings and natural collections" at the federal level, by the National Institute of Historical and Artistic Heritage (Iphan).
- **Libraries:** only public (not affiliated with schools) and community libraries, registered with the National Public Library System (SNBP).¹
- **Cinemas:** as present on the registry provided by the National Film Agency (ANCINE).
- **Museums:** all institutions belonging to the National Registry of Museums, organized by the Brazilian Institute of Museums (Ibram).
- **Culture points:** as listed in the National Registry of Culture Points kept by the Ministry of Culture (Minc).
- **Theaters:** all theaters registered with the National Arts Foundation (Funarte).²

UNIT OF ANALYSIS

The survey's unit of analysis consists of cultural facilities listed in the available official registries. Indicators are established for each type of cultural facility.

¹ More information on SNBP's site. Retrieved on July 13, 2017, from <http://bibliotecas.cultura.gov.br>

² More information on CTAC's website. Retrieved July 13, 2017, from <http://www.ctac.gov.br>

DATA COLLECTION INSTRUMENTS

INFORMATION ON DATA COLLECTION INSTRUMENTS

Data is collected through structured questionnaires with closed and open questions (when necessary). More information about the questionnaire is available in the Data Collection Instruments section of the survey's Data Collection Report.

SAMPLING PLAN

The survey adopts census or sampling approaches, according to the number of existing facilities by type and location.

SURVEY FRAME AND SOURCES OF INFORMATION

Registry data is provided to Cetic.br by organizations associated with the cultural sector for each of the types of facilities considered. In general, the registries consist of identification variables of the institution, such as the name and location and their contact information, such as telephone numbers and e-mail addresses.

Registries are treated as per the following processes, performed separately in each database:

1. Standardization of text fields: removal of special characters and changing of all the content to capital letters;
2. Removal of records without identification;
3. Removal of records with no contact possibility;
4. Removal of duplicates: comparison of all fields in the database and verification case by case;
5. Exclusion of cases out of the reference population.

Since some registries do not include contact information for all the facilities, a step is included to construct and confirm telephone listings, in order to make most of the registry useful for the survey. The table with distribution of target population by cultural facility, based on the listings obtained from the registries, is available in the survey's Data Collection Report.

SAMPLE SIZE DETERMINATION

The initial sample for the ICT in Culture survey consists of 2,130 institutions.

SAMPLE DESIGN CRITERIA

The survey is based on two different approaches: census and sampling. The study sample is designed using the stratified sampling technique, which aims to improve the accuracy of estimates and ensure the inclusion of subpopulations of interest. Stratification variables are the type of cultural facility and the region in which they are located.

SAMPLE ALLOCATION

The sample of cultural facilities is obtained by simple random sampling without replacement in each stratum. Thus, within each stratum, selection probabilities are equal. As mentioned above, in some strata, due to the small number of institutions in the registry, all of the institutions are selected, which defines the census method.

The strata allows for all regions and types of cultural facilities to be represented in the sample, in addition to enabling analyses of domains defined by these variables individually. However, this design does not allow conclusions about the categories resulting from correlations between pairs of variables. The table containing the sample allocation by type of cultural facility is also available in the survey's Data Collection Report.

SAMPLE SELECTION

Within each stratum, institutions undergo simple random selection. Thus, for the sampling part of the survey, the selection process is defined as follows:

N is the total population size;

N_h is the population size in stratum h ;

n is the sample size; and

n_h is the sample size within each stratum. Where:

$$n_h = n \times \frac{N_h}{N} \quad (1)$$

Thus, the probability of including sampling units i for each stratum h is given by:

$$\pi_{ih} = \frac{n_h}{N_h} \quad (2)$$

Since the census part of the survey includes all the cultural facilities, the probability of including each facility is equal to 1, i.e., $\pi_{ih} = 1$.

FIELD DATA COLLECTION

DATA COLLECTION METHOD

Institutions are contacted using computer-assisted telephone interviews (CATI).

In all facilities surveyed, the aim is to interview the main administrators, such as coordinators, presidents, or directors, or other managers who are familiar with the institution as a whole, including its administrative aspects. Qualified respondents are considered those who are most familiar with the institution.

DATA PROCESSING

WEIGHTING PROCEDURES

Each cultural facility that makes up the sample is assigned a base sampling weight, calculated as the ratio between the size of the population and the size of the sample in the final corresponding stratum.

$$w_{ih} = \begin{cases} \frac{N_h}{n_h} & , \text{ if a cultural facility is in the sample stratum} \\ 1 & , \text{ if a cultural facility is in the census stratum} \end{cases} \quad (3)$$

Where:

w_{ih} is the base weight, equal to the inverse probability of selection of the respondent, from cultural facility i in stratum h associated with each cultural facility selected;

n_h is the sample size of cultural facilities in stratum h ; and

N_h is the total number of cultural facilities in stratum h .

To adjust for nonresponse from a facility, the following calculation is used:

$$w_{ih}^* = \begin{cases} w_{ih} \times \frac{N_h}{n_h^r} & , \text{ if a cultural facility is in the sample stratum} \\ \frac{C_h}{c_h^r} & , \text{ if a cultural facility is in the census stratum} \end{cases}$$

Where:

w_{ih}^* is the weight adjusted for nonresponse of cultural facility i in stratum h ;

N_h is the total number of cultural facilities in stratum h ;

n_h^r is the total number of responding cultural facilities in stratum h ;

C_h is the total number of cultural facilities in the census in stratum h ; and

c_h^r is the total number of responding cultural facilities in the census in stratum h .

SAMPLING ERROR

Sampling error measurements or estimates of indicators in the ICT in Culture survey are calculated taking into account the sampling plan set for the survey according to strata.

Using the estimated variances, sampling errors are expressed by the margin of error. For dissemination purposes, the margins of error are calculated for a 95% confidence level. This indicates that the results, based on this sample, are considered accurate within the range defined by the margins of error. This means that, if the survey is repeated multiple times, in 95% of the cases, the interval would contain the true population value. Other measurements derived from this variance estimate are usually presented, such as standard deviation, coefficient of variation and confidence interval.

Calculation of margin of error is the product of standard error (square root of variance) by 1.96 (value of the normal distribution corresponding to the chosen significance level of 95%). These calculations are made for each variable on the indicators tables, which ensured that all tables have margins of error associated with each estimate presented in each table cell.

DATA DISSEMINATION

The results of this survey are published in book format and made available on the Cetic.br website (www.cetic.br). The error margins calculated for each indicator are available on Cetic.br's website.

The results of this survey are presented for each type of cultural facility. In some results, rounding caused the sum of partial categories to be different from 100% in single-answer questions. The sum of frequencies in multiple-answer questions usually exceed 100%.

REFERENCES

Decree-law no. 25, of November 30, 1937 (1937). Provides for the organization of the protection of national historic and artistic heritage. Retrieved on July 20, 2017, from http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/Del0025.htm

Law no. 8.159, of January 8, 1991 (1991). Provides for the national policy for public and private collections and other provisions. Retrieved on July 20, 2017, from http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8159.htm

Law no. 11.904, January 14, 2009 (2009). Institutes the Museum Statute and other provisions. Retrieved on July 20, 2017, from http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm

Law no. 13.018, of July 22, 2014 (2014). Institutes the National Policy for Living Culture and other provisions. Retrieved on July 20, 2017, from http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13018.htm

Ministry of Culture – Minc. (n.d.). *Ponto de Cultura: Apresentação*. Retrieved on July 20, 2017, from <http://www.cultura.gov.br/culturaviva/ponto-de-cultura/apresentacao>

National Film Agency – Ancine. (2008). *Glossário de termos técnicos do cinema e do audiovisual, utilizados pela Ancine*. Version: 1.32. Retrieved on July 10, 2017, from http://www.ancine.gov.br/media/Termos_Tecnicos_Cinema_Audiovisual_28032008.pdf

National Institute of Historic and Artistic Heritage – Iphan. (n.d.). *Bens tombados*. Retrieved on July 20, 2017, from <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/126>

National Public Library System – SNBP. (n.d.). Retrieved on July 20, 2017, from <http://snbp.culturadigital.br/>

Technical Center for the Scenic Arts. (n.d.). Retrieved on July 20, 2017, from <http://www.ctac.gov.br>

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization – Unesco. Institute for Statistics. (2009). *The 2009 Unesco framework for cultural statistics*. Retrieved on July 20, 2017, from <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001910/191061e.pdf>

DATA COLLECTION REPORT ICT IN CULTURE 2016

INTRODUCTION

The Brazilian Internet Steering Committee (CGI.br), through the Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), a department of the Brazilian Network Information Center (NIC.br), presents the data collection report of the ICT in Culture 2016 survey. The objective of this report is to provide information about specific features of the survey carried out in 2016, including sample allocation and response rates.

The complete survey methodology, including the objectives, main concepts, definitions, and characteristics of the sampling plan, are described in the Methodological Report, available in this publication.

SAMPLE ALLOCATION

Table 1 presents the number of records obtained from the registries for each type of cultural facility, which composed the target population considered in the 2016 survey.

TABLE 1
TARGET POPULATION BY TYPE OF CULTURAL FACILITY, BY REGION

Region	Archives	Heritage sites	Libraries	Cinemas	Museums	Culture points	Theaters
Center-West	30	43	456	66	249	168	66
Northeast	39	291	1 737	114	668	963	245
North	17	22	429	51	146	181	46
Southeast	130	381	2 117	495	1 288	855	706
South	59	101	1 233	153	934	245	186
Total	275	838	5 972	879	3 285	2 412	1 249

All archives and cinemas, as well as heritage sites and theaters from the the Center-West and North regions, had a census approach. On the other hand, libraries, museums and culture points, as well as heritage sites and theaters from the Northeast, Southeast and South regions, had a sampling approach. The final size of the planned sample by type of cultural facility, already considering possible nonresponse rates throughout the data collection process, is shown in Table 2.

TABLE 2
PLANNED SAMPLE BY TYPE OF CULTURAL FACILITY, BY REGION

Região	Archives	Heritage sites	Libraries	Cinemas	Museums	Culture points	Theaters
Center-West	30	43	268	66	200	150	66
Northeast	39	137	200	100	215	250	200
North	17	22	340	51	149	150	46
Southeast	130	163	200	100	240	250	200
South	59	102	200	100	200	200	150
Total	275	467	1208	417	1004	1000	662

DATA COLLECTION INSTRUMENTS

INFORMATION ABOUT THE DATA COLLECTION INSTRUMENTS

The data was collected through interviews using a structured questionnaire. It was answered by those responsible for the cultural facilities, preferably someone familiar with the institution's operation, both its administrative aspects and computer and Internet infrastructure. The questionnaire was the same for all types of cultural facilities and consisted of the modules described below.

Module A investigated the profile of the institutions, with information of organizational and administrative nature, such as type of cultural facility that best describes the institution, site of operation, legal nature, human resources (paid workers and volunteers), audiences assisted, sources of funding and fundraising, and estimated revenue.

Module B examined ICT infrastructure, collecting information about the ownership and use of computers and the Internet, in addition to reasons for not using these technologies and the contributions of such use, when applicable. It also contained questions about types of Internet connection, maximum download speed contracted, presence of Wi-Fi network, and the availability of free public access. Last, it also addressed types of software used and mobile phone use for work-related purposes.

Use of ICT was addressed in Module C, which included activities carried out on the Internet and the presence of the institution on online platforms, such as websites and social networking websites. It also presented specific questions about the use of social networking websites and electronic government services. Furthermore, the module investigated more general activities carried out by cultural facilities – including in-person and distance learning and ticket sales or bookings by the public.

Module D presented issues relative to the ownership, digitization and dissemination of institutional collections, including questions about the types of collections, forms of availability to the public and barriers to digitization.

Module E, relative to ICT skills, asked questions about IT management in the institution, including the presence of information technology or informatics areas or departments, hiring of related services, the development of websites or applications, team training, and barriers to computer and Internet use.

When the respondents were not able to or refused to answer a specific question on the questionnaire, two options were given: “Does not know” and “Did not answer.” “Does not apply” is indicated as a result in the case of questions that did not apply to a specific group of facilities, which reflected the filters present throughout the questionnaire.

COGNITIVE INTERVIEWS

Cognitive interviews were conducted between August 15 and 29, 2016 with managers from 15 cultural institutions, including all the types of facilities in the survey’s target population: six libraries, two heritage sites, two museums, two culture points, one archive, one cinema and one theater.

Semi-structured interviews with a maximum duration of 90 minutes were performed to test the most critical questions on the questionnaire to evaluate the validity of the concepts contained in the wordings, the applicability of the answer options, and the reliability of the answers.

In general, changes were suggested to improve the application of the questionnaire and avoid the use of formal terms, in order to better fit the instrument to the daily reality of managers. The cognitive interviews also revealed the need to review certain questions, leading to adjustment of the wording of some questions, and addition or simplification of some answer options.

PRETESTS

Pilot interviews were conducted between October 4 and 6, 2016, with 13 cultural facilities, including three libraries, five museums and five culture points. Regional diversity was taken into account, with three institutions in the Northeast, one in the North, seven in the Southeast, and two in the South. The questionnaire was administered in electronic format and lasted an average of 30 minutes.

In this step, some critical aspects were identified that allowed to improve the data collection instrument, honing it to favor application by interviewers and understanding by respondents. It was also identified the need to simplify the wording of the questions, in order to facilitate reading and reduce the time needed to complete the questionnaire. Furthermore, the answer options of some specific questions were changed to improve respondent understanding.

INTERVIEWER TRAINING

The interviews were conducted by a team of trained and supervised interviewers. They underwent basic research training; organizational training; ongoing improvement training; and refresher training. Furthermore, they also underwent specific training for the ICT in Culture 2016 survey, which included how to approach the responding audience, and information about the data collection instrument, field procedures and situations.

Furthermore, the data collection team also had access to the survey's instruction manual, which contains a description of all the necessary procedures to collect data and details about the survey objectives and methodology, thus ensuring the standardization and quality of the work.

Data collection was carried out by 28 interviewers and one field supervisor.

DATA COLLECTION PROCEDURES

DATA COLLECTION METHOD

Data collection was conducted using the computer-assisted telephone interviewing (CATI) technique. Interviews to apply the questionnaire lasted 34 minutes on average.

DATA COLLECTION PERIOD

Data for the ICT in Culture 2016 survey was collected between November 2016 and April 2017. The interviews were mainly conducted between 9 AM and 6 PM Brasilia time (UTC-3). To deal with cultural facilities that were more difficult to reach during business hours, part of the team worked at a different time, from 11 AM to 8 PM, for part of the data collection period.

PROCEDURES AND CONTROLS

Several actions were developed to ensure the greatest standardization possible in data collection. The situations and standard procedures that took place during the fieldwork are described in Table 3.

Every time interviewers called a number on the registry of cultural facilities, the situation regarding that call was recorded according to the procedures explained above, and could be tracked through a detailed call history.

The situations were monitored through weekly controls that contained a summary of the number of facilities by the last situation in each stratum. The other weekly controls presented information about the number of completed and missing interviews per stratum, in addition to the number of contacts available, completed, and that did not result in any form of contact.

TABLE 3
FINAL FIELD SITUATIONS BY PERCENTAGE OF RECORDED CASES

SITUATION	DESCRIPTION	%
Interview completed	Interview fully completed by respondent.	50%
Return	Person contacted at the institution stated that the person responsible could not respond because they were out, in a meeting, or others, but no date or time was provided to schedule the interview.	32%
Scheduled	The person responsible for the organization or somebody close to them (secretary, for example) was contacted and asked the interviewer to return the call at a scheduled date and time.	1%
Refused	Person contacted refused to respond or to listen to the description of what the survey was about.	1%
Abandoned	The questionnaire was initiated but at a given point the respondent gave up answering.	0%
Wrong number	Home number or that of an institution not on the list.	3%
Phone number does not exist	Automatic message saying that the number did not exist.	2%
No answer	Number rang several times and nobody picked up.	0%
Fax signal	Number was contacted several times and resulted in a fax signal.	0%
Answering machine/voice mail	Number was picked up by an answering machine only for messages.	0%
Call could not be completed	Number gave an intermittent signal (indicating that the call was not completed).	0%
Line busy	Number gave a busy signal.	0%
Out of area / disconnected	Number gave a message indicating that it was temporarily out of area or out of service.	0%
Duplicated	Person contacted said they had already responded to the survey because they belonged to the staff of another institution on the list.	2%
Name and address not confirmed	Name and address of the institution on the list were not confirmed.	0%
Name not confirmed, no address to confirm	Name of the institution was not confirmed in the item "confirming name of institution" and no address was listed for confirmation.	0%
Contacted unit of the institution does not provide the phone number of the selected unit	Number reaches an institution that refused to inform the number of the other unit on the registry.	0%
Institution closed / does not exist anymore	Institution in the registry no longer exists.	7%
Visitation not possible	Institution was not open to public visitation (applicable only to heritage sites).	1%
Institution has not been operational in the last 12 months	Institution on the registry has not being operational in the 12 months prior to the survey.	1%

To reduce the number of lost interviews, when situations were “wrong number” or “phone number does not exist,” the interviewers searched for alternative phone numbers on the Internet using the institution’s company name as the keyword. In an attempt to conduct the interview, the same procedure was adopted for facilities that were selected for inclusion in the sample but did not have a registered number.

DATA COLLECTION RESULTS

The ICT in Culture 2016 survey approached 5,033 facilities, reaching a final sample of 2,389 facilities. The response rate by type of cultural facility is shown in Table 4.

TABLE 4
RESPONSE RATE BY TYPE OF CULTURAL FACILITY

Facility	Response rate
Archives	65%
Heritage sites	34%
Libraries	44%
Cinemas	45%
Museums	60%
Culture points	45%
Theaters	42%

ANALYSIS OF RESULTS ICT IN CULTURE 2016

PRESENTATION

The ICT in Culture survey investigates the use of information and communication technologies in the field of culture, to provide input for domestic cultural policies and international agendas related to the promotion of cultural rights, in view of the challenges posed by the information and knowledge society. Its general objectives are to examine the influence of ICT on the cultural practices of the Brazilian population and gather information on the access to and use of these technologies in Brazilian cultural facilities. Preceded by a qualitative study on the cultural practices of individuals from different social groups (CGI.br, 2017a), the ICT in Culture 2016 survey is the first edition of a quantitative study on cultural facilities conducted by the Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br).

Even though cultural policies are more broadly structured, cultural facilities are an important locus for enabling access to culture, through the supply of formative activities and cultural programming, as well as the preservation and dissemination of collections. They represent, therefore, ideal venues for carrying out different stages of the cultural cycle – ranging from creation and production to the dissemination, exhibition and consumption of cultural goods and services (Unesco, 2009).

In the Brazilian context, data from the Survey of Basic Municipal Information (Munic) point out that, in 2014, 97.1% of cities had at least one public library, 27.2% had a museum, 23.4% had a theater or venue for performances, 21.7% had a public archive and/or document center, and 10.4% had a cinema (IBGE, 2015). There are, therefore, significant disparities in terms of the presence of different types of cultural facilities throughout the country. The number of cities with libraries is almost ten times higher than the number of cities with cinemas, for example, in addition to other notable regional disparities.

The ICT in Culture survey, through its analysis of various types of cultural facilities – including archives, heritage sites, libraries, cinemas, museums, culture points and theaters – seeks to identify similarities and differences among a variety of institutions, taking into account the possibilities and challenges of ICT incorporation in culture. The specific objectives of the survey are to map ICT infrastructure in public and private cultural facilities and investigate the use of technologies in these institutions, with a focus on internal management, contact with the public, and the formation and digitalization of collections.

By gathering information on the appropriation of ICT by Brazilian cultural facilities, the survey also produces data that characterize different aspects of these institutions. In the first section of this analysis of results, the regional distribution, size, legal nature and sources of funding of cultural facilities are presented, in addition to the main indicators related to ownership and use of ICT, including computers, the Internet, and mobile phones.

These indicators show that the characteristics of the cultural facilities examined are diverse, both in relation to institutional profiles and ICT infrastructure. In 2016, according to data from the survey, archives, libraries and museums were largely public institutions, whereas heritage sites, cinemas and culture points were mostly private. From the perspective of ICT infrastructure, the survey found that both computers and the Internet were highly present in archives and cinemas, whereas there was still much room for expanding their use in heritage sites, libraries and museums.

Therefore, it is possible to determine that the degree of institutionalization and scope of operation of the institutions are reflected in the ICT infrastructure available. The study also identifies the presence, use and perceptions of ICT, enabling comparisons between the various types of facilities and seeking to identify specific characteristics and challenges common to the sector as a whole.¹

As for the distribution of cultural facilities, the survey reaffirms that there is a concentration of these institutions in the national territory. Since the Internet is an important mean of expanding access to culture in locations without cultural facilities, as pointed out in the results of the previous qualitative study (CGI.br, 2017a), the regional concentration of facilities reinforces the importance of providing online cultural content and services.

To address this issue, the ICT in Culture survey presents indicators on the presence of institutions on the Internet through websites and social networking websites, in addition to activities carried out online, including communication activities, management, electronic government, relationship with the public, and resources provided on digital platforms. The survey also presents indicators in relation to the collections of institutions, with information on the types of collections created, levels of digitalization, and the ways they are made available, as well as difficulties encountered in the digitalization process.

In these aspects, the survey indicates that different types of cultural facilities still need to develop tools to increase the diffusion of cultural content to the population via the Internet, through greater supply of online services – in the form of virtual visits, streaming and distance learning, among others – and by developing strategic functionalities for disseminating their catalogues and collections. Institutions can also broaden their role as a location of access to the Internet, providing connections via Wi-Fi networks to their users.

Last, the survey also provides information about IT management in these institutions and the perception of the contributions and barriers brought by the use of computers and the Internet, being the lack of financial resources for investments the main obstacle cited by all types of cultural facilities.

¹ Addressing differences within each set of cultural facilities is not fully considered in the scope of this analysis. These differences can be explored further in specific studies that focus on each type of facility.

ICT IN CULTURE

2016

HIGHLIGHTS

PROFILE OF CULTURAL FACILITIES

In 2016, archives, libraries and museums were largely public institutions, whereas heritage sites, cinemas and culture points were mostly private. The funding sources that maintained the cultural facilities were varied, depending on the legal nature of the institutions. Most of the institutions were small, with one to nine paid employees.

ICT INFRASTRUCTURE

Computer and Internet use was practically universal among archives and cinemas, but can be further expanded among heritage sites, libraries and museums. The use of mobile phones for work purposes was less common among cultural facilities than the use of computers. The presence of Wi-Fi was not widespread, and the provision of connection to the public was even less frequent, totaling less than 50% of the institutions in all the types of facilities.

ICT USE

Most of the institutions offered services, information or assistance to the public on the Internet, with the exception of heritage sites (47%). At online platforms, the sale of products and services was carried out by the majority of cinemas (57%). Fundraising activities were also carried out by over half of the culture points (54%), which were also the facilities that used electronic government services the most. Formative activities were still predominantly in person among all the types of facilities. In relation to Internet presence, a large proportion of cinemas had their own websites (73%), compared to a small proportion of libraries (9%). The cultural facilities did not use social networking websites very much, with the exception of cinemas (94%) and culture points (77%).

DIGITALIZATION OF COLLECTIONS

There was an expressive presence of collections among all the types of facilities, but digitalization of materials was more predominant among archives (74%), culture points (63%) and museums (58%). Most of the facilities had digitalized less than half of the items in their collections; the main difficulty encountered was lack of funding, followed by lack of qualified teams. Even among those that had digitalized collections, they were mostly made available to the public in the institution itself (and not online).

SKILLS AND PERCEPTIONS IN RELATION TO ICT USE

Most of the cultural facilities did not have IT areas or departments, nor did they hire services in this area, except in the case of cinemas. The largest difficulty in using computers and the Internet was insufficient financial resources to invest in technology. Difficulties were also mentioned with regard to outdated equipment and low speed of connection to the Internet.

All the results are described in detail in the following analysis, which is divided into the following sections:

- Profile and ICT infrastructure;
- ICT use;
- Skills and perceptions in relation to ICT use;
- Final considerations: an agenda for public policies.

PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE

Given the heterogeneity of the activities they carry out, Brazilian cultural facilities are characterized by highly diversified organizational profiles. The ICT in Culture 2016 survey showed that these institutions engaged in multiple activities, such as maintenance of collections, holding of exhibitions, film screenings and live performances, and formative workshops for different audiences.²

The activities carried out varied according to the cultural facility, but a diversity of initiatives was found among all the institutional profiles. This blurred the lines between the various types of facilities, since the same institution can be linked to several types or even be given a generic classification as a multipurpose facility, particularly cultural centers³. Nonetheless, it is possible to establish certain profiles according to the activities and available resources in each type of facility.

As explained in the Methodological Report, the survey chose to investigate the different types of Brazilian cultural facilities classified in existing official registries at the national level. Therefore, the profile of each of the seven types of facilities investigated will be presented first, in order to characterize them in terms of organizational aspects and available ICT infrastructure.

The presentation of the profiles of the cultural facilities covers not only the activities they carry out, but also their legal nature, sites of operation, sources of funding, and size. The latter was defined by the number of people working in the institution, on either a paid or voluntary basis, in the 12 months prior to the survey⁴. It also provides the indicators of ICT infrastructure in the facilities – especially in reference to ownership and use of computers, the Internet and mobile phones – since these have a bearing on the possible use of these technologies.

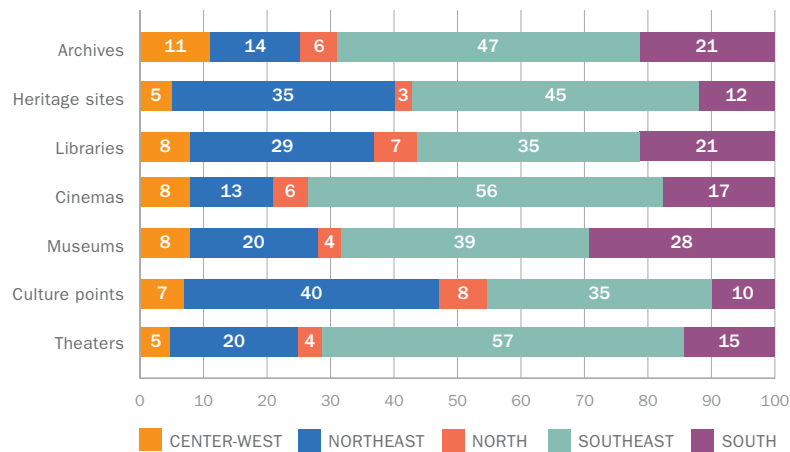
² Most of the cultural facilities served diversified audiences from all age groups, with the exception of archives, which present a lower percentage of children and adolescents. Archives, heritage sites and museums were noteworthy for the presence of researchers, journalists or other specialized professionals among their audiences.

³ Cultural centers are not included in the survey due to a problem with their conceptualization. Since they are defined in broad and vague terms, they could overlap with other cultural facilities. This approach in the ICT in Culture 2016 survey was also due to the nonexistence of an official national registry of all the cultural centers in Brazil.

⁴ Revenue ranges were also examined, but a high percentage of facilities did not provide responses. Nevertheless, it could be seen that, among all the types of facilities, most of the institutions had revenues of up to BRL 50,000 in 2015, with the exception of cinemas, which had more diversified revenue ranges.

Before presenting the institutional profile of each type of facility analyzed, it will first be shown how they are distributed within Brazil (Chart 1). The largest concentration of facilities, among all the types assessed, was in the Southeast region of the country. The exception were culture points, many of which were found in the Northeast region (40%) – which reflects the effort to expand the scope of cultural policies at the national level through the program that recognized them.⁵

CHART 1
CULTURAL FACILITIES, BY REGION
Total number of cultural facilities (%)



In addition to portraying regional concentrations in the development of the sector, this indicator also reflects on the presence and use of ICT. Specifically in the case of libraries, museums and culture points, it was possible to delve deeper and identify different levels among those which had and used computers and the Internet, depending on the region and location of the cultural facilities. Therefore, the territorial issue, besides indicating unequal access to culture, must be taken into account when planning possible measures aimed at full use of ICT in Brazilian cultural facilities.

⁵ The recognition of culture points is the result of the *Cultura Viva* (Living Culture) program, created by the Brazilian Ministry of Culture in 2004. Its purpose is to enhance and strengthen already existing cultural processes around the country, ranging from traditional manifestations of popular culture to new languages, based on the concepts of autonomy, protagonism and empowerment of communities (Ministry of Culture, 2010). Even though culture points, along with libraries, can be considered the most widespread facilities in the country, their volatility must also be taken into consideration, since they are temporarily supported through government funding.

ARCHIVES

Brazilian archives, according to the data from the ICT in Culture 2016 survey, were primarily public institutions (80%), at the local (32%), state (23%) and federal (25%) levels. Around half of the archives were housed in public buildings (52%), and a substantial proportion used the institutions' private property (18%) or rented spaces (15%). Another aspect that reinforces the public character of most of the archives in the country was the indicator for sources of funding: 75% reported that government organizations were their main funding source (30% municipal, 21% state and 24% federal).

As for the size and profile of their teams, the survey showed that most of the archives did not have volunteers and that most were small- and medium-sized, with 1 to 50 paid employees (Table 1). The main activities of the archives were exhibitions (70%) and workshops or formative programs to the public (57%), which coincides with their character as custodial or memory institutions that especially work to preserve and disseminate collections.

TABLE 1
ARCHIVES, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS
Total number of archives (%)

ARCHIVES			
		Paid	Volunteers
Legal nature	Federal public	25	
	State public	23	
	Municipal public	32	
	Private for-profit	1	
	Private nonprofit	18	
Size of the institution	None	3	61
	1 to 9 people	43	27
	10 to 50 people	38	6
	More than 50 people	12	1
Site of operation	Public building	52	
	Institution's private property	18	
	Rented space	15	
Main source of funding	Federal government organizations	24	
	State government organizations	21	
	Municipal government organizations	30	
Computer ownership	97		
Computer use	99		
Internet use	97		
Mobile phone use for work purposes	52		

In relation to ICT infrastructure, in 2016 archives had the highest proportions of ownership (97%) and use of computers (99%) among all the types of facilities surveyed⁶. This was likewise the case with Internet use (97%), with results that revealed the universal use of these technologies in this type of institution. Archives also had the highest percentage of institutions with a larger number of computers (40% had 11 or more computers). Mobile phones, on the other hand, were used for work purposes in only half of the archives (52%).

With respect to Internet quality, the types of connections used the most by archives were fiber optic (45%), cable (41%) and DSL (40%). The most-cited download speed was from over 5 Mbps up to 10 Mbps (14%); the range of over 50 Mbps (13%) was also relevant when compared with other types of facilities.

HERITAGE SITES

In view of the scope and objective of the survey, only heritage sites classified as buildings open to the public for visits were included⁷. Given the heterogeneity of these institutions, the profile in relation to their legal nature was diversified: 53% were private (45% of these were private nonprofit) and 39% were public (Table 2). As for site of operation, most of the heritage sites used institutions' private property (47%). A considerable percentage also operated in public buildings (27%).

The largest sources of funding for heritage sites were donations from individuals (51%), sale of products and services (30%), churches or religious institutions (26%) and payment of monthly and annual fees (23%), in addition to federal (25%) and municipal (20%) government organizations – which highlights the heterogeneous and diversified nature of this type of facility.

In relation to employees and volunteers, a large number of the heritage sites had 1 to 9 paid employees (49%) and up to 50 volunteers (43%). Among the activities carried out by heritage sites, exhibitions (56%) and workshops or formative programs to the public (52%) were cited the most.

⁶ Computer ownership and use indicators revealed that the proportion of computer use in Brazilian cultural facilities was higher than computer ownership, which indicates that, in some cases, the computers used did not belong to the institution, but possibly to the teams themselves or other institutions.

⁷ Heritage sites, according to the National Institute of Historic and Artistic Heritage (Iphan), encompass the set of movable and immovable assets whose conservation is in the public interest. These may range from works and collections to urban complexes, buildings, natural monuments, sites and landscapes (National Institute of Historic and Artistic Heritage [Iphan], n.d.). The selection of buildings open to the public was established to enable comparisons with other types of cultural facilities considered in the survey.

In terms of ICT infrastructure, heritage sites had the lowest proportion among all the cultural facilities studied in relation to computer ownership (59%) and use in the 12 months prior to the survey (69%). The use of mobile phones for work purposes occurred in 56% of the institutions from this segment.

With respect to Internet access and use, only 64% of heritage sites had used the Internet. The connections most reported were DSL via telephone line (35%) and cable (31%), with maximum download connection speeds from over 1 up to 5 Mbps (17%).

TABLE 2
HERITAGE SITES, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS
Total number of heritage sites (%)

HERITAGE SITES			
		Paid	Volunteers
Legal nature	Federal public	20	
	State public	6	
	Municipal public	13	
	Private for-profit	8	
	Private nonprofit	45	
Size of the institution	None	16	34
	1 to 9 people	49	16
	10 to 50 people	28	27
	More than 50 people	3	16
	Site of operation	Institution's private property	48
Public building		27	
Sources of funding	Donations from individuals	51	
	Sale of products/services	30	
	Churches or religious institutions	26	
	Monthly and annual fees paid by members	23	
	Federal government organizations	25	
	Municipal government organizations	20	
Computer ownership		59	
Computer use		69	
Internet use		64	
Mobile phone use for work purposes		56	

LIBRARIES

Libraries are characterized as venues for providing collections of multiple types and support services for reading and information. The data from the ICT in Culture 2016 survey indicated that 94% of Brazilian libraries were public, mostly municipal (87%). In terms of site of operation, 69% of the libraries operated in public buildings and 17% in rented spaces.

Funding sources were predominantly public. The source of funding for a large proportion of libraries was municipal government organizations (80%), and for 61% of the institutions it was the main source. Although a good percentage of libraries received donations from individuals (46%), the practice of fundraising was still incipient (10%).

In relation to size, most of the libraries were small, with 1 to 9 employees (85%) and small numbers of volunteers (Table 3). Besides providing a variety of collections for reading and access to information, libraries also carried out other activities, such as workshops and formative programs to the public (48%), exhibitions (45%), film screenings (32%) and performances (21%), which shows the multipurpose use of these venues.

With respect to ICT access, a substantial proportion of libraries did not have computers. Furthermore, among those that did have them (70%), the number of computers was low: only 10% of the total number of libraries had more than 10 computers. Important regional differences were also identified, particularly between libraries in the Southeast (78%) and the North (44%).

With regard to computer use, 78% of Brazilian libraries used them in 2016. This figure rose to 96% among institutions located in capital cities as opposed to 75% of those in non-capital cities. However, the use of mobile phones for work purposes was much less frequent, occurring in just 31% of these institutions.

In relation to the Internet, 72% of the country's libraries used it in the year prior to the survey, which was less than the other types of cultural facilities, with the exception of heritage sites. Expressive regional differences were also found, especially among libraries in the North (49%) and Northeast (62%), compared to those in the South (79%) and Southeast (81%). The types of connections used the most were cable (33%), DSL via telephone line (29%) and fiber optic (23%); the connection speed mentioned the most was over 1 up to 5 Mbps.

TABLE 3
LIBRARIES, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS
Total number of libraries (%)

LIBRARIES	Legal nature	Federal public		
		2		
		State public		
		4		
		Municipal public		
		87		
		Private for-profit		
		0		
		Private nonprofit		
		3		
	Size of the institution		Paid	Volunteers
		None	2	69
		1 to 9 people	85	21
		10 to 50 people	12	5
		More than 50 people	1	1
	Site of operation	Public building		
		69		
		Rented space		
		17		
	Main source of funding	Municipal government organizations		
		61		
	Computer ownership	Total		
		70		
		Region	Center-West	
			68	
			Northeast	
			65	
			North	
		44		
		Southeast		
	78			
	South			
	71			
	Location	Capital cities		
		93		
		Non-capital cities		
		67		
	Computer use	Total		
		78		
		Region	Center-West	
			74	
			Northeast	
			71	
			North	
		58		
		Southeast		
	85			
	South			
	81			
	Location	Capital cities		
		96		
		Non-capital cities		
		75		
	Internet use	Total		
		72		
		Region	Center-West	
			69	
			Northeast	
			62	
			North	
		49		
		Southeast		
	81			
	South			
	79			
	Location	Capital cities		
		95		
		Non-capital cities		
		69		
	Mobile phone use for work purposes		31	

CINEMAS

Brazilian cinemas, which are venues primarily dedicated to showing audiovisual content, were mostly of private nature (76%) and 68% of them were private for-profit, according to the data from the survey (Table 4)⁸. Most of them operated in rented spaces (56%), and their main source of funding was the sale of products or services (67%)⁹, which characterized them, among the types of facilities investigated in the survey, as institutions of more commercial nature.

Based on the number of employees, most cinemas were small, with 1 to 9 paid employees (44%), or medium-sized, with 10 to 50 paid employees (40%). On the other hand, the use of volunteers was not expressive and did not occur in most of the facilities (70%).

TABLE 4
CINEMAS, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS
Total number of cinemas (%)

CINEMAS	Legal nature	Federal public	3		
		State public	3		
		Municipal public	14		
		Private for-profit	68		
		Private nonprofit	8		
	Size of the institution		Paid	Volunteers	
		None	3	70	
		1 to 9 people	44	20	
		10 to 50 people	40	6	
		More than 50 people	10	0	
	Site of operation	Rented space	56		
		Public building	20		
		Institution's private property	17		
	Main source of funding	Sale of products/services	67		
	Computer ownership	95			
	Computer use	98			
	Internet use	98			
	Mobile phone use for work purposes	77			

⁸ The study included all the cinemas listed in the registry provided by the Brazilian National Film Agency (Ancine), based on their location, considering them individually as auditoriums or as a set of auditoriums, where applicable.

⁹ In this case, the sale of products and services refers particularly to ticket sales. According to data from Ancine, from 2001 to 2016, the total number of tickets sold in the country rose from 75 million to 184 million. This was also reflected in total box office revenue, which jumped from BRL 142 million in 2001, to BRL 2.6 billion in 2016 (Brazilian National Film Agency [Ancine], 2017, p. 25).

In terms of ICT infrastructure, computer ownership (95%) and use (98%) were practically universal in Brazilian cinemas; 62% had 1 to 10 computers and 33% had more than 11 devices, between desktops, portable computers and tablets. Among the cultural facilities surveyed, cinemas used mobile phones for work purposes the most (77%).

Internet use was also almost universal among cinemas (98%). The types of connections most used were DSL via telephone line (61%) and cable (50%), at contracted download speeds in the ranges of over 1 up to 5 Mbps (21%), over 5 up to 10 Mbps (20%), and over 10 up to 50 Mbps (25%).

MUSEUMS

According to the ICT in Culture 2016 survey, Brazilian museums were mostly public (66%), mainly from the municipal level (39%)¹⁰. A notable percentage were private nonprofit organizations (28%). Therefore, most museums operated in public buildings (48%) or on the institutions' private property (23%).

Because they were predominantly public institutions, their main source of funding was also government organizations, especially municipal (Table 5). However, there were institutions which received donations from individuals (22%), private companies (15%) and nonprofit organizations (15%).

Among other activities, they primarily engaged in exhibitions (84%) and workshops or formative programs to the public (62%) – a role befitting of custodial or memory institutions. Brazilian museums were also characterized by their small size: three out of four museums had no paid employees (11%) or 1 to 9 employees (63%). In addition, there were not many volunteers: most had none (45%) or 1 to 9 volunteers (35%).

The survey also indicates low levels of access to ICT among museums, especially in relation to computer ownership (69%), which was one of the lowest proportions among the types of facilities surveyed. Besides that, around four out of five museums (81%) had used a computer in the 12 months prior to the survey, and institutional mobile phone use was also low (48%).

In relation to Internet use, 74% of these facilities were connected, which also means that one out of four museums had not used the Internet in the year prior to the survey. This proportion varied, however, according to region and location, with higher percentages in the Southeast and among museums located in capital cities (Table 5). The types of Internet connections mentioned the most were DSL (34%), fiber optic (29%), and cable (29%). The most-cited connection speed range was over 1 up to 5 Mbps (15%).

¹⁰ These results coincide with data from the Brazilian Institute of Museums (Ibram) which stated that almost 41% of Brazilian museums were from the municipal level (Brazilian Institute of Museums [Ibram], 2011, p. 63).

TABLE 5
MUSEUMS, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS
Total number of museums (%)

MUSEUMS				
		Paid	Volunteers	
Legal nature	Federal public	12		
	State public	15		
	Municipal public	39		
	Private for-profit ¹¹	2		
	Private nonprofit	28		
Size of the institution	None	11	45	
	1 to 9 people	63	35	
	10 to 50 people	21	15	
	More than 50 people	4	2	
Site of operation	Public building	48		
	Institution's private property	23		
	Space provided by the government	11		
Main source of funding	Municipal government organizations	37		
	State government organizations	16		
	Federal government organizations	12		
Computer ownership	Total	69		
	Region	Center-West	76	
		Northeast	62	
		North	67	
		Southeast	75	
		South	65	
	Location	Capital cities	83	
Non-capital cities		63		
Computer use	Total	81		
	Region	Center-West	83	
		Northeast	77	
		North	77	
		Southeast	85	
		South	78	
	Location	Capital cities	90	
		Non-capital cities	77	
Internet use	Total	74		
	Region	Center-West	77	
		Northeast	63	
		North	62	
		Southeast	80	
		South	75	
	Location	Capital cities	87	
Non-capital cities		68		
Mobile phone use for work purposes		48		

¹¹ Private for-profit institutions, by law, are not considered museums, according to the Statute for Museums (Law no. 11.904, 2009, Article 1). They are included in the National Registry of Museums, since it is a self-reporting collection instrument, which will be regulated by the Brazilian Institute of Museums (Ibram) with the advent of the Museum Registry. On the other side, this is an issue that is being reviewed by the International Council of Museums (Icom), which is the organization that created the concept that served as the basis for the Brazilian law.

CULTURE POINTS

Culture points are institutions, groups or collectives that engage in cultural projects and activities certified by the Brazilian Ministry of Culture. The data from the ICT in Culture 2016 survey showed that 81% of these institutions were private nonprofit, which is due to the nature of the policy that instituted them.¹²

In 2016, culture points generally operated on institutions' own property (30%) or in spaces provided by other nongovernmental entities (21%). Notable percentages of culture points were also operating in rented spaces (12%), spaces provided by governments (11%), and even the residences of the institutions' members (12%), indicating the heterogeneity of locations that enabled them to function.

This was also reflected in the variety of sources of funding: the most-cited options were municipal (51%), state (49%) and federal (38%) government organizations¹³, but also private sources, such as donations from individuals (55%), sale of products and services (41%), resources from private companies (34%), and payments of monthly and annual fees (33%). Fundraising also stood out among culture points: 65% engaged in these activities, reflecting once again their nonprofit nature. In addition, 41% did not have paid employees and 91% used volunteers; 54% had 10 to 50 volunteers (Table 6).

The culture points also carried out multiple activities, such as audiovisual content making (68%), exhibitions (69%), performances (73%), and especially workshops and formative programs to the public (92%). Given the recognition of already existing initiatives within a diversity of cultural expressions, the activities carried out by these institutions are diversified.

In relation to ICT infrastructure, 87% of the culture points had their own computers: most had from 1 to 10 devices (62%) and almost one-quarter (23%) had from 11 to 50. Computers were used, in turn, by 93% of the culture points, and 76% used mobile phones for work purposes. With respect to the Internet, 84% had used it in the 12 months prior to the survey. The types of connections most used were DSL via telephone line (43%) and cable (38%), at contracted download speeds concentrated in the ranges of over 1 up to 5 Mbps (24%), over 5 up to 10 Mbps (17%), and over 10 up to 50 Mbps (16%).

¹² In 2014, culture points were instituted through the law that created the National Living Culture Policy, which focuses on providing support to private nonprofit organizations, groups or collectives without legal structure (Law no. 13.018, 2014). Previously, however, public institutions could also access resources as culture or major culture points.

¹³ It should be mentioned that the implementation of culture points started off through direct agreements with the Brazilian Ministry of Culture, and was later decentralized in partnerships with state and municipal governments, in order to facilitate the expansion of the program and alleviate management problems (Institute for Applied Economic Research [Ipea], 2011).

TABLE 6
CULTURE POINTS, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS
Total number of culture points (%)

CULTURE POINTS				
		Paid	Volunteers	
Legal nature	Federal public	2		
	State public	3		
	Municipal public	8		
	Private for-profit	1		
	Private nonprofit	81		
Size of the institution	None	41	6	
	1 to 9 people	27	29	
	10 to 50 people	24	54	
	More than 50 people	4	8	
Site of operation	Institution's private property	30		
	Space provided by other nongovernmental institutions	21		
	Rented space	12		
	Residence of one of the institution's members	12		
	Space provided by the government	11		
Sources of funding	Municipal government organizations	51		
	State government organizations	49		
	Federal government organizations	38		
	Donations from individuals	55		
	Sale of products /services	41		
Computer ownership	Total	87		
	Region	Center-West	84	
		Northeast	83	
		North	80	
		Southeast	91	
		South	93	
	Location	Capital cities	90	
Non-capital cities		85		
Computer use	Total	93		
	Region	Center-West	93	
		Northeast	91	
		North	93	
		Southeast	94	
		South	97	
	Location	Capital cities	95	
		Non-capital cities	92	
Internet use	Total	84		
	Region	Center-West	87	
		Northeast	87	
		North	76	
		Southeast	82	
		South	87	
	Location	Capital cities	93	
Non-capital cities		80		
Mobile phone use for work purposes		76		

THEATERS

According to data from the survey, the percentages of public and private Brazilian theaters were similar in 2016. Among public theaters (52%), there was a prevalence of municipal ones (29%) and, among private theatres (45%), of nonprofit institutions (35%). In terms of site of operation, Brazilian theaters operated mainly in public buildings (48%) or on the institution's private property (39%). Given the multiple profile of this type of facility, sources of funding were also varied. Although the sources of funding of a large percentage were municipal government organizations (38%), other sources were also notable in this segment, mainly private companies (33%) and the sale of products or services (27%).

The size of the institutions also varied; 43% had more than 10 paid employees and 52% had up to 9 employees (Table 7). On the other hand, most of the theaters had no or few volunteers. The activities carried out were exhibition (95%) and performances making (88%), as well as actions involving workshops or formative programs to the public (78%), audiovisual content (65%) and exhibitions (60%).

TABLE 7
THEATERS, BY PROFILE AND ICT INFRASTRUCTURE INDICATORS
Total number of theaters (%)

THEATERS			
		Paid	Volunteers
Legal nature	Federal public	8	
	State public	15	
	Municipal public	29	
	Private for-profit	11	
	Private nonprofit	35	
Size of the institution	None	6	51
	1 to 9 people	46	15
	10 to 50 people	36	18
	More than 50 people	6	6
	Site of operation	Public building	48
Institution's private property		39	
Sources of funding	Municipal government organizations	38	
	Private companies	33	
	Sale of products/services	27	
Computer ownership	80		
Computer use	90		
Internet use	84		
Mobile phone use for work purposes	64		

ICT use was common in this type of cultural facility. In terms of computers, four out of five Brazilian theaters (80%) had them, and the majority (64%) had from 1 to 10 devices. Computer use was even more common, as witnessed by the fact that nine out of ten theaters had used computers in the 12 months prior to the survey. On the other hand, the use of mobile phones for work purposes was less common among these institutions (64%), even though they had one of the highest percentages for this indicator among the facilities analyzed.

Internet use was also widespread among Brazilian theaters, accessed by 84%. The types of connections cited the most were via cable (50%), DSL via telephone line (43%) and fiber optic (39%); the connection speed range cited the most was over 10 Mbps up to 50 Mbps (18%).

ICT USE

In order to identify the ways in which Brazilian cultural facilities appropriate information and communication technologies, ICT in Culture investigates the activities carried out by these institutions on the Internet. The approach includes actions related to internal management of the facilities as well as those focused on their relationship with the public. The survey explores the presence of the institutions on the Internet through websites, social networking websites, and the provision of services through ICT, such as ticket sales, distance learning, and Internet access via Wi-Fi. Last, the survey also examines the digitalization and availability of the collections of institutions in the digital environment.

ACTIVITIES ON THE INTERNET

The activities carried out by Brazilian cultural facilities on the Internet are focused especially on communication and relationships with the public, but also include management of institutions and use of electronic government services. This trend was observed regardless of the levels of Internet use, although the highest percentages for activities were found, as expected, among the types of facilities that used the Internet the most. Nonetheless, it was possible to note certain patterns of distinct uses in specific activities performed by different types of facilities, particularly the sale of products and services and the interaction with government organizations. These patterns were reflections of the profiles of the institutions, especially with respect to their legal nature and sources of funding.

INTERNAL MANAGEMENT AND COMMUNICATION

One of the main effects of the dissemination of ICT is that it enables exchanges of messages at a distance, with tools that have spread in all sectors. The use of technologies for communication between Brazilian cultural facilities reverberate this scenario, even though in some cases its potential has not been fully harnessed.

Among the activities involving communication, the one most carried out by Brazilian cultural facilities was sending e-mails, with percentages over 60% among all the types of facilities, particularly archives (97%) and cinemas (96%) – institutions with the highest percentage of Internet use. Another frequent communication activity was the use of instant messaging, more common among cinemas (71%) and culture points (67%), but with low percentages among libraries (37%) and heritage sites (36%) – which had the lowest percentages of Internet use. Telephone use via Internet and videoconferencing were not reported much, and did not exceed 40% among any of the types of cultural facilities studied.

With regard to Internet use for management purposes, most of the archives (59%), culture points (56%) and cinemas (52%) had conducted, in the year prior to the survey, training and educational activities for people that worked in the institution, whereas the percentages were lower among libraries (33%) and heritage sites (28%). Internal or external personnel recruitment – although generally less frequent than training activities – was carried out by about half of the cinemas (52%). These percentages were also notable among culture points (44%), archives (38%) and theaters (35%). Searches for information on products and services were also frequent, carried out by over half of the institutions in all cases, with percentages ranging from 53% among libraries to 87% among cinemas.

ELECTRONIC GOVERNMENT

Information searches and interaction with government organizations, and the use of electronic government services were also investigated in the survey. Since, according to the institutional profiles presented, a large number of Brazilian cultural facilities are public in nature or receive substantial funding from government organizations, the percentages of these indicators reflect the financing models of cultural institutions in Brazil, whether through the Ministry of Culture or culture management organizations at the state and municipal levels. Since the main public cultural policies in Brazil are geared toward providing support for facilities and projects – through direct financing, incentive laws and funding programs¹⁴ – electronic government services most used involve specially activities related to calls for proposals, as well as transactional and consulting activities.

The survey revealed that culture points were the cultural facilities that most engaged in these activities, obtaining the highest percentages in 8 out of the 11 activities surveyed. This was expected, since culture points emerged as part of a government program and, at the same time, were largely characterized as nonprofit institutions, which receive relevant funding through public resources. The electronic government activities most carried out in this type of facility were to search for information on calls for proposals to collect government resources (77%) and participation in these processes (74%), which were also related to the activity of rendering accounts with the government (55%). The culture points were also the ones that most sought information about public conferences (53%) or registered the institutions in public conferences over the Internet (42%). This illustrates the dimension of

¹⁴ The lines of support for cultural projects at the federal level are explained in detail on the website of the Brazilian Ministry of Culture. Retrieved on September 19, 2017, from <http://www.cultura.gov.br/apoio-a-projetos>

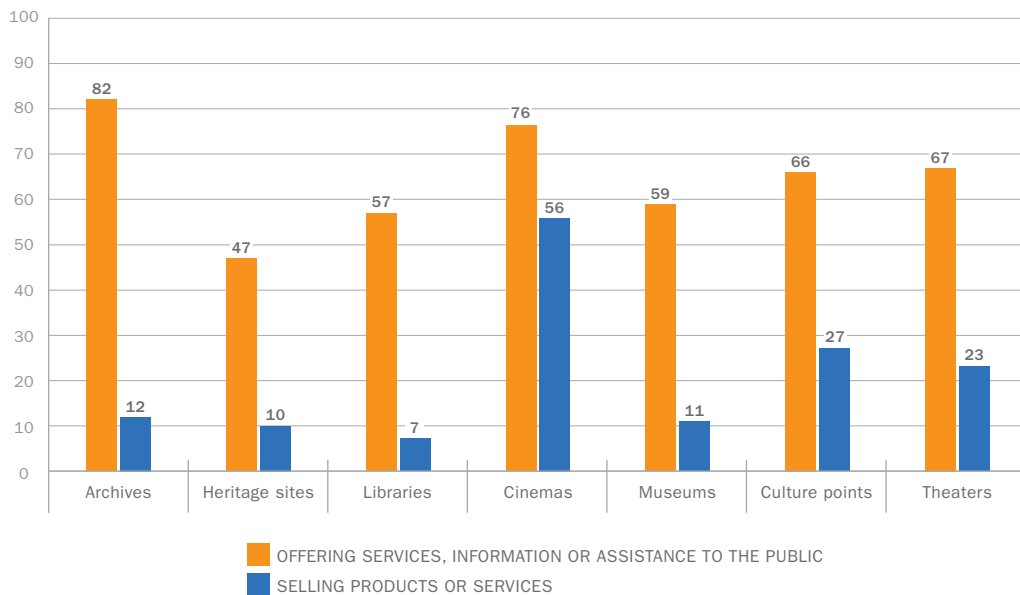
social participation, which was very present among these institutions and was also driven by the policy itself.

Information searches about calls for proposals to collect government resources or to set up government covenants were also the most common activities among archives (66%), museums (56%), theaters (43%), and libraries (40%). Among theaters, participation in calls for proposals (37%) was on the same level as to search for information or obtain licenses and permits (36%), which reflects the institutional profile of these facilities, in part public, in part private. Among cinemas, it was more common to search for information or obtain licenses and permits (57%) and search for information about taxes (52%), as well as pay taxes and fees online (42%) and issue clearance certificates (40%). Finally, among heritage sites, none of the surveyed activities were performed by more than 30% of the institutions, with percentages generally around 20%.

RELATIONSHIP WITH THE PUBLIC

Provision of services, information and assistance to the public on the Internet was the most common activity among all types of cultural facilities, provided by more than half of the institutions in all cases, with the exception of heritage sites, whose use of the Internet was more limited (Chart 2).

CHART 2
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON THE INTERNET
Total number of cultural facilities (%)



However, the biggest differences among the types of cultural facilities were manifested in the sale of products or services, which was more frequent among cinemas (56%), followed by culture points (27%) and theaters (23%). It was not prevalent among archives (12%), museums (11%), heritage sites (10%) and libraries (7%). The sale of products and services was, once again, related to the profile of the institutions and was more common among private than public facilities.

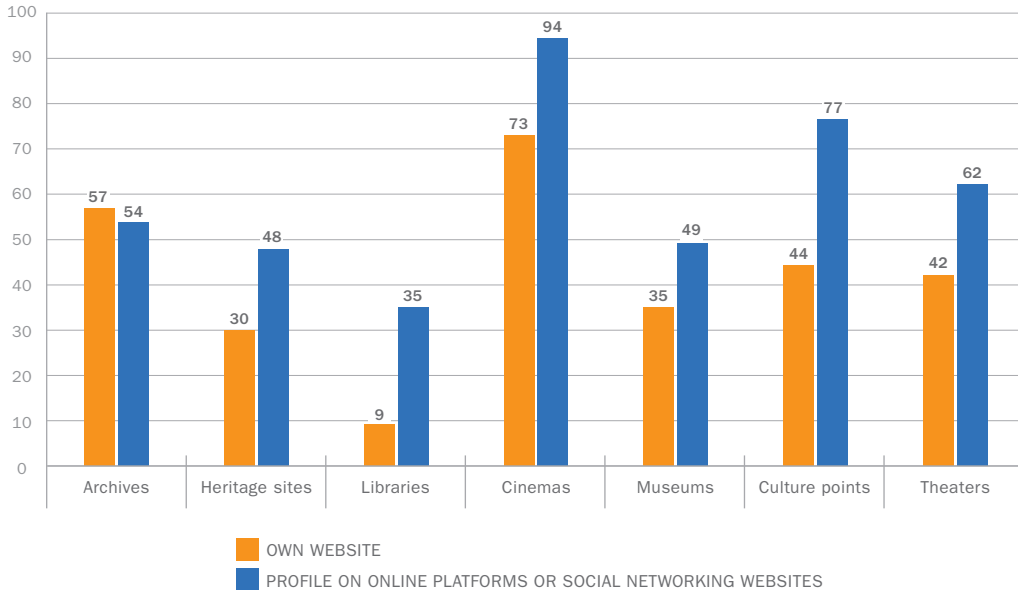
The sale of products and services was also strongly tied to the nature of the institutions' activities, particularly ticket sales for performances and exhibitions, especially in the case of cinemas and theaters. Provision of services, information and assistance to the public was related to the presence of the institutions on the Internet through websites or profiles on platforms or social networking websites, which are topics addressed below.

INTERNET PRESENCE

Internet presence through websites and social networking websites refers in the survey to the institutional profiles of cultural facilities on online platforms, their uses, and resources offered to the public. The results showed that the existence of websites was still not very common among Brazilian cultural facilities. Less than 50% of libraries, heritage sites, museums, culture points and theaters had them. Cinemas (73%) and archives (57%) had a greater online presence through their own websites, which reflects higher Internet use among these cultural facilities and their more institutionalized nature. The lowest percentage for this indicator was among libraries (9%), which also reflects low Internet use, but may also indicate the online presence of these cultural facilities through secretariats of culture or local governments to which they belong – most of the institutions in this category were small in size, and public and municipal in nature.

Among all the types of facilities, Internet presence through social networking websites was more frequent than through their own websites, with the exception of archives, which had similar percentages for both indicators (Chart 3). The highest presence on social networking websites was among cinemas (94%), culture points (77%) and theaters (62%); it was less frequent among museums (49%), heritage sites (48%) and libraries (35%). Besides reflecting greater or less Internet use, this indicator is related to the nature of the activities, and was more common among facilities that work more directly with cultural programming and less frequent among custodial and memory institutions.

CHART 3
CULTURAL FACILITIES WITH WEBSITES AND PROFILES ON ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES
Total number of cultural facilities (%)



RESOURCES OFFERED ON WEBSITES

In addition to Internet presence, the survey seeks to identify the main uses of and resources provided through online platforms. In the case of websites, the most common resources among all the types of facilities was the provision of information about the institution's activities, cultural programming available to users, and dissemination of news about the institution. Percentages were higher among cinemas (around 70%) and lower in the case of libraries (around 20%). Even though the proportions varied according to greater or less Internet use and the existence of their own websites, the resources available on the pages were, in all cases, particularly focused on communication with the public.

The proportion of cinemas that provided lists on their websites of products or services sold or offered online (55%) was also noteworthy. This was, once again, related to the more commercial nature of this type of facility. The provision of catalogues of collections was low, with proportions not exceeding 50% among all the types of facilities, even among archives (40%), museums (17%), culture points (15%), heritage sites (11%) and libraries (11%) – institutions which for the most part had collections, as will be discussed below. The provision of publications and studies was also not so common and occurred most among archives (46%).

Virtual visits and streaming of videos – which could represent important tools for expanding access to culture in Brazilian regions with fewer cultural facilities – were still little-used resources. The percentage of websites that offered virtual visits did not exceed 25% in any of the types of facilities. It was used by only 20% of archives, 13% of museums, and 12% of heritage sites, which highlights relatively unused potential even among institutions where exhibitions are one of their most frequent activities. The use of streaming, in turn, was no higher than 15% among all the types of facilities, even among cinemas (15%), theaters (11%) and culture points (11%), thereby limiting the potential of ICT to broaden the size of cultural audiences.

USE OF ONLINE PLATFORMS AND SOCIAL NETWORKING WEBSITES

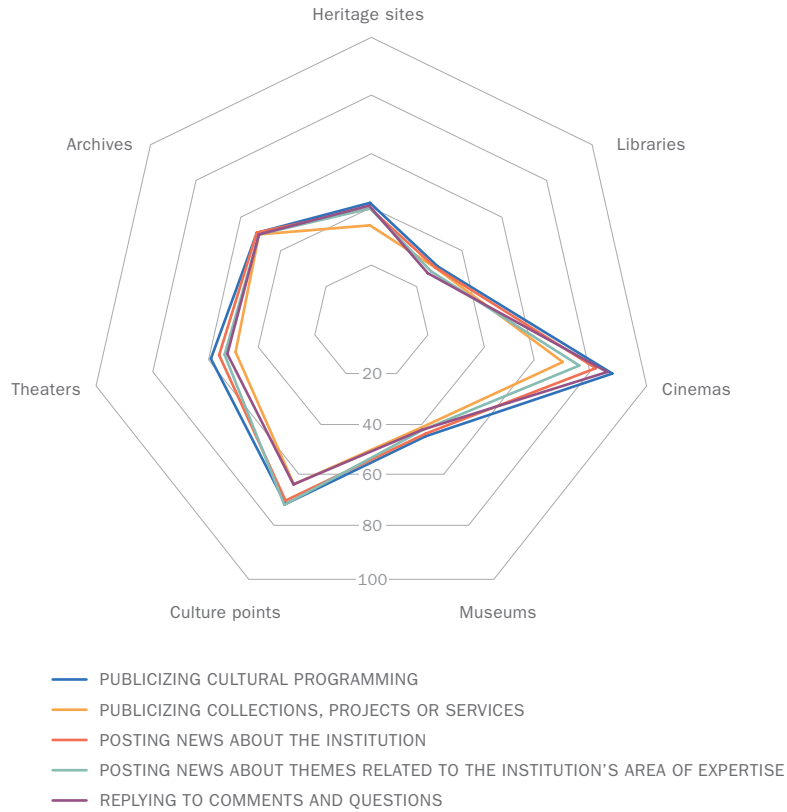
In relation to social networking websites, the survey also investigates the types of platforms used the most and the frequency with which the cultural facilities updated them. The most used among all the types of institutions was Facebook or Yahoo Profile, particularly profiles or their own accounts on these platforms in the case of cinemas (93%) and culture points (73%). The use of Flickr or Instagram was notable for cinemas (43%) and, for culture points, WhatsApp or Telegram (43%) and YouTube or Vimeo (42%). In this last case, the indicator reveals the use of these tools for network coordination and the dissemination of audiovisual productions of culture points, aligned with the objectives of the policy, particularly those in reference to digital culture.¹⁵

In terms of update frequency, the cultural facilities that updated their social networking websites more frequently were cinemas (48% every day and 41% at least once a week) and theaters (23% every day and 24% at least once a week). Updating was less frequent among the other types of institutions. In all cases, however, the prevalent frequency was to update at least once a week, which appears to reflect the announcement of cultural programming, whose agendas generally change on a weekly basis.

The activities carried out on social networking websites showed similar patterns regardless of the type of cultural facility. Higher percentages were noted for activities that involved announcing cultural programming; publicizing collections, projects or services; posting news about the institution or themes related to the of the institution's area of expertise; and replying to comments and questions from users (Chart 4). It is important to note that archives, heritage sites, libraries and museums carried out fewer activities on social networking websites and were the cultural facilities least present on these platforms, as mentioned earlier.

¹⁵ Digital culture figures among the cross-cutting and structural actions of the Living Culture program, which provided culture points with access to technological tools through the purchase of multimedia kits containing computers and video cameras, among other pieces of equipment, in addition to Internet access and use of free software. The goal was to encourage the production and dissemination of own digital content and the creation of a memory and innovation network (Costa, 2011).

CHART 4
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES
Total number of cultural facilities (%)



Although the trends of the activities carried out in relationships with the public were similar among all the types of facilities, there were important differences in terms of actions to obtain financial resources. Particularly noteworthy among the activities on online platforms or social networking websites was the proportion of cinemas that sold products and services (57%), as well as the proportion of culture points that raised funds (54%) and posted information related to rendering of accounts (52%), which reflects, once again, the financing models of these institutions (Chart 5).

CHART 5
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES
Total number of cultural facilities (%)



SERVICES OFFERED THROUGH ICT

The provision of services through ICT is also a relevant topic addressed by the survey, which reveals that there is potential still relatively untapped for using technologies among Brazilian cultural facilities. This includes the sale or booking of online tickets and the offer of workshops or distance learning, which would increase access to the activities carried out by these institutions, in the dissemination and formative areas. The survey also investigated the provision of infrastructure for Internet access, as well as the presence and availability of Wi-Fi networks to the public.

SALE OR BOOKING OF ONLINE TICKETS

Cinemas and theaters were the types of facilities with the highest percentage of purchasing or picking up of tickets by the public to access services. It was mentioned by 80% of cinemas and 65% of theaters, compared to percentages that did not exceed 20% among the other types of facilities.

Even among these, however, the provision of online tickets was not widespread. Among Brazilian cinemas, 26% provided online tickets on their own websites and 14% on their own applications, whereas provision of this option on third-party platforms – such as websites and applications – was carried out by around one-fifth of cinemas. Among theaters, around one-quarter provided ticket purchases on third-party websites and applications, but it was less common on their own platforms (12% on websites and 2% on applications).

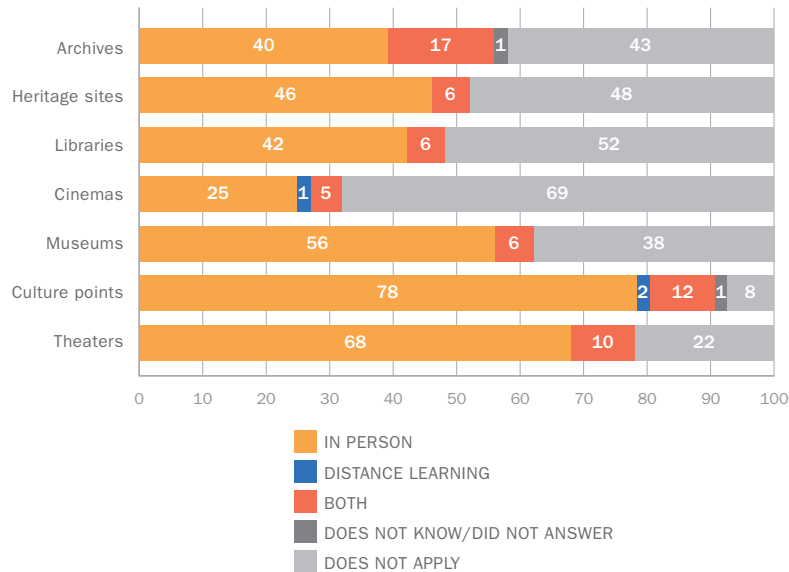
The level of ticket sales via their own applications among theaters and cinemas, which was lower than on their own websites, must take into account the number of institutions that had this type of technology. Cinemas were the facilities that had more of their own applications (29%), but this was still far less than having their own websites (73%). Among theaters, only 5% offered applications for mobile phones or tablets – the same level as the other types of cultural facilities, which did not exceed 10%.

DISTANCE LEARNING

With respect to services offered to the public on the Internet, the survey also examined the holding of workshops or formative programs for distance learning by cultural facilities. This aspect sought to explore, once again, the latent possibilities of ICT use to increase access to culture apart from the physical presence of users in the facilities, which could supply the demand for activities in regions that do not have such cultural facilities.

The holding of workshops or formative programs for distance learning for the public was mentioned by all the types of facilities, particularly culture points (92%) and theaters (78%), followed by museums (62%), archives (57%) and heritage sites (52%). These services were offered by less than 50% only in the case of libraries (48%) and cinemas (31%). However, even among facilities where it was common to provide formative activities, these were predominantly on-site courses; only less than 10% of the institutions offered distance courses (Chart 6). Archives and culture points were an exception; 17% reported having offered both types of education, and 13% (considering both types and distance only), respectively. The data once again indicate the existence of untapped potential for ICT use.

CHART 6
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF WORKSHOPS OR FORMATIVE PROGRAMS OFFERED TO THE PUBLIC
Total number of cultural facilities (%)



PRESENCE AND PROVISION OF WI-FI

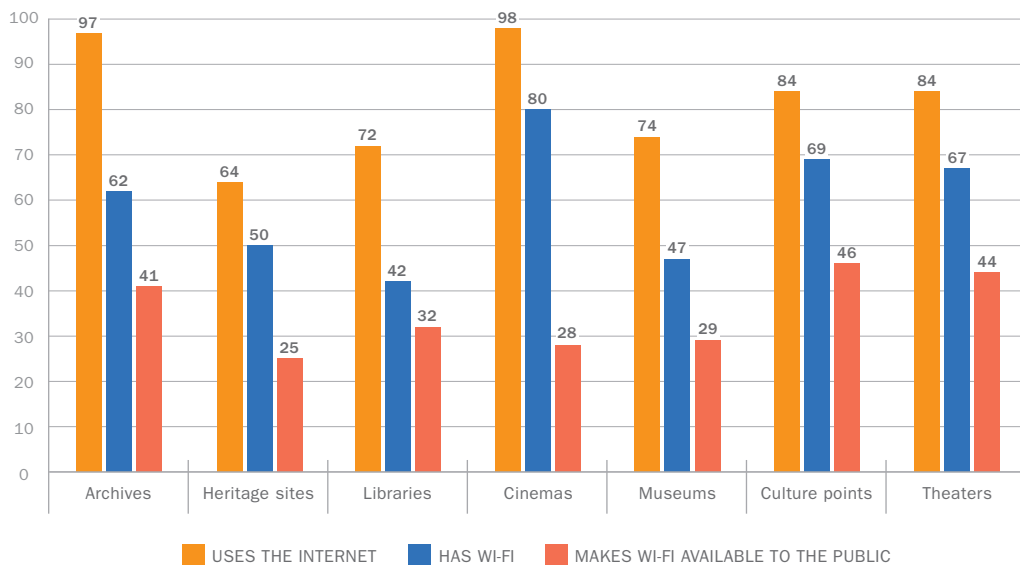
Another potential area for providing services in cultural facilities through ICT refers to making Wi-Fi available to the public, which would increase the possibilities of Internet access and use in these venues. The ICT Households 2016 survey (CGI.br, 2017b) reported that the proportion of users that use the Internet in free public access centers doubled in the last two years (from 8% in 2014 to 16% in 2016). In such a context, the presence of free Wi-Fi in cultural facilities could be an important initiative for expanding Internet access by the population.

The survey showed, however, that the presence of Wi-Fi in Brazilian cultural facilities in 2016 was still lower than the percentages of Internet use by these institutions, and its availability to the public was even less representative (Chart 7). The highest percentages of availability of this technology to the public were found in culture points (46%), theaters (44%) and archives (41%), which were the cultural facilities with relevant percentages of Wi-Fi. Although cinemas had the highest percentage of Wi-Fi (80%), they only made it available to the public in 28% of cases. This disparity can be due to the nature of their activities, where the Internet is less used in the case of film screenings.¹⁶

¹⁶ The provision of Wi-Fi in the context of cinemas has been under discussion, however, as an important incentive for ensuring the accessibility of people with disabilities, since it would allow the use of software that demand connectivity. This is in line with Goal 6.3 of the Audiovisual Guidelines and Goals Plan (Ancine, 2013) – which promotes increased accessibility to cinemas by people with disabilities – and Goal 29 of the National Culture Plan (Minc, 2012), which would oblige all public libraries, museums, cinemas, theaters, public archives and cultural centers to comply with legal accessibility requirements and carry out activities to promote the enjoyment of culture by people with disabilities.

As for heritage sites and museums, the technology was found in around one-half of institutions, but it was only provided to the public in one-quarter of heritage sites and in less than one-third of museums. Even among libraries, one of whose basic functions is to promote access to information, the provision of Wi-Fi to the public was limited to 32% of institutions. This corresponded to most of the libraries that had this connection possibility, which was the lowest among all the types of facilities (42%).

CHART 7
CULTURAL FACILITIES WITH A WI-FI NETWORK AND ITS AVAILABILITY TO THE PUBLIC
Total number of cultural facilities (%)



DIGITALIZATION OF COLLECTIONS

Digitalization of collections consists of procedures to convert materials into digital formats. Besides ensuring their preservation, the goal is to promote democratization of access to cultural assets and dissemination of knowledge, through providing digital content to the public. In cultural custody and production institutions, the promotion of this initiative requires a thorough study of existing collections, selection of works to be digitalized, specific technical study regarding the procedures to be applied, financial resources, and planning and execution time, as well as knowledge of the public and evaluation of the intended use of digitalized content (Silva, 2005).

In this context, Brazilian cultural facilities face challenges in terms of institutional organization, resource management and document treatment for digitalizing their collections. The survey seeks to gather information on the current situation of cultural facilities in relation to the presence of collections, implementation of digitalization processes, and the availability of cultural assets in new formats for the public.

In 2016, it was common among all the types of facilities to have collections, including almost all institutions among archives (98%), museums (98%), libraries (97%), heritage sites (94%) and culture points (94%), precisely those that focus on custody and memory. Only theaters (68%) and cinemas (66%) had low percentages, since they focus more on cultural programming activities.

Even though having collections was almost generalized, the types of materials that made up these collections were varied among the different types of facilities, according to the profile and nature of the institutions. In relation to the categories considered in the survey, collections of books, magazines or newspapers were especially found in libraries (95%), archives (83%), museums (76%), and culture points (69%). Official historical documents or archive records were found the most in archives (91%), museums (70%), and heritage sites (69%). Similarly, furniture, craft objects, clothing, coins or daily-use objects were found in museums (72%) and heritage sites (70%). The presence of articles such as drawings, paintings or engravings, or manuscripts or original works was also found more in archives, heritage sites and museums.

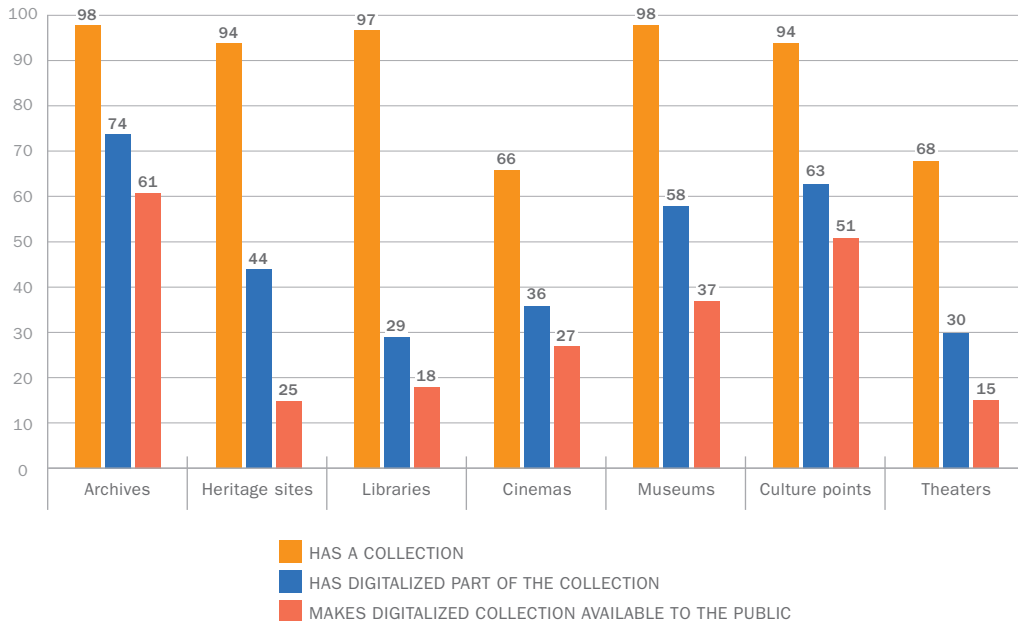
Images such as photographs, posters, maps or sheet music were found in collections in most museums (83%), archives (82%), culture points (73%), heritage sites (61%) and libraries (53%). Films or video recordings were cited the most by culture points (70%), as well as songs or other audio recordings, which appeared in higher proportions in culture points (55%) and archives (53%). Finally, collections of sculptures or installations (64%) and monuments, buildings, land or archaeological sites (47%) prevailed in heritage sites. The proportions of archaeological objects and living or non-living natural specimens were not expressive in the cultural facilities and were mostly found among museums (38% and 23%, respectively).

Last, digital interactive resources are investigated, which range from websites to specific software that is equipped with technical attributes that enable interaction in the mediation between audiences and cultural content. These resources were still not considerable among the collections of the cultural facilities studied; higher proportions were mentioned by cinemas (21%) and archives (20%). The data once again indicated a context where ICT could amplify forms of access to cultural assets, with possibilities that still have not been fully appropriated.

The survey thus indicates that Brazilian cultural facilities had collections of multiple natures, but only among archives¹⁷, museums and culture points had the process of digitalization already been occurring in most of the institutions (Chart 8). In any case, most of the cultural facilities had digitalized less than half of the items in their collections. The largest disparity between possession of collections and digitalization was found in libraries, followed by heritage sites.

¹⁷ In Brazilian archives, the promotion of digital document management received institutional support through the Technical Council for Electronic Documents, a multidisciplinary working group whose objective was to “define and submit to the National Archive Council standards, guidelines, technical procedures and legal instruments for archival management and preservation of digital documents, in compliance with national and international standards” (National Archive Council [Conarq], n.d. paragraph 2).

CHART 8
CULTURAL FACILITIES, BY PRESENCE, DIGITALIZATION AND AVAILABILITY OF DIGITALIZED COLLECTIONS TO THE PUBLIC
Total number of cultural facilities (%)



The main difficulties for the digitalization of collections mentioned by cultural facilities was lack of funding, followed by lack of qualified staff, reported by more than 60% of the institutions among all the types of facilities, with the exception of cinemas and theaters (which had lower percentages of possession of collections).

Low demand for the digitalization of materials was also pointed out as a difficulty in expressive proportions by those responsible for libraries (49%), culture points (48%) and heritage sites (44%). Copyrights, as a restriction to digitalization, were a more serious problem in libraries (31%), cinemas (28%) and culture points (25%); however, they were not mentioned as the main obstacle by any type of facility¹⁸. In addition, 38% of those responsible for libraries considered lack of assurance regarding the preservation of digitalized material a difficulty; in culture points, this proportion rose to 42%.

Making digital collections available to the public occurred in more than half of the institutions only in the case of archives (61%) and culture points (51%). However, collections made available to the public in digital format were generally not provided on the websites of the institutions, websites of third parties, profiles or pages on social networking websites. Access was mostly provided at the place where the institution operates, even in the case of archives (59%), culture points (47%) and museums (33%) – which were the types of facilities that digitalized and made their collections available to the public the most.

¹⁸ The restriction placed on copyrights is related to the use that is made of digitalized collections, especially in terms of distribution of copies. The fact that Brazilian cultural facilities did not list copyright restrictions as the main difficulty in the digitalization of collections may be due to their low provision, as presented further down.

Provision on the websites of the institutions was mentioned more among archives (30%) and culture points (18%), whereas provision on at least one digital platform (such as Facebook, YouTube, Instagram, WordPress, Blogspot, or WhatsApp) occurred in 87% of culture points, 40% of archives, 20% of cinemas, 17% of museums and 13% of heritage sites. This reflects the use of the Internet by these facilities as well as the formats of the collections possessed.

These indicators reveal, however, that even when collections were digitalized, their availability on the Internet was low. Therefore, the digitalization of collections, apart from being in its initial stages, seems to be focused more on their preservation than dissemination, which also indicates relatively untapped potential for ICT use by Brazilian cultural facilities.

SKILLS AND PERCEPTIONS REGARDING ICT USE

In order to understand some of the main technological barriers and motivations found in Brazilian cultural facilities, the survey, besides providing information on available infrastructure and ICT use, also addresses the way ICT is managed in the institutions and perceptions regarding the use of these technologies.

From the point of view of IT management, there are indicators regarding the existence of IT areas or departments and hiring of IT services, the development of websites, applications and software used, and training offered to teams.

Perceptions regarding ICT use include contributions and difficulties reported by the managers of the institutions in relation to computer and Internet use, which reveal the main perspectives and challenges for the technological development of the sector.

IT MANAGEMENT

In addition to the broader institutional profiles of the cultural facilities – in reference to their legal nature, sources of funding and activities carried out – the indicators regarding those responsible for IT services and the training given to teams provide greater understanding of the dynamics related to workflows and management in the area of information technology. They can be understood as factors that affect ICT use in these institutions.

IT AREAS OR DEPARTMENTS AND HIRING OF IT SERVICES

The provision of ICT-related services is examined according to the presence of specific areas or departments within the organizational structure of the institutions, and the hiring of external services for this purpose. The joint analysis of these two indicators enables identifying not only different institutional IT management strategies, but also differences in ICT use among the different types of cultural facilities.

The existence of information technology or informatics areas or departments was still not very prevalent among Brazilian cultural facilities in 2016; the only type of facility that achieved 50% was cinemas (Chart 9). The lowest percentages were reported by libraries (18%),

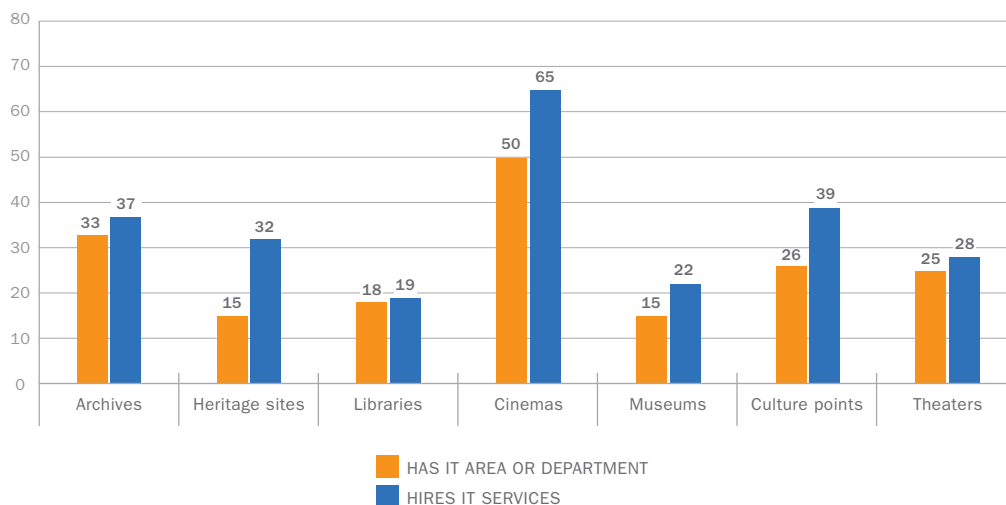
heritage sites (15%) and museums (15%), which were also the facilities with the lowest computer and Internet use percentages.

In line with this trend, around only one-fifth of libraries (19%) and museums (22%) hired IT services, compared to around one-third of heritage sites (32%). In the analysis of the two combined indicators, it was observed that most of the facilities did not have IT departments or hired these services, as was the case for 70% of museums, 68% of libraries and 63% of heritage sites.

In comparison with the existence of specific sectors or departments, the hiring of services in the IT area was a little higher among all the types of facilities, corresponding to 65% for cinemas, 39% for culture points and 37% for archives.

In summary, the IT management indicators showed higher percentages among all the types of facilities that more intensively used ICT. This was another aspect that indicated differences among the various types of cultural facilities and revealed institutional factors related to the presence and use of ICT.

CHART 9
CULTURAL FACILITIES, BY EXISTENCE OF IT AREAS OR DEPARTMENTS AND HIRING OF IT SERVICES
Total number of cultural facilities (%)



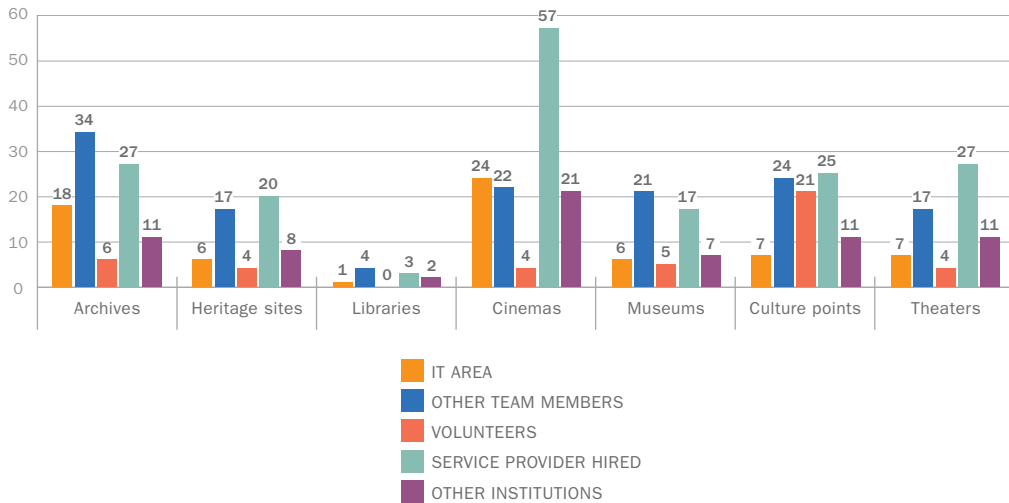
DEVELOPMENT OF WEBSITES, APPLICATIONS AND SOFTWARE

The survey also investigates the development of websites, applications and software and seeks to identify those responsible for the creation of these tools in Brazilian cultural facilities.

In relation to institutions with their own websites, the survey asked who the developers responsible for these websites were: the information technology area within the institution, other team members, volunteers, third-party service provider hired by the institution, or other institutions (Chart 10). Hired service providers stood out in the case of cinemas (57%), and information technology areas between cinemas (24%) and archives (18%), which reflects the previous scenario regarding ICT management in the institutions.

Websites were developed by other team members in archives (34%) and in around one-fifth of the institutions from all other the types of facilities studied (with the exception of libraries, since most did not have their own websites, and therefore had the lowest percentages among all the types of developers surveyed). Development of websites by volunteers was more prevalent among culture points (21%), illustrating once again the nonprofit nature of these institutions and the collaborative character of their operation.

CHART 10
CULTURAL FACILITIES, BY DEVELOPER OF THE INSTITUTION'S WEBSITE
Total number of cultural facilities (%)

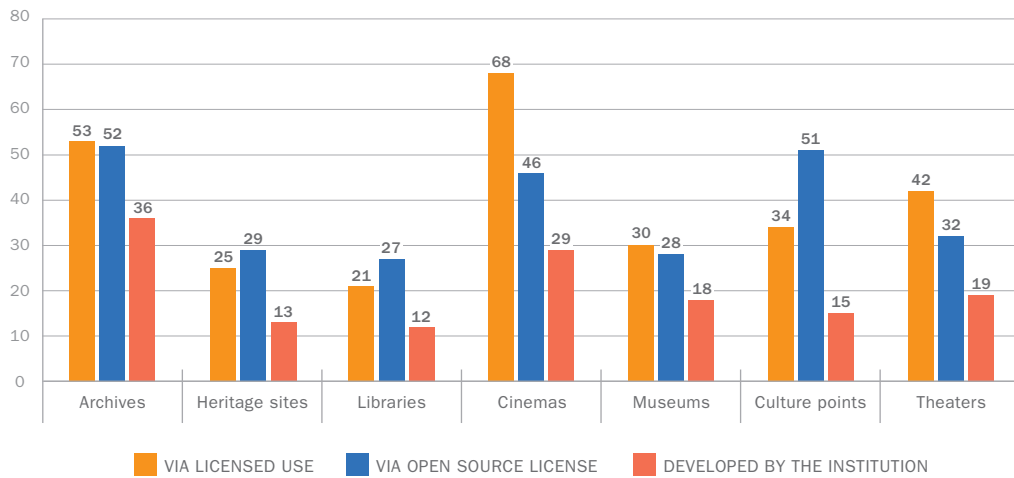


The types of software used also reveals aspects of interest for understanding IT management in the institutions. The use of software developed by the institutions themselves varied according to the type of cultural facility, but stood out in archives (36%) and cinemas (29%), accounting for around one-third of the institutions.

In addition to the use of software developed by the institutions themselves, the survey also investigates the type of software licenses generally used. In the comparison between licensed use and open source licenses in each type of cultural facility, there was not much variation among archives, heritage sites, libraries and museums (Chart 11). Cinemas and theaters had a higher percentage of licensed use software, whereas culture points tended to use open source license more.¹⁹

¹⁹ Especially in this case, the data reveals the weight of public policies on the creation of scenarios involving ICT use, in that the use of free software was one of main issues related to digital culture within the culture points, as pointed out earlier.

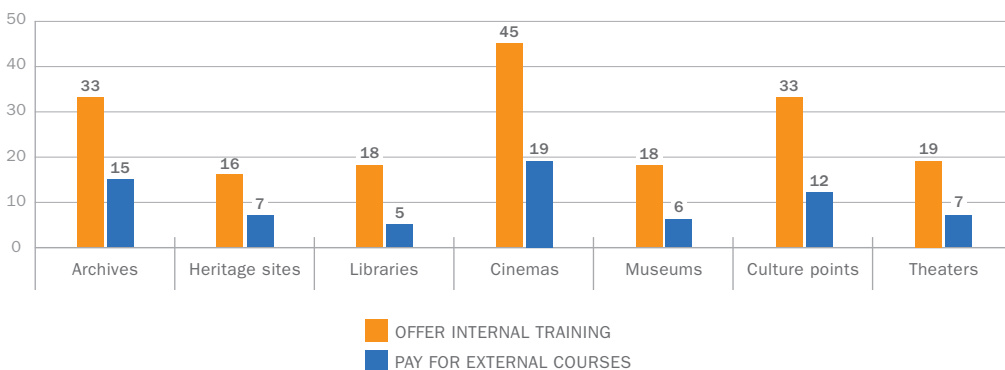
CHART 11
CULTURAL FACILITIES, BY TYPE OF SOFTWARE USED
Total number of cultural facilities (%)



IT CAPACITY BUILDING

Another aspect that was investigated by ICT in Culture survey in reference to IT management involved the provision of training activities for teams from the institutions in informatics and computer and Internet use. The two indicators examined are offering of internal training and paying for external courses, which revealed percentages below 50% among all the types of facilities (Chart 12).

CHART 12
CULTURAL FACILITIES THAT OFFER IT TRAINING FOR TEAMS
Total number of cultural facilities (%)



Provision of internal training was less than one-fifth among theaters (19%), libraries (18%), museums (18%) and heritage sites (16%), compared to archives (33%), culture points (33%) and cinemas (45%). Payment for external courses on informatics, computers and the Internet was even less common, not exceeding 20% in any of the types of facilities. The highest percentages were, once again, among cinemas (19%), archives (15%) and culture points (12%).

Investment in the training of personnel to use computers and the Internet through internal training and offering external courses was in line with the trend of appropriation of ICT use in Brazilian cultural facilities, although it was considered to be incipient among all the types of facilities.

BARRIERS AND MOTIVATIONS IN RELATION TO ICT USE

Investigation of perceptions of ICT use make it possible to understand the main barriers to and motivations for using computers and the Internet in Brazilian cultural facilities. Understanding the contributions and difficulties pointed out by managers can provide input for the development of public policies to expand potential ICT use in these institutions.

CONTRIBUTIONS OF COMPUTER AND INTERNET USE

From the perspective of those responsible, computer and Internet use by institutions generally contributed in a positive way toward carrying out their activities, especially in terms of the exposure achieved through ICT use. Computer and Internet use strongly helped institutions to become better known, in the case of cinemas (71%), archives (66%), culture points (64%), theaters (55%), heritage sites and libraries (33%). The contribution toward publicizing the actions and projects of the institutions had the highest percentages in cinemas (70%), culture points (66%) and archives (64%). Improved service to the public through the introduction of ICT was also mentioned by 67% of archives, 62% of cinemas, 51% of theaters and 50% of culture points.

In relation to management and internal organization activities, improved communication within institutions was noted largely by archives (63%), cinemas (61%), theaters (50%) and culture points (50%). The contribution of ICT toward training the team and helping to reduce expenses was notably mentioned by archives (46% and 44%, respectively). The use of ICT to increase fundraising contributed substantially for 37% of culture points and 35% of cinemas. On the other hand, it made no contribution at all in the case of archives and libraries (26%), theaters (25%), and museums (23%).

DIFFICULTIES IN RELATION TO COMPUTER AND INTERNET USE

The information from the survey on difficulties in relation to ICT use in the universe of Brazilian cultural facilities include factors related to infrastructure, funding and training in the context of the institutions.

The most-cited barrier was insufficient financial resources to invest in technology. This aspect was mentioned by all the cultural facilities: 70% of culture points, 64% of archives, 55% of libraries, 48% of museums, 46% of theaters, 40% of heritage sites, and 38% of cinemas. Impediments resulting from limited Internet connection speeds were also mentioned by all the types of cultural facilities: 47% of culture points, 40% of cinemas, 38% of libraries and heritage sites, 34% of archives, 31% of theaters, and 30% of museums.

Obstacles were also noted in relation to the presence and use conditions of the devices themselves. Among libraries and culture points, insufficient number of computers and insufficient number of computers connected to the Internet hindered ICT use in around 40% of the institutions. Outdated equipment was also a difficulty, particularly for archives (43%), culture points (41%) and libraries (36%).

Lack of technical support in the institutions was considered relevant by 48% of those responsible for culture points (versus 23% in cinemas). In relation to training of teams on computer and Internet use, this obstacle was cited the most by culture points (41%), archives (35%) and libraries (35%). Even though the first two were not the cultural facilities with the lowest indicators in terms of providing training for teams, this may reveal higher use of the technologies in these institutions.

In the case of cultural facilities that did not use computers or the Internet, the survey also explores the reasons why. High costs of acquisition or maintenance of computers and high costs of Internet connections were the most-cited reasons, indicating financial barriers still present to ICT use by cultural facilities. Unavailability of Internet access in the region was mentioned by 16% of heritage sites, 13% of libraries, 10% of museums, and 9% of culture points, revealing that there are still challenges to providing Internet infrastructure in certain contexts.

FINAL CONSIDERATIONS: AN AGENDA FOR PUBLIC POLICIES

The data from the ICT in Culture 2016 survey shed light on the still little-known situation of Brazilian cultural facilities, mainly with respect to interaction with ICT. Even though the institutions engage in multiple and varied activities, it was possible to identify, among the various types, characteristics in relation to this scenario.

The profile of the facilities – especially their legal nature, size and sources of funding – provide input for understanding the use of the technologies, as well as their purpose and scope of operation. Cinemas and culture points, which were largely private institutions, used these technologies more intensively²⁰. On the other side, more traditional facilities that focused on memory and reading were, for the most part, public and used ICT the least – with the exception of archives, where their use was practically universal.

Therefore, the survey reveals that there is still much room for expanding access to computers and the Internet among cultural facilities in Brazil, especially libraries, heritage sites and museums. To change this situation, public policies must focus on ICT access in these institutions, so that they can increase their offer of online cultural goods and services.

This is particularly important for libraries, the cultural facilities with the largest number of units in Brazil, but the lowest percentage of computer and Internet use, among the types

²⁰ In the case of cinemas, more intensive ICT use also appears to reflect the more commercial nature of this type of facility, as well as the need for automation and development of software related to the nature of their activities. In the case of culture points, they tend to reflect the nature of the policy, which was based on digital culture.

of facilities studied²¹. At present, the public policies that focus on libraries, such as the National Book and Reading Program, do not have specific targets to ensure computer and Internet access. The incorporation and use of information and communication technologies to facilitate access to information and the production of knowledge and to promote the preservation of collections and increase dissemination of cultural assets is mentioned in only one of its lines of action (Ministry of Culture, 2014).

Such access, however, is also essential for the country to achieve other targets established by the National Culture Plan (Ministry of Culture, 2012), such as the provision of content within the public domain or licensed on the Internet (Target 40), or the provision by all Brazilian public libraries and 70% of Brazilian museums and archives of information about their collections via the Internet by 2020 (Target 41).

Similarly, the data indicate the need for policies aimed at improving Internet use among cultural facilities. The survey showed that in 2016 a large proportion of institutions still did not have their own websites among archives, heritage sites, libraries, museums, theaters and culture points. With respect to presence on social networking websites, the percentages were also lower than those in relation to facilities that used the Internet among archives, libraries, museums and theaters, indicating that a number of the institutions were not present on any online platform of interaction with the public, whether websites or social networking websites.

The provision of services through ICT use shall also be highlighted, in view of its potential to supply the existing demand for access to culture in places with fewer cultural facilities. Distance learning activities and streaming are also in the beginning stages among all the types of facilities examined, representing possibilities to be explored through cultural policies that promote the use of digital technologies. At the same time, the survey also indicates that there is room for investments in the infrastructure of Wi-Fi networks which, in 2016, were made available to the public in less than half of the cultural facilities, regardless of the type.

Improving ICT use among cultural facilities is also important for further development of the digitalization process of collections, since among all the types of facilities, most either did not digitalize or had digitalized less than half of their collections. Even among the facilities where digitalization was relevant, most did not provide the digitalized materials online.

Finally, the indicators related to the difficulties faced by the cultural facilities in using computers and the Internet also provide valuable input for the development of public policies for the sector. Such policies should focus primarily on financing solely for investments in technology, since lack of resources was the main challenge encountered for appropriation of ICT by the cultural facilities in the country.

²¹ From an institutional point of view, libraries are mostly public, municipal and small in size. In addition, since they are the most widespread facility in Brazil, low ICT use is also a reflection of insufficient infrastructure to access the technology in some regions.

REFERENCES

- Brazilian National Film Agency – Ancine. (2013). *Plano de diretrizes e metas para o audiovisual: O Brasil de todos os olhares para todas as telas*. Rio de Janeiro: Ancine. Retrieved on November 10, 2017, from <https://www.ancine.gov.br/sites/default/files/PDM%202013.pdf>
- Brazilian National Film Agency – Ancine. (2017). *Uma nova política para o audiovisual: Agência Nacional do Cinema, os primeiros 15 anos*. Rio de Janeiro: Ancine.
- Brazilian Internet Steering Committee (CGI.br) (2017a). *Cultura e tecnologias no Brasil: Um estudo sobre as práticas culturais da população e o uso das tecnologias de informação e comunicação*. São Paulo: CGI.br. Retrieved on September 20, 2017, from <http://cetic.br/publicacao/cultura-e-tecnologias-no-brasil/>
- Brazilian Internet Steering Committee (CGI.br) (2017b). *ICT in Households Indicators 2008-2016*. São Paulo: CGI.br. Retrieved on November 25, 2017, from <http://cetic.br/pesquisa/domicilios/indicadores>
- Brazilian Institute of Geography and Statistics (IBGE). (2015). *Profile of Brazilian states and municipalities: Culture 2014*. Rio de Janeiro: IBGE. Retrieved on November 8, 2017, from <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv95013.pdf>
- Brazilian Institute of Museums (Ibram) (2011). *Museums in numbers*. Brasília: Ibram. Retrieved on September 20, 2017, from http://www.museus.gov.br/wp-content/uploads/2011/11/museus_em_numeros_volume1.pdf
- Costa, E. (2011). *Jangada digital: Gilberto Gil e as políticas públicas para a cultura das redes*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue.
- Institute for Applied Economic Research (Ipea) (2011). *Cultura viva: As práticas de pontos e pontões*. Brasília: Ipea. Retrieved on September 20, 2017, from http://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/livros/livros/livro_culturaviva_pontos.pdf
- Law no. 11.904, January 14, 2009 (2009). Enacts the Statute of Museums and other provisions. Retrieved on July 20, 2017, from http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/l11904.htm
- Law no. 13.018, July 22, 2014 (2014). Enacts the National Living Culture Policy and other provisions. Retrieved on July 20, 2017, from http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l13018.htm
- Ministry of Culture (2010). *National Program for Culture, Education and Citizenship. Living Culture: Autonomy, protagonism and sociocultural strengthening for Brazil*. Brasília: Ministry of Culture. Retrieved on November 10, 2017, from http://semanaculturaviva.cultura.gov.br/linhadotempo/pdf/publicacoes/SCC/Programa_Nacional_Cultura_Educacao_Cidadania_2010.pdf
- Ministry of Culture – Minc (2012). *As metas do Plano Nacional de Cultura*. São Paulo: Instituto Via Pública; Brasília: Minc. Retrieved on September 20, 2017, from <http://pnc.cultura.gov.br/2013/01/01/2533/>
- Ministry of Culture – Minc (2014). *Caderno PNLL*. Retrieved on September 20, 2017, from <http://www.cultura.gov.br/pnll>
- National Archives Council (Conarq) (n.d.). *Technical Council for Electronic Documents*. Retrieved on November 10, 2017, from <http://www.conarq.arquivonacional.gov.br/index.php/documentos-eletronicos-ctde>
- National Institute of Historic and Artistic Heritage (Iphan) (n.d.). *Heritage Sites*. Retrieved on July 20, 2017, from <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/126>
- Silva, R. R. G. (2005). *Manual de digitalização de acervos: Textos, mapas e imagens fixas*. Salvador: Edufba. Retrieved on September 20, 2017, from <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ufba/141/4/Manual%20de%20digitalizacao%20de%20acervos.pdf>

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization – Unesco. Institute for Statistics. (2009). *The 2009 UNESCO framework for cultural statistics*. Retrieved on July 15, 2016, from <http://unesdoc.unesco.org/images/0019/001910/191061e.pdf>

PARTE 3

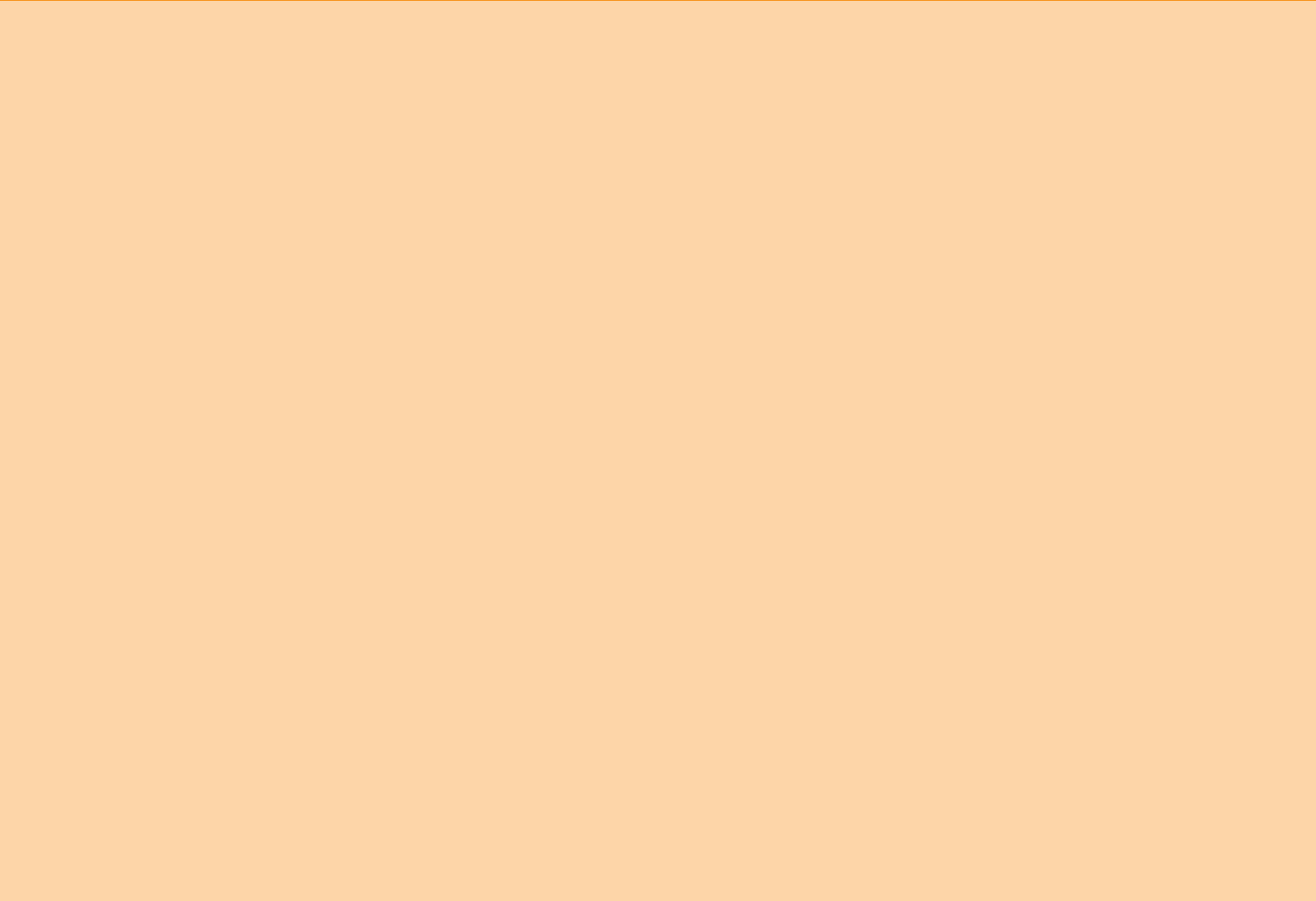


**TABELAS DE
RESULTADOS**

PART 3



**TABLES OF
RESULTS**



A1 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE EQUIPAMENTO QUE DECLARAM SER
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF FACILITY DECLAREDTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Arquivo Archive	Bem tombado Heritage site	Biblioteca Library	Cinema Cinema	Museu Museum	Ponto de cultura Culture point	Teatro Theater	Centro cultural Cultural center	Outros Other
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	89	26	34	4	22	17	3	33	9
	Bem tombado Heritage site	26	94	13	5	36	40	8	51	29
	Biblioteca Library	49	32	98	11	11	44	10	54	8
	Cinema Cinema	10	12	11	91	7	54	16	51	6
	Museu Museum	43	41	25	7	86	37	8	57	14
	Ponto de cultura Culture point	27	12	28	16	10	81	20	65	37
	Teatro Theater	15	28	10	27	6	35	90	60	18

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A2 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL TIPO DE EQUIPAMENTO QUE DECLARAM SER
CULTURAL FACILITIES BY MAIN TYPE OF FACILITY DECLAREDTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Arquivo Archive	Bem tombado Heritage site	Biblioteca Library	Cinema Cinema	Museu Museum	Ponto de cultura Culture point	Teatro Theater	Centro cultural Cultural center	Outros Other	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	69	1	2	0	9	1	0	8	7	1	3	1
	Bem tombado Heritage site	0	45	2	0	18	1	1	7	22	1	3	0
	Biblioteca Library	2	1	82	0	0	4	0	8	2	0	1	0
	Cinema Cinema	0	0	3	80	0	3	3	7	3	1	0	0
	Museu Museum	2	4	1	0	64	3	0	12	8	1	4	1
	Ponto de cultura Culture point	4	1	1	0	1	48	1	19	21	1	3	0
	Teatro Theater	0	1	1	1	1	2	62	25	6	0	1	0

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR REGIÃO
CULTURAL FACILITIES BY REGIONTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Centro-Oeste Center-West	Nordeste Northeast	Norte North	Sudeste Southeast	Sul South
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	11	14	6	47	21
	Bem tombado Heritage site	5	35	3	45	12
	Biblioteca Library	8	29	7	35	21
	Cinema Cinema	8	13	6	56	17
	Museu Museum	8	20	4	39	28
	Ponto de cultura Culture point	7	40	8	35	10
	Teatro Theater	5	20	4	57	15

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A4 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR NATUREZA JURÍDICA
CULTURAL FACILITIES BY LEGAL NATURETOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Público federal Federal public	Público estadual State public	Público municipal Municipal public	Privado com fins lucrativos Private for profit	Privado sem fins lucrativos Private nonprofit	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	25	23	32	1	18	1	0
	Bem tombado Heritage site	20	6	13	8	45	5	3
	Biblioteca Library	2	4	87	0	3	2	1
	Cinema Cinema	3	3	14	68	8	4	0
	Museu Museum	12	15	39	2	28	1	2
	Ponto de cultura Culture point	2	3	8	1	81	3	2
	Teatro Theater	8	15	29	11	35	1	2

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A5 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR LOCAL ONDE FUNCIONA A INSTITUIÇÃO
CULTURAL FACILITIES BY SITE WHERE THE INSTITUTION OPERATESTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Prédio público Public building	Propriedade privada da instituição Institution's private property	Espaço alugado Rented space	Espaço cedido pelo governo Space provided by the government	Espaço cedido por outros Space provided by others	Residência de um dos membros da instituição Residence of one of the institution's members	Não possui espaço específico Does not have a specific place	Outro Other	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	52	18	15	7	4	2	0	1	1	1
	Bem tombado Heritage site	27	48	2	8	4	1	1	5	0	4
	Biblioteca Library	69	3	17	4	3	0	0	1	0	1
	Cinema Cinema	20	17	56	1	5	0	0	0	0	1
	Museu Museum	48	23	6	11	5	3	0	3	1	1
	Ponto de cultura Culture point	8	30	12	11	21	12	1	3	0	1
	Teatro Theater	48	39	6	4	1	0	0	1	1	0

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A6 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR NÚMERO DE PESSOAS QUE TRABALHARAM DE FORMA REMUNERADA NA INSTITUIÇÃO NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY NUMBER OF PERSONS EMPLOYED IN THE INSTITUTION IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Nenhuma None	De 1 a 9 From 1 to 9	De 10 a 50 From 10 to 50	Mais de 50 More than 50	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	3	43	38	12	3	0
	Bem tombado Heritage site	16	49	28	3	3	1
	Biblioteca Library	2	85	12	1	1	0
	Cinema Cinema	3	44	40	10	4	0
	Museu Museum	11	63	21	4	1	0
	Ponto de cultura Culture point	41	27	24	4	2	2
	Teatro Theater	6	46	36	6	4	2

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A7 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR NÚMERO DE VOLUNTÁRIOS QUE TRABALHARAM NA INSTITUIÇÃO NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY NUMBER OF VOLUNTEERS WHO WORKED IN THE INSTITUTION IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

	Percentual (%) Percentage (%)	Nenhuma None	De 1 a 9 From 1 to 9	De 10 a 50 From 10 to 50	Mais de 50 More than 50	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	61	27	6	1	6	0
	Bem tombado Heritage site	34	16	27	16	6	1
	Biblioteca Library	69	21	5	1	3	0
	Cinema Cinema	70	20	6	0	4	0
	Museu Museum	45	35	15	2	2	1
	Ponto de cultura Culture point	6	29	54	8	2	2
	Teatro Theater	51	15	18	6	9	0

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A8 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PÚBLICOS

CULTURAL FACILITIES BY AUDIENCES

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

	Percentual (%) Percentage (%)	Crianças e adolescentes Children and adolescents	Adultos Adults	Idosos Older people	Pesquisadores, jornalistas ou outros profissionais especializados Researchers, journalists or other specialized professionals	Profissionais de empresas ou de governos Corporate or government professionals	População em geral Population in general
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	36	99	77	93	73	44
	Bem tombado Heritage site	78	100	96	80	60	45
	Biblioteca Library	96	96	70	54	40	40
	Cinema Cinema	94	98	98	73	68	50
	Museu Museum	91	98	93	87	61	60
	Ponto de cultura Culture point	90	93	74	50	35	37
	Teatro Theater	93	99	96	78	74	57

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

CONTINUA / CONTINUES ►

A9 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FONTES DE RECURSOS
CULTURAL FACILITIES BY SOURCES OF FUNDINGTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Órgãos governamentais federais Federal government organizations	Órgãos governamentais estaduais State government organizations	Órgãos governamentais municipais Municipal government organizations	Empresas públicas ou mistas Public or mixed-capital companies	Empresas privadas Private companies	Organizações sem fins lucrativos Nonprofit organizations
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	31	28	39	4	10	12
	Bem tombado Heritage site	25	10	20	3	11	11
	Biblioteca Library	16	25	80	4	7	12
	Cinema Cinema	15	9	17	6	18	8
	Museu Museum	21	26	48	7	15	15
	Ponto de cultura Culture point	38	49	51	11	34	27
	Teatro Theater	17	20	38	8	33	24

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

A9 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FONTES DE RECURSOS
CULTURAL FACILITIES BY SOURCES OF FUNDINGTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Igrejas ou organizações religiosas Churches or religious organizations	Mensalidades e anuidades pagas por associados Monthly and annual fees paid by members	Doações de pessoas físicas Donations from individuals	Venda de produtos/ serviços Product/ service sales	Organismos internacionais International organizations	Governos de outros países Foreign governments	Outros Other
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	2	7	10	10	4	2	20
	Bem tombado Heritage site	26	23	51	30	1	1	25
	Biblioteca Library	3	2	46	4	3	1	12
	Cinema Cinema	1	8	2	73	0	2	18
	Museu Museum	4	8	22	14	1	1	22
	Ponto de cultura Culture point	11	33	55	41	6	5	32
	Teatro Theater	7	17	8	27	1	3	25

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A10 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL FONTE DE RECURSOS
CULTURAL FACILITIES BY MAIN SOURCE OF FUNDINGTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Órgãos governamentais federais Federal government organizations	Órgãos governamentais estaduais State government organizations	Órgãos governamentais municipais Municipal government organizations	Empresas públicas ou mistas Public or mixed-capital companies	Empresas privadas Private companies	Organizações sem fins lucrativos Nonprofit organizations
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	24	21	30	1	2	2
	Bem tombado Heritage site	16	4	14	0	1	2
	Biblioteca Library	4	7	61	0	1	2
	Cinema Cinema	8	4	11	1	2	0
	Museu Museum	12	16	37	2	4	2
	Ponto de cultura Culture point	9	14	19	3	5	4
	Teatro Theater	8	10	28	1	12	4

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

A10 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL FONTE DE RECURSOS
CULTURAL FACILITIES BY MAIN SOURCE OF FUNDINGTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Igrejas ou organizações religiosas Churches or religious organizations	Mensalidades e anuidades pagas por associados Monthly and annual fees paid by members	Doações de pessoas físicas Donations from individuals	Venda de produtos / serviços Product / service sales	Organismos internacionais International organizations	Governos de outros países Foreign governments
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	2	4	2	2	0	0
	Bem tombado Heritage site	6	10	24	10	0	0
	Biblioteca Library	1	0	15	0	0	0
	Cinema Cinema	0	1	0	67	0	0
	Museu Museum	1	3	7	5	0	0
	Ponto de cultura Culture point	1	10	11	8	1	1
	Teatro Theater	2	6	1	10	0	1

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

A10 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL FONTE DE RECURSOS
CULTURAL FACILITIES BY MAIN SOURCE OF FUNDINGTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Outros Other	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	6	2	1	1
	Bem tombado Heritage site	9	2	0	1
	Biblioteca Library	3	2	2	1
	Cinema Cinema	4	3	0	0
	Museu Museum	7	1	2	3
	Ponto de cultura Culture point	7	1	4	1
	Teatro Theater	9	1	6	2

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A11 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE REALIZAM ATIVIDADES DE CAPTAÇÃO DE RECURSOS
CULTURAL FACILITIES THAT CARRY OUT FUNDRAISING ACTIVITIESTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	30	69	2	0
	Bem tombado Heritage site	38	61	1	0
	Biblioteca Library	10	88	2	0
	Cinema Cinema	29	63	7	1
	Museu Museum	28	71	1	0
	Ponto de cultura Culture point	65	34	0	1
	Teatro Theater	27	71	2	0

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

A12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FAIXA DE RECEITA
CULTURAL FACILITIES BY REVENUE RANGETOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Até R\$ 50 mil Up to R\$ 50 thousand	Mais de R\$ 50 mil a R\$ 100 mil Over R\$ 50 thousand up to R\$ 100 thousand	Mais de R\$ 100 mil até R\$ 250 mil Over R\$ 100 thousand up to R\$ 250 thousand	Mais de R\$ 250 mil até R\$ 500 mil Over R\$ 250 thousand up to R\$ 500 thousand	Mais de R\$ 500 mil a R\$ 1 milhão Over R\$ 500 thousand up to R\$ 1 million
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	31	7	7	5	4
	Bem tombado Heritage site	36	11	9	5	3
	Biblioteca Library	46	2	3	0	0
	Cinema Cinema	13	11	9	12	10
	Museu Museum	42	8	6	5	3
	Ponto de cultura Culture point	39	18	12	5	6
	Teatro Theater	28	9	7	4	7

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

A12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FAIXA DE RECEITA
CULTURAL FACILITIES BY REVENUE RANGETOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Mais de R\$ 1 milhão a R\$ 5 milhões Over R\$ 1 million up to R\$ 5 million	Mais de R\$ 5 milhões a R\$ 10 milhões Over R\$ 5 million up to R\$ 10 million	Mais de R\$ 10 milhões a R\$ 60 milhões Over R\$ 10 million up to R\$ 60 million	Mais de R\$ 60 milhões Over R\$ 60 million	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	7	3	2	3	25	7
	Bem tombado Heritage site	4	0	2	0	16	15
	Biblioteca Library	0	0	0	0	28	20
	Cinema Cinema	9	2	0	0	26	7
	Museu Museum	4	1	1	0	17	14
	Ponto de cultura Culture point	4	1	0	0	6	9
	Teatro Theater	7	1	2	0	24	11

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B1 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE USARAM COMPUTADOR NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES THAT USED COMPUTERS IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	99	1
	Bem tombado Heritage site	69	31
	Biblioteca Library	78	22
	Cinema Cinema	98	2
	Museu Museum	81	19
	Ponto de cultura Culture point	93	7
	Teatro Theater	90	10

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B2 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR MOTIVOS PARA NÃO TEREM USADO COMPUTADOR NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY REASONS FOR NOT USING COMPUTERS IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Alto custo de aquisição ou manutenção High cost of acquisition or maintenance	Custo-benefício do uso não compensa Cost-benefit is not worth it	Pouca habilidade da equipe Lack of skills among the team	Falta de necessidade Lack of need	Falta de interesse Lack of interest	Outros Other
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	0	0	0	0	1	0
	Bem tombado Heritage site	15	10	8	14	9	2
	Biblioteca Library	14	5	6	11	8	5
	Cinema Cinema	2	0	0	2	0	0
	Museu Museum	10	5	4	7	6	2
	Ponto de cultura Culture point	4	2	3	3	4	1
	Teatro Theater	3	3	1	5	2	1

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM COMPUTADOR PRÓPRIO
CULTURAL FACILITIES WITH COMPUTERS OWNEDTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

	Percentual (%) Percentage (%)	Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	97	2	0	0	1
	Bem tombado Heritage site	59	9	2	0	31
	Biblioteca Library	70	7	0	0	22
	Cinema Cinema	95	3	0	0	2
	Museu Museum	69	11	0	0	19
	Ponto de cultura Culture point	87	6	0	0	7
	Teatro Theater	80	10	0	0	10

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B3A EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE COMPUTADORES PRÓPRIOS
CULTURAL FACILITIES BY NUMBER OF COMPUTERS OWNEDTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

	Percentual (%) Percentage (%)	De 1 a 10 From 1 to 10	De 11 a 50 From 11 to 50	Mais de 50 More than 50	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	55	28	12	2	1	3
	Bem tombado Heritage site	47	9	2	1	0	41
	Biblioteca Library	60	10	0	0	0	30
	Cinema Cinema	62	24	9	1	0	5
	Museu Museum	57	10	2	1	0	31
	Ponto de cultura Culture point	62	23	1	0	0	13
	Teatro Theater	64	10	3	2	0	20

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

CONTINUA / CONTINUES ►

B3B EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE COMPUTADOR PRÓPRIO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF COMPUTERS OWNEDTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Computador de mesa Desktop computers						
		Nenhum None	De 1 a 10 From 1 to 10	De 11 a 50 From 11 to 50	Mais de 50 More than 50	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	0	60	25	9	2	1	3
	Bem tombado Heritage site	3	44	8	2	1	0	41
	Biblioteca Library	0	60	9	0	1	0	30
	Cinema Cinema	3	60	26	5	1	0	5
	Museu Museum	3	57	7	1	1	0	31
	Ponto de cultura Culture point	3	67	15	1	0	0	13
	Teatro Theater	3	64	8	3	2	0	20

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

B3B EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE COMPUTADOR PRÓPRIO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF COMPUTERS OWNEDTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Computador portátil Portable computers						
		Nenhum None	De 1 a 10 From 1 to 10	De 11 a 50 From 11 to 50	Mais de 50 More than 50	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	51	37	4	1	3	1	3
	Bem tombado Heritage site	22	35	0	1	1	0	41
	Biblioteca Library	58	12	0	0	0	0	30
	Cinema Cinema	42	49	3	0	1	0	5
	Museu Museum	36	32	0	0	1	0	31
	Ponto de cultura Culture point	18	66	1	0	0	0	13
	Teatro Theater	31	45	1	0	2	0	20

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

B3B EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE COMPUTADOR PRÓPRIO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF COMPUTERS OWNEDTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Tablets Tablets					
		Nenhum None	De 1 a 10 From 1 to 10	De 11 a 50 From 11 to 50	Mais de 50 More than 50	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
Arquivo Archive	84	7	3	0	3	0	3
Bem tombado Heritage site	50	7	1	0	1	0	41
Biblioteca Library	68	2	0	0	0	0	30
Cinema Cinema	82	10	2	0	1	0	5
Museu Museum	61	6	1	0	1	0	31
Ponto de cultura Culture point	73	13	0	0	0	0	13
Teatro Theater	68	11	0	0	0	0	20

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B4 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE SOFTWARE USADO NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF SOFTWARE USED IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Por licença de uso Via licensed use	Por licença livre Via open source license	Desenvolvidos pela instituição Developed by the institution
Arquivo Archive		53	52	36
Bem tombado Heritage site		25	29	13
Biblioteca Library		21	27	12
Cinema Cinema		68	46	29
Museu Museum		30	28	18
Ponto de cultura Culture point		34	51	15
Teatro Theater		42	32	19

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B5 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE USARAM INTERNET NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES THAT USED THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

		Percentual (%) Percentage (%)	Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive		97	3	0	0
	Bem tombado Heritage site		64	36	0	0
	Biblioteca Library		72	28	0	0
	Cinema Cinema		98	2	0	0
	Museu Museum		74	26	0	0
	Ponto de cultura Culture point		84	16	0	0
	Teatro Theater		84	16	0	0

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B6 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR MOTIVOS PARA NÃO TEREM USADO A INTERNET NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY REASONS FOR NOT USING THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

		Alto custo da conexão High cost of the connection	Falta de infraestrutura de acesso na região Lack of infrastructure for Internet access in the region	Custo-benefício do uso não compensa Cost-benefit is not worth it	Pouca habilidade da equipe Lack of skills among the team	Falta de necessidade Lack of need	Falta de interesse Lack of interest	Preocupação com segurança ou privacidade Concern about security or privacy	Outros Other	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	1	1	1	0	1	1	0	0	97
	Bem tombado Heritage site	16	16	14	8	13	12	14	5	64
	Biblioteca Library	12	13	8	6	10	10	7	4	72
	Cinema Cinema	0	1	0	0	0	0	2	0	98
	Museu Museum	12	10	8	5	10	9	8	3	74
	Ponto de cultura Culture point	12	9	7	3	6	6	5	1	84
	Teatro Theater	4	4	4	1	7	5	6	1	84

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B7 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE CONEXÃO À INTERNET USADA NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF INTERNET CONNECTION USED IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

	Percentual (%) Percentage (%)	Conexão discada Dial-up connection	Conexão via linha telefônica (DSL) Connection via telephone line (DSL)	Conexão via fibra ótica Fiber-optic connection	Conexão a cabo Cable connection	Conexão via rádio Radio connection	Conexão via satélite Satellite connection	Conexão via modem 3G ou 4G Connection via 3G or 4G modem
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	2	40	45	41	8	6	25
	Bem tombado Heritage site	6	35	18	31	7	4	25
	Biblioteca Library	2	29	23	33	13	11	17
	Cinema Cinema	7	61	36	50	13	18	34
	Museu Museum	3	34	29	29	13	7	19
	Ponto de cultura Culture point	4	43	21	38	16	11	29
	Teatro Theater	2	43	39	50	7	5	25

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B8 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FAIXA DE VELOCIDADE MÁXIMA PARA DOWNLOAD CONTRATADA
CULTURAL FACILITIES BY RANGE OF MAXIMUM DOWNLOAD SPEED OFFERED BY CONTRACTTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

	Percentual (%) Percentage (%)	Até 256 Kbps Up to 256 Kbps	Acima de 256 Kbps a 1 Mbps Over 256 Kbps up to 1 Mbps	Acima de 1 Mbps a 5 Mbps Over 1 Mbps up to 5 Mbps	Acima de 5 Mbps a 10 Mbps Over 5 Mbps up to 10 Mbps	Acima de 10 Mbps a 50 Mbps Over 10 Mbps up to 50 Mbps	Acima de 50 Mbps Over 50 Mbps	Não sabe / Não respondeu Does not know / Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	3	7	13	14	11	13	37	3
	Bem tombado Heritage site	3	8	17	10	10	3	15	36
	Biblioteca Library	6	9	16	8	3	3	26	28
	Cinema Cinema	1	8	21	20	25	10	13	2
	Museu Museum	5	8	15	9	9	5	24	26
	Ponto de cultura Culture point	3	9	24	17	16	4	12	16
	Teatro Theater	2	3	10	11	18	10	30	16

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B9 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM WIFI
CULTURAL FACILITIES WITH A WI-FI NETWORKTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	62	36	0	0	3
	Bem tombado Heritage site	50	14	1	0	36
	Biblioteca Library	42	30	0	0	28
	Cinema Cinema	80	16	0	1	2
	Museu Museum	47	27	1	0	26
	Ponto de cultura Culture point	69	15	0	0	16
	Teatro Theater	67	17	0	0	16

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B10 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE DISPONIBILIZAM WIFI PARA O PÚBLICO
CULTURAL FACILITIES WITH A WI-FI NETWORK AVAILABLE TO THE PUBLICTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	41	20	0	0	38
	Bem tombado Heritage site	25	25	0	0	50
	Biblioteca Library	32	9	0	0	58
	Cinema Cinema	28	52	0	0	20
	Museu Museum	29	18	0	0	53
	Ponto de cultura Culture point	46	22	1	0	31
	Teatro Theater	44	22	0	1	33

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

B11 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE USARAM CELULAR PARA FINS DE TRABALHO NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES THAT USED MOBILE PHONES FOR WORK PURPOSES IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	52	48	0	0
	Bem tombado Heritage site	56	43	1	1
	Biblioteca Library	31	68	0	1
	Cinema Cinema	77	23	0	0
	Museu Museum	48	51	0	1
	Ponto de cultura Culture point	76	24	1	0
	Teatro Theater	64	34	0	1

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

CONTINUA / CONTINUES ►

B12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR GRAU DE CONTRIBUIÇÃO QUE O USO DE COMPUTADOR E INTERNET
PROPORCIONOU NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY LEVEL OF CONTRIBUTION PROVIDED BY THE USE OF COMPUTERS ANDTHE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS
TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Divulgar ações e projetos da instituição Publicizing actions and projects of the institution							
		Contribuiu muito Contributed a lot	Contribuiu Contributed	Contribuiu pouco Contributed a little	Não contribuiu em nada Did not contribute	Isso não ocorreu na instituição This did not happen in the institution	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	64	19	6	7	0	0	0	3
	Bem tombado Heritage site	26	24	7	4	0	1	1	37
	Biblioteca Library	31	17	12	9	1	0	0	29
	Cinema Cinema	70	20	3	4	0	0	0	2
	Museu Museum	48	15	7	3	0	0	0	27
	Ponto de cultura Culture point	66	13	3	1	0	0	0	17
	Teatro Theater	55	20	5	3	0	0	0	17

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

▶ CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

B12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR GRAU DE CONTRIBUIÇÃO QUE O USO DE COMPUTADOR E INTERNET PROPORCIONOU NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY LEVEL OF CONTRIBUTION PROVIDED BY THE USE OF COMPUTERS AND THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY		Tornar a instituição mais conhecida Making the institution better known							
		Contribuiu muito Contributed a lot	Contribuiu Contributed	Contribuiu pouco Contributed a little	Não contribuiu em nada Did not contribute	Isso não ocorreu na instituição This did not happen in the institution	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	66	19	8	3	0	0	0	3
	Bem tombado Heritage site	33	15	9	4	0	1	1	37
	Biblioteca Library	33	19	12	6	0	0	0	29
	Cinema Cinema	71	19	4	4	0	0	0	2
	Museu Museum	48	16	7	2	0	0	0	27
	Ponto de cultura Culture point	64	13	5	0	0	0	0	17
	Teatro Theater	55	19	6	4	0	0	0	17

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

▶ CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

B12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR GRAU DE CONTRIBUIÇÃO QUE O USO DE COMPUTADOR E INTERNET PROPORCIONOU NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY LEVEL OF CONTRIBUTION PROVIDED BY THE USE OF COMPUTERS AND THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY		Melhorar o atendimento ao público Improving service to the public							
		Contribuiu muito Contributed a lot	Contribuiu Contributed	Contribuiu pouco Contributed a little	Não contribuiu em nada Did not contribute	Isso não ocorreu na instituição This did not happen in the institution	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	67	19	8	2	0	0	0	3
	Bem tombado Heritage site	30	24	7	2	0	1	0	37
	Biblioteca Library	40	20	8	3	0	0	0	29
	Cinema Cinema	62	26	6	3	0	0	0	2
	Museu Museum	38	20	10	4	0	0	0	27
	Ponto de cultura Culture point	50	23	8	2	0	0	0	17
	Teatro Theater	51	23	5	3	0	1	0	17

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

B12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR GRAU DE CONTRIBUIÇÃO QUE O USO DE COMPUTADOR E INTERNET PROPORCIONOU NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY LEVEL OF CONTRIBUTION PROVIDED BY THE USE OF COMPUTERS AND THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Melhorar a comunicação interna Improving internal communication						
		Contribuiu muito Contributed a lot	Contribuiu Contributed	Contribuiu pouco Contributed a little	Não contribuiu em nada Did not contribute	Isso não ocorreu na instituição This did not happen in the institution	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
Arquivo Archive	63	19	9	5	0	0	0	3
Bem tombado Heritage site	29	21	7	5	0	1	0	37
Biblioteca Library	30	23	12	4	1	0	0	29
Cinema Cinema	61	25	7	4	0	0	0	2
Museu Museum	37	20	10	5	0	0	0	27
Ponto de cultura Culture point	50	22	8	3	0	0	0	17
Teatro Theater	50	19	9	4	0	0	0	17

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

B12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR GRAU DE CONTRIBUIÇÃO QUE O USO DE COMPUTADOR E INTERNET PROPORCIONOU NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY LEVEL OF CONTRIBUTION PROVIDED BY THE USE OF COMPUTERS AND THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Aumentar a agilidade e a eficiência do trabalho Increasing work efficiency and agility						
		Contribuiu muito Contributed a lot	Contribuiu Contributed	Contribuiu pouco Contributed a little	Não contribuiu em nada Did not contribute	Isso não ocorreu na instituição This did not happen in the institution	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
Arquivo Archive	76	15	3	2	0	0	0	3
Bem tombado Heritage site	28	27	6	2	0	1	0	37
Biblioteca Library	40	20	6	3	0	0	0	29
Cinema Cinema	72	22	3	1	0	0	0	2
Museu Museum	45	19	8	2	0	0	0	27
Ponto de cultura Culture point	60	17	5	1	0	0	0	17
Teatro Theater	52	22	8	2	0	0	0	17

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

▶ CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

B12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR GRAU DE CONTRIBUIÇÃO QUE O USO DE COMPUTADOR E INTERNET PROPORCIONOU NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY LEVEL OF CONTRIBUTION PROVIDED BY THE USE OF COMPUTERS AND THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY		Capacitar a equipe Training the team							
		Contribuiu muito Contributed a lot	Contribuiu Contributed	Contribuiu pouco Contributed a little	Não contribuiu em nada Did not contribute	Isso não ocorreu na instituição This did not happen in the institution	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
Arquivo Archive	Arquivo Archive	46	26	18	7	0	0	0	3
	Bem tombado Heritage site	16	26	10	10	0	1	0	37
	Biblioteca Library	22	18	14	15	0	0	0	29
	Cinema Cinema	38	25	15	19	0	0	0	2
	Museu Museum	25	21	17	10	1	0	0	27
	Ponto de cultura Culture point	37	26	15	4	0	0	0	17
	Teatro Theater	25	27	18	12	0	0	1	17

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

▶ CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

B12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR GRAU DE CONTRIBUIÇÃO QUE O USO DE COMPUTADOR E INTERNET PROPORCIONOU NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY LEVEL OF CONTRIBUTION PROVIDED BY THE USE OF COMPUTERS AND THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY		Ajudar a reduzir despesas Helping reduce expenses							
		Contribuiu muito Contributed a lot	Contribuiu Contributed	Contribuiu pouco Contributed a little	Não contribuiu em nada Did not contribute	Isso não ocorreu na instituição This did not happen in the institution	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
Arquivo Archive	Arquivo Archive	44	21	12	15	1	3	0	3
	Bem tombado Heritage site	13	24	11	14	0	2	0	37
	Biblioteca Library	13	18	17	20	1	2	0	29
	Cinema Cinema	35	36	18	7	0	0	1	2
	Museu Museum	20	21	16	15	0	0	0	27
	Ponto de cultura Culture point	38	22	15	8	0	0	0	17
	Teatro Theater	26	25	14	14	1	2	1	17

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

B12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR GRAU DE CONTRIBUIÇÃO QUE O USO DE COMPUTADOR E INTERNET PROPORCIONOU NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY LEVEL OF CONTRIBUTION PROVIDED BY THE USE OF COMPUTERS AND THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Aumentar a captação de recursos Increasing fundraising							
		Contribuiu muito Contributed a lot	Contribuiu Contributed	Contribuiu pouco Contributed a little	Não contribuiu em nada Did not contribute	Isso não ocorreu na instituição This did not happen in the institution	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
Arquivo Archive		22	18	24	26	5	1	1	3
Bem tombado Heritage site		9	17	13	21	0	3	0	37
Biblioteca Library		11	14	15	26	1	2	0	29
Cinema Cinema		35	31	13	14	0	3	2	2
Museu Museum		17	17	14	23	2	1	0	27
Ponto de cultura Culture point		37	20	18	7	1	0	0	17
Teatro Theater		17	17	17	25	3	2	2	17

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

CONTINUA / CONTINUES ►

C1 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA NA INTERNET NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Enviar e receber e-mail Sending and receiving e-mails	Usar mensagens instantâneas Use of instant messaging	Usar telefone via Internet/VoIP / videoconferência via Internet Using the telephone via Internet/VoIP / videoconference via Internet	Recrutar pessoal interno ou externo Recruiting internal or external staff
		Arquivo Archive		97	55
Bem tombado Heritage site		61	36	17	15
Biblioteca Library		63	37	9	15
Cinema Cinema		96	71	39	52
Museu Museum		73	47	15	25
Ponto de cultura Culture point		82	67	35	44
Teatro Theater		76	57	27	35

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

C1 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA NA INTERNET NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Treinar e educar pessoas que trabalham na instituição <i>Training and qualifying people working in the institution</i>	Oferecer serviços, informações ou assistência ao público <i>Offering services, information or assistance to the public</i>	Buscar informações sobre produtos ou serviços <i>Searching for information on products or services</i>	Vender produtos ou serviços <i>Selling products or services</i>
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo <i>Archive</i>	59	82	84	12
	Bem tombado <i>Heritage site</i>	28	47	54	10
	Biblioteca <i>Library</i>	33	57	53	7
	Cinema <i>Cinema</i>	52	76	87	56
	Museu <i>Museum</i>	38	59	64	11
	Ponto de cultura <i>Culture point</i>	56	66	75	27
	Teatro <i>Theater</i>	40	67	67	23

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

C1 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA NA INTERNET NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON THE INTERNET IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Buscar informações sobre organizações governamentais <i>Searching for information on governmental organizations</i>	Interagir com organizações governamentais <i>Interacting with governmental organizations</i>	Interagir com instituições estrangeiras para intercâmbio <i>Interacting with foreign institutions for exchange</i>
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo <i>Archive</i>	82	45	31
	Bem tombado <i>Heritage site</i>	49	33	16
	Biblioteca <i>Library</i>	50	19	6
	Cinema <i>Cinema</i>	61	48	14
	Museu <i>Museum</i>	61	29	21
	Ponto de cultura <i>Culture point</i>	77	48	29
	Teatro <i>Theater</i>	54	34	18

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C2 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE SERVIÇO DE GOVERNO ELETRÔNICO USADO NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ELECTRONIC GOVERNMENT SERVICE USED IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Buscar informações sobre editais para captar recursos governamentais ou para realizar convênios com o governo Searching for information on calls for proposals to collect government resources or to set up government covenants	Participar de editais para captar recursos governamentais ou realizar convênios com o governo Participating in calls for proposals to collect government resources or to set up government covenants	Prestar contas com o governo Rendering accounts to the government	Buscar informações sobre conferências e audiências públicas Searching for information on public conferences and meetings	Inscriver a instituição em conferências e audiências públicas Registering the institution for public conferences and meetings
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	66	54	30	44	29
	Bem tombado Heritage site	29	24	17	20	13
	Biblioteca Library	40	33	12	27	17
	Cinema Cinema	41	31	34	25	15
	Museu Museum	56	47	23	34	22
	Ponto de cultura Culture point	77	74	55	53	42
	Teatro Theater	43	37	23	28	13

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

C2 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE SERVIÇO DE GOVERNO ELETRÔNICO USADO NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ELECTRONIC GOVERNMENT SERVICE USED IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Buscar informações ou obter licenças e permissões Searching for information or obtaining licenses and permits	Buscar informações sobre impostos Searching for information on taxes	Fazer pagamentos on-line de impostos e taxas Paying taxes and fees online	Emitir certidões negativas de débito Issuing clearance certificates
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	30	24	19	22
	Bem tombado Heritage site	22	25	24	21
	Biblioteca Library	16	12	6	9
	Cinema Cinema	57	52	42	40
	Museu Museum	32	19	11	17
	Ponto de cultura Culture point	51	52	40	68
	Teatro Theater	36	32	21	27

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM WEBSITE PRÓPRIO CULTURAL FACILITIES WITH A WEBSITE

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	57	38	2	1	3
	Bem tombado Heritage site	30	33	2	0	36
	Biblioteca Library	9	59	3	1	28
	Cinema Cinema	73	20	4	0	2
	Museu Museum	35	37	2	0	26
	Ponto de cultura Culture point	44	34	5	1	16
	Teatro Theater	42	39	2	0	16

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C4 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE ESTÃO PRESENTES EM WEBSITE DE TERCEIROS, COM CONTROLE SOBRE O CONTEÚDO CULTURAL FACILITIES WITH PRESENCE ON THIRD-PARTY WEBSITES WITH CONTROL OVER CONTENT

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	16	23	1	1	59
	Bem tombado Heritage site	14	18	2	0	66
	Biblioteca Library	17	45	1	1	36
	Cinema Cinema	10	13	0	1	76
	Museu Museum	19	19	1	1	61
	Ponto de cultura Culture point	14	22	2	2	60
	Teatro Theater	22	20	1	0	58

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C5 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR RECURSOS OFERECIDOS NO WEBSITE

CULTURAL FACILITIES BY RESOURCES OFFERED ON THE WEBSITE

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Programação das atividades Cultural programming	Informação sobre as atividades da instituição Information on the activities of the institution	Divulgação de notícias sobre a instituição Dissemination of news about the institution	Publicações e estudos Publications and studies	Catálogos do acervo Collection catalogues	Lista de produtos ou serviços vendidos ou oferecidos pela instituição List of products or services sold or offered by the institution
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	58	59	63	46	40	34
	Bem tombado Heritage site	34	36	35	16	11	13
	Biblioteca Library	18	19	17	6	11	8
	Cinema Cinema	69	71	67	19	20	55
	Museu Museum	41	43	43	20	17	17
	Ponto de cultura Culture point	46	47	48	24	15	25
	Teatro Theater	55	54	51	17	10	32

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

C5 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR RECURSOS OFERECIDOS NO WEBSITE

CULTURAL FACILITIES BY RESOURCES OFFERED ON THE WEBSITE

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Informações e balanços sobre prestações de contas Information and statements on the institution's rendering of accounts	Informações sobre vagas de trabalho na instituição Information on open job positions in the institution	Formulário de inscrição em cursos e formações Subscription form for courses and formative programs	Ferramenta de transmissão de vídeos ao vivo/streaming Tool for live video streaming	Visita virtual Virtual visit	Canal de busca Search engine	Recursos de acessibilidade digital Digital accessibility resources
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	20	15	29	14	20	40	14
	Bem tombado Heritage site	7	6	10	9	12	18	4
	Biblioteca Library	5	3	7	2	7	12	7
	Cinema Cinema	9	32	12	15	24	41	24
	Museu Museum	9	7	16	4	13	19	7
	Ponto de cultura Culture point	19	15	26	11	24	22	7
	Teatro Theater	11	19	30	11	14	28	9

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C6 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM PERFIL EM PLATAFORMA ON-LINE OU REDE SOCIAL CULTURAL FACILITIES WITH A PROFILE ON AN ONLINE PLATFORM OR SOCIAL NETWORKING WEBSITE

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	54	46
	Bem tombado Heritage site	48	52
	Biblioteca Library	35	65
	Cinema Cinema	94	6
	Museu Museum	49	51
	Ponto de cultura Culture point	77	23
	Teatro Theater	62	38

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C6A EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE PLATAFORMA ON-LINE OU REDE SOCIAL EM QUE ESTÃO PRESENTES CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ONLINE PLATFORM OR SOCIAL NETWORKING WEBSITE ON WHICH THEY ARE PRESENT

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Facebook ou YahooProfile Facebook or YahooProfile	YouTube ou Vimeo YouTube or Vimeo	Flickr ou Instagram Flickr or Instagram	Wordpress ou Blogspot WordPress or Blogspot	Twitter Twitter	WhatsApp ou Telegram WhatsApp or Telegram	Outros Other	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	49	27	9	11	16	10	2	3
	Bem tombado Heritage site	43	12	13	7	11	19	1	36
	Biblioteca Library	31	8	3	6	3	9	1	28
	Cinema Cinema	93	30	43	10	34	36	0	2
	Museu Museum	45	15	10	8	10	10	1	26
	Ponto de cultura Culture point	73	42	23	23	18	43	3	16
	Teatro Theater	57	24	21	9	16	16	1	16

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C7 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FREQUÊNCIA DE ATUALIZAÇÃO DE SUAS PLATAFORMAS ON-LINE OU REDES SOCIAIS

CULTURAL FACILITIES BY FREQUENCY OF UPDATE ON THEIR ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Todos os dias Every day	Pelo menos uma vez por semana At least once a week	Pelo menos uma vez por mês At least once a month	Pelo menos uma vez a cada três meses At least once every three months	Pelo menos uma vez por ano At least once a year	Nunca Never	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
	Arquivo Archive		15	22	8	4	3	1	1	1
Bem tombado Heritage site		12	21	9	2	1	0	1	1	52
Biblioteca Library		5	14	10	3	2	0	0	1	65
Cinema Cinema		48	41	2	0	0	2	0	0	6
Museu Museum		9	22	11	3	3	1	1	0	51
Ponto de cultura Culture point		18	32	16	7	2	0	1	1	23
Teatro Theater		23	24	10	3	1	2	0	1	38

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C8 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA EM PLATAFORMAS ON-LINE OU REDES SOCIAIS NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF ACTIVITY CARRIED OUT ON ONLINE PLATFORMS OR SOCIAL NETWORKING WEBSITES IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Divulgar programação Publicizing cultural programming	Divulgar acervo, projetos ou serviços Publicizing collections, projects or services	Postar notícias sobre a instituição Posting news about the institution	Postar notícias sobre temas relacionados à área de atuação da instituição Posting news about themes related to the institution's area of expertise	Divulgar ações e campanhas de outras instituições Publicizing actions and campaigns of other institutions	Responder a comentários e dúvidas Replying to comments and questions	Vender produtos e serviços Selling products and services	Captar recursos Raising funds	Postar informações para prestação de contas Posting information for the rendering of accounts of the institution
	Arquivo Archive		51	50	51	50	31	50	10	22
Bem tombado Heritage site		42	34	40	40	21	41	12	17	16
Biblioteca Library		31	30	30	28	14	27	5	9	9
Cinema Cinema		88	70	82	76	26	87	57	23	30
Museu Museum		45	42	45	43	24	43	9	20	16
Ponto de cultura Culture point		71	64	71	72	48	64	29	54	52
Teatro Theater		58	49	55	53	26	52	23	17	22

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C9 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM VERBETE NA WIKIPÉDIA
CULTURAL FACILITIES WITH WIKIPEDIA ARTICLESTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	14	69	14	0	3
	Bem tombado Heritage site	10	43	11	0	36
	Biblioteca Library	1	66	5	0	28
	Cinema Cinema	9	74	15	0	2
	Museu Museum	10	59	6	0	26
	Ponto de cultura Culture point	5	70	8	1	16
	Teatro Theater	8	63	14	0	16

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C10 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE EDITARAM CONTEÚDOS NA WIKIPÉDIA NOS ÚLTIMOS 12 MESES
CULTURAL FACILITIES THAT EDITED CONTENTS ON WIKIPEDIA IN THE LAST 12 MONTHSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	7	86	3	1	3
	Bem tombado Heritage site	7	53	4	0	36
	Biblioteca Library	3	68	2	0	28
	Cinema Cinema	5	85	9	0	2
	Museu Museum	5	67	2	0	26
	Ponto de cultura Culture point	12	69	3	0	16
	Teatro Theater	5	77	2	0	16

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C11 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR ATIVIDADES REALIZADAS PELA INSTITUIÇÃO
CULTURAL FACILITIES BY ACTIVITIES PERFORMED BY THE INSTITUTIONTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Exibição de filmes Film screenings	Exibição de espetáculos Live performances	Realização de conteúdos audiovisuais Audiovisual content making	Realização de espetáculos Performances making	Realização de exposições Exhibitions	Realização de oficinas ou formação para o público Workshops or training programs to the public
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	31	16	48	16	70	57
	Bem tombado Heritage site	24	30	33	30	56	52
	Biblioteca Library	32	21	27	21	45	48
	Cinema Cinema	97	47	72	34	28	31
	Museu Museum	45	30	51	29	84	62
	Ponto de cultura Culture point	62	68	68	73	69	92
	Teatro Theater	58	95	65	88	60	78

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C12 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR MODALIDADE DE OFICINAS OU FORMAÇÃO OFERECIDAS AO PÚBLICO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF WORKSHOPS OR FORMATIVE PROGRAMS OFFERED TO THE PUBLICTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Presencial In person	A distância Distance learning	Ambas Both	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	40	0	17	1	0	43
	Bem tombado Heritage site	46	0	6	0	0	48
	Biblioteca Library	42	0	6	0	0	52
	Cinema Cinema	25	1	5	0	0	69
	Museu Museum	56	0	6	0	0	38
	Ponto de cultura Culture point	78	2	12	0	1	8
	Teatro Theater	68	0	10	0	0	22

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C13 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE OFERECEM APLICATIVO PARA CELULAR OU TABLET
CULTURAL FACILITIES THAT OFFER A MOBILE PHONE OR TABLET APPLICATIONTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	10	87	1	0	3
	Bem tombado Heritage site	5	58	2	0	36
	Biblioteca Library	3	69	0	0	28
	Cinema Cinema	29	67	2	0	2
	Museu Museum	3	70	1	1	26
	Ponto de cultura Culture point	5	78	1	1	16
	Teatro Theater	5	77	1	1	16

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C14 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE EXIGEM COMPRA OU RETIRADA DE INGRESSOS PARA ACESSO AOS SERVIÇOS
CULTURAL FACILITIES THAT REQUIRE PURCHASE OR PICK UP OF TICKETS FOR ACCESS TO THE SERVICESTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	5	94	0	1
	Bem tombado Heritage site	19	81	0	1
	Biblioteca Library	2	98	0	0
	Cinema Cinema	80	18	1	0
	Museu Museum	14	86	0	0
	Ponto de cultura Culture point	8	90	0	1
	Teatro Theater	65	32	1	2

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

C15 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE PLATAFORMA EM QUE OFERECEM VENDA OU RESERVA DE INGRESSOS ON-LINE

CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF PLATFORM USED FOR ONLINE TICKET SALES OR BOOKING

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS

TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		No website da instituição On the institution's website	No aplicativo da instituição On the institution's application	Em websites de terceiros On third-parties' websites	Em aplicativos de terceiros On third-parties' applications
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	1	0	1	1
	Bem tombado Heritage site	1	0	3	3
	Biblioteca Library	0	0	0	0
	Cinema Cinema	26	14	21	22
	Museu Museum	1	0	2	1
	Ponto de cultura Culture point	1	0	1	1
	Teatro Theater	12	2	27	23

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

D1 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM ACERVO

CULTURAL FACILITIES WITH COLLECTIONS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS

TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	98	2
	Bem tombado Heritage site	94	6
	Biblioteca Library	97	3
	Cinema Cinema	66	34
	Museu Museum	98	2
	Ponto de cultura Culture point	94	6
	Teatro Theater	68	32

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

CONTINUA / CONTINUES ►

D1A EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ACERVO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF COLLECTIONTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Livros, revistas ou jornais Books, magazines or newspapers	Manuscritos ou originais Manuscripts or original works	Documentos oficiais históricos ou registros arquivísticos Official historic documents or archive records	Desenhos, pinturas ou gravuras Drawings, paintings or engravings	Fotografias, cartazes, mapas ou partituras Photographs, posters, maps or sheet music	Esculturas ou instalações Sculptures or installations	Móveis, objetos artesanais, roupas, moedas ou objetos de uso diário Furniture, craft objects, clothes, coins or daily-use objects
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	83	85	91	50	82	20	35
	Bem tombado Heritage site	49	60	69	55	61	64	70
	Biblioteca Library	95	26	43	36	53	7	12
	Cinema Cinema	22	7	19	12	41	12	13
	Museu Museum	76	59	70	61	83	51	72
	Ponto de cultura Culture point	69	40	49	36	73	17	50
	Teatro Theater	36	20	32	31	40	19	25

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

D1A EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ACERVO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF COLLECTIONTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Objetos arqueológicos Archaeological objects	Monumentos, prédios, terrenos ou sítios arqueológicos Monuments, buildings, land or archaeological sites	Espécimes naturais vivos ou inertes Living or non-living natural specimens	Filmes ou gravações de vídeo Films or video recordings	Músicas ou outras gravações de áudio Songs or audio recordings	Recursos interativos digitais, como desenhos tridimensionais, sítios ou software Digital interactive resources, such as three-dimensional drawings, websites or software
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	15	16	6	64	53	20
	Bem tombado Heritage site	31	47	12	28	21	13
	Biblioteca Library	4	3	7	54	40	4
	Cinema Cinema	2	3	1	39	14	21
	Museu Museum	38	27	23	52	36	14
	Ponto de cultura Culture point	7	9	6	70	55	12
	Teatro Theater	4	7	3	31	23	4

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

D2 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE DIGITALIZAM ACERVO
CULTURAL FACILITIES THAT DIGITALIZE COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	74	26
	Bem tombado Heritage site	44	56
	Biblioteca Library	29	71
	Cinema Cinema	36	64
	Museu Museum	58	42
	Ponto de cultura Culture point	63	37
	Teatro Theater	30	70

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

CONTINUA / CONTINUES ►

D2A EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Livros, revistas ou jornais Books, magazines or newspapers	Manuscritos ou originais Manuscripts or original works	Documentos oficiais históricos ou registros arquivísticos Official historic documents or archive records	Desenhos, pinturas ou gravuras Drawings, paintings or engravings	Fotografias, cartazes, mapas ou partituras Photographs, posters, maps or sheet music	Esculturas ou instalações Sculptures or installations
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	45	51	59	24	55	7
	Bem tombado Heritage site	15	19	23	13	21	13
	Biblioteca Library	22	6	8	4	9	1
	Cinema Cinema	5	4	7	5	17	4
	Museu Museum	22	22	29	18	37	18
	Ponto de cultura Culture point	19	15	21	10	40	4
	Teatro Theater	12	7	15	10	16	4

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

D2A EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY TYPE OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Móveis, objetos artesanais, roupas, moedas ou objetos de uso diário Furniture, craft objects, clothes, coins or daily-use objects	Objetos arqueológicos Archaeological objects	Monumentos, prédios, terrenos ou sítios arqueológicos Monuments, buildings, land or archaeological sites	Espécimes naturais vivos ou inertes Living or non-living natural specimens	Filmes ou gravações de vídeo Films or video recordings	Músicas ou outras gravações de áudio Songs or audio recordings
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	8	4	6	2	33	25
	Bem tombado Heritage site	14	6	13	2	9	4
	Biblioteca Library	1	0	1	1	7	6
	Cinema Cinema	4	2	1	0	24	6
	Museu Museum	21	10	6	7	19	13
	Ponto de cultura Culture point	13	1	2	0	37	31
	Teatro Theater	6	0	1	0	14	9

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

CONTINUA / CONTINUES ►

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Livros, revistas ou jornais Books, magazines or newspapers					
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	2	12	28	2	1	55
	Bem tombado Heritage site	1	2	11	0	1	85
	Biblioteca Library	5	6	11	1	0	78
	Cinema Cinema	0	2	3	0	0	95
	Museu Museum	2	5	14	0	0	78
	Ponto de cultura Culture point	2	6	12	0	0	81
	Teatro Theater	0	5	7	1	0	88

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Manuscritos ou originais Manuscripts or original works					Não se aplica Does not apply
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	
Arquivo Archive		0	11	39	2	0	49
Bem tombado Heritage site		1	5	12	1	1	81
Biblioteca Library		0	2	3	0	0	94
Cinema Cinema		0	2	2	0	0	96
Museu Museum		3	6	13	0	0	78
Ponto de cultura Culture point		1	5	9	0	0	85
Teatro Theater		0	4	3	0	0	93

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Documentos oficiais históricos ou registros arquivísticos Historic official documents or archive records					Não se aplica Does not apply
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	
Arquivo Archive		1	10	46	2	1	41
Bem tombado Heritage site		2	4	16	1	0	77
Biblioteca Library		1	2	5	0	0	92
Cinema Cinema		0	4	3	0	0	93
Museu Museum		3	10	16	0	0	71
Ponto de cultura Culture point		2	7	11	0	0	79
Teatro Theater		1	5	7	1	0	85

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

▶ CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Desenhos, pinturas ou gravuras Drawings, paintings or engravings					
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	2	4	14	3	0	76
	Bem tombado Heritage site	4	3	7	0	0	87
	Biblioteca Library	1	1	2	0	0	96
	Cinema Cinema	0	4	1	0	0	95
	Museu Museum	2	7	9	0	0	82
	Ponto de cultura Culture point	1	3	6	0	0	90
	Teatro Theater	2	4	4	0	0	90

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

▶ CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Fotografias, cartazes, mapas ou partituras Photographs, posters, maps or sheet music					
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	3	18	31	3	0	45
	Bem tombado Heritage site	1	5	14	1	0	79
	Biblioteca Library	0	2	5	0	0	91
	Cinema Cinema	1	8	4	2	2	83
	Museu Museum	6	14	17	0	0	63
	Ponto de cultura Culture point	5	16	18	0	1	60
	Teatro Theater	1	5	10	0	0	84

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Esculturas ou instalações Sculptures or installations					Não se aplica Does not apply
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	
Arquivo Archive		0	2	3	2	0	93
Bem tombado Heritage site		3	3	6	0	1	87
Biblioteca Library		0	1	0	0	0	99
Cinema Cinema		1	0	3	0	0	96
Museu Museum		3	6	8	0	0	82
Ponto de cultura Culture point		1	1	3	0	0	96
Teatro Theater		1	2	0	0	0	96

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Móveis, objetos artesanais, roupas, moedas ou objetos de uso diário Furniture, craft objects, clothes, coins or daily-use objects					Não se aplica Does not apply
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	
Arquivo Archive		0	3	4	1	0	92
Bem tombado Heritage site		0	4	11	0	0	86
Biblioteca Library		0	0	1	0	0	99
Cinema Cinema		0	0	4	0	0	96
Museu Museum		4	7	10	0	0	79
Ponto de cultura Culture point		3	4	5	1	0	87
Teatro Theater		1	2	3	0	0	94

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

▶ CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Objetos arqueológicos Archaeological objects					
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	0	1	2	1	0	96
	Bem tombado Heritage site	3	1	2	0	0	94
	Biblioteca Library	0	0	0	0	0	100
	Cinema Cinema	0	0	1	0	0	98
	Museu Museum	3	2	5	0	0	90
	Ponto de cultura Culture point	1	0	0	0	0	99
	Teatro Theater	0	0	0	0	0	100

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

▶ CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Monumentos, prédios, terrenos ou sítios arqueológicos Monuments, buildings, land or archaeological sites					
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	0	1	4	1	0	94
	Bem tombado Heritage site	1	5	7	0	0	87
	Biblioteca Library	1	0	0	0	0	99
	Cinema Cinema	0	1	0	0	0	99
	Museu Museum	1	2	3	0	0	94
	Ponto de cultura Culture point	1	0	1	0	0	98
	Teatro Theater	0	1	0	0	0	99

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Espécimes naturais vivos ou inertes Living or non-living natural specimens					Não se aplica Does not apply
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	
Arquivo Archive		0	0	2	0	0	98
Bem tombado Heritage site		0	0	2	0	0	98
Biblioteca Library		1	0	0	0	0	99
Cinema Cinema		0	0	0	0	0	100
Museu Museum		1	4	2	0	0	93
Ponto de cultura Culture point		0	0	0	0	0	100
Teatro Theater		0	0	0	0	0	100

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONTINUAÇÃO / CONTINUATION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Percentual (%) Percentage (%)	Filmes ou gravações de vídeo Films or video recordings					Não se aplica Does not apply
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	
Arquivo Archive		4	10	17	2	0	67
Bem tombado Heritage site		1	1	7	1	0	91
Biblioteca Library		1	2	4	0	0	93
Cinema Cinema		9	7	5	2	0	76
Museu Museum		4	6	9	0	0	81
Ponto de cultura Culture point		10	7	20	1	0	63
Teatro Theater		4	6	4	0	0	86

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

D3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR QUANTIDADE DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES BY AMOUNT OF DIGITALIZED COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Músicas ou outras gravações de áudio Songs or audio recordings					
		Todo o acervo The entire collection	Mais da metade More than half	Menos da metade Less than half	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	3	10	11	1	0	75
	Bem tombado Heritage site	0	1	3	0	0	96
	Biblioteca Library	1	1	4	0	0	94
	Cinema Cinema	1	2	2	1	0	94
	Museu Museum	3	4	6	0	0	87
	Ponto de cultura Culture point	8	8	14	0	1	69
	Teatro Theater	1	4	3	0	0	91

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

D4 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE DISPONIBILIZAM ACERVO DIGITALIZADO PARA O PÚBLICO
CULTURAL FACILITIES WITH DIGITALIZED COLLECTIONS AVAILABLE TO THE PUBLICTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	61	16	0	0	23
	Bem tombado Heritage site	25	24	1	0	50
	Biblioteca Library	18	14	0	0	68
	Cinema Cinema	27	17	0	0	56
	Museu Museum	37	23	1	1	38
	Ponto de cultura Culture point	51	14	0	0	34
	Teatro Theater	15	17	1	0	67

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

D5 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FORMA DE DISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES, BY WAY THE DIGITALIZED COLLECTIONS ARE MADE AVAILABLETOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		No local onde funciona a instituição At the place where the institution operates	No website da instituição On the institution's website	Em websites de outras instituições On other institutions' websites	No aplicativo da instituição On the institution's application	No Facebook ou YahooProfile On Facebook or YahooProfile	No YouTube ou Vimeo On YouTube or Vimeo
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	59	30	11	3	15	12
	Bem tombado Heritage site	18	3	3	1	3	2
	Biblioteca Library	15	1	2	0	2	1
	Cinema Cinema	26	8	7	3	8	2
	Museu Museum	33	9	8	1	9	4
	Ponto de cultura Culture point	47	17	15	2	30	20
	Teatro Theater	11	4	2	0	3	3

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

D5 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR FORMA DE DISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO DIGITALIZADO
CULTURAL FACILITIES, BY WAY THE DIGITALIZED COLLECTIONS ARE MADE AVAILABLETOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		No Flickr ou Instagram On Flickr or Instagram	No Wordpress ou Blogspot On WordPress or Blogspot	No Twitter On Twitter	No WhatsApp ou Telegram On WhatsApp or Telegram	Em outros Other
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	4	3	5	1	5
	Bem tombado Heritage site	2	1	2	2	0
	Biblioteca Library	0	1	0	1	1
	Cinema Cinema	2	3	2	2	1
	Museu Museum	2	1	1	1	2
	Ponto de cultura Culture point	8	11	5	14	4
	Teatro Theater	1	0	1	0	0

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

CONTINUA / CONTINUES ►

D6 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DIFICULDADES DE DIGITALIZAÇÃO DO ACERVO
CULTURAL FACILITIES BY DIFFICULTIES WITH DIGITALIZING COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Falta de financiamento Lack of funding	Falta de equipe qualificada Lack of a qualified team	Baixa demanda pela digitalização dos materiais Low demand for the digitalization of materials	Não é possível garantir a preservação do material digitalizado It is not possible to ensure the preservation of the digitalized material	Não é parte da missão da instituição It is not part of the institution's mission
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	79	60	15	30	20
	Bem tombado Heritage site	71	66	44	31	31
	Biblioteca Library	78	70	49	38	34
	Cinema Cinema	28	26	22	18	22
	Museu Museum	78	67	36	30	29
	Ponto de cultura Culture point	84	70	48	42	40
	Teatro Theater	41	41	33	24	25

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

D6 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DIFICULDADES DE DIGITALIZAÇÃO DO ACERVO
CULTURAL FACILITIES BY DIFFICULTIES WITH DIGITALIZING COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Outras instituições que têm cópias dos materiais cuidam da digitalização Other institutions that have copies of the materials handle their digitalization	Direitos autorais restringem a digitalização Copyrights restrict digitalization	A digitalização não é permitida por lei e/ou contrato The digitalization is not allowed by law and/or contract conditions	Outros Other
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	10	14	6	1
	Bem tombado Heritage site	20	20	9	1
	Biblioteca Library	16	31	17	3
	Cinema Cinema	18	28	17	0
	Museu Museum	17	17	8	3
	Ponto de cultura Culture point	18	25	14	1
	Teatro Theater	16	16	8	1

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

D7 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL DIFICULDADE DE DIGITALIZAÇÃO DO ACERVO
CULTURAL FACILITIES, BY MAIN DIFFICULTY WITH DIGITALIZING COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Falta de financiamento <i>Lack of funding</i>	Falta de equipe qualificada <i>Lack of a qualified team</i>	Baixa demanda pela digitalização dos materiais <i>Low demand for the digitalization of materials</i>	Não é possível garantir a preservação do material digitalizado <i>It is not possible to ensure the preservation of the digitalized material</i>	Não é parte da missão da instituição <i>It is not part of the institution's mission</i>	Outras instituições que têm cópias dos materiais cuidam da digitalização <i>Other institutions that have copies of the materials handle their digitalization</i>
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo <i>Archive</i>	60	13	2	5	3	1
	Bem tombado <i>Heritage site</i>	50	14	6	0	8	4
	Biblioteca <i>Library</i>	42	24	7	3	5	2
	Cinema <i>Cinema</i>	16	3	6	1	11	8
	Museu <i>Museum</i>	54	19	5	2	6	1
	Ponto de cultura <i>Culture point</i>	54	20	5	1	6	1
	Teatro <i>Theater</i>	24	14	7	2	8	5

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

D7 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL DIFICULDADE DE DIGITALIZAÇÃO DO ACERVO
CULTURAL FACILITIES, BY MAIN DIFFICULTY WITH DIGITALIZING COLLECTIONSTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Direitos autorais restringem a digitalização <i>Copyrights restrict digitalization</i>	A digitalização não é permitida por lei e/ou contrato <i>The digitalization is not allowed by law and/or contract conditions</i>	Outros <i>Other</i>	Nenhuma das opções anteriores <i>None of the previous options</i>	Não sabe <i>Does not know</i>	Não respondeu <i>Did not answer</i>	Não se aplica <i>Does not apply</i>
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo <i>Archive</i>	1	1	1	4	3	4	2
	Bem tombado <i>Heritage site</i>	1	0	1	1	5	5	6
	Biblioteca <i>Library</i>	2	1	2	2	2	5	3
	Cinema <i>Cinema</i>	6	6	0	3	5	0	34
	Museu <i>Museum</i>	2	0	2	4	1	2	2
	Ponto de cultura <i>Culture point</i>	1	1	0	2	1	2	6
	Teatro <i>Theater</i>	1	0	1	3	3	1	32

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

E1 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE POSSUEM ÁREA OU DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

CULTURAL FACILITIES WITH AN INFORMATION TECHNOLOGY AREA OR DEPARTMENT

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	33	67	0	1
	Bem tombado Heritage site	15	84	1	0
	Biblioteca Library	18	80	0	1
	Cinema Cinema	50	50	1	0
	Museu Museum	15	83	1	1
	Ponto de cultura Culture point	26	74	0	0
	Teatro Theater	25	75	0	0

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

E2 EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE CONTRATAM SERVIÇOS DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO

CULTURAL FACILITIES THAT HIRE INFORMATION TECHNOLOGY SERVICES

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	37	61	1	1
	Bem tombado Heritage site	32	67	1	0
	Biblioteca Library	19	78	1	2
	Cinema Cinema	65	33	1	2
	Museu Museum	22	76	1	1
	Ponto de cultura Culture point	39	60	0	1
	Teatro Theater	28	68	3	1

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

E3 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DESENVOLVEDOR DO WEBSITE DA INSTITUIÇÃO
CULTURAL FACILITIES BY DEVELOPER OF THE INSTITUTION'S WEBSITETOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Área de tecnologia da informação Information technology area within the institution	Outros membros da equipe Other members of the institution's team	Voluntários Volunteers	Prestador de serviço contratado Third-party service provider hired by the institution	Outras instituições Other institutions
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	18	34	6	27	11
	Bem tombado Heritage site	6	17	4	20	8
	Biblioteca Library	1	4	0	3	2
	Cinema Cinema	24	22	4	57	21
	Museu Museum	6	21	5	17	7
	Ponto de cultura Culture point	7	24	21	25	11
	Teatro Theater	7	17	4	27	11

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

E4 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DESENVOLVEDOR DO APLICATIVO DA INSTITUIÇÃO
CULTURAL FACILITIES BY DEVELOPER OF THE INSTITUTION'S APPLICATIONTOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Área de tecnologia da informação Information technology area within the institution	Outros membros da equipe Other members of the institution's team	Voluntários Volunteers	Prestador de serviço contratado Third-party service provider hired by the institution	Outras instituições Other institutions
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	3	4	0	5	1
	Bem tombado Heritage site	2	4	2	2	2
	Biblioteca Library	0	1	0	2	1
	Cinema Cinema	10	8	1	20	8
	Museu Museum	0	2	1	1	1
	Ponto de cultura Culture point	2	2	2	3	2
	Teatro Theater	1	2	0	4	1

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

E5A EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE OFERECERAM TREINAMENTO INTERNO EM INFORMÁTICA, COMPUTADOR E INTERNET PARA A EQUIPE NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES THAT OFFERED INTERNAL TRAINING ON INFORMATION TECHNOLOGY, COMPUTER AND INTERNET FOR THE TEAM IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	33	64	0	0	3
	Bem tombado Heritage site	16	43	0	0	41
	Biblioteca Library	18	51	1	0	30
	Cinema Cinema	45	48	1	1	5
	Museu Museum	18	51	0	0	31
	Ponto de cultura Culture point	33	53	0	0	13
	Teatro Theater	19	59	1	0	20

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

E5B EQUIPAMENTOS CULTURAIS QUE PAGARAM CURSOS EXTERNOS DE INFORMÁTICA, COMPUTADOR E INTERNET PARA A EQUIPE NOS ÚLTIMOS 12 MESES

CULTURAL FACILITIES THAT PAID FOR EXTERNAL INFORMATION TECHNOLOGY, COMPUTER AND INTERNET COURSES FOR THE TEAM IN THE LAST 12 MONTHS

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Percentual (%) Percentage (%)		Sim Yes	Não No	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	15	81	1	0	3
	Bem tombado Heritage site	7	52	0	0	41
	Biblioteca Library	5	64	1	0	30
	Cinema Cinema	19	75	1	0	5
	Museu Museum	6	62	0	0	31
	Ponto de cultura Culture point	12	74	0	0	13
	Teatro Theater	7	70	2	0	20

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

E6 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DIFICULDADES PARA O USO DE COMPUTADOR E INTERNET

CULTURAL FACILITIES BY DIFFICULTIES WITH USING COMPUTERS AND THE INTERNET

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Porcentagem (%) Percentage (%)		Poucos recursos financeiros para investimento na área de tecnologia Insufficient financial resources to invest in technology	Baixa velocidade na conexão de Internet Low speed of connection to the Internet	Equipamentos ultrapassados Outdated equipment	Número insuficiente de computadores Insufficient number of computers	Número insuficiente de computadores conectados à Internet Insufficient number of computers connected to the Internet
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	64	34	43	29	21
	Bem tombado Heritage site	40	38	26	21	22
	Biblioteca Library	55	38	36	38	38
	Cinema Cinema	38	40	29	21	16
	Museu Museum	48	30	29	25	24
	Ponto de cultura Culture point	70	46	41	40	38
	Teatro Theater	46	32	33	30	26

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

E6 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR DIFICULDADES PARA O USO DE COMPUTADOR E INTERNET

CULTURAL FACILITIES BY DIFFICULTIES WITH USING COMPUTERS AND THE INTERNET

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS
TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

Porcentagem (%) Percentage (%)		Ausência de suporte técnico Lack of technical support	Pouca capacitação da equipe no uso de computador e Internet Lack of training among the team to use computers and the Internet	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive	31	35	0	0	5
	Bem tombado Heritage site	23	19	0	0	44
	Biblioteca Library	37	35	0	0	35
	Cinema Cinema	23	27	1	0	6
	Museu Museum	25	23	0	0	35
	Ponto de cultura Culture point	48	41	0	1	22
	Teatro Theater	27	27	0	0	23

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

CONTINUA / CONTINUES ►

E7 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL DIFICULDADE PARA O USO DE COMPUTADOR E INTERNET

CULTURAL FACILITIES BY MAIN DIFFICULTY WITH USING COMPUTERS AND THE INTERNET

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS

TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY		Porcentual (%) Percentage (%)	Poucos recursos financeiros para investimento na área de tecnologia Insufficient financial resources to invest in technology	Baixa velocidade na conexão de Internet Low speed of connection to the Internet	Equipamentos ultrapassados Outdated equipment	Número insuficiente de computadores Insufficient number of computers	Número insuficiente de computadores conectados à Internet Insufficient number of computers connected to the Internet
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive		46	6	9	6	1
	Bem tombado Heritage site		21	12	2	5	1
	Biblioteca Library		24	8	9	8	4
	Cinema Cinema		20	24	5	4	3
	Museu Museum		31	8	5	2	2
	Ponto de cultura Culture point		50	10	4	3	1
	Teatro Theater		29	9	5	5	2

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

► CONCLUSÃO / CONCLUSION

E7 EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR PRINCIPAL DIFICULDADE PARA O USO DE COMPUTADOR E INTERNET

CULTURAL FACILITIES BY MAIN DIFFICULTY WITH USING COMPUTERS AND THE INTERNET

TOTAL DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS

TOTAL NUMBER OF CULTURAL FACILITIES

TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY		Porcentual (%) Percentage (%)	Ausência de suporte técnico Lack of technical support	Pouca capacitação da equipe no uso de computador e Internet Lack of training among the team to use computers and the Internet	Não sabe Does not know	Não respondeu Did not answer	Não se aplica Does not apply
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL TYPE OF CULTURAL FACILITY	Arquivo Archive		1	4	1	1	5
	Bem tombado Heritage site		3	4	0	2	44
	Biblioteca Library		4	4	0	0	35
	Cinema Cinema		3	8	1	1	6
	Museu Museum		3	3	0	1	35
	Ponto de cultura Culture point		3	4	0	1	22
	Teatro Theater		3	5	1	3	23

Fonte: CGI.br/NIC.br, Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos Equipamentos Culturais Brasileiros – TIC Cultura 2016.

Source: CGI.br/NIC.br, Regional Center for Studies on the Development of the Information Society (Cetic.br), Survey on the Use of Information and Communication Technologies in Brazilian Cultural Facilities – ICT in Culture 2016.

PARTE 4



APÊNDICES

PART 4



APPENDICES



LISTA DE ABREVIATURAS

Ancine – Agência Nacional do Cinema

API – Application Programming Interface (Interface de Programação de Aplicativos)

CATI – Computer-Assisted Telephone Interviewing (Entrevista Telefônica Assistida por Computador)

Cepal – Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe das Nações Unidas

Cetic.br – Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação

CGI.br – Comitê Gestor da Internet no Brasil

Conarq – Conselho Nacional de Arquivos

Estadic – Suplemento de Cultura nas Pesquisas de Informações Básicas Estaduais

Eurostat – Instituto de Estatísticas da União Europeia

FAO – Organização das Nações Unidas para a Alimentação e a Agricultura

Funarte – Fundação Nacional de Artes

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

Ibram – Instituto Brasileiro de Museus

Icom – International Council of Museums (Conselho Internacional dos Museus)

Ipea – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada

Iphan – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional

Gapmil – Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy
(Aliança Global para Parcerias em Mídia e Alfabetização Midiática)

MCTIC – Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações

Minc – Ministério da Cultura

Munic – Suplemento de Cultura nas Pesquisas de Informações Básicas Municipais

NIC.br – Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR

OCDE – Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico

ODS – Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

OIT – Organização Internacional do Trabalho

PNC – Plano Nacional de Cultura

PNLL – Plano Nacional do Livro e Leitura

Sesc – Serviço Social do Comércio

SIIC – Sistema de Informações e Indicadores Culturais

SNBP – Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas

SNIIC – Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais

TI – Tecnologia da Informação

TIC – Tecnologias de Informação e Comunicação

UIT – União Internacional de Telecomunicações

UNCTAD – Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento

Unesco – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

Unicef – Fundo das Nações Unidas para a Infância

UNSD – United Nations Statistics Division (Divisão de Estatística das Nações Unidas)

WSIS – World Summit on the Information Society (Cúpula Mundial da Sociedade da Informação)

LIST OF ABBREVIATIONS

- Ancine** – Agência Nacional do Cinema (Brazilian National Film Agency)
- API** – Application Programming Interface
- CATI** – Computer-Assisted Telephone Interviewing
- Cetic.br** – Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação
(Regional Center for Studies on the Development of the Information Society)
- CGI.br** – Comitê Gestor da Internet no Brasil (Brazilian Internet Steering Committee)
- Conarq** – Conselho Nacional de Arquivos (National Archives Council)
- ECLAC** – Economic Commission for Latin America and the Caribbean
- Estadic** – Suplemento de Cultura nas Pesquisas de Informações Básicas Estaduais
(Culture Supplement in the Survey of Basic State Information)
- Eurostat** – Statistical Office of the European Union
- FAO** – Food and Agriculture Organization of the United Nations
- Funarte** – Fundação Nacional de Artes (National Arts Foundation)
- IBGE** – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (Brazilian Institute of Geography and Statistics)
- Ibram** – Instituto Brasileiro de Museus (Brazilian Institute of Museums)
- Icom** – International Council of Museums
- ICT** – Information and Communication Technologies
- ILO** – International Labour Organization
- Ipea** – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Institute for Applied Economic Research)
- Iphan** – Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
(National Institute of Historic and Artistic Heritage)
- IT** – Information Technology
- ITU** – International Telecommunication Union

- Gapmil** – Global Alliance for Partnerships on Media and Information Literacy
- MCTIC** – Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações
(Ministry of Science, Technology, Innovations and Communication)
- Minc** – Ministério da Cultura (Ministry of Culture)
- Munic** – Suplemento de Cultura nas Pesquisas de Informações Básicas Municipais
(Culture Supplement in the Survey of Basic Municipal Information)
- NIC.br** – Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (Brazilian Network Information Center)
- OECD** – Organisation for Economic Co-operation and Development
- PNC** – Plano Nacional de Cultura (National Culture Plan)
- PNLL** – Plano Nacional do Livro e Leitura (National Book and Reading Plan)
- SDG** – Sustainable Development Goals
- Sesc** – Serviço Social do Comércio (Brazilian Social Service of the Commerce)
- SIIC** – Sistema de Informações e Indicadores Culturais (System of Information and Cultural Indicators)
- SNBP** – Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas (National Public Library System)
- SNIIC** – Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais
(National System of Information and Cultural Indicators)
- Unesco** – United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization
- Unicef** – United Nations Children’s Fund
- Unctad** – United Nations Conference on Trade and Development
- UNSD** – United Nations Statistics Division
- WSIS** – World Summit on the Information Society



Organização
das Nações Unidas
para a Educação,
a Ciência e a Cultura

cetic.br

Centro Regional de Estudos
para o Desenvolvimento da
Sociedade da Informação
sob os auspícios da UNESCO

nic.br

Núcleo de Informação
e Coordenação do
Ponto BR

egi.br

Comitê Gestor da
Internet no Brasil

Tel 55 11 5509 3511
Fax 55 11 5509 3512

www.cgi.br
www.nic.br
www.cetic.br