



cetic.br

TIC Cultura

PESQUISA SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO
E COMUNICAÇÃO NOS EQUIPAMENTOS CULTURAIS BRASILEIROS

2024

nic.br cgi.br



Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional



Você tem o direito de:



Compartilhar: copiar e redistribuir o material em qualquer suporte ou formato.



Adaptar: remixar, transformar e criar a partir do material.

O licenciante não pode revogar estes direitos desde que você respeite os termos da licença.

De acordo com os seguintes termos:



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.



Não comercial: Você não pode usar o material para fins comerciais.

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.

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

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR

TIC Cultura

PESQUISA SOBRE O USO DAS TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO
E COMUNICAÇÃO NOS EQUIPAMENTOS CULTURAIS BRASILEIROS

2024

Comitê Gestor da Internet no Brasil
www.cgi.br

São Paulo
2025

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

Diretor-Presidente : Demi Getschko

Diretor Administrativo : Ricardo Narchi

Diretor de Serviços e Tecnologia : Frederico Neves

Diretor de Projetos Especiais e de Desenvolvimento : Milton Kaoru Kashiwakura

Diretor de Assessoria às Atividades do CGL.br : Hartmut Richard Glaser

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

Coordenação Executiva e Editorial : Alexandre F. Barbosa

Coordenação Geral de Pesquisas : Fabio Senne

Coordenação de Projetos de Pesquisa : Luciana Portilho e Manuella Maia Ribeiro (Coordenadoras), Ana Laura Martínez, Bernardo Ballardin, Daniela Costa, Fabio Storino, Leonardo Melo Lins, Luísa Adib Dino e Luiza Carvalho

Coordenação de Métodos Quantitativos e Estatística : Marcelo Pitta (Coordenador), Camila dos Reis Lima, João Claudio Miranda, Mayra Pizzott Rodrigues dos Santos, Thiago de Oliveira Meireles e Winston Oyadomari

Coordenação de Métodos Qualitativos e Estudos Setoriais : Graziela Castello (Coordenadora), Javiera F. Medina Macaya, Mariana Galhardo Oliveira e Rodrigo Brandão de Andrade e Silva

Coordenação de Gestão de Processos e Qualidade : Nádiila Tsuruda (Coordenadora), Kayky Ferreira, Juliano Masotti, Maísa Marques Cunha e Rodrigo Gabriades Sukarie

Coordenação da pesquisa TIC Cultura : Lúcia de Toledo F. Bueno e Manuella Maia Ribeiro

Gestão da pesquisa em campo : Ipsos-Ipec: Guilherme Militão, Lúgia Rubega, Paulo Vieira e Rosi Rosendo

Apoio à edição : Comunicação NIC.br: Carolina Carvalho e Leandro Espindola

Preparação de texto e revisão em português : Tecendo Textos

Tradução para o inglês : Prioridade Consultoria Ltda.: Isabela Ayub, Lorna Simons, Luana Guedes, Luísa Caliri e Maya Bellomo Johnson

Projeto gráfico : Pilar Velloso

Editoração : Grappa Marketing Editorial (www.grappa.com.br)

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 2024 [livro eletrônico] / [editor] Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. -- 1. ed. -- São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2025.

PDF

Vários colaboradores

Bibliografia

ISBN 978-65-85417-86-0

1. Cultura - Brasil 2. Internet (Rede de computadores) - Brasil 3. Tecnologia da informação e da comunicação - Brasil - Pesquisa

I. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR.

25-296581.1

CDD-004.6072081

Índices para catálogo sistemático:

1. Brasil : Tecnologias da informação e da comunicação : Uso : Pesquisa 004.6072081

2. Pesquisa : Tecnologia da informação e comunicação : Uso : Brasil 004.6072081

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br

(em outubro de 2025)

Coordenadora

Renata Vicentini Mielli

Conselheiros

Alexandre Reis Siqueira Freire

Beatriz Costa Barbosa

Bianca Kremer

Cláudio Furtado

Cristiane Vianna Rauen

Cristiano Reis Lobato Flôres

Débora Peres Menezes

Demi Getschko

Henrique Faulhaber Barbosa

Hermano Barros Tercius

José Roberto de Moraes Rêgo Paiva Fernandes Júnior

Lisandro Zambenedetti Granville

Luanna Sant'Anna Roncaratti

Marcelo Fornazin

Marcos Adolfo Ribeiro Ferrari

Nivaldo Cleto

Pedro Helena Pontual Machado

Percival Henriques de Souza Neto

Rafael de Almeida Evangelista

Rodolfo da Silva Avelino

Secretário executivo

Hartmut Richard Glaser

Agradecimentos

A pesquisa TIC Cultura 2024 contou com o apoio de uma destacada rede de especialistas, sem a qual não seria possível produzir os resultados aqui apresentados. A contribuição desse grupo se realizou por meio de discussões aprofundadas sobre os indicadores, o desenho metodológico e 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 ressaltar, ainda, que a participação voluntária desses e dessas especialistas é motivada pela importância das novas tecnologias para a sociedade brasileira e a relevância dos indicadores produzidos pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) para o desenvolvimento de políticas públicas e de pesquisas acadêmicas.

Na 5ª 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)

Luana Maíra da Silva

Assessoria às Atividades do CGI.br

Tatiana Jereissati

Biblioteca Brasileira Guita e José Mindlin (BBM)

Rodrigo Garcia

Centro de Pesquisa e Formação – Sesc São Paulo

Flávia Prando

Consultoras

Isaura Botelho, Sandra Söster e Alice Lana

Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários, Cientistas de Informação e Instituições (Febab)

Anderson de Santana

Fundação Casa de Rui Barbosa (FCRB)

Lia Calabre

Fundação Cultural Palmares (FCP)

Isabela Sela

Homo Ludens Inovação e Conhecimento

Luiz Ojima Sakuda

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE)

Leonardo Athias

Instituto Brasileiro de Museus (Ibram)

Dalton Martins

Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea)

Frederico Augusto Barbosa da Silva

Ministério da Cultura (MinC)

Adryelle B. Arouche Medeiros, João Pontes, Letícia Schwartz e Mariangela Ferreira Andrade

Pontão de Cultura Digital, Comunicação e Mídia Livre "Coletivo Digital"

Wilken Sanches

Pontão de Cultura Digital, Comunicação e Mídia Livre "Instituto Intercidadania"

Carlos Lunna

Observatório Brasileiro de Inteligência Artificial (Obia)

Luiz Alexandre Realí Costa

Universidade de São Paulo (USP)

José Carlos Vaz

Sumário

7 Agradecimentos

13 Prefácio

17 Apresentação

19 **Resumo Executivo – TIC Cultura 2024**

27 **Relatório Metodológico**

39 **Relatório de Coleta de Dados**

49 **Análise dos Resultados**

Artigos

89 O papel estratégico da pesquisa TIC Cultura no contexto da construção do Plano Nacional de Cultura
Lia Calabre

99 Desafios das políticas públicas culturais regulatórias para o audiovisual brasileiro diante da expansão do *streaming*
Alex Braga Muniz e Luana Maira Rufino Alves da Silva

111 A ocupação cultural, formal e informal, segundo seções da CNAE Domiciliar (2014–2023)
Leonardo Athias e Paulo Dick

125 Os mundos virtuais dos pontos de cultura
Frederico Augusto Barbosa da Silva e Paula Ziviani

135 Políticas e tecnologias para democratização de acervos digitais
Roosevelt Lins Silva

144 Lista de Abreviaturas

Lista de gráficos

- 23** Equipamentos culturais, por uso de tecnologias de IA (2024)
- 23** Equipamentos culturais, por presença em plataforma ou rede social e tipo (2024)
- 25** Equipamentos culturais, por dificuldades de digitalização do acervo (2024)
- 25** Equipamentos culturais, por formação da equipe em informática, computador e/ou Internet e privacidade e proteção de dados pessoais (2024)
- 53** Equipamentos culturais, por distribuição regional (2024)
- 57** Equipamentos culturais, por fontes de recursos (2024)
- 58** Equipamentos culturais, por formas de captação de recursos (2024)
- 60** Equipamentos culturais, por principal tipo de conexão à Internet – fibra ótica (2022–2024)
- 61** Equipamentos culturais, por dispositivos usados: institucionais e pessoais (2024)
- 63** Equipamentos culturais que disponibilizaram Wi-Fi e computador para o público (2020–2024)
- 66** Equipamentos culturais, por recursos oferecidos no *website* (2024)
- 68** Equipamentos culturais, por tipo de plataforma ou rede social *online* em que estão presentes (2024)
- 70** Equipamentos culturais, por atividades remotas e presenciais realizadas (2024)
- 72** Equipamentos culturais, por tipo de serviço de governo usado – serviços transacionais (2024)
- 74** Equipamentos culturais que utilizaram tecnologias de IA nos últimos 12 meses (2024)
- 76** Equipamentos culturais, por presença, digitalização e disponibilização de acervo (2024)
- 77** Equipamentos culturais, por formas de disponibilização de acervo digital na Internet (2024)
- 78** Equipamentos culturais, por principal dificuldade de digitalização do acervo (2024)
- 79** Equipamentos culturais, por formação da equipe em informática, computador e/ou Internet e privacidade e proteção de dados pessoais (2024)
- 81** Equipamentos culturais, por área ou responsável pela implementação da LGPD (2024)
- 94** Arquivos, bibliotecas e museus, por uso de Internet, posse de Wi-Fi e disponibilização de Wi-Fi para o público (2016 e 2022)
- 101** Fluxo entre as janelas de exibição dos filmes brasileiros lançados entre 2013 e 2023
- 104** Percentual da população, por tipo de plataforma de acesso aos vídeos assistidos pela Internet (2019–2023)

- 107** Percentual da população brasileira, por atividades culturais realizadas pela Internet (2019–2023)
- 107** Percentual da população, por origem do conteúdo acessado (2023)
- 112** Exemplos de ocupações, por tipo de ocupação, segundo o tipo de atividade
- 114** Classificação das estimativas quanto à precisão
- 116** Total de ocupados e ocupados no setor cultural segundo seções da CNAE Domiciliar – Brasil – 2014/2023
- 119** Total de ocupados no setor cultural segundo seções da CNAE Domiciliar – Brasil – 2014/2023
- 129** Pontos de cultura, por finalidade de uso de software (2018–2022)
- 130** Pontos de cultura, por atividades realizadas pela instituição (2018–2022)

Lista de tabelas

- 41** População de referência por tipo de equipamento cultural, segundo região
- 42** Amostra planejada por tipo de equipamento cultural, segundo região
- 46** Ocorrências finais de campo, segundo percentual de casos registrados
- 47** Taxa de resposta, por tipo de equipamento cultural
- 71** Equipamentos culturais selecionados, por atividades remotas e presenciais realizadas por (2022–2024)
- 92** TIC Cultura 2022 – Concentração de equipamentos culturais brasileiros por regiões de maior e menor concentração
- 93** População total de equipamentos culturais brasileiros (2016–2022)
- 106** Percentual de domicílios que possuem dispositivo TIC (2008–2023)
- 120** Total e proporção de ocupados e ocupados no setor cultural, por tipo de ocupação, formal ou informal, segundo seções da CNAE Domiciliar – Brasil – 2023

Prefácio

Ao suceder a Arpanet, a Internet foi mantida, em suas primeiras décadas, por fundos de apoio à pesquisa, como a National Science Foundation (NSF) nos Estados Unidos, e pelas instituições conectadas. Ao longo desse período — que se estendeu até meados dos anos 1990 —, a rede era utilizada principalmente para a comunicação de centros de supercomputação e universidades, sem que se visasse à autossustentabilidade. Com sua ampla disseminação, mais de três décadas depois, podemos afirmar que a Internet se tornou madura, formada por um ecossistema muito complexo, estruturado sobre camadas de infraestrutura física, protocolos de conexão e uma ampla gama de aplicações.

Esse processo de amadurecimento, além da busca de sustentabilidade da rede, envolveu desafios técnicos de escalabilidade e segurança, bem como uma interação com órgãos políticos e regulatórios. Tal processo passou por muitas etapas e por um extenso esforço multisetorial e internacional de definição de arranjos de governança da Internet, capazes de equilibrar interesses diversos e garantir estabilidade, interoperabilidade e expansão. No caso brasileiro, o estabelecimento de uma governança multisetorial, de caráter democrático e colaborativo se solidificou com a criação do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) e a institucionalização do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), que inclui o Registro.br, responsável desde 1989 pelo registro de nomes de domínio com o “sobrenome” .br. Dessa forma, foi possível garantir não apenas o arcabouço de governança da Internet, já definido pela Norma 4 de 1995, como a autossuficiência da gestão técnica de nomes e números, possibilitando o reinvestimento na expansão e na melhoria da infraestrutura da Internet no Brasil.

O NIC.br, além de administrar o registro e a publicação dos nomes de domínios .br, alocar números ASN (sigla do inglês *Autonomous System Numbers*) para sistemas autônomos e os endereços IP (também do inglês *Internet Protocol*) nas versões 4 e 6, possui uma série de outras ações, todas articuladas à promoção de valores fundamentais para a Internet — como a integridade, a interoperabilidade e a acessibilidade¹. Entre essas ações estão o suporte a centros de pesquisa com recursos provenientes do Registro.br, a realização de eventos nacionais e internacionais e a promoção de ações voltadas à expansão da infraestrutura e à proteção dos usuários na rede, sempre com o objetivo de tornar a Internet cada vez mais acessível e segura. Outro aspecto fundamental é a atuação do CGI.br no fomento de um diálogo constante e criterioso sobre o uso da Internet por indivíduos, empresas e governo.

¹Mais informações disponíveis em <https://principios.cgi.br/sobre>

Se os avanços tecnológicos trazem inúmeras possibilidades, também é certo que novos desafios precisam ser enfrentados coletivamente para que os princípios norteadores da rede sejam preservados. Nos últimos anos, por exemplo, a crescente adoção de dispositivos móveis e de tecnologias de Inteligência Artificial (IA) por indivíduos e organizações tem trazido à baila temas como a privacidade e a proteção de dados, a proliferação da circulação de conteúdos falsos ou enganosos e o uso excessivo potencialmente prejudicial de dispositivos digitais por crianças e adolescentes. Diversos eventos promovidos pelo NIC.br em 2024 abordaram tais temáticas, possibilitando reflexões multissetoriais ancoradas em dados. Alguns exemplos são a 15ª edição do Seminário de Proteção à Privacidade e aos Dados Pessoais², o 9º Simpósio Crianças e Adolescentes na Internet³ e o seminário de lançamento do Observatório Brasileiro de Inteligência Artificial (OBIA)⁴ — que está situado dentro do próprio NIC.br.⁵

Vale ressaltar também a participação do CGI.br e a colaboração do NIC.br em diversas iniciativas do G20, durante a presidência do Brasil em 2024. Para contribuir com o debate sobre economia digital, o Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) — departamento do NIC.br voltado à produção de indicadores e análises — atuou de forma ativa na produção de três relatórios voltados a temas considerados prioritários pelo G20, fundamentais para o diálogo sobre tecnologia e sociedade. Essas publicações tiveram importantes organismos internacionais como parceiros: a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), a União Internacional de Telecomunicações (UIT), bem como os Ministérios da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), e da Comunicação (MCom). A primeira delas sintetiza indicadores sobre o estado do desenvolvimento da IA nos países do G20⁶, enquanto a segunda foca na adoção de IA nos serviços públicos⁷. Já a terceira traz uma proposta de *framework* para a mensuração internacional da conectividade significativa.⁸

O Cetic.br|NIC.br é também responsável por uma série de outras publicações que fornecem um panorama detalhado sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) por indivíduos e organizações no Brasil. Além das publicações de pesquisas sobre a adoção das TIC em diferentes segmentos, tais como domicílios, empresas, governos, educação e saúde, o Centro conduz estudos setoriais e transversais de alcance nacional em temas como conectividade significativa, IA na saúde, privacidade e proteção de dados e resíduos eletrônicos.

² Mais informações disponíveis em <https://seminarioprivacidade.cgi.br/>

³ Mais informações disponíveis em <https://criancaseadolescentesnainternet.nic.br/>

⁴ Mais informações disponíveis em <https://seminarioobia.nic.br/>

⁵ Mais informações disponíveis em <https://obia.nic.br/>

⁶ Mais informações disponíveis em <https://cetic.br/pt/publicacao/toolkit-para-avaliacao-da-prontidao-e-da-capacidade-em-inteligencia-artificial/>

⁷ Mais informações disponíveis em <https://cetic.br/pt/publicacao/mapeando-o-desenvolvimento-a-implantacao-e-a-adocao-de-ia-para-aprimorar-servicos-publicos-entre-os-membros-do-g20/>

⁸ Mais informações disponíveis em <https://cetic.br/pt/publicacao/conectividade-universal-e-significativa-um-marco-referencial-para-indicadores-e-metricas/>

Em 2025, o Cetic.br|NIC.br celebra duas décadas de atuação dedicada à produção de indicadores confiáveis e análises sobre o uso das TIC no Brasil. Ao longo desses 20 anos, consolidou-se como uma referência nacional e internacional na geração de dados comparáveis, importante insumo para a formulação de políticas públicas, para o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas e para o fortalecimento do debate multissetorial sobre a transformação digital. Seu compromisso com o rigor metodológico e a excelência na produção de conhecimento fortaleceu sua posição junto a organismos internacionais, governos e a sociedade civil, tornando-o um pilar importante na construção de um ambiente digital mais inclusivo e sustentável.

A publicação que você tem em mãos é parte dessa trajetória e reflete o conhecimento conceitual e metodológico do Cetic.br|NIC.br. Nela, você encontrará dados e evidências fundamentais para compreender como a sociedade brasileira vem se apropriando dessas tecnologias ao longo das últimas duas décadas, período marcado por avanços significativos e complexos desafios emergentes da era digital. Essa celebração não é apenas um marco institucional, mas também um convite para refletirmos, juntos, sobre o futuro da pesquisa em TIC e o papel dos dados na construção de políticas e estratégias para uma sociedade conectada e informada.

Boa leitura!

Demi Getschko

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

Apresentação

No decorrer de 2024, o Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), em articulação com o Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), participou ativamente de debates nacionais e internacionais sobre os desafios para a governança do ambiente digital, reafirmando o compromisso com um futuro inclusivo e sustentável para o Brasil e o mundo. Em especial, vale destacar a Conferência NetMundial+10¹, realizada em abril de 2024 pelo CGI.br, que se estabeleceu como uma plataforma multissetorial para diálogos sobre os desafios da governança da Internet, em um cenário no qual as tecnologias digitais transformam profundamente as relações sociais, econômicas, culturais, informacionais e políticas. O encontro culminou na *Declaração Multissetorial do NetMundial+10: fortalecer a governança da Internet e os processos digitais*,² que tem sido uma referência nas agendas globais.

Ainda em 2024, durante o exercício da presidência do G20, o Brasil assumiu um papel de liderança na promoção do desenvolvimento sustentável, da inclusão social e da reforma da governança global. Com foco na redução das desigualdades e no combate à fome e à pobreza, o país impulsionou debates sobre a transição energética, as mudanças climáticas e questões fundamentais relacionadas à economia digital. As prioridades escolhidas pelo Brasil no Grupo de Trabalho sobre Economia Digital (*Digital Economy Working Group* [DEWG]) do G20 também refletem seu compromisso com uma economia digital mais inclusiva e sustentável, incluindo temas como a conectividade universal significativa, o avanço do governo digital e de infraestruturas públicas digitais, a promoção da integridade da informação e de um ambiente digital mais seguro, e a Inteligência Artificial (IA) para o desenvolvimento sustentável e a redução das desigualdades.

Com a proeminente e colaborativa atuação dos Ministérios da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI), das Comunicações (MCom), da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos (MGI) e da Secretaria de Comunicação Social (Secom), essas prioridades foram consideradas de forma estratégica, alinhadas aos desafios globais da economia digital. O NIC.br e o CGI.br tiveram uma importante atuação em várias dessas atividades, contribuindo com sua competência técnica e seu compromisso com a governança multissetorial da Internet a exemplo da liderança do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), departamento do NIC.br, em três publicações relacionadas aos temas prioritários.³

¹ Mais informações em <https://netmundial.br/>

² A Declaração pode ser acessada em <https://netmundial.br/pdf/NETmundial10-DeclaracaoMultissetorial-2024-Portugues.pdf>

³ Toolkit for Artificial Intelligence Readiness and Capacity Assessment; AI for enhanced public services in the G20 members; Artificial Intelligence for inclusive sustainable development and inequalities reduction; e, Universal and meaningful connectivity: A framework for indicators and metrics.

Paralelamente aos encontros internacionais, ocorreu em Brasília a 5ª Conferência Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação (CNCTI). A reunião, aberta e participativa, contou com mais de 2,5 mil representantes da sociedade civil, da academia, da comunidade técnica, de organizações internacionais e do governo brasileiro, representando um espaço de diálogo social e de proposição de políticas públicas. Na ocasião, foi lançado o Plano Brasileiro de Inteligência Artificial (PBIA)⁴, que, executado por meio da coordenação do MCTI, prevê a concretização do projeto brasileiro de autonomia tecnológica, ampliando a competitividade da economia nacional e estimulando o uso responsável de IA. Como uma das contribuições para o tema, o NIC.br e o CGI.br organizaram o 1º Seminário do Observatório Brasileiro de Inteligência Artificial (OBIA)⁵, parte integrante do PBIA, e com papel fundamental na produção e disseminação de dados e estudos sobre a adoção de uso de sistemas baseados em IA no país.

Para fundamentar tais debates e monitorar o alcance dos compromissos assumidos, é essencial a disponibilização de dados e indicadores para mapear as implicações socioeconômicas da adoção das tecnologias digitais pelos diferentes setores da sociedade. Nesse sentido, com uma trajetória de duas décadas na produção regular de dados estatísticos confiáveis e internacionalmente comparáveis, além da disseminação de estudos e análises sobre os impactos das tecnologias digitais na sociedade, o Cetic.br|NIC.br tem muitos motivos para comemorar. Seu compromisso com a excelência e o rigor metodológico na produção de dados de qualidade garantiu reconhecimento e influência junto a formuladores de políticas públicas e organizações internacionais ligadas ao ecossistema de indicadores e estatísticas. Além disso, o Cetic.br|NIC.br mantém uma contínua cooperação com a sociedade civil, a comunidade acadêmica, Institutos Nacionais de Estatística e importantes organizações internacionais, como a Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), União Internacional das Telecomunicações (UIT), Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO), Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento (UNCTAD), Organização Mundial da Saúde (OMS), Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) e Divisão Estatística das Nações Unidas (UNSD).

Nesse contexto, e em celebração aos 20 anos do Cetic.br|NIC.br, esta publicação oferece insumos valiosos para a construção de um conhecimento acessível, relevante e qualificado, essencial para embasar debates e decisões sobre a transformação digital no país. Por meio da produção de dados e evidências como pilares fundamentais, buscamos não apenas compreender os desafios do presente, mas também pavimentar caminhos para um futuro mais equitativo e seguro para as próximas gerações.

Renata Vicentini Mielli

Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br

⁴ Mais informações sobre o PBIA disponíveis em <https://www.gov.br/lbcc/pt-br/assuntos/noticias/ultimas-noticias-1/plano-brasileiro-de-inteligencia-artificial-pbia-2024-2028>

⁵ O OBIA pode ser acessado em <https://obia.nic.br/>

The background of the entire page is composed of intricate, wavy, orange-colored lines that create a sense of movement and depth, resembling a stylized, abstract portrait or a complex topographical map.

Resumo Executivo



PESQUISA
TIC CULTURA 2024

Resumo Executivo

TIC Cultura 2024

A edição de 2024 da TIC Cultura destaca os novos dados sobre uso de Inteligência Artificial (IA), infraestrutura tecnológica, uso de tecnologias de informação e comunicação (TIC) nos equipamentos culturais e sobre as habilidades digitais em suas equipes.

Especialmente após o isolamento social devido à crise sanitária provocada pela COVID-19, os equipamentos culturais não somente passaram a fornecer meios físicos para o acesso a conteúdos digitais, como também incorporaram o potencial de atuarem como mediadores da informação a ser acessada. Parte do fomento oriundo das políticas emergenciais Aldir Blanc (Lei n. 14.017/2020 e Lei n. 14.399/2022) e Paulo Gustavo (Lei Complementar n. 195/2022) asseguraram ainda a sobrevivência em um momento crítico. Além disso, surgiram condições para a modernização das infraestruturas tecnológicas e para a adoção de tecnologias digitais como meio de fortalecer a resiliência dos equipamentos.

As desigualdades de acesso às TIC refletem-se diretamente na infraestrutura tecnológica dos equipamentos culturais. Tanto a presença quanto a carência — ou mesmo a ausência — de dispositivos como celulares e computadores revela a influência dos contextos institucionais e territoriais sobre as condições disponíveis para o desenvolvimento das atividades culturais. Há que se considerar que, atualmente, as crescentes demandas informacionais dos usuários de Internet impõem desafios cada vez maiores aos equipamentos em múltiplas esferas, desde o aprimoramento da infraestrutura de acesso até

o desenvolvimento de habilidades digitais junto a equipes e públicos.

Nesse contexto, a adoção de tecnologias digitais pelos equipamentos culturais é mais do que uma tendência — as TIC são, ao mesmo tempo, uma ferramenta para a democratização do acesso à cultura e um meio para reforçar a importância do setor cultural no desenvolvimento socioeconômico do país.

ENTRE ARQUIVOS, A
DISPONIBILIZAÇÃO
DE ACERVOS NA
INTERNET CRESCERAM
DE 64% EM 2022
PARA 83% EM 2024

Inteligência Artificial

O uso de IA em equipamentos culturais brasileiros ainda é incipiente, com percentuais de adoção acima de 10% somente

em arquivos (20%) e cinemas (16%). Nos demais equipamentos, as proporções foram de 9% em pontos de cultura, 4% em bens tombados, museus e teatros, e 2% em bibliotecas (Gráfico 1). Em contrapartida, a pesquisa também revela um cenário de avanço na digitalização dos estabelecimentos culturais, com o acesso à Internet praticamente universalizado entre os equipamentos investigados e o fortalecimento da infraestrutura tecnológica das organizações do setor.

Infraestrutura de TIC

A edição de 2024 da TIC Cultura mostra que o acesso à Internet está praticamente universalizado entre os equipamentos pesquisados, como arquivos e cinemas (100%) e pontos de cultura (96%). Aponta ainda um crescimento relevante da conexão à rede entre os bens tombados, que saltou de 74% em 2022 para

92% em 2024. No entanto, persistem menores proporções de acesso à Internet entre museus (87%) e bibliotecas (83%).

O fortalecimento da infraestrutura digital identificado pela pesquisa se reflete também no aumento da presença de dispositivos eletrônicos de propriedade dos equipamentos culturais, como *tablets* em arquivos (que passou de 14% em 2022 para 32% em 2024) e teatros (de 17% para 27%), *notebooks* em bens tombados (de 36% para 65%) e celulares em pontos de cultura (de 28% para 39%).

A proporção de equipamentos que oferecem acesso gratuito via Wi-Fi ao público também aumentou na comparação com os indicadores da edição de 2022 da pesquisa, com destaque para as bibliotecas (de 54% para 65%), pontos de cultura (de 53% para 64%) e museus (de 40% para 51%). Já a oferta de computadores para o público se manteve estável, sendo mais presente em arquivos (55%) e bibliotecas (41%).

Presença online

Conforme o Gráfico 2, a presença em plataformas e redes sociais *online* como Instagram, TikTok ou Flickr cresceu no período, alcançando 87% entre os pontos de cultura (ante 73% em 2022) e 78% dos bens tombados (ante 50% em 2022). O uso de aplicativos de mensagens como WhatsApp ou Telegram também aumentou em pontos de cultura (de 62% para 72%), museus (de 24% para 37%), teatros (de 24% para 35%) e bibliotecas (de 12% para 25%).

Por outro lado, após ter avançado durante a pandemia COVID-19, a presença de ferramentas de transmissão de vídeos ao vivo/*streaming* em *website* recuou entre teatros e cinemas, retornando a patamares observados antes da crise sanitária. No caso dos teatros, o percentual foi de 25% em 2022 para 16% em 2024; nos cinemas, passou de 20% para 12% no mesmo período.

Acervos digitais

Enquanto a posse de coleções é alta em todos os tipos de equipamentos culturais, o acesso digital a elas e a informações sobre esses acervos são limitados. A pesquisa TIC Cultura 2024 indica que a presença de acervos é amplamente difundida entre bens tombados — cuja proporção cresceu de 91% em 2022 para 100% em 2024 — museus, arquivos e pontos de cultura (99%, 98% e 95%, respectivamente). Já uma menor proporção de cinemas (75%) e teatros (74%) com acervos reflete suas especificidades.

Em 2024, os arquivos (83%) e pontos de cultura (65%) estão entre os tipos de equipamentos que mais ofertavam materiais em formato digital ao público. Em proporções menores estão os museus (47%), bens tombados (39%) e cinemas (38%). Houve um aumento relevante na disponibilização de acervos digitalizados e difundidos na Internet, independentemente do meio, pelos arquivos, com variação de 19 pontos percentuais entre 2022 (64%) e 2024 (83%). De modo específico, observa-se maior difusão em duas formas de disponibilização de acervos: em repositórios digitais pelos arquivos (de 31% para 51%) e no local onde funciona a instituição pelos pontos de cultura (de 38% para 49%).

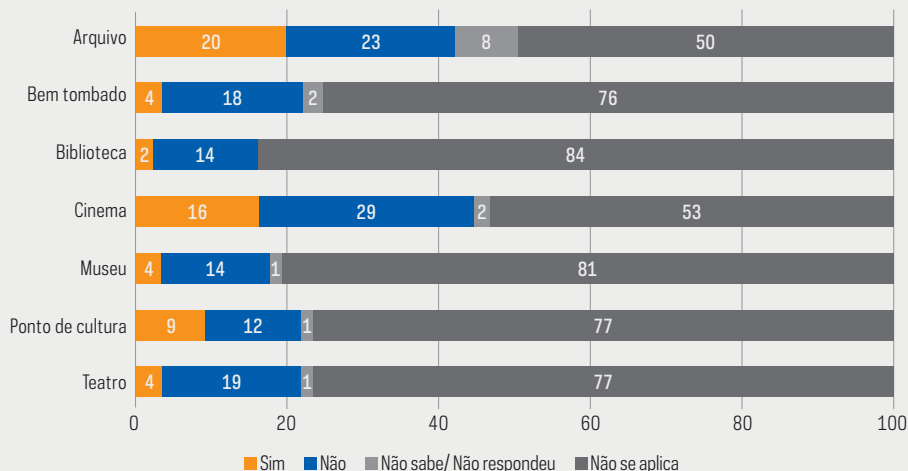
Para identificar as principais lacunas e desafios na gestão de objetos digitais, são investigadas as principais dificuldades encontradas pelos equipamentos culturais. Conforme o Gráfico 3, a falta de financiamento é o desafio mais mencionado por todos os equipamentos: 87% dos pontos de cultura, 76% dos arquivos e bibliotecas, 74% dos bens tombados e dos museus, 41% dos teatros e 32% dos cinemas. A dificuldade de construir parcerias e acordos de cooperação para transferência tecnológica, dado coletado ineditamente, também é relevante. Entre os pontos de cultura e bibliotecas, 3 a cada 4 (75%) declararam vivenciar essa dificuldade.

65% DAS
BIBLIOTECAS
DISPONIBILIZARAM
WI-FI AO PÚBLICO,
ENQUANTO 41%
OFERECERAM
COMPUTADORES

GRÁFICO 1

Equipamentos culturais, por uso de tecnologias de IA (2024)

Total de equipamentos culturais (%)



33%

das bibliotecas estão
presentes no Instagram,
TikTok ou Flickr

76%

dos pontos de cultura
utilizam YouTube ou Vimeo

57%

dos cinemas usam
WhatsApp ou Telegram

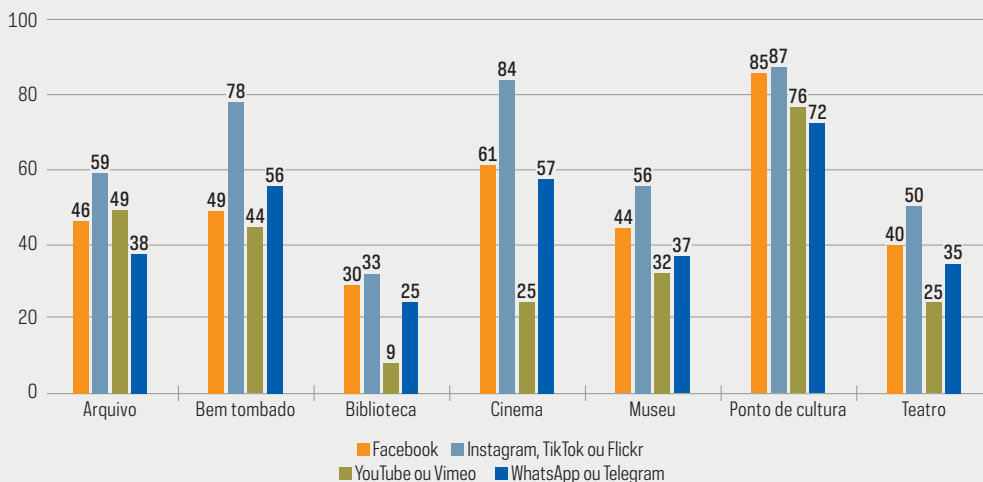
35%

dos teatros estão no
WhatsApp ou Telegram

GRÁFICO 2

Equipamentos culturais, por presença em plataforma ou rede social e tipo (2024)

Total de equipamentos culturais (%)



Também foi o caso de bens tombados (67%), museus (64%) e arquivos (53%). A falta de equipe qualificada segue como uma das principais dificuldades em todos os equipamentos e a falta de conhecimento sobre direitos autorais e outros temas jurídicos — dado inédito — é identificada como dificuldade, sobretudo, em pontos de cultura (50%) e bibliotecas (48%).

Habilidades em TIC

Os resultados de 2024 indicam que os equipamentos culturais priorizaram o oferecimento de treinamentos internos relacionados a tecnologias digitais e privacidade, em comparação com cursos externos pagos. Há muitos espaços que não oferecem qualquer curso ou treinamento em TIC. É o caso de mais da metade dos museus (56%) e metade das bibliotecas (50%). Há proporções relevantes entre teatros (43%), bens tombados (42%), cinemas (39%), pontos de cultura (37%) e arquivos (32%), o que significa haver oportunidades para a ampliação da formação de habilidades. Os arquivos são os que mais investem em formação interna, tanto para tecnologias digitais (50%) quanto para privacidade e proteção de dados (51%). Já a oferta de cursos externos é mais limitada: somente 24% dos arquivos pagaram por qualificação sobre tecnologias digitais para suas equipes, e 23%, acerca de privacidade (Gráfico 4).

Metodologia da pesquisa e acesso aos dados

A pesquisa TIC Cultura tem por objetivo mapear a infraestrutura, o uso e a apropriação das tecnologias de informação e comunicação em equipamentos culturais brasileiros. Em 2024, foram entrevistados 1.818 responsáveis por arquivos, bens tombados, bibliotecas, cinemas, museus, pontos de cultura e teatros, selecionados aleatoriamente com base em cadastros oficiais existentes. A coleta dos dados foi realizada entre outubro de 2024 e abril de 2025 por meio de entrevistas telefônicas assistidas pelo computador (CATI). Os resultados da pesquisa TIC Cultura, incluindo as tabelas de proporções, totais e margens de erro, estão disponíveis no *website* do Cetic.br|NIC.br (<https://cetic.br>). O “Relatório Metodológico” e o “Relatório de Coleta de Dados” podem ser consultados tanto na publicação impressa como no *website*.

BOX 1

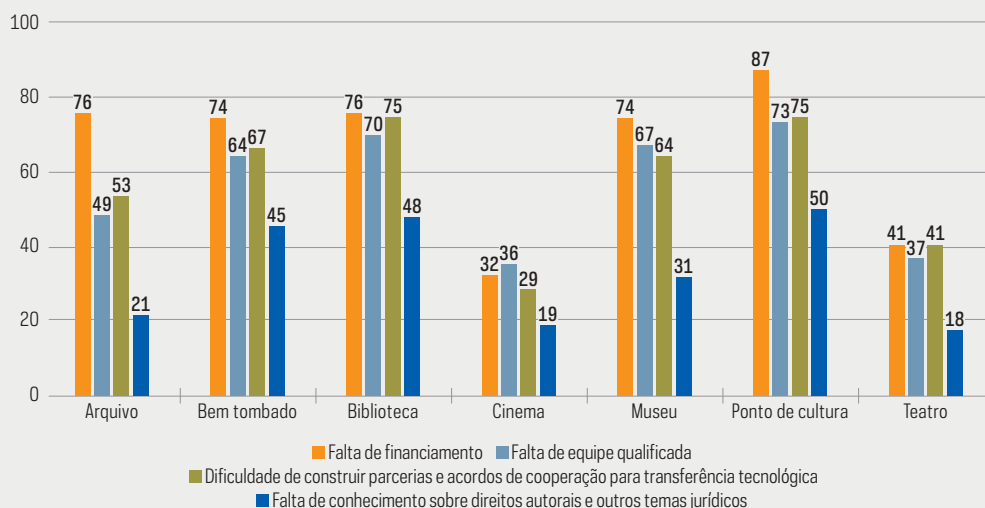
— FORMAÇÃO DE GESTORES CULTURAIS E HABILIDADES DIGITAIS

A despeito da crescente conectividade nos equipamentos culturais, o acesso qualificado à Internet e a formação de gestores culturais em tecnologias digitais continua sendo um gargalo. Enquanto a posse de coleções é praticamente universal em todos os tipos de equipamentos culturais, o acesso digital a elas e a informações sobre os acervos é limitado. A digitalização de acervos, embora desejada, esbarra em dificuldades como a carência de parcerias e acordos de cooperação para transferência tecnológica — problema enfrentado por 75% das bibliotecas. Apenas 4% das bibliotecas, 6% dos museus e 12% dos pontos de cultura ofereceram cursos às suas equipes sobre informática, computador e/ou Internet. Assim, os dados da pesquisa TIC Cultura 2024 apontam que os espaços culturais brasileiros têm potencial para investir estrategicamente na formação de habilidades, ampliando o alcance e a diversidade das atividades e dos conteúdos disponibilizados, sobretudo para populações afastadas de grandes centros urbanos.

GRÁFICO 3

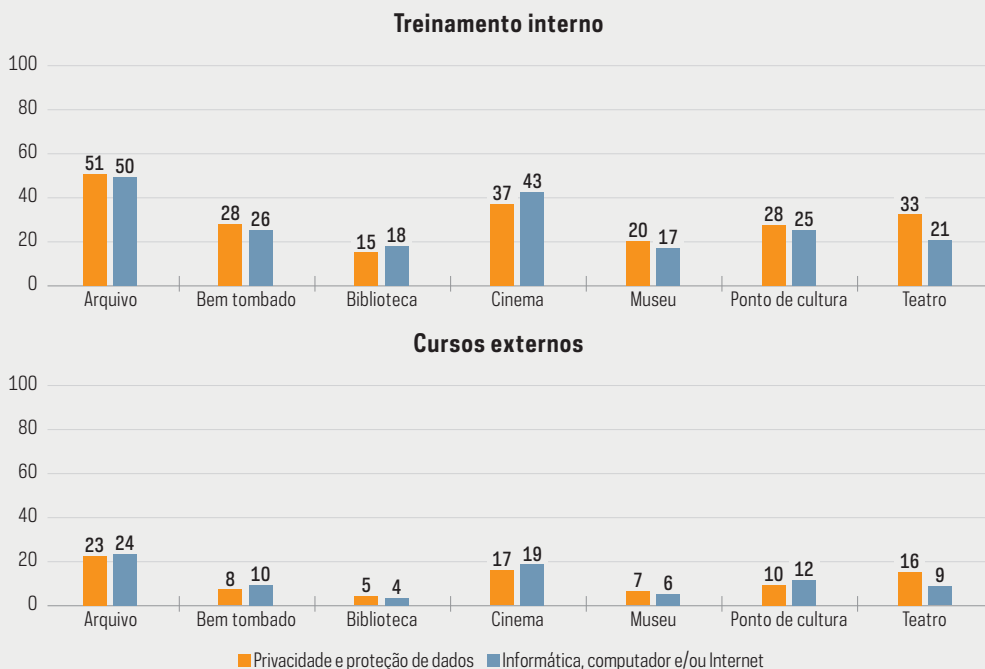
Equipamentos culturais, por dificuldades de digitalização do acervo (2024)

Total de equipamentos culturais (%)

**GRÁFICO 4**

Equipamentos culturais, por formação da equipe em informática, computador e/ou Internet e privacidade e proteção de dados pessoais (2024)

Total de equipamentos culturais (%)



Acesse os dados completos da pesquisa!

Além dos resultados apresentados nesta publicação, estão disponíveis no [site do Cetic.br|NIC.br](https://cetic.br|NIC.br) as tabelas de indicadores, os questionários, as informações para acessar os microdados e a apresentação dos resultados do evento de lançamento, além de outras publicações sobre o tema da pesquisa.

As tabelas de resultados (<https://cetic.br/pt/pesquisa/cultura/indicadores/>), disponíveis para *download* em português, inglês e espanhol, apresentam as estatísticas produzidas, incluindo informações sobre os dados coletados e cruzamentos para variáveis investigadas no estudo. As informações disponíveis nas tabelas seguem o exemplo abaixo:

Código e nome do indicador

C1 - EQUIPAMENTOS CULTURAIS, POR TIPO DE ATIVIDADE REALIZADA NA INTERNET NOS ÚLTIMOS 12 MESES

Total de equipamentos culturais

População a que se referem os resultados

PERCENTUAL (%)		ENVIU E RECEBEU E-MAILS	USOU MENSAGENS INSTANTÂNEAS	CONVERSOU POR CHAMADA DE VOZ OU VÍDEO	RECRUTOU PESSOAL INTERNO OU EXTERNO	TREINOU E EDUCOU PESSOAS QUE TRABALHAM NA INSTITUIÇÃO	OFERECEU SERVIÇOS, INFORMAÇÕES OU ASSISTÊNCIA AO PÚBLICO	Respostas do indicador
TIPO DE EQUIPAMENTO CULTURAL	Arquivo	99	74	69	57	80	90	Resultados: podem ser em % ou totais
	Bem tombado	82	70	53	35	47	77	
	Biblioteca	72	47	30	15	45	65	
	Cinema	98	76	59	70	68	80	
	Museu	81	61	48	35	49	65	
	Ponto de cultura	95	86	67	67	65	83	
	Teatro	82	63	56	42	58	69	

Recortes de tabulação dos resultados: tipo de equipamento cultural

Fonte: Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2024). Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2024 [Tabelas].

Como referenciar as tabelas de indicadores



Esta publicação está disponível também em inglês no [website do Cetic.br|NIC.br](https://cetic.br|NIC.br).



Relatório Metodológico

PESQUISA
TIC CULTURA 2024

Relatório Metodológico

TIC Cultura 2024

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), departamento do Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR (NIC.br), apresenta a metodologia da pesquisa 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 tecnologias de informação e comunicação (TIC);
- **Módulo C:** Uso das TIC;
- **Módulo D:** Acervos e digitalização; e
- **Módulo E:** Habilidades em TIC.

Objetivos da pesquisa

A pesquisa TIC Cultura tem como objetivo principal compreender a presença e a adoção das TIC nos equipamentos culturais brasileiros, tanto em sua rotina interna de funcionamento quanto na relação com os seus públicos.

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 institucional dos equipamentos culturais em *websites*, plataformas ou redes sociais *online* 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 as 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 (UNESCO, 2009). Considerando os diversos domínios culturais, a investigação aborda as instituições que desempenham atividades de criação, produção, disseminação e exibição de bens culturais que, segundo o mesmo referencial, definem o ciclo cultural.

Os equipamentos culturais são entendidos, assim, como espaços que oferecem acesso a bens e serviços culturais, atuando na preservação e disponibilização de acervos e na realização de atividades de fruição, produção e difusão cultural abertas ao público. Tendo por base as categorias de equipamentos culturais da *Pesquisa de Informações Básicas Municipais* (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística [IBGE], 2015), a TIC Cultura considera uma amostra representativa de instituições públicas e privadas registradas em cadastros oficiais em nível nacional. 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], s.d.).

BIBLIOTECAS

Equipamentos culturais que têm por objetivo atender, por meio dos seus acervos e de seus serviços, os diferentes interesses de leitura e informação da comunidade em que estão localizados, colaborando para ampliar o acesso à informação, à leitura e ao livro, de forma gratuita (Ministério da Cultura [MinC], s.d.).

CINEMAS

Complexos de exibição organizadores de um conjunto articulado de serviços voltados à atividade de exibição cinematográfica, estruturados a partir de uma ou mais salas de exibição, contíguas ou não, agrupadas sob um mesmo nome e cuja programação seja divulgada de forma única (Agência Nacional do Cinema [Ancine], 2015).

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 qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento” (Lei n. 11.904/2009, Artigo 1º).

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 MinC por meio dos instrumentos da Política Nacional de Cultura Viva – PNCV (Lei n. 13.018/2014).

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.¹

POPULAÇÃO-ALVO

A população-alvo da pesquisa compreende os equipamentos culturais brasileiros listados em cadastros oficiais disponibilizados por órgãos governamentais, especificados a seguir:

- **Arquivos:** todos os arquivos registrados no Cadastro Nacional de Entidades Custodiadoras de Acervos Arquivísticos, do Conselho Nacional de Arquivos (Conarq).²
- **Bens tombados:** apenas os bens tombados abertos à visitação e classificados como “Edificação” e “Edificação e acervo”, em nível federal, pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan).³

¹ Mais informações no *website* da Fundação Nacional de Artes (Funarte). <https://www.gov.br/funarte/pt-br>

² Mais informações no *website* do Conselho Nacional de Arquivos (Conarq). <https://www.gov.br/conarq/pt-br/servicos-1/consulta-as-entidades-custodiadoras-de-acervos-arquivisticos-cadastradas>

³ Detalhes a respeito do instrumento de proteção denominado “tombamento” constam no *website* do Iphan. A pesquisa TIC Cultura apenas entrevista edificações, porém há outras tipologias de bem tombado. <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/126>

- **Bibliotecas:** apenas as bibliotecas públicas cadastradas no Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas (SNBP).⁴
- **Cinemas:** todos os complexos de exibição em funcionamento registrados pela Ancine.⁵
- **Museus:** todas as instituições pertencentes ao Cadastro Nacional de Museus (CNM), organizado pelo Instituto Brasileiro de Museus (Ibram).⁶
- **Pontos de cultura:** todos os pontos de cultura conveniados presentes no Cadastro Nacional dos Pontos de Cultura do governo federal.⁷
- **Teatros:** todos os espaços cênicos cuja listagem é fornecida pela Funarte.

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.

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” do “Relatório de Coleta de Dados”.

⁴ Mais informações acerca de bibliotecas no *website* do SNBP: <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/sistema-nacional-de-bibliotecas-publicas-snbp>. Para realização da TIC Cultura 2024, houve a revisão dos dados de contato e exclusão de bibliotecas fechadas ou desativadas pelo SNBP.

⁵ A Ancine disponibiliza bases de dados a respeito de cinemas e salas de exibição no *website* do Portal de Dados da Cultura no seguinte *link*: <http://dados.cultura.gov.br/dataset/salas-de-exibicao-e-complexos-credenciados-ancine>

⁶ As informações referentes a museus encontram-se disponíveis na plataforma MuseusBr, considerando-se apenas os resultados verificados: <https://cadastro.museus.gov.br/>

⁷ Mais informações relacionadas aos pontos de cultura são disponibilizadas no *website* do Mapas Culturais, na página “Mapa da Rede Cultura Viva” do MinC. <https://culturaviva.cultura.gov.br/mapa/#map>

Plano amostral

A pesquisa utiliza duas abordagens diferentes, a depender do tipo de equipamento cultural entrevistado: uma censitária e outra amostral, de acordo com as quantidades de equipamentos culturais existentes segundo tipo e localização.

CADASTRO E FONTES DE INFORMAÇÃO

As informações cadastrais são fornecidas ao Cetic.br|NIC.br pelos órgãos governamentais do setor cultural responsáveis por 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:

- padronização de campos de texto: remoção de caracteres especiais e transformação de todo o conteúdo para letras maiúsculas;
- eliminação de registros sem identificação;
- eliminação de registros sem possibilidade de contato;
- eliminação de registros duplicados: comparação de todos os campos dentro da base e verificação caso a caso;
- 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”.

DIMENSIONAMENTO DA AMOSTRA

A amostra está dimensionada considerando a otimização de recursos e a qualidade exigida para apresentação dos resultados. As próximas seções dizem respeito à amostra desenhada para a execução da coleta de dados da pesquisa. Mais informações a respeito do dimensionamento da amostra e execução da pesquisa em campo podem ser encontradas no “Relatório de Coleta de Dados”.

CRITÉRIOS PARA DESENHO DA AMOSTRA

A pesquisa tem duas abordagens diferentes: uma censitária e outra amostral. A amostra da pesquisa é desenhada utilizando-se 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.

ALOCÇÃO 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. 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”.

SELEÇÃO DA AMOSTRA

Dentro de cada estrato, as organizações são selecionadas por amostragem aleatória simples. Dessa forma, para a parte amostral da pesquisa é denominada a Fórmula 1.

FÓRMULA 1

$$n_h = n \times \frac{N_h}{N}$$

N é o total de equipamentos culturais

N_h é o total de equipamentos culturais no estrato h

n é o tamanho da amostra

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

Logo, as probabilidades de inclusão das unidades de amostragem i para cada estrato h são dadas pela Fórmula 2.

FÓRMULA 2

$$\pi_{ih} = \frac{n_h}{N_h}$$

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 os principais gestores, tais como coordenadores, presidentes, diretores ou outros 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, tal como apresentado na Fórmula 3.

FÓRMULA 3

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

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

N_h é o total de equipamentos culturais no estrato h

Para corrigir os casos nos quais não se obtêm a resposta de todos os selecionados, é realizada uma correção de não resposta. A correção de não resposta é dada pela Fórmula 4.

FÓRMULA 4

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

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

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

ERROS AMOSTRAIS

As estimativas da precisão amostral dos indicadores da TIC Cultura levam em consideração em seus cálculos o plano amostral empregado na pesquisa. Um fator de correção para população finita é considerado no cálculo de variância, uma vez que a população de cada tipo de equipamento cultural é pequena.

A partir das variâncias estimadas, opta-se por divulgar os erros amostrais expressos pela margem de erro. Para a divulgação, as margens de erro são calculadas para um nível de confiança de 95%. Assim, se a pesquisa fosse repetida, em 19 de cada 20 vezes, o intervalo conteria o verdadeiro valor populacional. Normalmente, também são apresentadas outras medidas derivadas dessa estimativa de variabilidade, tais como erro padrão, coeficiente de variação e 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 em todas as tabelas. Portanto, todas as tabelas de indicadores têm margens de erro relacionadas a cada estimativa apresentada em cada célula da tabela.

Disseminação dos dados

Os resultados desta pesquisa são divulgados para cada tipo de equipamento cultural.

Arredondamentos fazem com que, em alguns resultados, a soma das categorias parciais difira de 100% em questões de resposta única. O somatório de frequências em questões de respostas múltiplas usualmente é diferente de 100%. Vale ressaltar que, nas tabelas de resultados, o hífen (-) é utilizado para representar a não resposta ao item. Por outro lado, como os resultados são apresentados sem casa decimal, as células com valor zero significam que houve resposta ao item, mas esse valor é explicitamente maior do que zero e menor do que um.

Os resultados desta pesquisa são publicados em formato *online* no *website* do Cetic.br|NIC.br (www.cetic.br). As tabelas de proporções, totais e margens de erro calculadas para cada indicador estão disponíveis para *download* em português, inglês e espanhol. Mais informações sobre a documentação, os metadados e as bases de microdados estão disponíveis na aba "Metodologia" da pesquisa (<https://cetic.br/pt/pesquisa/cultura/microdados/>).

Referências

Agência Nacional do Cinema. (2015). *Instrução Normativa n. 123, de 22 de dezembro de 2015*. Regulamenta o Sistema de Controle de Bilheteria e o procedimento de envio de dados de bilheteria, revoga a Instrução Normativa nº. 51, de 17 de fevereiro de 2006, e dá outras providências. <https://www.gov.br/ancine/pt-br/aceso-a-informacao/legislacao/instrucoes-normativas/instrucao-normativa-no-123>

Decreto-Lei n. 25, de 30 de novembro de 1937. (1937). Organiza a proteção do patrimônio histórico e artístico nacional. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del0025.htm

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2015). *Perfil dos estados e dos municípios brasileiros: Cultura 2014*. <http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv95013.pdf>

Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional. (s.d.). *Bens tombados*. <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. 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. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2009/lei/111904.htm

Lei n. 13.018, de 22 de julho de 2014. (2014). Institui a Política Nacional de Cultura Viva e dá outras providências. http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113018.htm

Ministério da Cultura. (s.d.). *Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas*. <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/sistema-nacional-de-bibliotecas-publicas-snbp>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (2009). *The 2009 Unesco Framework for Cultural Statistics*. Institute for Statistics. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000191061>



Relatório de Coleta de Dados

PESQUISA
TIC CULTURA 2024

Relatório de Coleta de Dados

TIC Cultura 2024

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 2024. O objetivo do relatório é informar características específicas desta edição do estudo, contemplando eventuais alterações realizadas nos instrumentos de coleta, a alocação da amostra implementada no 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”.

Alocação da amostra

A Tabela 1 apresenta a quantidade de registros obtidos nos cadastros e nas fontes de informação do setor cultural para cada tipo de equipamento, o que constitui a população de referência considerada na pesquisa em 2024.

TABELA 1

—

População de referência por tipo de equipamento cultural, segundo região

Região	Cinema	Arquivo	Biblioteca	Teatro	Museu	Ponto de cultura	Bem tombado
Norte	50	42	335	58	156	307	19
Nordeste	135	115	1 529	230	772	1 671	271
Sudeste	423	268	1 441	581	1 377	2 240	355

CONTINUA ►

► CONCLUSÃO

Região	Cinema	Arquivo	Biblioteca	Teatro	Museu	Ponto de cultura	Bem tombado
Sul	151	139	1 304	201	967	552	95
Centro-Oeste	65	65	452	119	255	374	40
Total	824	629	5 061	1 189	3 527	5 144	780

Todos os arquivos, bens tombados, cinemas e teatros na região Norte, os bens tombados nas regiões Centro-Oeste e Sul e os cinemas da região Centro-Oeste tiveram abordagem censitária. Os demais tipos de equipamento, em suas respectivas regiões, 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	Cinema	Arquivo	Biblioteca	Teatro	Museu	Ponto de cultura	Bem tombado
Norte	50	42	280	58	146	248	19
Nordeste	93	58	261	229	276	503	139
Sudeste	262	187	261	500	323	483	169
Sul	91	79	255	156	264	308	95
Centro-Oeste	65	45	255	85	218	220	40
Total	561	411	1 312	1 028	1 227	1 762	462

Instrumentos de coleta

INFORMAÇÕES SOBRE OS INSTRUMENTOS DE COLETA

A pesquisa foi conduzida por meio de entrevistas com questionário estruturado, realizadas com os responsáveis pelos equipamentos culturais (preferencialmente, aqueles 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, composto pelos módulos detalhados a seguir.

O Módulo A investiga o perfil das instituições com base em informações de natureza organizacional e administrativa, como o tipo de equipamento cultural que melhor descreve a instituição, o ano de fundação, a natureza jurídica, o quadro de recursos humanos (remunerados e voluntários), a quantidade de público que frequentou atividades presencial e remotamente no ano de referência de 2023, as fontes e as formas de captação de recursos e a estimativa de receitas da instituição. Também investiga o perfil dos entrevistados em relação ao nível de escolaridade e à capacitação específica em gestão cultural e no uso de tecnologias.

O Módulo B, voltado à infraestrutura de tecnologia de informação e comunicação (TIC), traz informações sobre a posse (se pessoal ou de propriedade da organização) e o uso de computadores e celulares, assim como as dificuldades relacionadas ao não uso desses dispositivos. Similarmente, investiga-se o acesso e o uso de Internet e, nos casos em que não houve uso da Internet, os motivos para isso. Também apresenta questões sobre os tipos de conexão à Internet, a velocidade máxima para *download* contratada, a presença de Wi-Fi, a disponibilização de computador e Wi-Fi de acesso gratuito para o público e os tipos e a finalidade dos *software* utilizados.

O uso das TIC é abordado no Módulo C, que abrange as atividades realizadas na Internet e a presença da instituição em plataformas *online*, incluindo *websites* e redes sociais. Também traz questões mais detalhadas acerca dos recursos disponíveis no *website* e do uso das redes sociais e de serviços de governo eletrônico. Além disso, investiga atividades realizadas de modo mais amplo pelos equipamentos culturais e se estas foram feitas de maneira presencial, a distância ou ambas. Por fim, explora a venda ou a reserva de ingressos pela Internet, tanto para atividades presenciais como a distância.

O Módulo D apresenta questões relativas à posse, à digitalização e à divulgação dos acervos das instituições, incluindo questões sobre tipos de acervo existentes, formas de disponibilização para o público, dificuldades para a digitalização, processos de organização, condições de proteção autoral e disponibilização de catálogos dos acervos para consulta na Internet.

O Módulo E, sobre as habilidades em TIC, levanta questões sobre a gestão de tecnologia da informação (TI) e de privacidade e proteção de dados pessoais na instituição, incluindo a existência de área ou departamento de TI ou informática e de responsável pela adequação à Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD), a contratação de serviços relacionados, a utilização de aplicações de Inteligência Artificial (IA), os responsáveis pela gestão do *website* e pelos perfis ou contas da instituição nas redes sociais, 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 nos quais consta a opção “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.

PRÉ-TESTES

O pré-teste do questionário foi realizado no período de 25 a 30 de setembro de 2024, com entrevistas em 14 equipamentos culturais — sendo um arquivo, dois bens tombados, três bibliotecas, quatro museus, dois pontos de cultura e dois teatros. A diversidade regional foi contemplada com a abordagem de três instituições do Centro-Oeste, cinco do Nordeste, três do Sudeste e três da região Sul. O questionário foi aplicado no formato eletrônico, e o tempo médio de aplicação foi de 37 minutos.

ALTERAÇÕES NOS INSTRUMENTOS DE COLETA

Com o intuito de aprimorar o instrumento de coleta em relação à edição anterior da pesquisa, foram feitas diversas revisões e ajustes no questionário. Para favorecer a compreensão por parte dos entrevistados, foi realizada a padronização e a simplificação do enunciado de algumas perguntas e itens de respostas. Além disso, foram incluídas novas questões e excluídas outras, buscando captar fenômenos emergentes no campo da cultura e diminuir o tempo de aplicação do questionário. Todas as revisões foram realizadas de forma a maximizar a possibilidade de comparação dos principais indicadores da pesquisa ao longo da série histórica.

As alterações abordadas nesta seção referem-se a atualizações temáticas e semânticas, inclusões e exclusões de opções de resposta e, notadamente, a inclusão de uma questão acerca de IA. De forma geral, foram mantidos os indicadores coletados em edições anteriores, preservando a comparabilidade. As mudanças significativas em termos de conteúdo do questionário concentram-se nos módulos C (uso das TIC), D (acervos digitais) e E (habilidades em TIC).

O Módulo C, intitulado “uso das TIC”, traz ajustes pontuais para fins de atualização. Na pergunta sobre presença em plataformas ou redes sociais *online* por tipo, a opção de resposta “Facebook ou Yahoo Profile” tornou-se apenas “Facebook”. Essa mesma pergunta também teve seu item “Twitter” atualizado para “X, antigo Twitter”.

No Módulo D, quando perguntadas a respeito dos tipos de acervo sob a posse do equipamento, as pessoas entrevistadas passaram a contar com duas novas opções de resposta. A inclusão do item “instalações artísticas ou *performances*” visa englobar arte contemporânea e adequar a pergunta aos debates atuais sobre digitalização de acervos em formatos não estáticos em múltiplos suportes (por exemplo, audiovisual, textual, iconográfico e/ou fonográfico), como é o caso do registro de *performances* artísticas. Além do formato, esse item pode captar a presença de acervos nato-digitais, como arte efêmera em redes sociais *online*, para quantificar a capacidade de preservação digital desse tipo de acervo pelos equipamentos culturais.

O Módulo D também incorporou alterações na pergunta sobre dificuldades para a digitalização de acervos. O novo item “dificuldade de construir parcerias e acordos de cooperação para transferência tecnológica” foi incluído para captar informações ligadas às estratégias desenvolvidas pelo setor cultural para desenvolver capacidades institucionais e habilidades em digitalização de acervos, a despeito das limitações de financiamento.

O segundo item incluído no questionário é “falta de conhecimento sobre direitos autorais e outros temas jurídicos na equipe”, o qual proporciona uma análise temática das dificuldades principais dos equipamentos para digitalização de acervos, levando em consideração que a qualificação de equipes nesses temas é um dos principais desafios da digitalização de acervos culturais.

Também foi realizada uma alteração no item “a digitalização dos materiais é proibida por lei e/ou contrato”. Por meio da nova redação do item “a digitalização e/ou difusão dos materiais é proibida por lei e/ou contrato”, contemplando os equipamentos que realizam exclusiva ou prioritariamente atividades de compartilhamento de acervos digitais. No Módulo E, sobre as habilidades em TIC, de forma inédita, a pesquisa TIC Cultura 2024 coleta dados a respeito do uso de tecnologias de IA pelos sete tipos de equipamentos investigados.

TREINAMENTO DE CAMPO

As entrevistas foram realizadas por uma equipe de entrevistadores treinados e supervisionados. Esses entrevistadores passaram 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 2024, 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 da metodologia do estudo, para garantir a padronização e a qualidade do trabalho.

Ao todo, trabalharam na coleta de dados 55 entrevistadores e dois supervisores 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 44 minutos.

DATA DE COLETA

A coleta de dados da pesquisa TIC Cultura 2024 ocorreu entre os meses de outubro de 2024 e abril de 2025. As entrevistas foram realizadas de segunda a sexta-feira, entre 9 horas e 18 horas do horário de Brasília (UTC-3).

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 os procedimentos-padrão adotados durante o campo estão descritos na Tabela 3.

TABELA 3

Ocorrências finais de campo, segundo percentual de casos registrados

Ocorrência	Descrição	%
Entrevista realizada	Entrevista integralmente concluída pelo respondente	30%
Telefone válido, mas entrevista não realizada	Houve contato com a instituição, porém não foi possível realizar a entrevista	32%
Telefone válido, mas instituição fora do escopo da pesquisa	Houve contato com a instituição, porém a instituição não era visitável ou não esteve em funcionamento nos últimos 12 meses	1%
Todas as ligações não atendidas	Não foi possível contatar a instituição por meio dos telefones disponíveis	21%
Telefone inválido ou inexistente	Telefones disponíveis não pertenciam à instituição	16%

Foram registradas ocorrências sobre cada ligação ou tentativa de contato com um número do cadastro de equipamentos culturais, segundo os procedimentos expostos na Tabela 3, que puderam ser acompanhados por meio do histórico detalhado de ligações. As ocorrências foram acompanhadas por controles 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.

Como uma maneira de reduzir as perdas de entrevistas, caso as ocorrências fossem “Telefone inválido ou inexistente”, foram procurados números de telefones alternativos na Internet e em redes sociais (como Facebook e Instagram) e *blogs*, tendo como palavra-chave a razão social da instituição. Também foram buscados telefones alternativos na Internet junto a organizações geograficamente próximas às instituições. O mesmo procedimento foi realizado com as instituições selecionadas para a amostra que não possuíam número de telefone nos cadastros, com o objetivo de viabilizar a realização da entrevista telefônica.

RESULTADO DA COLETA

Ao todo, na pesquisa TIC Cultura 2024, foram abordadas 6.084 instituições, alcançando uma amostra final de 1.818 equipamentos culturais. Os percentuais para cada tipo de equipamento cultural investigado estão descritos na Tabela 4.

TABELA 4

—

Taxa de resposta, por tipo de equipamento cultural

Equipamentos	Taxa de resposta
Arquivos	41%
Bens tombados	14%
Bibliotecas	32%
Cinemas	15%
Museus	37%
Pontos de cultura	20%
Teatros	26%



Análise dos Resultados

PESQUISA
TIC CULTURA 2024

Análise dos Resultados

TIC Cultura 2024

A quinta edição da pesquisa TIC Cultura, realizada em 2024 e publicada em 2025, coincide com a celebração de marcos importantes para o campo da cultura, especialmente no âmbito políticas culturais. O Brasil celebra, em 2025, os 50 anos da Fundação Nacional de Artes (Funarte)¹ e os 40 anos do Ministério da Cultura (MinC)². Já o ano de 2024 refletiu os 20 anos do Programa Cultura Viva — hoje Política Nacional de Cultura Viva (PNCV), Lei n. 13.018/2014. Essas datas se somam a marcos de alcance internacional, como os 20 anos da Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais, da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 2005), assim como os 10 anos do Programa de Cooperação Internacional de base comunitária IberCultura Viva (Ministério das Relações Exteriores [MRE], 2012).

Esses marcos refletem uma trajetória de consolidação de políticas culturais que estão, no contexto atual, cada vez mais entrelaçadas a um contexto de transformação digital. Assim, as tecnologias de informação e comunicação (TIC) não apenas ampliam o acesso e a visibilidade das expressões culturais, mas também fortalecem a dimensão comunitária e educativa dos espaços culturais, reforçando seu papel estratégico na construção de uma cultura digital inclusiva e plural. A conectividade à Internet e aos serviços digitais, sobretudo após a pandemia, é percebida como um pré-requisito para a garantia de direitos fundamentais tanto pelo ângulo da produção cultural quanto da fruição (UNESCO, 2017, 2022a, 2022b; van Dijk *et al.*, 2018). Compreender esse novo contexto exige a análise da ubiquidade das tecnologias no cotidiano da população e, por extensão, no interior dos espaços culturais.

¹ Mais informações disponíveis em <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/funarte-lanca-selo-comemorativo-de-seus-50-anos>

² Mais informações disponíveis em <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/noticias/minc-completa-40-anos-entre-avancos-desafios-e-uma-nova-fase-de-fortalecimento-das-politicas-culturais-no-brasil>

Tais transformações sociais não podem ser compreendidas sem antes se considerar os efeitos da pandemia COVID-19 sobre o campo cultural. As medidas de isolamento social provocadas pela crise sanitária impuseram desafios inéditos e asseveraram dificuldades já conhecidas, sobretudo referentes às carências orçamentárias e de pessoal qualificado. Ao mesmo tempo, tais medidas também geraram demanda por maior diversificação de fontes de renda e de ampliação da institucionalização do setor (UNESCO, 2022a, 2022b). Com o agravamento da situação de calamidade pública decorrente da pandemia, fragilidades estruturais históricas dos equipamentos culturais foram ainda mais destacadas, impulsionando a criação de leis emergenciais para viabilizar a subsistência de agentes e instituições do setor cultural. Nesse sentido, a emergência sanitária trouxe à tona a relevância de informações sistematizadas como insumos estratégicos para ações e medidas de resiliência diante de crises e instabilidades. Além disso, a produção de dados a respeito do setor figura cada vez mais como etapa basilar não somente para o acesso a recursos, mas também, em uma escala mais ampla, para a legitimação institucional e o planejamento de longo prazo pelas organizações do campo. Assim, a resiliência do campo da cultura perpassa o fortalecimento de sistemas de informação e de competências digitais para propiciar a coleta e a sistematização de dados robustos e atualizados (Rocha, 2023).

Como forma de contribuir para a qualificação do debate, a formulação e a implementação de políticas culturais, a TIC Cultura 2024 apresenta dados inéditos acerca da presença e da adoção de TIC nas rotinas internas e na interação dos equipamentos com seu público. Assim, serão analisados os resultados desta edição da pesquisa por meio das seguintes seções:

- Perfil das instituições
- Infraestrutura de TIC
- Presença *online*
- Uso de TIC
- Acervos digitais
- Habilidades em TIC
- Considerações finais: agenda para políticas públicas

Perfil das instituições

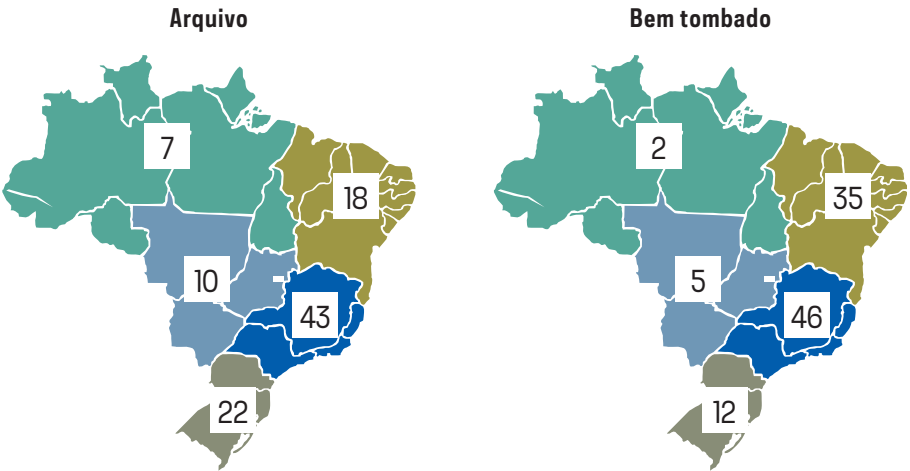
Para caracterizar o perfil dos equipamentos culturais brasileiros representados pela pesquisa TIC Cultura, esta seção investigou seus arranjos organizacionais por meio de indicadores sobre distribuição regional, natureza jurídica, equipe, quantidade de público, fontes de financiamento, entre outros.

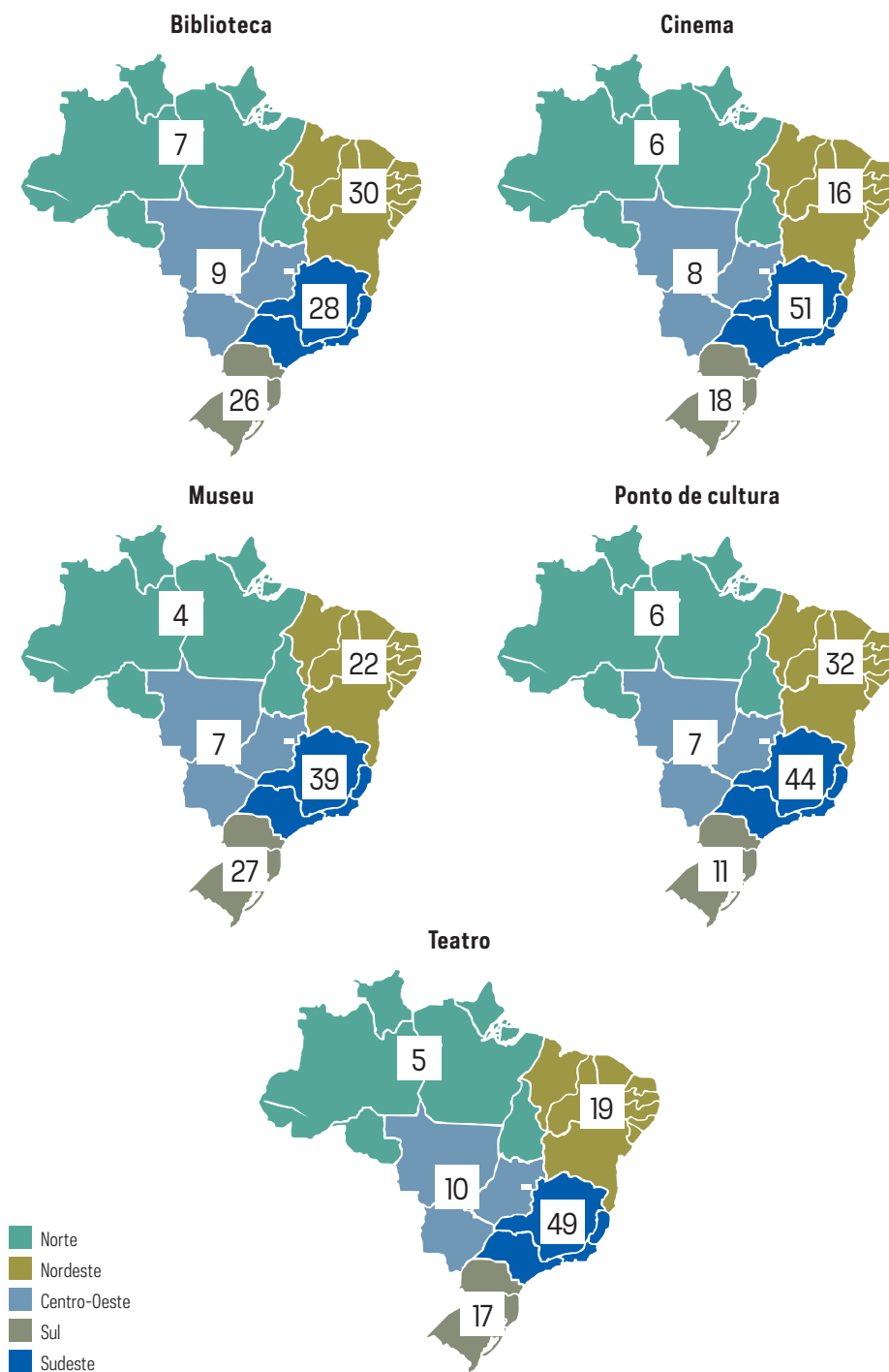
A distribuição regional dos equipamentos de cultura apresentou estabilidade em relação às edições anteriores da pesquisa, com predominância das instituições localizadas nas regiões Sudeste e Nordeste (Gráfico 1). Os equipamentos, quando equitativamente distribuídos pelo território, apresentam maior potencial de representar adequadamente a diversidade cultural (Barros & Rattes, 2021).

Reunindo 42% da população brasileira, segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a região Sudeste contava com 51% dos cinemas, 49% dos teatros, 46% dos bens tombados, 44% dos pontos de cultura e 43% dos arquivos. Apesar de a região Sul representar apenas 15% da população brasileira, 22% dos arquivos localizavam-se nela, assim como 18% dos cinemas e 17% dos teatros. Já a região Norte (que contava com 9% da população brasileira) tinha 7% dos arquivos, 2% dos bens tombados, 7% das bibliotecas, 6% dos cinemas, 4% dos museus, 6% dos pontos de cultura e 5% dos teatros do país. (IBGE, 2025). A região Nordeste (que reúne 27% da população brasileira), tinha 19% dos teatros, 35% dos bens tombados e 32% dos pontos de cultura (IBGE, 2025). As bibliotecas apresentaram distribuição mais equilibrada entre as regiões: 30% localizavam-se no Nordeste, 28% no Sudeste e 26% no Sul. Similarmente, havia 39% dos museus no Sudeste, 27% no Sul e 22% no Nordeste. Portanto, os dados evidenciam uma maior presença relativamente maior de equipamentos culturais, por número de habitantes, nas regiões Sudeste, Nordeste e Sul.

GRÁFICO 1

Equipamentos culturais, por distribuição regional (2024)
Total de equipamentos culturais (%)





O porte dos equipamentos culturais pode ser analisado a partir de dois indicadores. Primeiramente, pelo número de pessoas que trabalham na instituição, seja de maneira remunerada ou voluntariamente. A pesquisa revela que equipamentos com 1 a 9 funcionários remunerados eram prevalentes entre as bibliotecas (84%), museus (63%) e bens tombados (55%), além de representarem cerca de dois a cada cinco arquivos (42%). Já a faixa de 10 a 50 funcionários é a mais comum entre cinemas (49%) e teatros (39%).

Em grande parte, devido às suas características enquanto espaço cultural de base comunitária e sem fins de lucro, 91% dos pontos de cultura contavam com trabalho voluntário: 34% com 1 até 9 voluntários; 47% com 10 até 50 voluntários e 10% com mais de 50 voluntários. A despeito disso, o percentual de pontos de cultura com mais de 50 pessoas remuneradas aumentou 6 pontos percentuais, passando de 2%, em 2022, para 8% em 2024.

A pesquisa TIC Cultura 2024 também permite qualificar os equipamentos por faixa de público, sendo nesse caso possível distinguir entre o público envolvido com atividades presenciais e aqueles que se direcionam às atividades remotas ou *online* oferecidas pelo equipamento. Considerando o público que frequentou atividades presenciais no ano anterior à realização da pesquisa, 2023, 23% dos cinemas receberam mais de 76.001 pessoas, enquanto 22% dos teatros receberam entre 11.001 e 76.000 pessoas. Com um público menor, 30% dos arquivos, 28% dos pontos de cultura e 24% das bibliotecas receberam presencialmente até 240 pessoas. No caso dos bens tombados, 14% receberam entre 1.701 e 4.000 pessoas e outros 14% receberam entre 11.001 e 76.000 pessoas.

A pesquisa também revela que há um grau significativo de dificuldade de mensuração da quantidade de público que acompanha as atividades oferecidas remotamente: tendo como referência o ano de 2023, em 52% dos bens tombados, 50% dos arquivos, 42% dos museus, 39% dos teatros, 32% dos cinemas, 28% das bibliotecas e 21% dos pontos de cultura, os gestores não souberam informar um número aproximado ou optaram por não responder. Além disso, em geral, o público que acompanhou atividades remotas esteve em um patamar mais baixo em relação à modalidade presencial. Em 56% das bibliotecas, 45% dos cinemas, 39% dos teatros, 38% dos pontos de cultura, 34% dos museus, 30% dos arquivos e 21% dos bens tombados, os gestores informaram que até 240 pessoas acompanharam suas atividades remotamente em 2023.

Uma vez que os equipamentos de promoção da arte e da cultura estão mais presentes nos grandes centros urbanos, em detrimento de regiões menos densas populacionalmente (Alexandrino & Holanda, 2023; IBGE, 2023; Menezes *et al.*, 2022), o diagnóstico do perfil dos equipamentos fornece subsídios para políticas que promovam maior descentralização no setor, incluindo a promoção de políticas culturais em territórios rurais, municípios de pequeno porte e regiões periféricas das cidades brasileiras. Nesse sentido, a garantia do acesso a infraestruturas de telecomunicações seguras é um meio para o fortalecimento e a qualificação das capacidades técnicas dos espaços de criação, produção, distribuição, difusão, consumo e fruição de expressões culturais, conforme disposto nas Orientações Práticas para a Aplicação da Convenção da Diversidade Cultural no meio digital (UNESCO, 2005, 2017).

Em suma, os dados sobre a distribuição regional dos equipamentos culturais não apenas revelam desigualdades estruturais, mas também embasam a formulação de estratégias de financiamento e implementação de políticas públicas voltadas à redução dessas assimetrias. Ao mesmo tempo, o estudo do perfil desses estabelecimentos propicia a compreensão do potencial das TIC para ampliar o alcance de ações culturais, fortalecer redes colaborativas e otimizar o uso dos recursos públicos destinados ao setor.

FINANCIAMENTO E LEIS EMERGENCIAIS

Diante dos efeitos do isolamento social durante a pandemia COVID-19, foram aprovadas as leis emergenciais Aldir Blanc 1 (Lei n. 14.017/2020) e 2 (Lei n. 14.399/2022)³ e Paulo Gustavo (Lei Complementar n. 195/2022), com o objetivo de socorrer pessoas e instituições participantes das cadeias produtivas da arte e da cultura. Seções das referidas leis foram formuladas especificamente para a manutenção e melhoria dos espaços culturais. No total, a Lei n. 14.399/2022 prevê a disponibilização de R\$ 15 bilhões por meio de fomento direto até 2028, enquanto a Lei Complementar n. 195/2022 destina R\$ 3,8 bilhões principalmente ao setor audiovisual (Lei complementar n. 195/2022; Lei n. 14.017/2020; Lei n. 14.399/2022)⁴. Mecanismos de fomento indireto, como o Programa Nacional de Incentivo à Cultura (Pronac, conhecido como “Lei Rouanet”), também agregam um montante de recursos considerável. Desde o início de seu funcionamento, em 1992, o investimento em projetos soma R\$32,4 bilhões.⁵

Nesse contexto, a análise da principal fonte de recursos revela padrões distintos de financiamento entre os equipamentos culturais brasileiros. Bibliotecas, arquivos, museus e teatros são aqueles que mais mencionam os recursos governamentais como principal fonte de seu orçamento. As bibliotecas são majoritariamente sustentadas por recursos municipais (65%), assim como museus (36%) e teatros (31%), enquanto os arquivos possuem uma receita equilibrada entre as esferas federal (30%), estadual (25%) e municipal (24%). Por outro lado, mais de metade dos cinemas (60%) se financiam pela venda de produtos ou serviços. Já os bens tombados apresentam a maior proporção de doações de pessoas físicas (26%) como principal fonte de recursos. Por fim, os pontos de cultura apresentam o cenário mais diversificado, combinando fontes públicas — estaduais (19%), municipais (18%) e federais (14%) — e privadas, como doações (13%) e mensalidades (11%). É importante ressaltar que a TIC Cultura mede a origem, e não o volume dos recursos. O Gráfico 2 demonstra todas as fontes de recursos utilizadas com mais frequência pelos equipamentos entrevistados.

³ Posteriormente consolidada como política permanente enquanto Lei Aldir Blanc 2 ou Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura (PNAB).

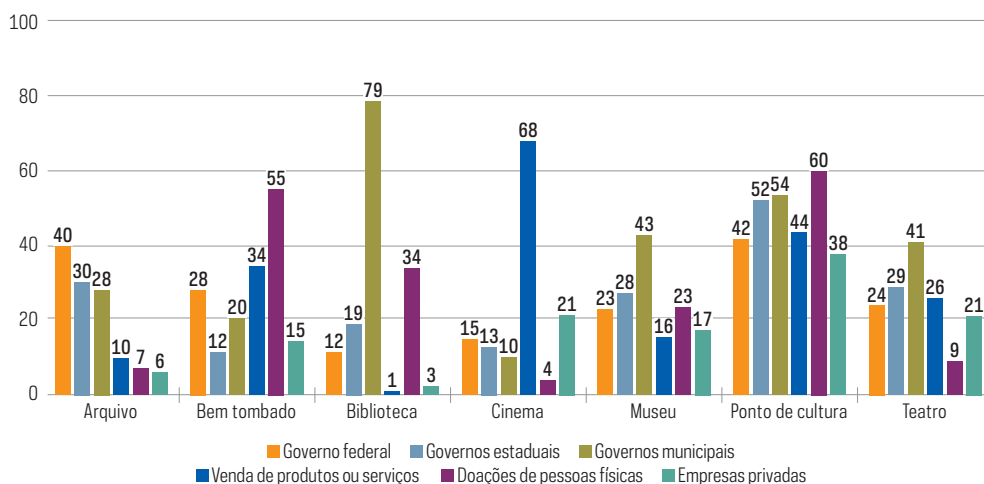
⁴ Mais informações disponíveis em <https://www.gov.br/iphn/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/programas/programa-nacional-de-apoio-a-cultura-pronac>

⁵ Dados e informações acerca da captação e execução dos projetos e propostas vinculados à Lei Rouanet constam na plataforma Salic Comparar. Os dados utilizados nesta análise foram coletados em setembro de 2025 e estão disponíveis em <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/lei-rouanet/textos/pesquise-projetos-e-dados>

GRÁFICO 2

Equipamentos culturais, por fontes de recursos (2024)⁶

Total de equipamentos culturais (%)



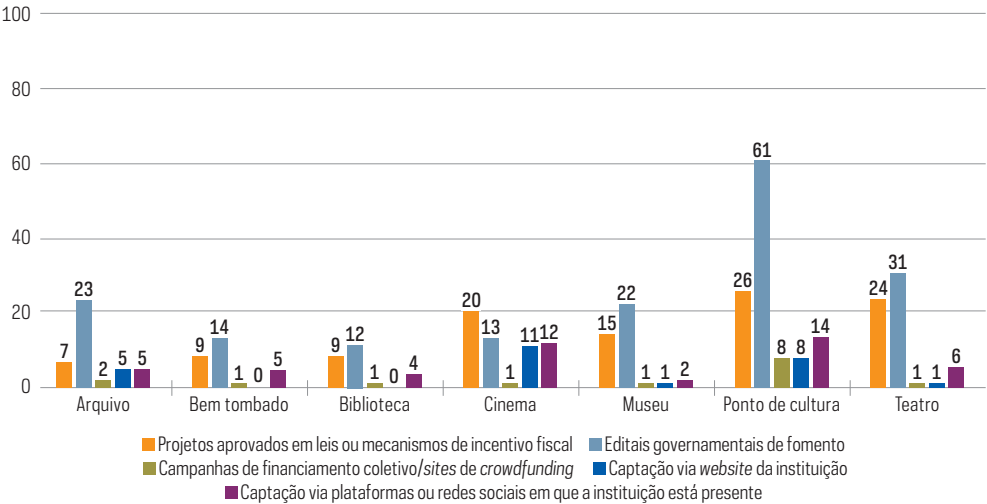
O desafio de viabilizar a aplicação de recursos públicos em escala nacional no campo da cultura também passa pela integração entre municípios, estados, Distrito Federal e o governo federal, por intermédio do Sistema Nacional de Cultura (SNC) e em prol da melhoria nas infraestruturas dos equipamentos (Barbalho *et al.*, 2023; Cunha Filho, 2010; Feghali, 2025; Rocha, 2023). Vale lembrar que os governos municipais são fonte de receita para a maioria das bibliotecas (79%), para pouco mais da metade dos pontos de cultura (54%) e na faixa de 40% de museus (43%) e teatros (41%).

Ainda em relação aos recursos financeiros obtidos pelos equipamentos culturais em 2023, o Gráfico 3 aponta que os pontos de cultura (61%) e os teatros (31%) são as instituições que mais buscaram financiamento via editais governamentais de fomento — principal meio de captação também de cerca de um em cada cinco arquivos (23%) e museus (22%). Em menor proporção, os editais são o meio principal de captação pelos bens tombados (14%) e bibliotecas (12%).

⁶ Além dos tipos de fontes de recursos dispostas no Gráfico 2, a TIC Cultura coletou dados sobre as seguintes fontes: empresas públicas ou mistas, organizações sem fins lucrativos, igrejas ou organizações religiosas, mensalidades e anuidades pagas por associados, organismos internacionais, governos de outros países, outros. Foi realizada uma seleção dos itens para fins de análise neste estudo. Os demais podem ser verificados em <https://cetic.br/pt/tics/cultura/2024/geral/A10/>

GRÁFICO 3

Equipamentos culturais, por formas de captação de recursos (2024)
Total de equipamentos culturais (%)



Além disso, na edição de 2024 foram observadas mudanças relevantes nas bibliotecas e teatros, evidenciando a diversificação no acesso a diferentes modelos de financiamento pelos equipamentos. A proporção de bibliotecas que participaram de editais governamentais de fomento aumentou sete pontos percentuais em relação a 2022, saindo de 5% para 12%. Em relação a equipamentos com projetos aprovados em leis ou mecanismos de incentivo fiscal, os teatros se destacaram, pois houve uma variação de nove pontos entre 2022 e 2024, passando de 15% para 24%. No mesmo período, bibliotecas aumentaram a frequência de sua aprovação, segundo o mesmo mecanismo, com variação de seis pontos percentuais, de forma que 9% desses equipamentos captaram recursos por esse meio (3% em 2022).

Conforme demonstrado pelos dados acima, observa-se que os equipamentos culturais têm aumentado sua busca por financiamento via mecanismos de fomento direto ou indireto. Debates em torno de mudanças no sistema de financiamento da cultura no Brasil têm se feito presentes, com vistas a adequá-lo às complexidades apresentadas pela ampliação do conceito de cultura e em um contexto de intensa transformação digital da sociedade. Os resultados desses estudos e articulações em prol de políticas culturais estruturadas convergem para um conceito de cultura para além das Belas Artes, passando a utilizar uma acepção de cultura que compreende os modos de vida, o cotidiano e as práticas culturais comunitárias. (Rubim, 2022; UNESCO, 1982). Essa constatação reforça a importância de compreender, na próxima seção, as condições que possibilitam (ou limitam) o uso de TIC pelos equipamentos culturais, especialmente no que se refere à infraestrutura tecnológica disponível, à conectividade e ao acesso a dispositivos digitais.

Infraestrutura de TIC

Estudos sobre a trajetória das políticas culturais no Brasil trazem à tona a necessidade de aprimoramento nas capacidades institucionais para superar as instabilidades que se tornaram características do setor (Rubim, 2007). No âmbito da estrutura física dos espaços culturais, destaca-se a criação do eixo estruturante “Infraestrutura, Equipamentos e Espaços Culturais” no novo Plano Nacional de Cultura — PNC⁷ (Calabre, 2019; MinC, 2025; Rocha, 2023; Rubim, 2022).

Em relação à infraestrutura tecnológica, o relatório da 4ª Conferência Nacional de Cultura (Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada [IPEA], 2024) destaca o provimento de melhores condições de acesso à Internet como fator determinante para a efetivação dos direitos culturais de todas as pessoas, em particular daquelas que mais sofrem com as desigualdades de acesso e uso das TIC (Conselho Nacional de Política Cultural [CNPC] *et al.*, 2024). A necessária promoção de uma conectividade significativa⁸ (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR [NIC.br], 2024) reforça a necessidade de integração das tecnologias digitais e do campo cultural brasileiro (CNPC *et al.*, 2024; Kauark *et al.*, 2019).

CONECTIVIDADE NOS EQUIPAMENTOS CULTURAIS

Em função da presença crescente das TIC no cotidiano dos equipamentos, a disponibilidade e a qualidade da conexão à Internet podem afetar as possibilidades dessas instituições oferecerem serviços culturais, de se comunicar com seu público e de aprimorar rotinas internas de trabalho.

A pesquisa TIC Cultura 2024 indica que o uso da Internet está universalizado entre os arquivos e cinemas, assim como há uma alta utilização entre os pontos de cultura (96%). Entre bens tombados, o resultado indica um crescimento de 18 pontos percentuais nos estabelecimentos que utilizaram a Internet nos doze meses anteriores à pesquisa (passou de 74%, em 2022, para 92%, em 2024). Cerca de nove em cada dez teatros brasileiros (91%) utilizaram a Internet no referido período, bem como 87% dos museus e 83% das bibliotecas. Já a proporção de equipamentos culturais brasileiros que possuíam Wi-Fi permaneceu estável em comparação à edição de 2022, estando presente em 95% dos cinemas, 85% dos pontos de cultura, 83% dos arquivos, 81% dos teatros, 78% dos bens tombados, 74% dos museus e 73% das bibliotecas.

Para a execução de ações culturais, como a produção e difusão de conteúdos audiovisuais, a conexão via fibra ótica é considerada o padrão de excelência, em comparação com outras modalidades de conexão como via cabo, rede móvel, rádio, satélite ou linha telefônica — DSL (Milanez *et al.*, 2020; NIC.br, 2024; Oki & Lawrence, 2022). Em 2024, a conexão

⁷ O PNC tem vigência de dez anos, contados a partir de sua aprovação. Esse período propicia o cumprimento de diretrizes e o alcance de metas no longo prazo por meio de políticas culturais de caráter continuado.

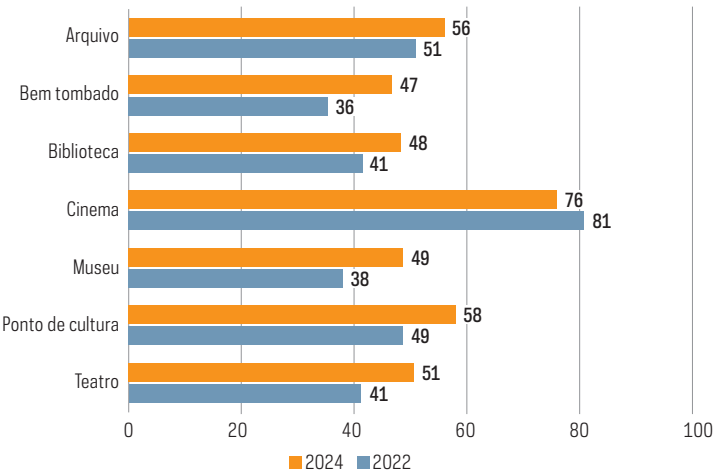
⁸ Ver mais sobre o conceito de “conectividade significativa” e o diagnóstico da qualidade do acesso à Internet pela população brasileira no Estudo Setorial *Conectividade significativa: propostas para medição e o retrato da população no Brasil*, que está disponível em <https://cetic.br/pt/publicacao/conectividade-significativa-propostas-para-medicao-e-o-retrato-da-populacao-no-brasil/>

via fibra ótica aparece como a principal forma de acesso à Internet entre todos os tipos de equipamentos culturais. Esse tipo de conexão vem crescendo de forma contínua na maioria dos equipamentos — com um avanço particularmente expressivo entre os museus, equipamento cultural no qual a proporção passou de 38%, em 2022, para 49% em 2024, como mostra o Gráfico 4.

GRÁFICO 4

Equipamentos culturais, por principal tipo de conexão à Internet – fibra ótica (2022–2024)

Total de equipamentos culturais (%)



No contexto dos equipamentos culturais, em função das restrições orçamentárias frequentes no setor, é comum que os fluxos de atividades sejam realizados com o uso de recursos de posse dos membros do próprio equipamento. Nos últimos dois anos, coincidindo com o período de implementação das leis emergenciais citadas anteriormente, houve mudanças relevantes quanto à posse de dispositivos digitais pelos próprios equipamentos culturais. A posse de dispositivos pela organização representa, por um lado, resultados de um processo de amadurecimento institucional e, por outro, oportunidades para o desenvolvimento de atividades culturais mais diversificadas e qualificadas, a partir de referenciais plurais baseados no amplo acesso à informação *online*, e com potencial para formar e ampliar redes de interação com públicos, artistas e outros espaços culturais.

No que se refere à origem dos dispositivos presentes nos arquivos, destacam-se os *tablets* de propriedade da organização, que apresentaram crescimento significativo em relação ao observado na edição de 2022 (14% contra 32%). A mesma situação pode ser observada entre os teatros, cuja proporção de *tablets* de propriedade da organização cresceu em 2024 (27%) em relação a 2022 (17%). Para os bens tombados, os *notebooks* de propriedade da organização também apresentaram crescimento significativo em relação

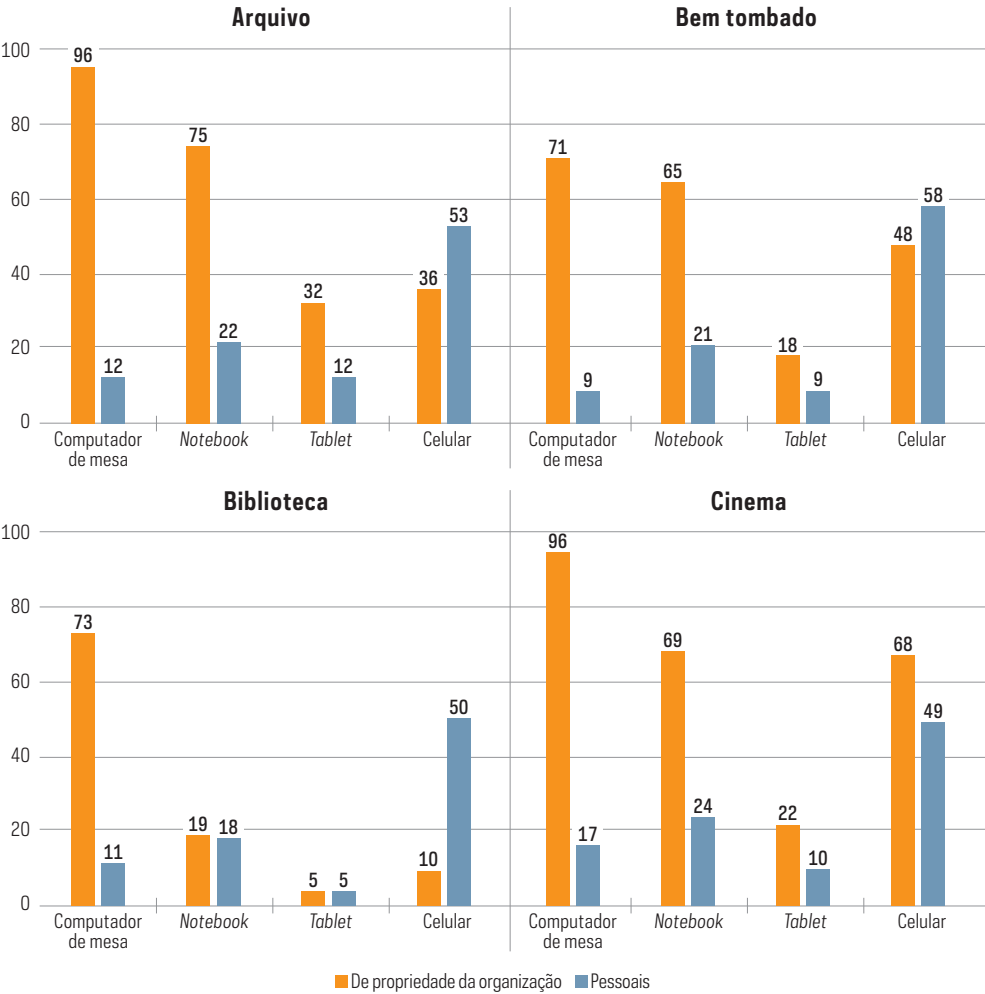
ao observado em 2022, passando de 36% em 2022 para 65% em 2024. Já entre os pontos de cultura, se destacaram os celulares de propriedade da organização, cuja proporção em 2024 apresentou variação relevante em relação a 2022 (de 28% para 39%). Nas bibliotecas, sobressaiu-se a presença de computadores de mesa de propriedade da organização (73%) e os celulares pessoais (50%); e entre os cinemas, se destacaram os computadores de mesa (96%) e os celulares de propriedade da organização (68%). Nos museus, estão mais presentes os computadores de mesa (77%) e *notebooks* (51%) de propriedade da organização (Gráfico 5).

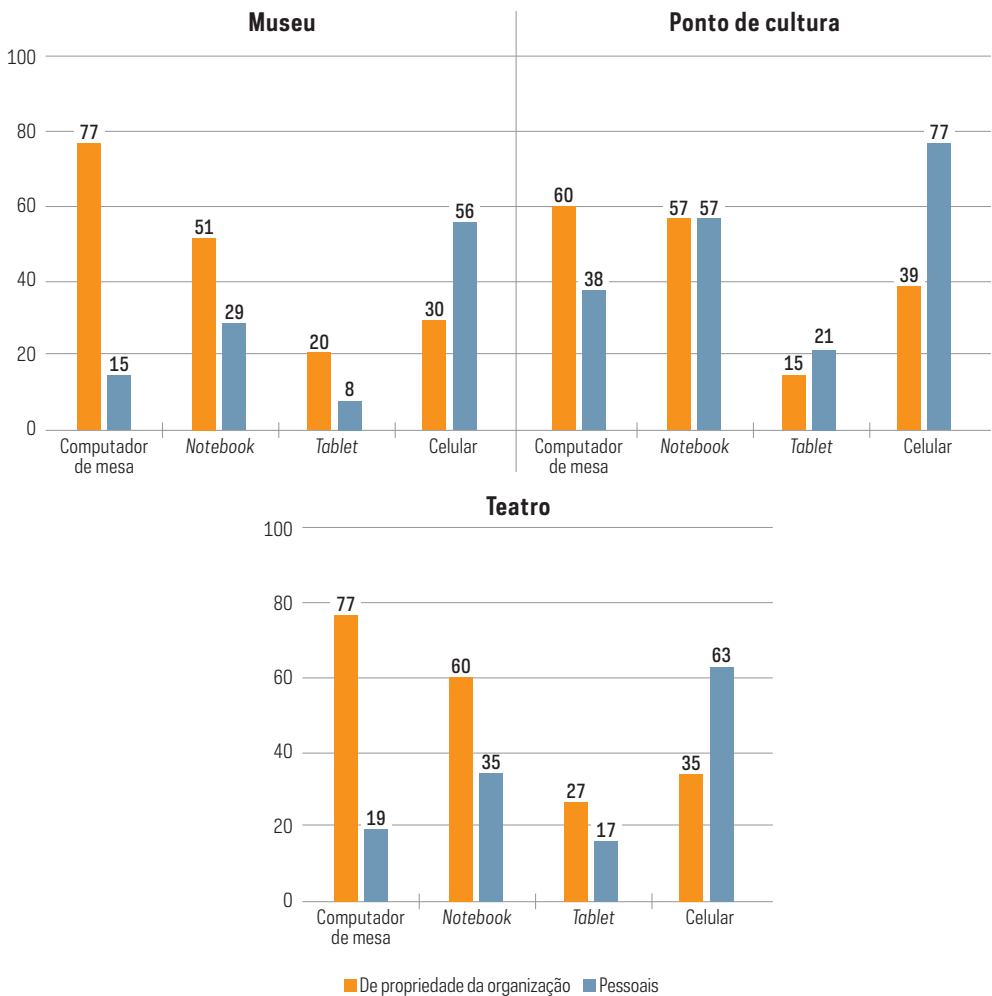
GRÁFICO 5

—

Equipamentos culturais, por dispositivos usados: institucionais e pessoais (2024)

Total de equipamentos culturais (%)





DISPONIBILIZAÇÃO DE WI-FI E COMPUTADOR PARA O PÚBLICO

A oferta de dispositivos e de conexão à Internet possibilita que populações em situação de vulnerabilidade tenham acesso a serviços públicos essenciais, desenvolvam competências, ampliem suas oportunidades de sustento e usufruam de conteúdos culturais e de lazer, promovendo inclusão e qualidade de vida. Para pessoas idosas, com baixa escolaridade, habitantes de zonas rurais ou remotas, por exemplo, bibliotecas — sobretudo as de pequeno porte — podem significar o único espaço de acesso gratuito e seguro às tecnologias de informação. Portanto, perspectivas de inclusão digital atravessam tanto a disponibilização de dispositivos como computadores, quanto a oferta da Internet para que a população possa acessar a serviços básicos, desenvolver competências digitais e prover sustento econômico às suas famílias e comunidades (Belluzzo, 2023; Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias [IFLA], 2023c; NIC.br, 2022).

As instituições reconhecidas como especializadas em preservação da memória e acesso à informação, como é o caso das bibliotecas, possuem um papel primordial como provedores de acesso às TIC. Por meio da disponibilização de conteúdo relevante para seu público, de cursos de alfabetização e sessões de leitura, da formação de habilidades digitais, entre outras, esses espaços representam pontos de promoção da inclusão digital do conjunto da população. No contexto das medidas de isolamento social provocadas pela pandemia, intensificou-se a mobilização pelo reconhecimento das bibliotecas como componentes de estratégias de governo digital. A Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias (em seu idioma original, *International Federation of Library Associations and Institutions* — IFLA), por exemplo, formou uma coalização e emitiu o “Compromisso das Bibliotecas com a Inclusão Digital”, partindo da premissa de que a conectividade é um direito humano fundamental (IFLA, 2020, 2023a, 2023b, 2023c; IFLA & Electronic Information for Libraries [EIFL], 2022; Reed & Thompson, 2021).

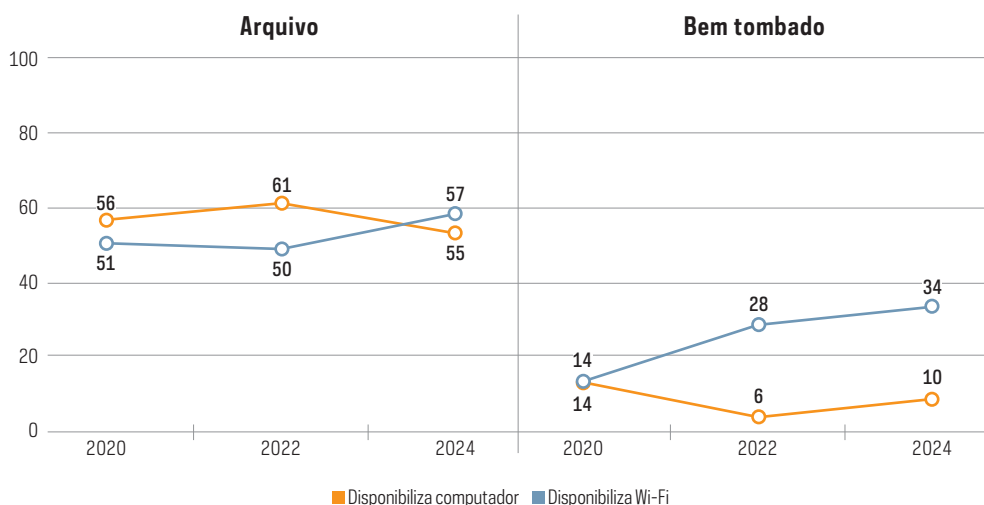
A TIC Cultura 2024 revela que aproximadamente metade dos arquivos (55%) e 41% das bibliotecas oferecem computadores aos frequentadores para o uso durante a visita. A oferta de computadores pelos demais tipos de equipamentos culturais permanece nos mesmos patamares observados ao longo da série histórica da pesquisa, sendo disponibilizados aos usuários por 36% dos cinemas, 34% dos pontos de cultura, 14% dos teatros e museus, e 10% dos bens tombados (Gráfico 6).

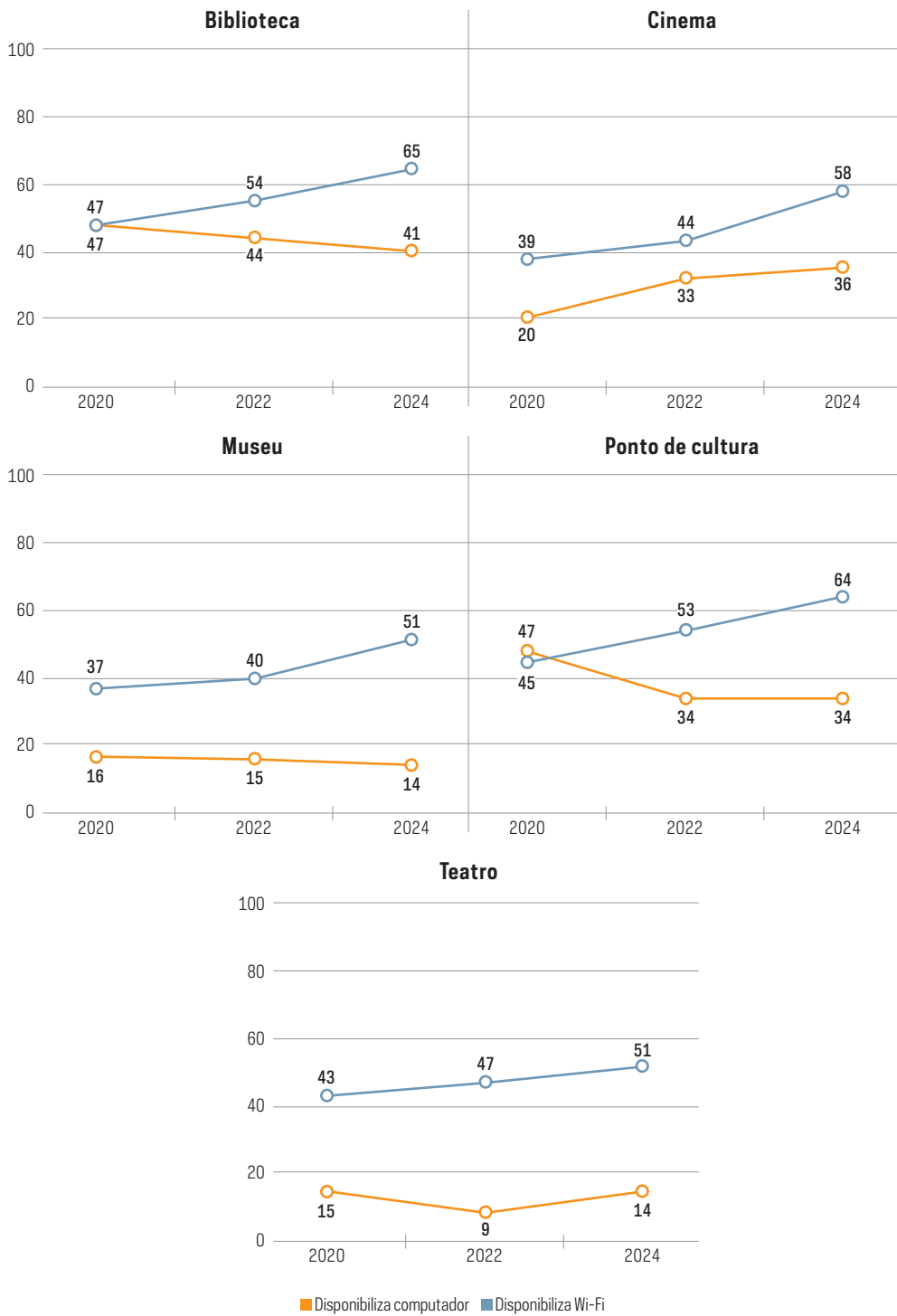
Já a proporção de equipamentos culturais que ofereciam acesso gratuito à Internet e Wi-Fi ao público cresceu em relação a 2022 entre as bibliotecas (de 54% para 65%), pontos de cultura (de 53% para 64%) e museus (de 40% para 51%).

GRÁFICO 6

Equipamentos culturais que disponibilizaram Wi-Fi e computador para o público (2020–2024)

Total de equipamentos culturais (%)





Assim, apesar do aumento observado entre 2020 e 2024 no oferecimento da Internet, a oferta de computadores pelos equipamentos culturais no Brasil não avançou no mesmo ritmo. Na realidade brasileira, a recriação do MinC, desde 2023, e o fortalecimento do SNC trazem oportunidades de coordenação institucional, favorecendo a atuação dos equipamentos culturais como centros de acesso à informação e espaços formativos em temas da cultura digital. No novo PNC, foi concretizado o eixo denominado “Cultura Digital e Direitos Culturais”, de forma que seria propício observar esse cenário nos próximos anos mediante o uso de indicadores que aliam TIC e cultura (Belluzzo, 2023; IFLA, 2023c; NIC.br, 2022).

Entre as dificuldades apontadas pelos gestores para uso de computador e Internet, destacam-se entre os pontos de cultura a ausência de suporte técnico (51%); para os teatros, o número de computadores ser insuficiente (38%); e nos arquivos, o fato de os equipamentos serem ultrapassados (36%). A dificuldade mais citada pelos gestores das bibliotecas, indicada por metade deles (50%), foi o fato de contarem com número insuficiente de computadores conectados à Internet. Para os gestores dos cinemas, a dificuldade mais reportada foi a baixa velocidade na conexão de Internet (24%), enquanto mais de metade dos gestores dos museus (54%) declararam ter sido os poucos recursos financeiros para investimento em tecnologia. Cada barreira está ligada ao contexto e às necessidades específicas de cada tipo de equipamento. Pontos de cultura, teatros, arquivos e bibliotecas vivenciaram dificuldades associadas à disponibilidade de aparelhos conectados. Já o caso dos cinemas evidencia uma limitação na qualidade da conexão, etapa posterior à presença de infraestrutura digital básica, indicando a necessidade de melhores condições de conectividade e espaço para o aprimoramento na oferta de suas atividades de difusão cultural.

O principal obstáculo para uso de computador e Internet dos diferentes tipos de equipamentos culturais foi o pouco recurso financeiro para investimento na área de tecnologia, mencionado por 64% dos gestores dos pontos de cultura, 39% dos gestores dos arquivos e dos bens tombados, 35% dos gestores das bibliotecas e museus, 26% dos gestores dos teatros e 19% dos gestores dos cinemas.

Presença online

A presença dos equipamentos culturais no ambiente digital pode servir a finalidades diversas, tais quais comunicação, acesso à informação, articulação e mobilização em rede, educação e atividades formativas e gestão de acervos digitais.

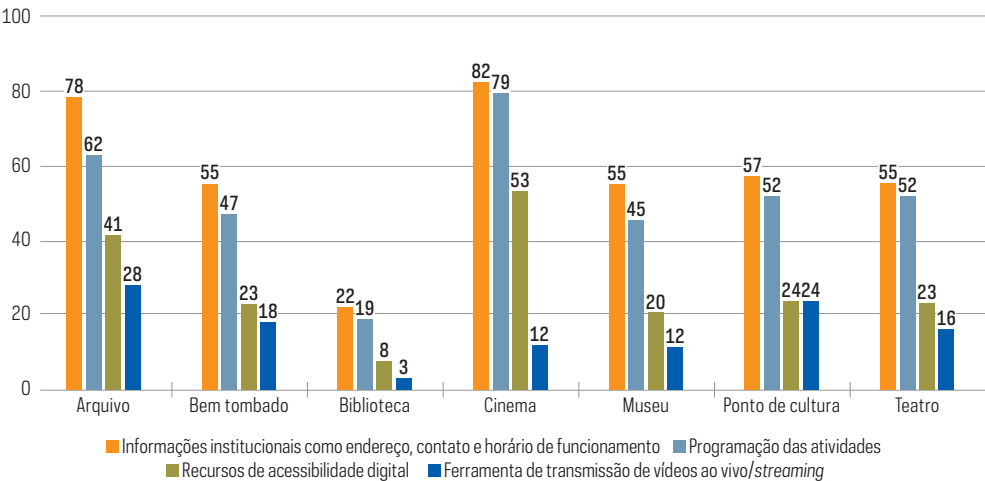
Nesse contexto, a existência de um *website* próprio do equipamento cultural apresentou proporções semelhantes às registradas em 2022 — com exceção das bibliotecas, que, ainda que registrando baixa presença na Internet por meio de um *website* próprio (7%), apresentou aumento de quatro pontos percentuais em relação a 2022. A manutenção de um *website* próprio ocorreu em 72% dos cinemas, 62% dos arquivos e 50% dos pontos de cultura, mas foi menos comum entre bens tombados (43%), museus (37%) e teatros (31%). Dos que não possuíam *website* próprio, foi frequente a presença na Internet por meio de um *website* ou página de terceiros, caso de 30% dos teatros, 22% dos museus, 21% dos arquivos, 19% das bibliotecas, 16% dos bens tombados, 13% dos cinemas e 12%

dos pontos de cultura. No caso dos espaços culturais vinculados a órgãos públicos, existe a possibilidade de a presença *online* haver ocorrido sobretudo por meio da incorporação dos conteúdos desses equipamentos em *websites* gerenciados por secretarias municipais ou estaduais de cultura e áreas afins.

Arquivos e cinemas são os que disponibilizam em maior proporção os recursos investigados pela pesquisa (Gráfico 7). Levando em conta os equipamentos culturais que mais disponibilizaram cada tipo de recurso, informações institucionais como endereço, contato e horário de funcionamento foram ofertadas por 82% dos cinemas e 78% dos arquivos; já a programação das atividades está presente em *websites* de 79% dos cinemas e de 62% dos arquivos — esse tipo de informação foi divulgada por 19% das bibliotecas, sendo 12% em 2022. As bibliotecas ampliaram a oferta de informações institucionais como endereço, contato e horário de funcionamento (de 15% em 2022 para 22% em 2024) em seus *websites*.

GRÁFICO 7

Equipamentos culturais, por recursos oferecidos no *website* (2024)⁹
Total de equipamentos culturais (%)



⁹ Além dos recursos apresentados no Gráfico 7, a TIC Cultura coletou dados sobre: divulgação de notícias sobre a instituição; cadastro de usuários para envio de boletins de notícias; publicações e estudos; lista de produtos ou serviços vendidos ou oferecidos gratuitamente pela instituição; informações e balanços sobre prestações de contas; informações sobre vagas de trabalho na instituição; formulário de inscrição em cursos e formações; visita virtual; vídeos, áudios ou *podcasts*; ferramenta de busca nos conteúdos; e *link* para perfil da organização nas redes sociais. Foi realizada uma seleção dos itens para fins de análise neste estudo. Os demais componentes deste indicador podem ser verificados em <https://cetic.br/pt/tics/cultura/2024/geral/C5/>

Constatou-se, ainda, a ampliação na oferta de recursos de acessibilidade digital nos *websites* dos pontos de cultura, proporção que era de 14% em 2022 e passou a 24% em dois anos. O destaque conferido a esse tipo de equipamento pode estar relacionado com a exigência — nos editais das leis emergenciais — da aplicação de pelo menos 10% dos recursos dos projetos em recursos de acessibilidade¹⁰ (MinC, 2023).

Apesar das potencialidades geradas ou aceleradas durante o contexto da pandemia COVID-19, como a diversificação de fontes de recursos e a busca da ampliação de visibilidade das ações promovidas pelos equipamentos culturais, alguns tipos de equipamentos foram mais afetados pela restrição a eventos presenciais do que outros. Notadamente, artes performáticas, como é o caso das artes cênicas (também conhecidas como “artes da presença”), em que contato direto entre público e artistas é elemento essencial (Almeida, 2025; Silva & Domenici, 2025).

Nesse sentido, ferramentas de transmissão ao vivo e/ou *streamings* foram crescentemente usadas pelos espaços teatrais nos últimos anos em seus *websites*, conforme aponta a pesquisa TIC Cultura: 14% as utilizaram em 2018, 18% em 2020, chegando a 25% em 2022. No entanto, houve diminuição na oferta no ano de 2024 para 16%, retomando o patamar anterior à emergência da pandemia COVID-19. O mesmo ocorreu com cinemas, quando consideramos especificamente a categoria “Disponibilização de vídeos, áudios ou *podcasts*” (51% em 2022 para 29% em 2024). Portanto, é possível concluir que as ferramentas de transmissão ao vivo dos bens e serviços culturais na esfera das artes performáticas hospedadas por teatros foram mais utilizadas no contexto da pandemia¹¹. As próximas edições da TIC Cultura poderão confirmar se haverá ou não a consolidação desse recurso nos espaços cênicos ou a confirmação de um uso mais contingencial.

A pesquisa TIC Cultura 2024 revela, ainda, uma presença marcante dos equipamentos culturais com perfis em alguma plataforma ou rede social – o que ocorreu em 94% dos pontos de cultura, 88% dos cinemas, 80% dos bens tombados, 71% dos arquivos, 67% dos museus, 59% dos teatros e 49% das bibliotecas. Com exceção dos arquivos, os equipamentos culturais continuam mais presentes na Internet por meio de redes sociais do que pelos *websites*. O Instagram, TikTok ou Flickr são as redes sociais em que os equipamentos de cultura brasileiros estão mais presentes (Gráfico 8), alcançando a proporção de 87% dos pontos de cultura (73% em 2022) e 33% das bibliotecas (23% em 2022). A presença no Facebook alcançou proporção semelhante à registrada em 2022 entre os arquivos (46%); já nos cinemas, a utilização dessa rede diminuiu de 85% em 2022 para 61% em 2024.

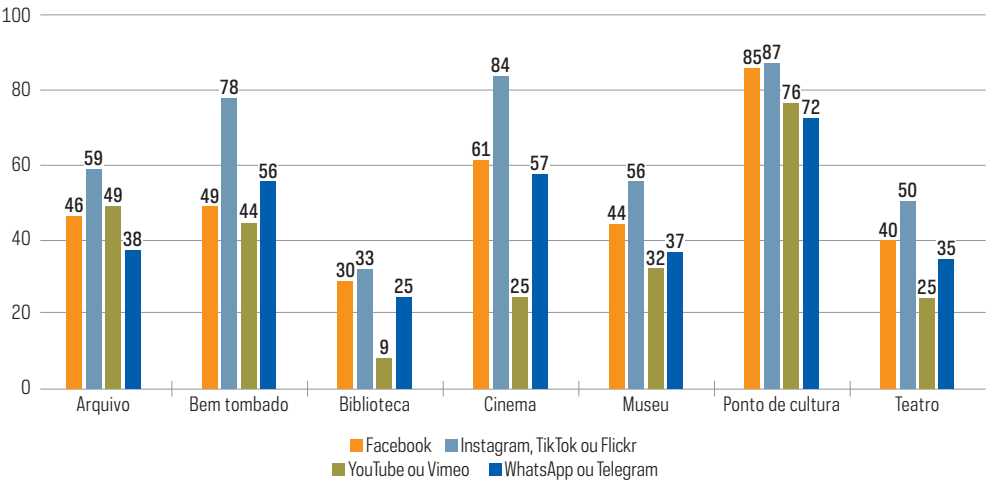
¹⁰ Mais informações disponíveis em <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/lei-paulo-gustavo/central-de-conteudo/acoes-afirmativas-e-acessibilidade.pdf>

¹¹ Na pandemia, os teatros se adaptaram e experimentaram diversos modelos de difusão de peças e espetáculos no ambiente virtual, em que o fazer cultural é mediado não somente por pessoas, mas também por algoritmos. Em busca da continuidade da conexão com os espectadores, foram feitas exibições de acervos dos espetáculos (com e sem remuneração ou venda de ingressos), transmissões ao vivo em redes sociais como o YouTube a partir da casa de um ou mais artistas, simultaneamente com o intuito de interagir diretamente com os públicos, além da disponibilização de acervos e peças em plataformas de *streaming* ou VOD (*Video-On-Demand*), ou seja, cujo acesso exige pagamento (Almeida, 2025).

GRÁFICO 8

Equipamentos culturais, por tipo de plataforma ou rede social *online* em que estão presentes (2024)¹²

Total de equipamentos culturais (%)



Houve ainda menções espontâneas a plataformas ou redes sociais diretamente associadas ao campo da cultura, como o Google Arts & Culture, Spotify, Fediverso¹³, Biblivre, Soundcloud ICA-AtoM, entre outras. Ainda que menos citadas, a adoção desse tipo de plataforma dialoga diretamente com o eixo 8 “Cultura Digital e Direitos Digitais” do novo PNC, que promove a adoção de tecnologias livres e acessíveis e redes colaborativas.

Os resultados da TIC Cultura apontam que 21% dos pontos de cultura, 9% dos arquivos e dos cinemas, 8% dos museus e dos teatros, 6% dos bens tombados e 4% das bibliotecas utilizaram WordPress, Blogspot ou Medium. O WordPress, especificamente, é um sistema de gerenciamento de conteúdo em código aberto que tem sido adotado como base para a gestão de acervos digitais a partir de bases de dados interoperáveis. A título de ilustração, cabe citar o *software* livre Tainacan¹⁴, plataforma baseada em WordPress voltada para a gestão e publicação de acervos digitais.

¹² Além das redes mencionadas no Gráfico 8, a TIC Cultura coletou dados sobre a presença dos equipamentos culturais nas seguintes plataformas ou redes: LinkedIn, X (antigo Twitter), WordPress, Blogspot e Medium, entre outras. Foi realizada uma seleção dos itens para fins de análise neste estudo. Os demais podem ser verificados em <https://cetic.br/pt/tics/cultura/2024/geral/C6A/>

¹³ Fediverso é um ecossistema de interações digitais realizadas por meio de tecnologias livres. Na pesquisa de mapeamento de pontos de cultura digital e mídia livre, foram elencadas as seguintes redes sociais como componentes desse sistema: Threads, Bluesky, Mastodon, Friendica, Hubzilla, PeerTube, Matrix, Pixelfed, site WordPress com *plugin* ActivityPub e Diáspora. Mais informações acerca do mapeamento, incluindo seu instrumento de coleta de dados, estão disponíveis em <https://colaborativas.net/mapeamento/>

¹⁴ Mais informações disponíveis em <https://tainacan.org/>

O WordPress pode ser utilizado como plataforma para depósito de informações no formato *blog*, mas também conta com recursos e funcionalidades que viabilizam sua adoção enquanto uma rede social. Um conteúdo publicado em plataformas baseadas na tecnologia WordPress pode ser vinculada ao ecossistema de redes sociais descentralizadas e não proprietárias, permitindo a criação de redes ou programas focados em soluções para problemas ou contextos culturais locais (Santos *et al.*, 2010).

A edição de 2024 da pesquisa também revela aumento na porcentagem de equipamentos culturais que utilizam aplicativos de troca de mensagens, como WhatsApp e Telegram, redes sociais com menor consumo de dados — isto é, custo inferior —, o que propicia o acesso à Internet por uma maior parte da população e das instituições culturais. A pesquisa TIC Domicílios 2024 revelou que 92% da população usuária de Internet (144 milhões de pessoas) mandou mensagens instantâneas por meio de redes como WhatsApp e similares¹⁵. De acordo com a TIC Cultura, foi observado crescimento no uso desse recurso entre os pontos de cultura (de 62% em 2022 para 72% em 2024), os museus (de 24% para 37%), os teatros (de 24% para 35%) e as bibliotecas (de 12% para 25%). Além disso, aproximadamente três em cada quatro pontos de cultura (76%) estavam presentes em plataformas de compartilhamento de vídeo, como YouTube ou Vimeo — proporção superior à registrada em 2022 (64%).

Uso das TIC

As TIC se consolidaram como meios fundamentais para a divulgação de programações e atividades culturais, a disponibilização de acervos digitais e a criação de conteúdos de capacitação customizados a partir do tratamento de grandes bases de dados. Um exemplo é a ferramenta educativa MEDIATECA em Cores, que utiliza *scripts* na linguagem Python para automatizar a coleta de dados no acervo da plataforma MEDIATECA Capixaba¹⁶, efetuar *download* de conteúdos, identificar padrões em objetos digitais e organizar os dados de maneira inovadora e pedagógica.

Nesse contexto, é esperado que haja uma relação entre as áreas de atuação dos equipamentos culturais e as atividades oferecidas, como a exibição de filmes (98%) entre os cinemas; a produção ou exibição de peças e espetáculos (90%) e a produção ou exibição de *shows* ou apresentações musicais (87%) nos teatros; a produção ou realização de exposições (84%) pelos museus; a concretização de atividades de promoção da leitura (87%) entre as bibliotecas; e a oferta de oficinas ou atividades de formação para o público (93%) nos pontos de cultura.

As atividades realizadas com maior frequência em todos os tipos de equipamentos — independentemente de a modalidade de oferta ser a distância, presencial ou ambas — são de cunho formativo. Seminários, palestras, debates ou encontros foram amplamente oferecidos pelos equipamentos, já que 93% dos pontos de cultura (85% em 2022), 88% dos teatros, 77% dos arquivos, 75% dos museus, 71% dos bens tombados, 56% dos cinemas

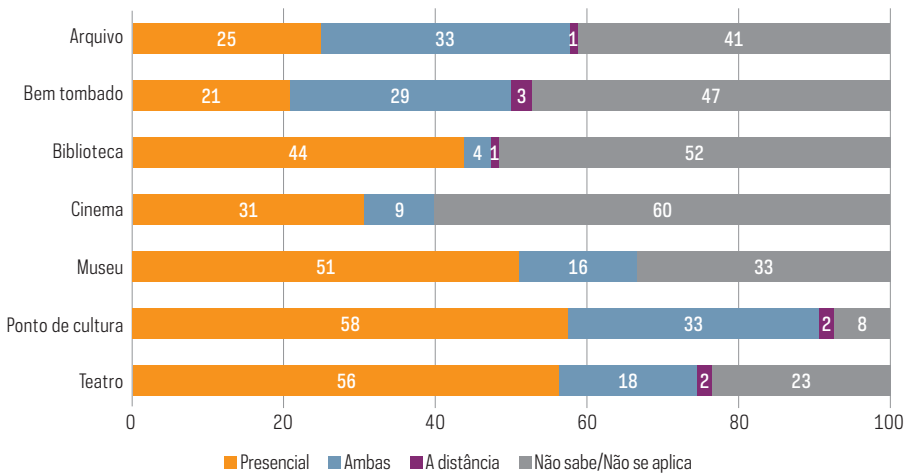
¹⁵ O indicador completo pode ser conferido em <https://www.cetic.br/pt/tics/domicilios/2024/individuos/C5/>

¹⁶ Mais informações disponíveis em <https://midiateca.es.gov.br/site/midiateca-em-cores/>

e 54% das bibliotecas implementaram tal tipo de atividade. A pesquisa também aponta que oficinas e/ou atividades de formação são realizadas pela quase totalidade dos pontos de cultura (93%), pela maioria dos teatros (77%), museus (68%), arquivos (60%), bens tombados (54%), e por quase metade das bibliotecas (49%) e cinemas (41%). A produção de festas, festivais ou eventos públicos, assim como a realização de exposições também apresentam proporções relevantes. Os equipamentos com maior proporção de atividades implementadas foram os pontos de cultura, teatros e museus.

Essas atividades são disponibilizadas ao público, principalmente, de forma presencial e, em menor proporção, de modo híbrido (presencial e a distância, simultaneamente), conforme mostra o Gráfico 9. São menos citadas as atividades conduzidas exclusivamente a distância. Alguns equipamentos destacam-se pela implementação de ações no formato híbrido, com seminários, palestras, debates ou encontros nessa modalidade sendo realizados por aproximadamente metade dos arquivos (53%) e pontos de cultura (45%).

GRÁFICO 9
—
Equipamentos culturais, por atividades remotas e presenciais realizadas (2024)
Total de equipamentos culturais (%)



Houve mudança relevante entre equipamentos voltados às artes performáticas e à fruição cultural, notadamente cinemas, pontos de cultura e teatros, em um fenômeno similar ao apontado na seção “Presença online” desta análise (Almeida, 2025; Silva & Domenici, 2025). Se em 2022, quase metade dos pontos de cultura (43%), um terço dos teatros (36%) e 1 a cada 5 cinemas (21%) realizaram festas, festivais ou eventos públicos híbridos, tal oferta foi reduzida dois anos depois. Em 2024, quase 1 a cada 3 pontos de cultura (29%), menos de um quinto dos teatros (18%) e 5% dos cinemas declararam tê-las executado. Além disso, quase metade dos pontos de cultura (43%) e dos teatros (45%) produziram ou exibiram *shows* ou apresentações musicais em 2022, proporções que diminuíram em 2024 para 27% e 19%, respectivamente (Tabela 1).

TABELA 1

Equipamentos culturais selecionados, por atividades remotas e presenciais realizadas por (2022–2024)¹⁷

Total de equipamentos culturais (%)

		Produção ou exibição de peças ou espetáculos	Produção ou exibição de <i>shows</i> ou apresentações musicais	Realização de festas, festivais ou eventos públicos
2024	Cinema	6	7	5
	Ponto de cultura	25	27	29
	Teatro	20	19	18
2022	Cinema	10	10	21
	Ponto de cultura	35	43	43
	Teatro	44	45	36

Sem apresentar mudança significativa em relação a 2022, a TIC Cultura 2024 aponta que a exigência para compra ou retirada de ingressos para acesso aos serviços dos equipamentos de cultura brasileiros se sobressai entre cinemas (81%) e teatros (62%). De forma similar, a oferta de um serviço de inscrição, venda ou reserva de ingressos pela Internet também é concentrada entre os cinemas e os teatros, tanto para atividades presenciais (49% e 44%, respectivamente) quanto para atividades *online* (15% e 16%, respectivamente).

SERVIÇOS PÚBLICOS

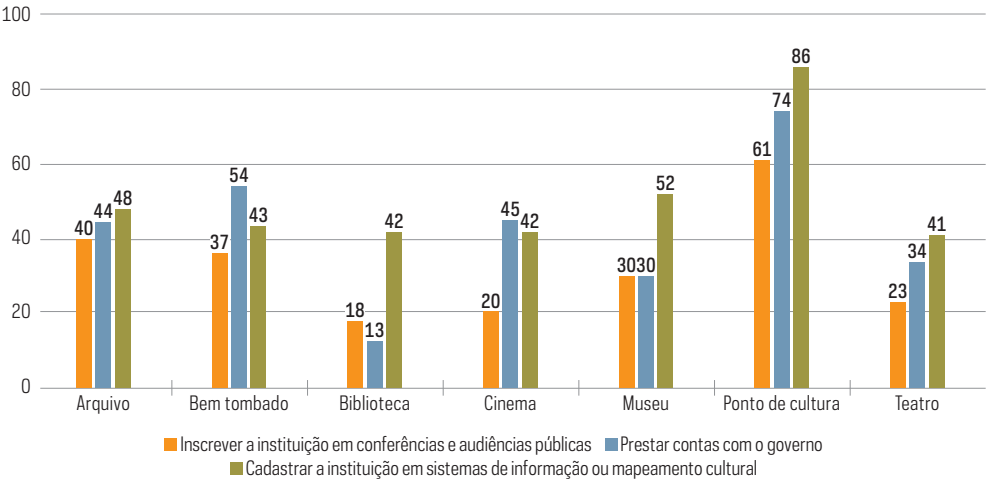
Corroborando os dados historicamente levantados pela pesquisa TIC Cultura, observa-se um cenário de ampla, porém, desigual interação das instituições culturais com o poder público por meios digitais — em grande parte decorrente das diferenças na natureza das atividades realizadas por elas.

¹⁷ Além das atividades citadas na Tabela 1, a TIC Cultura coletou dados sobre exibição de filmes; produção de conteúdos audiovisuais; produção ou realização de exposições; realização de atividades de promoção da leitura; realização de feiras de arte, artesanato ou antiguidades; realização de seminários, palestras, debates ou encontros; e realização de oficinas ou atividades de formação. Foi realizada uma seleção dos itens para fins de análise neste estudo. Os demais podem ser verificados em <https://cetic.br/pt/tics/cultura/2024/geral/C11/>

Os pontos de cultura implementaram em maior proporção praticamente todos os serviços investigados, possivelmente por serem equipamentos cuja origem está diretamente relacionada a uma política pública da esfera federal. Em função da própria concepção da PNCV, por meio da qual são gerenciadas as redes de pontos e pontões de cultura, estes tendem a estar mais integrados a sistemas de informação (86%), conforme pode se ver no Gráfico 10. Seu engajamento também pode ser vinculado a um histórico de participação social nas tomadas de decisão em políticas culturais federais, sendo o tipo de equipamento que mais se inscreveu pela Internet em conferências e audiências públicas (61%).

Quanto à série histórica, houve crescimento no cadastro de alguns equipamentos em sistemas de informação e mapeamento cultural em relação a 2022, indo de 17% para 43% entre bens tombados e de 29% para 42% entre as bibliotecas — proporção que alcançou 86% nos pontos de cultura. Do ponto de vista da gestão pública de cultura, o conhecimento sobre as circunstâncias de implementação de ações favorece a efetividade e a eficácia das políticas. Pela percepção dos gestores dos equipamentos, os sistemas de informação permitem a obtenção de certificações, a participação em editais, o acesso a meios de financiamentos e as articulações em rede.

GRÁFICO 10
—
Equipamentos culturais, por tipo de serviço de governo usado – serviços transacionais (2024)¹⁸
Total de equipamentos culturais (%)



¹⁸ Além dos tipos de serviço citados no Gráfico 10, a TIC Cultura coletou dados para investigar se os equipamentos usaram serviços para: buscar informações sobre editais para captar recursos governamentais; participar de editais para captar recursos governamentais; buscar informações sobre conferências e audiências públicas; buscar informações ou obter licenças e permissões; buscar informações sobre impostos; fazer pagamentos *online* de impostos e taxas; e emitir certidões negativas de débito. Foi realizada uma seleção dos itens para fins de análise neste estudo. Os demais podem ser verificados em <https://cetic.br/pt/tics/cultura/2024/geral/C2/>

Serviços de governo eletrônico para prestação de contas com o governo também são amplamente utilizados pelos pontos de cultura (74%), seguidos, em patamar inferior, pelos cinemas (45%) e arquivos (44%). Entre os bens tombados, o uso da Internet para prestação de contas com o governo passou de 21% em 2022 para 54% em 2024.

USO DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA)

De forma inédita na TIC Cultura, os equipamentos culturais foram indagados quanto ao uso de IA. A investigação sobre o tema se dá em um contexto em que discussões sobre a adoção de plataformas digitais e a tomada de decisões com base em dados e algoritmos são exponencialmente incorporadas ao vocabulário da formulação e da execução de políticas culturais. Os modos de produção, criação, distribuição, acesso, consumo, participação e preservação cultural passam por alterações significativas nos mais diversos segmentos do campo cultural (Almeida, 2025; Oliveira, 2023; Poell *et al.*, 2019; van Dijck *et al.*, 2018). A título de ilustração, a IA pode estar presente em funções administrativas e em interações com o público, por exemplo, com o uso de aprendizagem de máquina na edição de conteúdos, na difusão de obras mediante assistentes virtuais de mediação e na gestão de acervos digitais (NIC.br, 2022).

Destaca-se que a maior conferência sobre políticas culturais no mundo, a Mondiacult, que reúne os 194 Estados-membros da UNESCO, integrou a IA como uma das duas áreas de concentração desde sua edição no México¹⁹, em 2022 (UNESCO, 2022c). Além disso, “tecnologias digitais no setor cultural” foi uma das seis prioridades na edição de 2025 desse fórum, o que indica uma presença marcante do tema nas discussões sobre o futuro do campo cultural. Ainda na esfera da cooperação internacional, a IA tornou-se uma das prioridades do Grupo de Trabalho (GT) da Cultura no G20, presidido pelo MinC ao longo de 2024. Os Encontros do GT resultaram na *Declaração de Salvador*, que aborda o crescimento das indústrias culturais e criativas por meio de IA, bem como promove a ética em IA em todas as etapas dos arranjos produtivos culturais, inclusive no que se refere aos direitos autorais (G20 Ministers of Culture, 2024).

O campo cultural também está presente no Plano Brasileiro de Inteligência Artificial (PBIA)²⁰, lançado em 2024 sob coordenação do Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação (MCTI). Seu objetivo consiste em promover o desenvolvimento, a disponibilização e o uso da IA no Brasil, orientado à solução de grandes desafios nacionais. O Plano se propõe a avançar em direção a uma “IA para o bem de todos”, por meio da visão na qual a IA deve ser centrada no humano e pautada em valores como a acessibilidade e a diversidade cultural, regional e dos povos, além de valorizar o trabalho e os trabalhadores, bem como prevenir desigualdade e discriminações.

¹⁹ Mais informações a respeito da Conferência Mundial da UNESCO sobre Políticas Culturais e Desenvolvimento Sustentável – Mondiacult estão disponíveis em <https://www.unesco.org/es/mondiaicult>

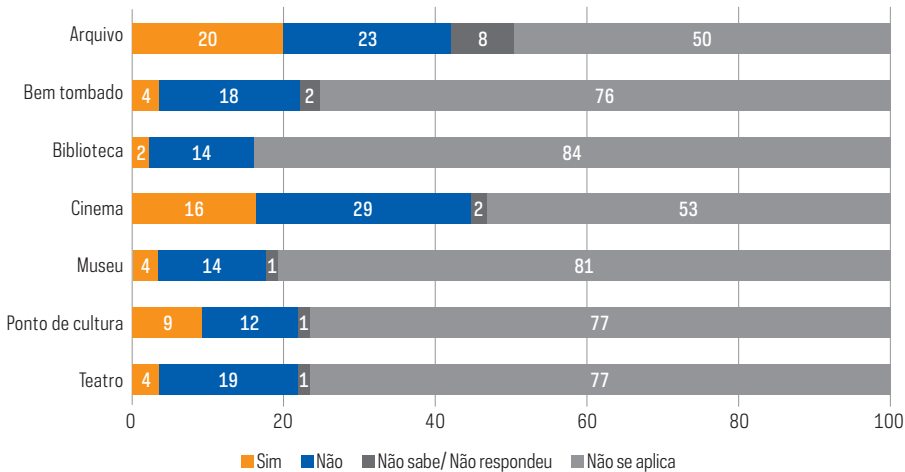
²⁰ Mais informações disponíveis em https://www.gov.br/mcti/pt-br/acompanhe-o-mcti/noticias/2024/07/plano-brasileiro-de-ia-tera-supercomputador-e-investimento-de-r-23-bilhoes-em-quatro-anos/ia_para_o_bem_de_todos.pdf/view

O Gráfico 11 apresenta resultados quanto ao uso de IA pelos sete tipos de equipamentos investigados pela pesquisa. A pergunta busca identificar se nos 12 meses anteriores à pesquisa o equipamento utilizou tecnologias de IA como *chatbots* ou assistentes virtuais, sistemas de reconhecimento facial ou de imagem ou ferramentas de predição e análise de dados a partir de aprendizagem de máquina.

GRÁFICO 11

Equipamentos culturais que utilizaram tecnologias de IA nos últimos 12 meses (2024)

Total de equipamentos culturais (%)



Os resultados revelam uma apropriação ainda incipiente dessa tecnologia, com percentuais de uso maiores do que 10% apenas entre os arquivos (20%) e cinemas (16%). Abaixo de 10%, aparecem os pontos de cultura (9%), os museus, teatros e bens tombados (cada um com 4%) e as bibliotecas (2%).

No caso dos arquivos, o tipo de equipamento cujos gestores mais declararam utilizar IA (20%), uma das hipóteses para esse resultado é o grande volume de dados e informações a serem processados, diante de uma limitação de pessoas qualificadas ou financiamento para manipulação de ferramentas de processamento (conforme dados apresentados na seção “Acervos digitais”). Por exemplo, a utilização da IA em acervos pode apoiar finalidades específicas, como é o caso do projeto “Fragmentos de Memória”, do Arquivo Público do Estado da Bahia (Apeb), que usa IA para reconstruir rostos de pessoas escravizadas e libertas.²¹

²¹ Mais informações disponíveis em <https://www.ba.gov.br/comunicacao/noticias/2025-07/371412/projeto-do-arquivo-publico-da-bahia-usa-ia-para-reconstruir-rostos-de>.

Outro levantamento que busca compreender as finalidades do uso da IA nos equipamentos culturais foi o Mapeamento Nacional dos Pontos de Cultura Digital, Comunicação e Mídia Livre, conduzido pelos pontões de cultura digital Instituto Intercidadania e Coletivo Digital em 2024 e 2025. Nessa pesquisa, a pergunta que trata de IA questiona qual é a finalidade de seu uso pelos pontos de cultura entrevistados em todo o território nacional.²²

Assim, a IA surge como ferramenta estratégica para ampliar o acesso, facilitar a curadoria automatizada e contribuir para a preservação da diversidade cultural no ambiente digital. Na próxima seção, abordaremos tal tema por meio da apresentação e análise dos resultados da TIC Cultura 2024 sob a perspectiva dos acervos digitais.

Acervos digitais

Com a digitalização do setor cultural, as potencialidades de acesso à informação e as formas de interação entre os acervos e o público se tornaram mais amplas e diversificadas. O que, até há poucas décadas, era percebido como um tema restrito a espaços informacionais — arquivos, bibliotecas e museus —, tem se disseminado cada vez mais e adentrado diferentes tipos de instituições culturais (Oliveira, 2023; UNESCO, 2022a, 2022b; Vargas, 2025).

Nesse tema, a pesquisa TIC Cultura 2024 indica que a presença de acervos é amplamente difundida entre bens tombados — cuja proporção cresceu de 91% em 2022 para 100% em 2024 — museus, arquivos e pontos de cultura (99%, 98% e 95%, respectivamente). Já uma menor proporção de cinemas (75%) e teatros (74%) com acervos reflete suas especificidades.

São investigados os tipos de materiais em acervo existentes nos equipamentos culturais brasileiros, que também são reflexo da diversidade de perfis deles. Por exemplo, os resultados indicam que a maior parte dos arquivos conta com acervo de documentos oficiais históricos ou registros arquivísticos (96%), enquanto pouco menos de um quarto dos cinemas conta com ele (23%).

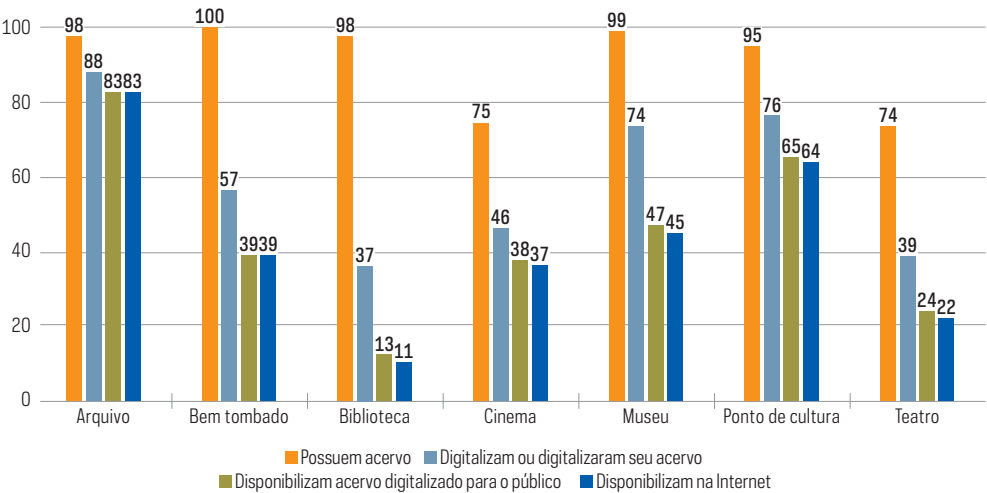
A pesquisa TIC Cultura 2024 também aponta estabilidade nos resultados sobre digitalização dos acervos, com relação ao observado em 2022. Os arquivos (88%) seguem sendo o tipo de equipamento que mais estava digitalizando ou já havia digitalizado seus acervos, assim como 76% dos pontos de cultura, 74% dos museus, 57% dos bens tombados, 46% dos cinemas, 39% dos teatros e 37% das bibliotecas (Gráfico 12).

²² Nesse caso, o tema da IA foi abordado por meio de perguntas a respeito da finalidade para o uso de IA contendo as seguintes opções de resposta: A) tradução, B) produção de textos, C) elaboração de projetos, D) elaboração de slides, E) locução, F) geração de imagens, G) geração de códigos, H) geração de vídeos, I) busca de notícias, J) outros – quais? (último campo aberto). O estudo foi realizado em parceria com o MinC, objetivando articular, mapear, mobilizar e capacitar redes de pontos de cultura, seja com base no território, seja com base na temática das atividades de cada equipamento. Até a data de publicação deste livro, os resultados estavam em etapa de processamento, o que explica sua não incorporação nesta análise. Mais informações a respeito do mapeamento encontram-se disponíveis no seguinte link: <https://colaborativas.net/rede-das-produtoras-colaborativas-inicia-mapeamento-dos-pontos-de-cultura-digital-e-midia-livre-do-brasil/>. Já o instrumento de coleta, está disponível em <https://colaborativas.net/mapeamento/>

GRÁFICO 12

Equipamentos culturais, por presença, digitalização e disponibilização de acervo (2024)

Total de equipamentos culturais (%)



Para além da existência de acervos digitalizados nos equipamentos culturais brasileiros, a pesquisa TIC Cultura acompanha a disponibilização desses materiais para o público, e na edição 2024 os arquivos (83%) e pontos de cultura (65%) estão entre os tipos de equipamentos que mais ofertavam materiais em formato digital ao público. Em proporções menores estão os museus (47%), bens tombados (39%) e cinemas (38%).

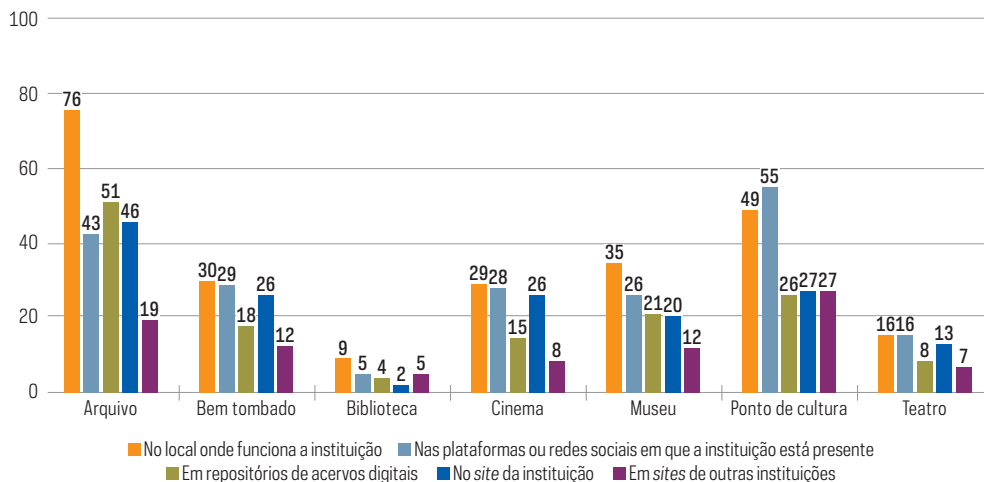
A disponibilização de materiais do acervo de forma digital ao público por parte dos equipamentos culturais permite o acesso a um maior número de pessoas, de diferentes formas, às obras digitalizadas. Os resultados de 2024 demonstram uma estabilidade nas diferenças entre a existência de acervos nos equipamentos culturais brasileiros e a sua efetiva oferta para consulta *online*.

Em relação à edição anterior, um dos destaques se refere aos arquivos, já que 51% deles disponibilizavam ao público os materiais em formato digital nos repositórios de acervos digitais, proporção que cresceu 20 pontos percentuais desde 2022. Entre bens tombados, também houve aumento em comparação a 2022, quanto à disponibilização de acervos digitais nas plataformas ou redes sociais em que estão presentes (de 8% para 29%), assim como foi expandida a proporção de pontos de cultura que ofereciam materiais do acervo, em formato digital ao público, no local onde funcionava a instituição (de 38% para 49%). Entre bibliotecas (9%), teatros (16%), cinemas (29%) e museus (35%), os resultados de 2024 revelam que a disponibilização de seus acervos digitais ao público ocorria, em geral, no local onde funcionava a instituição (Gráfico 13).

GRÁFICO 13

Equipamentos culturais, por formas de disponibilização de acervo digital na Internet (2024)²³

Total de equipamentos culturais (%)



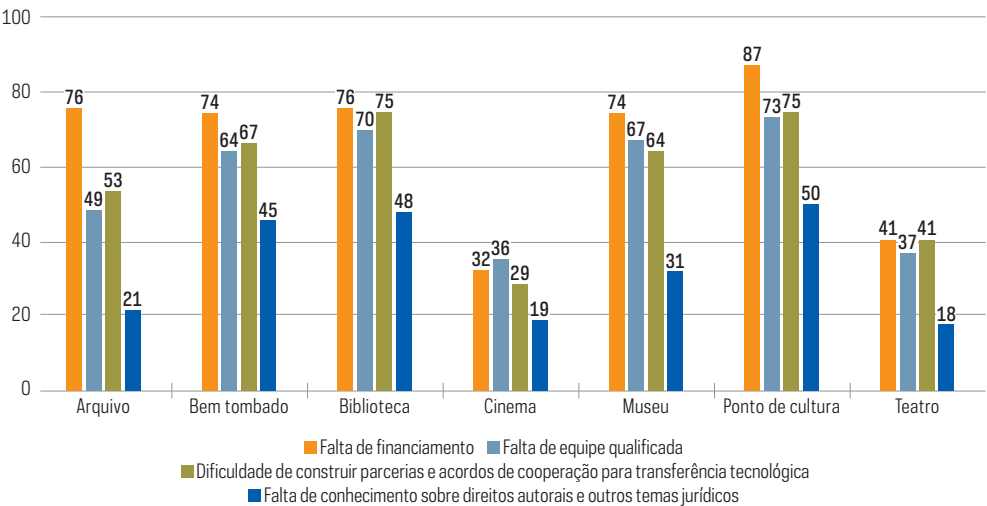
Os resultados da pesquisa evidenciam que há lacunas na digitalização de acervos, sobretudo no que se refere à sua disponibilização em meios digitais. Nesse sentido, são investigadas as principais dificuldades encontradas pelos equipamentos culturais na gestão de objetos digitais. Conforme o Gráfico 14, a falta de financiamento é a dificuldade mais mencionada pelos pontos de cultura (53%), arquivos (47%), bens tombados (46%), museus (40%), bibliotecas (35%) e teatros (22%). A proporção de bibliotecas que mencionaram falta de capacidade de armazenamento ou hospedagem dos materiais digitalizados se reduziu como a principal dificuldade para digitalizar o acervo (de 11% em 2022 para 5% em 2024).

²³ Além dos itens apresentados no Gráfico 13, a TIC Cultura coletou dados sobre disponibilização de acervos no aplicativo da instituição. Foi realizada uma seleção dos itens para fins de análise neste estudo. Os demais podem ser verificados em <https://cetic.br/pt/tics/cultura/2024/geral/D5A/>

GRÁFICO 14

Equipamentos culturais, por principal dificuldade de digitalização do acervo (2024)²⁴

Total de equipamentos culturais (%)



Cabe ainda citar que 74% dos arquivos contavam com acervos de materiais já criados em formato digital, o que acontecia também em 57% dos pontos de cultura, 42% dos museus, 38% dos bens tombados, 33% dos cinemas, 26% dos teatros e em apenas 13% das bibliotecas. Acervos nato-digitais e acervos efêmeros geralmente estão vinculados à guarda de objetos digitais, essencialmente, em plataformas ou redes sociais *online*. Trata-se de uma área com oportunidade para aprofundamento via estudos, especialmente considerando o quão importante é observar a segurança da informação dos conteúdos que são armazenados e disponibilizados, principalmente em plataformas proprietárias (Oliveira, 2023).

A pesquisa também investiga a condição de proteção autoral dos itens de acervo. A maior parte dos arquivos (66%), das bibliotecas (53%) e dos museus (51%) possui acervo em condição de domínio público. Já 45% dos bens tombados, 33% dos cinemas e 30% dos teatros têm seus itens de acervo protegidos por direitos autorais e controlados pela instituição. Cerca de um terço dos pontos de cultura dispõem de seus itens de acervo em condição de domínio público, proporção que apresentou uma redução, passando de 47% em 2022 para 35% em 2024.

²⁴ Além dos itens citados no Gráfico 14, a TIC Cultura coletou dados sobre a principal dificuldade de digitalização declarada por cada tipo de equipamento, a saber: baixa demanda pela digitalização de acervos; é difícil garantir a preservação do material digitalizado; outras instituições que detêm cópias dos materiais cuidam da digitalização; direitos autorais restringem a digitalização; a digitalização dos materiais é proibida por lei e/ou contrato; falta de capacidade de armazenamento ou hospedagem dos materiais digitalizados. Foi realizada uma seleção dos itens para fins de análise neste estudo. Os demais podem ser verificados em <https://cetic.br/pt/tics/cultura/2024/geral/D7/>

Itens de acervo protegidos por direitos autorais e controlados por terceiros são realidade em 21% das bibliotecas e 20% dos cinemas, enquanto 33% dos arquivos e 31% dos museus contam com itens de acervo de obras órfãs ou ainda não identificadas. A pesquisa revela ainda que 24% dos arquivos, 23% dos bens tombados, 23% das bibliotecas, 23% dos museus, 21% dos pontos de cultura, 20% dos cinemas e 14% dos teatros contam com itens em seus acervos em condição de proteção autoral desconhecida.

Assim, a gestão de acervos digitais, em constante processo de incorporação de novas tecnologias e metodologias, constitui-se como um eixo estratégico que estrutura a preservação e o acesso ao patrimônio cultural. Sua efetividade, contudo, está intrinsecamente ligada às condições de coordenação intersetorial e interinstitucionais, bem como às capacidades orçamentárias e de qualificação da equipe nos equipamentos culturais. Assim, na próxima seção será analisada a formação de habilidades digitais no setor de cultura.

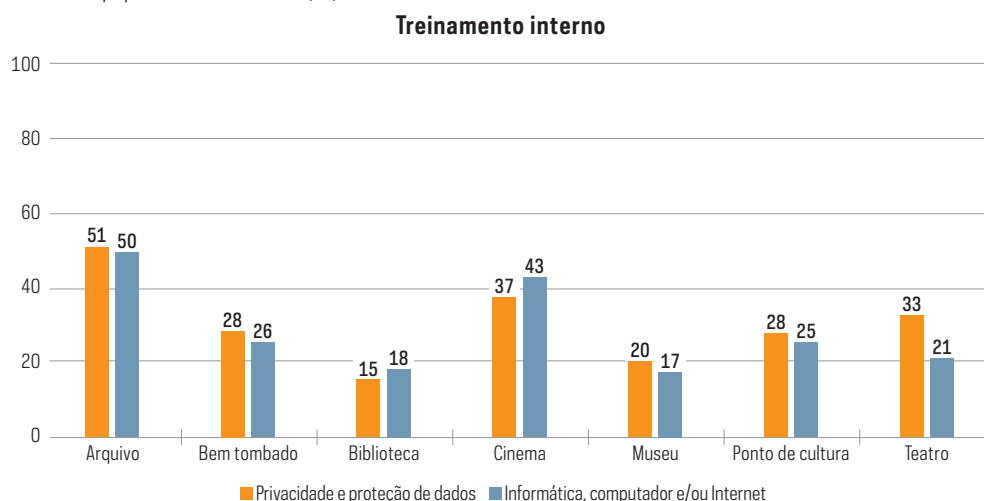
Habilidades em TIC

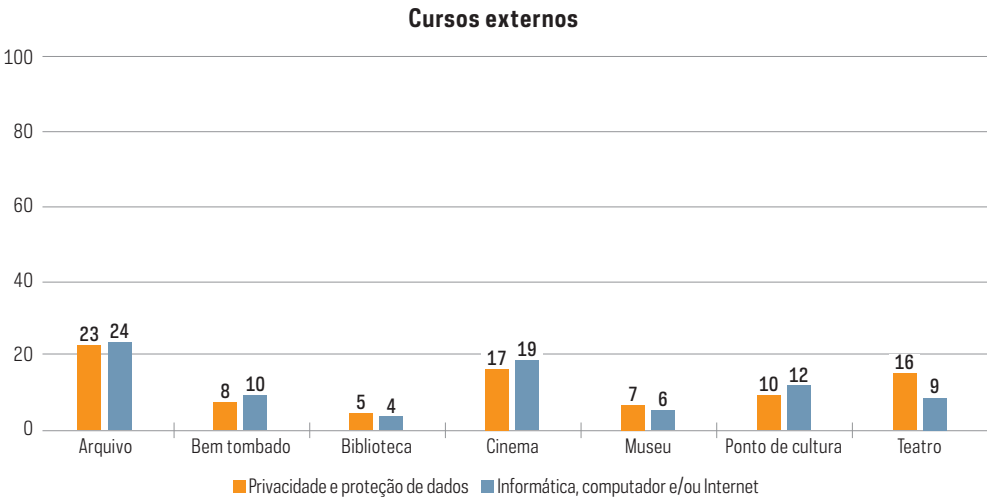
A pesquisa TIC Cultura investiga a oferta de treinamento interno e externo pelos equipamentos culturais brasileiros nos doze meses anteriores à realização do estudo. Os resultados de 2024 indicam que a maior parte dos equipamentos oferece mais treinamentos internos às suas equipes, porém ainda guardam potencial para ampliar o alcance das formações (Gráfico 15).

GRÁFICO 15

Equipamentos culturais, por formação da equipe em informática, computador e/ou Internet e privacidade e proteção de dados pessoais (2024)

Total de equipamentos culturais (%)





Vale destacar que os arquivos são os equipamentos que mais oferecem treinamento interno para a equipe sobre informática, computador e Internet (50%) e a respeito de privacidade e proteção de dados (51%). No caso dos cinemas, cerca de 1 a cada 4 dos espaços (43%) oferece formações internas — 43% sobre tecnologias digitais e 37% de privacidade e proteção de dados. Em relação a cursos externos pagos pelos equipamentos às suas equipes, ocorre dinâmica similar, com destaques para arquivos e cinemas. A oferta de formações internas ou externas é reduzida principalmente entre as bibliotecas.

A pesquisa TIC Cultura 2024 indica alto nível de escolaridade (pós-graduação completa) dos gestores de arquivos (68%), museus (52%) e bibliotecas (45%). Além disso, 44% dos bens tombados, 40% dos teatros, 39% dos pontos de cultura e 28% dos cinemas contam com gestores que possuem ensino superior completo. Ainda em relação à qualificação dos gestores dos equipamentos culturais, a proporção de instituições em que eles têm formação em gestão cultural alcançou 58% entre os pontos de cultura, 49% nos teatros, 48% para os museus, 40% nas bibliotecas, 35% em arquivos, 29% para os bens tombados e 22% no que se refere aos cinemas. Já a proporção de equipamentos cujos gestores têm formação sobre o uso de tecnologias na gestão cultural é relativamente menor: 36% entre os teatros, 34% nos pontos de cultura, 33% no que se refere aos arquivos, 32% para as bibliotecas, 32% entre os museus, 29% em cinemas e 14% para os bens tombados.

LEI GERAL DE PROTEÇÃO DE DADOS PESSOAIS (LGPD)

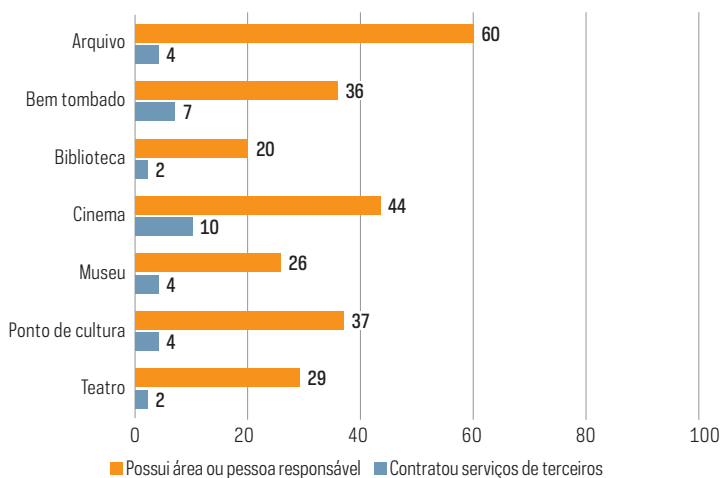
A pesquisa TIC Cultura investiga desde 2022 a existência de área ou pessoa responsável pela implementação da LGPD nos equipamentos culturais brasileiros, sendo essa presença majoritária apenas entre os arquivos (60%). Uma área ou pessoa responsável por procedimentos e políticas para a coleta, armazenamento e uso de dados pessoais está presente em 44% dos cinemas, 37% dos pontos de cultura, 36% dos bens tombados, 29% dos teatros, 26% dos museus e 20% das bibliotecas.

Entre os equipamentos culturais que não contam com área ou pessoa responsável pela implementação da LGPD, a pesquisa acompanha a contratação de serviços de terceiros (Gráfico 16). Em 2024, a proporção dos que contrataram terceiros como responsáveis por procedimentos e políticas para a coleta, armazenamento e uso de dados pessoais ou pela implementação das diretrizes da LGPD, permaneceu estável em relação ao observado em 2022, sendo 10% dos cinemas, 7% dos bens tombados, 4% dos arquivos, 4% dos museus e dos pontos de cultura e 2% das bibliotecas e teatros. Os resultados indicam, portanto, que ações relacionadas à LGPD entre os equipamentos culturais ainda se concentram em segmentos mais estruturados, como arquivos e cinemas, enquanto permanece incipiente entre os demais tipos de instituições. O cenário reforça a necessidade de fortalecer capacidades internas e promover maior disseminação de práticas de qualificação de equipes e proteção de dados no setor cultural.

GRÁFICO 16

Equipamentos culturais, por área ou responsável pela implementação da LGPD (2024)

Total de equipamentos culturais (%)



Considerações finais: agenda para políticas públicas

A edição de 2024 da pesquisa TIC Cultura evidencia transformações relevantes na apropriação das TIC pelos equipamentos culturais brasileiros, especialmente no período pós-pandêmico. A despeito de alguns avanços concretos — como o aumento substancial no uso de dispositivos institucionais —, em muitos casos houve estabilidade no uso de TIC para a gestão, comunicação, mediação cultural e educação, entre os equipamentos. Ao mesmo tempo, persiste a necessidade de políticas públicas coordenadas para sustentar e ampliar essa trajetória, com investimentos tanto em infraestrutura quanto em formação

profissional. A falta de recursos financeiros continua sendo a principal barreira para modernização tecnológica, o que reforça a importância de linhas de financiamento estruturadas que permitam a aquisição de equipamentos, a melhoria da conectividade e a redução das desigualdades digitais no setor.

No campo da digitalização de acervos, a pesquisa indica avanços, mas também ressalta limitações históricas do campo, relacionadas a financiamento, direitos autorais e capacidade de articulação institucional. Nesse contexto, políticas públicas que promovam padrões de metadados, incentivem a consolidação de repositórios de acesso aberto e apoiem projetos em larga escala podem favorecer maior preservação, acesso e visibilidade do patrimônio cultural. A predominância das redes sociais como meio de presença *online* evidencia a necessidade de incentivo à criação de *websites* institucionais próprios, que permitem a ampliação de funções como disponibilização de acervos, recursos educativos e venda de ingressos, fortalecendo a identidade institucional e a interação com o público.

A TIC Cultura 2024 também destaca o papel dos equipamentos culturais como instrumentos de democratização do acesso à Internet e de mediação digital para suas comunidades, com potencial a ser explorado na promoção do acesso à informação e a bens e serviços digitais. O aumento da oferta de Wi-Fi gratuito, combinado com ações de formação em competências digitais, aponta para oportunidades de ampliação do letramento e da inclusão digitais. Já a adoção ainda incipiente de aplicações de IA pode ser um indicativo para a necessidade de expansão de debates e articulações em torno desse tema no setor cultural.

Diante desse cenário, agendas de políticas culturais podem ser averiguadas a partir de diferentes frentes. Um dos aspectos centrais é o fortalecimento da infraestrutura de acesso à Internet, sobretudo considerando a qualidade da conexão, o uso de dispositivos institucionais adequados e a disponibilização de computadores ao público em espaços culturais.

Além disso, cabe citar o apoio ao uso de tecnologias digitais, incluindo IA, e à presença digital de forma segura. Permitir que os públicos dos equipamentos se apropriem das tecnologias com criatividade passa pela escolha das plataformas, recursos e funcionalidades mais pertinentes para enfrentar desafios locais. Outro elemento importante é a promoção de acervos digitais tecnicamente maduros, contornando dificuldades históricas de digitalização para viabilizar a ampla difusão deles na Internet. Melhores condições de conectividade ampliam as possibilidades de fruição e preservação do patrimônio histórico, artístico e cultural.

Por fim, é fundamental intensificar e aplicar de forma sistemática programas voltados à formação e atualização de habilidades para as equipes que atuam nos equipamentos culturais, garantindo que eles acompanhem as transformações tecnológicas e possam explorar todo o potencial das ferramentas digitais.

Essas medidas podem ser orientadas e fortalecidas com base na contribuição dos indicadores da pesquisa TIC Cultura, contribuindo para a consolidação de um ecossistema cultural rico, diverso e plural. Nesse contexto, é imperativo que governos, setor privado, academia e organizações da sociedade civil atuem de maneira articulada, assegurando que a inovação tecnológica amplie oportunidades de participação, visibilidade e acesso à cultura para todas as pessoas.

Referências

Alexandrino, L. C., & Holanda, B. M. (2023). Cultura na cidade de São Paulo: entre desertos culturais e iniciativas não institucionais. *Políticas Culturais em Revista*, 15(2), 175–206. <https://doi.org/10.9771/pcr.v15i2.46875>

Almeida, C. O. (2025). Entre palcos, telas e plataformas: inovações e desafios do teatro on-line. In *Programação do 21º Encontro de Estudos Multidisciplinares em Cultura*. Universidade Federal da Bahia. <https://www.enecult.ufba.br/modulos/submissao/Upload-751/162031.pdf>

Barbalho, A., Calabre, L., & Rubim, A. A. C. (Orgs.). (2023). *Federalismo cultural em tempos nacionais sombrios*. Edufba. <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/39068/1/CULT%2036-Federalismo%20cultural%20em%20tempos%20nacionais%20sombrios-repositorio-.pdf>

Barros, J. M., & Rattes, P. C. S. (2021). Formação de gestores de equipamentos culturais: desafios e perspectivas. *Revista Extraprensa*, 14(2), 264–280. <https://doi.org/10.11606/extraprensa2021.185246>

Belluzzo, R. C. B. (2023). Competência em informação, midiática e digital: reflexões desde suas origens às principais tendências em espaços econômicos, educacionais e culturais na era digital. *Informatio*, 28(2), 55–89. <https://doi.org/10.35643/info.28.2.13>

Calabre, L. *Escritos sobre políticas culturais*. (2019). Fundação Casa de Rui Barbosa.

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2025). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC Domicílios 2024*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2024/>

Conselho Nacional de Política Cultural, Ministério da Cultura, & Flacso Brasil. (2024). *Relatório final da 4ª Conferência Nacional de Cultura*. <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/4a-conferencia-nacional-de-cultura/bannersedocumentos/4cnc-documento-final-20240524-1.pdf>

Cunha Filho, F. H. (2010). *Federalismo cultural e Sistema Nacional de Cultura: contribuição ao debate*. Edições UFC.

Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias. (2020). *Every community connected – a call to action* [Press release]. IFLA. <https://www.ifla.org/news/press-release-every-community-connected-a-call-to-action/>

Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias. (2023a). *Building sustainable internet for all: Libraries engage at the Digital Rights and Inclusion Forum 2023*. IFLA. <https://www.ifla.org/news/building-sustainable-internet-for-all-libraries-engage-at-the-digital-rights-and-inclusion-forum-2023/>

Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias. (2023b). *Digital inclusion via audiovisual and multimedia accessibility*. IFLA. <https://www.ifla.org/news/digital-inclusion-via-audiovisual-and-multimedia/>

Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias. (2023c). *The delivery of digital inclusion via libraries' adaptation to the digital economy*. IFLA. <https://www.ifla.org/news/the-delivery-of-digital-inclusion-via-libraries-adaptation-to-the-digital-economy/>

Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias & Electronic Information for Libraries. (2022). *Impacts of public access to computers and the Internet in libraries*. IFLA. <https://repository.ifla.org/handle/20.500.14598/2289>

Feghali, J. (2025). *Cultura é poder: reflexões sobre o papel da cultura no processo emancipatório da sociedade brasileira*. Oficina Raquel.

G20 Ministers of Culture. (2024). *Salvador da Bahia declaration of the G20 Ministers of Culture*. <https://cultureactioneurope.org/wp-content/uploads/2024/11/CWG-Salvador-da-Bahia-Declaration-Ministers-08.11.2024.pdf>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2023). *Sistema de informações e indicadores culturais: 2011-2022* (n. 52). https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102053_informativo.pdf

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2025). *Estimativas de população publicadas no Diário Oficial da União: tabelas 2025*. <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/populacao/9103-estimativas-de-populacao.html>

Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. (2024). *4ª Conferência Nacional de Cultura: subsídios para discussão*. <http://dx.doi.org/10.38116/RI-4CNC>

Kauark, G., Rattes, P., & Leal, N. (Orgs.). (2019). *Um lugar para os espaços culturais: gestão, territórios, públicos e programação* (Coleção Cult). Edufba.

Lei Complementar n. 195, de 8 de julho de 2022. (2022). Dispõe sobre apoio financeiro da União aos Estados, ao Distrito Federal e aos Municípios para garantir ações emergenciais direcionadas ao setor cultural; altera a Lei Complementar nº 101, de 4 de maio de 2000 (Lei de Responsabilidade Fiscal), para não contabilizar na meta de resultado primário as transferências federais aos demais entes da Federação para enfrentamento das consequências sociais e econômicas no setor cultural decorrentes de calamidades públicas ou pandemias; e altera a Lei nº 8.313, de 23 de dezembro de 1991, para atribuir outras fontes de recursos ao Fundo Nacional da Cultura (FNC). https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/lcp/lcp195.htm

Lei n. 13.018, de 22 de julho de 2014. (2014). Institui a Política Nacional de Cultura Viva e dá outras providências. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113018.htm

Lei n. 14.017, de 29 de junho de 2020. (2020). Dispõe sobre ações emergenciais destinadas ao setor cultural a serem adotadas durante o estado de calamidade pública reconhecido pelo Decreto Legislativo n. 6, de 20 de março de 2020. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2020/lei/114017.htm

Lei n. 14.399, de 8 de julho de 2022. (2022). Institui a Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2022/lei/114399.htm

Menezes, L. O., Monteiro, J. B., & Silva, E. R. (2022). Equipamentos culturais no Vale do Paraguaçu: uma análise sobre a distribuição espacial em um recorte do Recôncavo Baiano. *Revista Formadores*, 15(2), 28–45. <https://doi.org/10.25194/rf.v15i2.1523>

Milanez, A. Y., Mancuso, R. V., Maia, G. B. S., Guimarães, D. D., Alves, C. E. A., & Madeira, R. F. (2020). *Conectividade rural: situação atual e alternativas para expansão*. Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social. https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/20180/1/PR_Conectividade%20rural_BD.pdf

Ministério da Cultura. (2025). *Método e memória da participação social no Novo Plano Nacional de Cultura*. <https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/plano-nacional-de-cultura/novoplanonacionaldecultura/MtodoememriadaparticipaosocialnonovoPlanoNacionaldeCultura.pdf>

Ministério das Relações Exteriores. (2012). *Acordo Básico de Cooperação Técnica entre o governo da República Federativa do Brasil e a Secretaria-Geral Ibero-Americana*. https://www.gov.br/mre/pt-br/canais_atendimento/imprensa/notas-a-imprensa/acordo-basico-de-cooperacao-tecnica-entre-o-governo-da-republica-federativa-do-brasil-e-a-secretaria-geral-ibero-americana

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2022). *Inteligência Artificial e cultura: perspectivas para a diversidade cultural na era digital* (Cadernos NIC.br de Estudos Setoriais). <https://cetic.br/pt/publicacao/inteligencia-artificial-e-cultura-perspectivas-para-a-diversidade-cultural-na-era-digital/>

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2024). *Conectividade significativa: propostas para medição e o retrato da população no Brasil* (Cadernos NIC.br de Estudos Setoriais). <https://cetic.br/pt/publicacao/conectividade-significativa-propostas-para-medicao-e-o-retrato-da-populacao-no-brasil/>

Oki, O., & Lawrence, L. O. (2022). The cost-effectiveness of fibre optic technology deployment in rural area: A case study of Mdantsane. *Revista de Inovação e Sustentabilidade*, 13(2), 111–123. <https://doi.org/10.23925/2179-3565.2022v13i2p111-123>

Oliveira, D. J. (2023). Reflexões sobre a promoção da diversidade cultural diante dos processos de digitalização e plataformação do campo da cultura. *Revista Extraprensa*, 16(2), 9–18. <https://doi.org/10.11606/extraprensa2023.212660>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (1982). *Declaración de México sobre las políticas culturales*. México. <https://rubi.casaruibarbosa.gov.br/xmlui/handle/20.500.11997/16440>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (2005). *Convenção sobre a Proteção e Promoção da Diversidade das Expressões Culturais*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000149742/PDF/149742por.pdf.multi>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (2017). *Orientaciones prácticas para la aplicación de la Convención en el entorno digital*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378132_spa/PDF/378132spa.pdf.multi

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (2022a). *Avaliação do impacto da COVID-19 nas indústrias culturais e criativas: uma iniciativa conjunta*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381641/PDF/381641por.pdf.multi>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (2022b). *Cultura en tiempos de COVID-19: Resiliencia, recuperación y renovación*. <https://doi.org/10.58337/RWUT2706>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (2022c). *World Conference on Cultural Policies*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000382887>

Poell, T., Nieborg, D., & van Dijck, J. (2019). Platformisation. *Internet Policy Review*, 8(4). <https://doi.org/10.14763/2019.4.1425>

Reed, A., & Thompson, K. (2021). Never waste a crisis: Digital inclusion for sustainable development in the context of the COVID pandemic. *Library Journal*, 40(2), 14–16. https://scholarcommons.sc.edu/libsci_facpub/310/

Rocha, S. C. (2023). Dez anos do Sistema Nacional de Cultura e a imperdível oportunidade de submetê-lo a um grande debate. *Revista do Centro de Pesquisa e Formação*, 17. <https://www.sescsp.org.br/wp-content/uploads/2023/12/Dez-anos-do-Sistema-Nacional-de-Cultura-e-a-imperdivel-oportunidade-de-submete-lo-a-um-grande-debate.pdf>

Rubim, A. A. C. (2007). Políticas culturais no Brasil: tristes tradições. *Revista Galáxia*, 13, 101–113. <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1469>

Rubim, A. A. C. (2022). *Políticas culturais: diálogos possíveis*. Edições Sesc SP.

Santos, V. S., Porto, E., & Alturas, B. (2010). Análise de mecanismos de controle de acesso nas redes sociais. *Revista Portuguesa e Brasileira de Gestão*, 9(3), 50–60. <https://www.redalyc.org/pdf/3885/388539123008.pdf>

Silva, E. R., & Domenici, E. L. (2025). As artes da presença e a extensão universitária: perspectivas na curricularização das dramaturgias do corpo-território. *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFGM*, 15(33), 69–95. <https://doi.org/10.35699/2238-2046.2025.53615>

van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The platform society*. Oxford University Press. <https://academic.oup.com/book/12378>

Vargas, G. A. T. (Coord.). (2025). *Bibliotecas, archivos y museos digitales (BAM): Coincidencias en su desarrollo*. Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información. https://ru.iibi.unam.mx/jspui/bitstream/IIBI_UNAM/1244/1/13_bibliotecas_archivos_ana_terra.pdf



Artigos

O papel estratégico da pesquisa TIC Cultura no contexto da construção do Plano Nacional de Cultura

Lia Calabre¹

Em março de 2024, a regulamentação do Sistema Nacional de Cultura (SNC) foi aprovada em plenário da Câmara dos Deputados (Lei n. 14.835/2024), no mesmo momento em que ocorria a IV Conferência Nacional da Cultura (IV CNC) e se discutiam propostas de diretrizes para a construção do novo Plano Nacional de Cultura (PNC). Um dos elementos de gestão estruturantes do SNC é o PNC que, como previsto na Constituição, deve ser plurianual, apresentar um diagnóstico do campo da cultura e conter princípios, diretrizes e metas norteadoras das políticas públicas de cultura que virão a ser implementadas ao longo de sua vigência.

O Ministério da Cultura (MinC) se comprometeu a elaborar e aprovar, até o final de 2024², o novo PNC, que norteia a elaboração das políticas culturais a serem implementadas ao longo do próximo decênio. Um dos maiores desafios a ser enfrentado é o da ausência sistemática de produção de informações e análises sobre diversos elementos do amplo espectro das ações que integram o universo das políticas culturais. Mesmo nos casos em que se pode identificar a existência de cadastros e a produção de dados quantitativos, ainda há a ausência de um trabalho com tais dados, de maneira que seja possível produzir, efetivamente, informações e até mesmo indicadores setoriais de cultura.

Este artigo propõe uma reflexão sobre os desafios presentes na elaboração do PNC, especialmente no que se refere à questão da cultura digital. Essa abordagem inclui a disponibilização, em meio digital, dos acervos sob a guarda das instituições públicas, o acesso à produção cultural gerada ou transmitida (digitalmente nata ou não), o incentivo

¹ Doutora em história pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Professora do mestrado profissional Memória e Acervos da Fundação Casa de Rui Barbosa (FCRB) e do mestrado Cultura e Territorialidades da UFF. Professora colaboradora da Universidad de la República – Centro Universitario Regional del Este (Udelar–Cure), no Uruguai. Chefe do setor de pesquisa de Políticas Culturais da FCRB (2003–2019; 2023 até o presente). Coordenadora da Cátedra UNESCO de Políticas Culturais e Gestão (2017 até o presente). Líder do grupo de pesquisa do CNPq Política cultural: história e perspectivas contemporâneas. Membro do Centro de Estudos Multidisciplinares em Cultura (Cult) da Universidade Federal da Bahia (UFBA) e do Laboratório de Ações Culturais (Labac) da UFF. Foi presidente da FCRB (2015–2016). Organizadora e autora de diversos artigos e livros, como *Políticas culturais no Brasil: dos anos 1930 ao século XXI* (publicado pela FGV, em 2009), *Políticas culturais no Brasil: história e contemporaneidade* (publicado pelo Banco do Nordeste [BNB], em 2010) e *Escritos sobre políticas culturais* (publicado pela FCRB, em 2019).

² A elaboração do PNC passou por alguns atrasos no processo. No início de 2025, o novo plano passou pela fase de consulta pública e, em seguida, avançará para a aprovação final.

à produção cultural digital e, ainda, a problemática do fornecimento de equipamentos e meios de acesso ao universo do digital de uma maneira geral. Nesse contexto, as presenças e ausências informadas na pesquisa TIC Cultura são fundamentais tanto para avaliar os desafios relacionados ao processo de ampliação efetiva da digitalização dos acervos depositados em instituições públicas — considerando as desigualdades regionais e setoriais — quanto para subsidiar a formulação de políticas públicas voltadas às linguagens artísticas. Essas políticas podem possibilitar a ampliação da disponibilização dos conteúdos nacionais nas redes sociais e a criação de projetos que visem à proteção da memória das comunidades tradicionais.

A transversalidade das tecnologias digitais nas políticas culturais brasileiras

Entre os futuros cenários que vêm sendo projetados para nossas sociedades, temos o do predomínio do uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) na vida cotidiana³. No caso dos campos das artes e da cultura essa presença também se destaca. A maximização do uso digital no campo da cultura vem se apresentando como um caminho sem retorno; como exemplo, temos o crescimento contínuo das artes digitais. Portanto, a construção, a manutenção, o monitoramento, o aperfeiçoamento e a avaliação das políticas culturais para o campo do digital são prioridades para o MinC.

Vivemos em um país com índices de acesso às tecnologias digitais ainda muito desiguais, seja na tipologia dos dispositivos utilizados para o acesso (computadores, celulares, etc.), seja na qualidade tecnológica (velocidade e tipos de conexão). Temos ainda a questão dos conteúdos presentes nas redes sociais controladas pelas grandes corporações, de acesso livre ou restrito. O país tem como desafio a construção de uma cidadania digital que envolve: acesso, direitos, letramento, segurança, entre outros elementos. Nesse sentido, a inclusão digital é condição básica para que ocorra a cidadania digital. Segundo Cavalcanti *et al.* (2021):

Inclusão digital é a democratização das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), possibilitando que todos tenham as mesmas oportunidades em relação ao uso e acesso destas tecnologias. A inclusão digital facilita a comunicação, a realização de compras, a obtenção de serviços públicos e até mesmo a participação social ativa nas questões relacionadas à governança digital. Cada vez mais utiliza-se tecnologias da informação e comunicação para o exercício de direitos e deveres como cidadãos. (p. 12)

Há a necessidade da construção de ações e políticas estratégicas para a garantia da presença de riqueza e diversidade cultural do país nas redes sociais, tanto como usuários quanto como produtores. Segundo a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 2005):

³ Para a chamada computação ubíqua ou computação onipresente, paradigma no qual se tem como perspectiva a extensão e a integração das tecnologias digitais em todas as esferas da vida cotidiana.

Os processos de globalização, facilitados pela rápida evolução das tecnologias de comunicação e informação, apesar de proporcionarem condições inéditas para que se intensifique a interação entre culturas, constituem também um desafio para a diversidade cultural, especialmente no que diz respeito aos riscos de desequilíbrios entre países ricos e pobres. (p. 2)

Na IV CNC, a sociedade civil demandou ações e políticas de letramento digital, de preservação da memória dos saberes e fazeres das comunidades tradicionais, assim como de estímulo à produção digital e à criação de plataformas e núcleos de produção e de pesquisa em que esses conteúdos possam circular.

Nesse contexto, os dados coletados, processados e divulgados pela pesquisa TIC Cultura, em sua série histórica iniciada em 2016, podem subsidiar alguns exercícios de avaliação e de projeção de demandas, além de apoiar a formulação de políticas culturais voltadas para campos e recortes, incluindo áreas ainda inexistentes no escopo do MinC. Esses dados também podem servir de base para uma maior qualificação digital dos equipamentos públicos disponíveis, assim como sua diversificação, em todo o território nacional.

Para responder às demandas presentes na IV CNC, é também necessário que o MinC crie estratégias de ampliação, implementação, mapeamento e cadastro de outras tipologias de equipamentos. É interessante observar que uma parte considerável das informações sobre a existência dos equipamentos é oriunda dos cadastros oficiais disponibilizados por órgãos governamentais (Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br], 2023), tais como o Conselho Nacional de Arquivos (Conarq), o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (Iphan), o Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas (SNBP), a Agência Nacional do Cinema (Ancine), o Cadastro Nacional de Museus do Instituto Brasileiro de Museus (Ibram), o Cadastro Nacional de Pontos e Pontões de Cultura do MinC e os cadastros de espaços cênicos fornecidos pela Fundação Nacional de Artes (Funarte). Existem outros equipamentos que não constam em nenhum cadastro oficial, como os centros culturais, e que poderiam vir a enriquecer a pesquisa. José Carlos Vaz nos alerta para o fato de que a “simples existência de um recurso tecnológico não determina sua adoção pelos governos ou pela sociedade” (Vaz, 2017, p. 85). As pesquisas de uso das TIC, em variados setores como educação, cultura, saúde, empresas, entre outros, nos fornecem informações que podem permitir a elaboração de políticas estratégicas pelo governo para o campo da cultura.

Ao trabalhar com os cadastros oficiais disponíveis e dispersos em instituições diversas, a TIC Cultura permite um olhar mais integrado sobre um conjunto significativo de equipamentos diferenciados, geridos por diferentes órgãos e instituições, inclusive pelo próprio MinC. A área da tecnologia da informação (TI) é transversal ao conjunto dos equipamentos culturais. Os dados sobre usos de tecnologia, disponibilização de acesso à Internet, uso e posse de sistema de Wi-Fi, digitalização e disponibilização de acervo digital, entre outros, não se limitam a nos informar a respeito da utilização de tecnologias digitais *stricto-sensu* nos equipamentos, mas contribuem consideravelmente para as avaliações dos níveis de desigualdade de cidadania cultural e digital presentes em nossa sociedade.

As contribuições da pesquisa TIC Cultura: dados e indicadores

Ao observarmos a proporção de equipamentos culturais por região na TIC Cultura 2022 (CGI.br, 2023), recortando a região de maior concentração de equipamentos (na maior parte dos casos) e a de menor concentração em termos de percentuais nacionais, temos na Tabela 1:

TABELA 1
—
TIC Cultura 2022 – Concentração de equipamentos culturais brasileiros por regiões de maior e menor concentração

Região	Arquivos	Bens tombados	Cinemas	Museus	Pontos de cultura	Teatros
Sudeste	46,1%	45,7%	58,2%	46,1%	46,9%	48,9%
Norte	4,8%	2,5%	7,1%	4,6%	5,8%	4,9%

Fonte: CGI.br (2023).
Nota: as bibliotecas são um caso excepcional e sua distribuição regional será abordada a seguir.

A única categoria de equipamento cultural em que a região Sudeste não lidera em números é a das bibliotecas, que apresenta o índice mais equilibrado de distribuição regional: a região Nordeste detém 34,1% do total, seguida pela região Sul, com 24%, depois pela região Sudeste, com 24%, pela Centro-Oeste, com 9,4%, e, por último, pela região Norte, com 8,1%⁴. A sistematização desses dados cadastrais por região já demonstra o tamanho do desafio a ser enfrentado pelo MinC no que tange à distribuição regional dos equipamentos⁵. A elaboração do PNC exige um exercício de projeção para dez anos que resulte na criação de projetos, ações ou políticas tendo por base os cenários contemporâneos, inclusive aqueles identificados pela TIC Cultura 2022. É igualmente importante para a elaboração e o monitoramento das políticas que sejam levadas em consideração as tendências históricas já evidenciadas por meio das edições 2016, 2018 e 2020 da pesquisa TIC Cultura.

Ainda que possamos observar alguns problemas nas bases cadastrais do próprio MinC, a sistematização dos dados realizada pela pesquisa TIC Cultura nos permite fazer algumas inferências, como podemos evidenciar no exercício da Tabela 2, realizado com os dados dos universos de cada tipo de equipamento cultural.

⁴ Vale ressaltar que a política de construção de uma biblioteca pública por município data dos anos 1930, com a criação do Instituto Nacional do Livro (INL), e vem sendo implementada, com diferentes graus de intensidade e efetividade, há quase 100 anos.
⁵ Os dados sobre equipamentos também são coletados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) na Pesquisa de Informações Básicas Municipais (Munic), porém nesse caso os dados publicados são os declarados pelos municípios, que respondem sobre a existência ou não do equipamento. No caso da TIC Cultura, os dados dos cadastros de bibliotecas, por exemplo, podem conter várias unidades em um mesmo município.

TABELA 2

—

População total de equipamentos culturais brasileiros (2016–2022)

Ano	Arquivos	Bens tombados	Bibliotecas	Cinemas	Museus	Pontos de cultura	Teatros
2016	275	838	5 972	879	3 285	2 412	1 249
2018	310	794	6 211	898	3 247	2 875	1 189
2020	437	778	5 654	948	3 299	3 152	1 189
2022	509	757	5 430	507	3 483	3 044	1 189

Fonte: adaptado pela autora com base em CGI.br (2017, 2019, 2021, 2023).

Os dados são oriundos especificamente dos cadastros gerenciados por órgãos do MinC e, no caso dos arquivos, pelo Conarq, órgão colegiado vinculado ao Ministério da Gestão e Inovação em Serviços Públicos (MGI). Com base nesses recortes, podemos observar, por exemplo, que desde o governo Temer (2016–2018), com a retração das políticas públicas de cultura, tivemos a redução do número de bibliotecas, da mesma forma que a diminuição do número de bens tombados, ainda que esse último deva ser questionado, na medida em que o governo federal não costuma promover ações de destombamento do patrimônio.

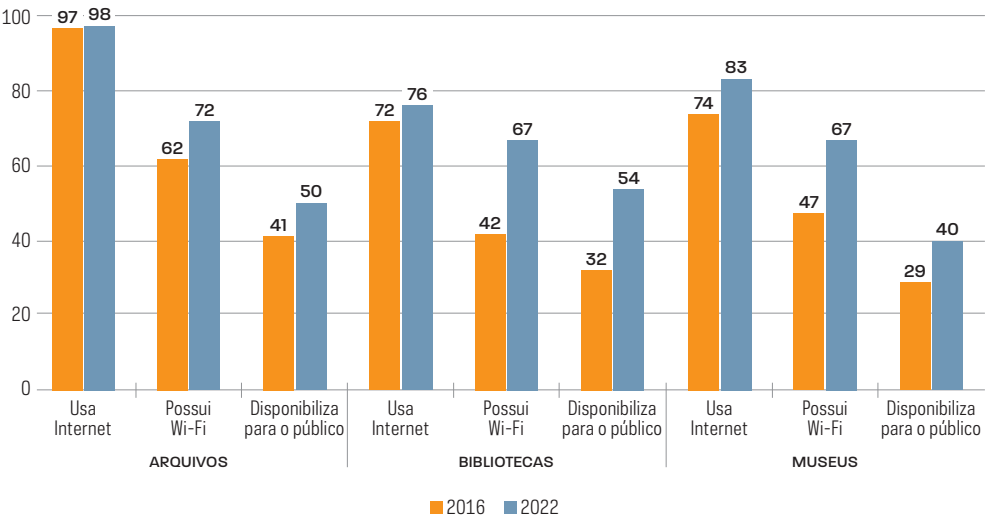
A pesquisa nos aponta uma queda significativa do número de salas de cinema. Tal queda pode ser, por um lado, atribuída ao período da pandemia e/ou ao crescimento do uso da Internet, mas também ao bloqueio dos recursos do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA) promovido pelo governo Bolsonaro (2019–2022), que descontinuou a política de fomento à construção de novas salas de cinema. Outro fator possivelmente importante para a diminuição de salas pode se originar do processo de desinvestimento das estatais no campo da cultura, por determinação do governo federal, fazendo com que salas patrocinadas fossem desativadas, como foi o caso do Cine Odeon, na Cinelândia (Rio de Janeiro), que era patrocinado pela Petrobrás. Outras questões poderiam ser levantadas, mas não é o objetivo deste artigo esgotar tais possibilidades, apenas demonstrar a potencialidade dos dados para a visualização de tendências e a produção de estudos que permitam ajustes nas políticas setoriais a serem implementadas pelo novo PNC.

Observa-se um acelerado avanço das tecnologias digitais no mundo contemporâneo, marcado pelo aumento no número dos usuários da rede e pelas migrações de modelos de negócios para o ambiente digital. No entanto, a atualização e a ampliação da presença de infraestrutura tecnológica nos territórios e a disponibilização de acesso à Internet em equipamentos públicos crescem em ritmo lento. Isso se aplica tanto à digitalização dos acervos próprios quanto à disponibilização de Internet e Wi-Fi para os usuários desses espaços.

A primeira pesquisa TIC Cultura foi publicada em 2017 e, em 2023, tivemos a publicação da quarta pesquisa da série. O Gráfico 1 a seguir é um exercício comparativo sobre o crescimento do uso da Internet, da presença de Wi-Fi e da disponibilização de acesso ao Wi-Fi para o público nos arquivos, nas bibliotecas e nos museus⁶. O objetivo foi trabalhar com locais que, por sua própria natureza, têm uma frequência alta de público em busca de informações em atividades de pesquisa. Foram utilizadas aqui as informações presentes na TIC Cultura 2016 e na TIC Cultura 2022. É importante destacar que o objetivo desse exercício é o de identificar a disponibilização de acesso ao Wi-Fi.

GRÁFICO 1

Arquivos, bibliotecas e museus, por uso de Internet, posse de Wi-Fi e disponibilização de Wi-Fi para o público (2016 e 2022)



Fonte: OGI.br (2017, 2023).

No campo das bibliotecas, verificamos que, em 2016, o uso de Internet alcançava o índice de 72% e que, oito anos mais tarde, esse número havia avançado pouco, somente quatro pontos percentuais, chegando a 76%. Em 2016, a disponibilização ao público do acesso à Internet (por meio de Wi-Fi) variava entre 29% nos museus, chegando no máximo a 41% nos arquivos. Em 2022, tal realidade também sofreu uma alteração pequena, alcançando 40% dos museus e chegando ao máximo de 54% nas bibliotecas, enquanto os arquivos obtinham o índice de 50%.

⁶ Os dados da TIC Cultura 2024 apresentam melhoria na disponibilização de Wi-Fi por bibliotecas, museus e pontos de cultura. Mais informações disponíveis na seção "Análise dos Resultados".

Caminhos para o novo PNC

Ao consultarmos o primeiro PNC (2010–2020)⁷, encontramos a Meta 40, que previa a digitalização e a disponibilização na Internet de 100% dos seguintes conteúdos que estivessem em domínio público ou licenciados:

- das obras audiovisuais do Centro Técnico Audiovisual (CTAv) e da Cinemateca Brasileira;
- do acervo da FCRB;
- dos inventários e das ações de reconhecimento realizadas pelo Iphan;
- das obras de autores brasileiros do acervo da Fundação Biblioteca Nacional (FBN);
- do acervo iconográfico, sonoro e audiovisual do Centro de Documentação e Pesquisa (Cedoc) da Funarte.

O *Balanço das Metas do PNC – 2010–2024* (MinC, 2024) nos informa que, no audiovisual, 18% das obras do CTAv e 3% da Cinemateca estão disponibilizados. Sobre as obras de autores brasileiros em domínio público ou licenciadas, a FBN não dispõe dessa informação em separado; por isso não há dados. O Cedoc da Funarte disponibilizou 57% do seu acervo, e a FCRB disponibilizou 30%. A execução da meta ficou muito aquém do planejado. Novas estratégias precisam ser elaboradas para a melhora de tais índices.

A TIC Cultura disponibiliza informações sobre os equipamentos que possuem, digitalizam e disponibilizam acervo digitalizado para o público. Em 2016, 98% dos arquivos possuíam acervo, 74% digitalizavam e 61% disponibilizavam esse material para o público. Em 2022, 98% dos arquivos tinham acervo, 84% digitalizavam e 78% disponibilizavam acervo digitalizado para o público presencial. A TIC Cultura 2022 incluiu uma pergunta sobre qual percentual desse acervo estava disponível pela Internet, o que atingiu o índice de 64%. Assim, foi possível verificar que 16% dos arquivos pesquisados ainda não haviam adotado a prática da digitalização de acervos. Quanto às outras tipologias de equipamentos, a pesquisa informou que, no mesmo ano, 68% das bibliotecas pesquisadas, 32% dos museus, 62% dos cinemas, 70% dos teatros, 56% dos bens tombados e 26% dos pontos de cultura não digitalizavam seus acervos. No caso dos pontos de cultura, parte significativa (52%) dos acervos já é criado em formato digital, fato que deve ocorrer com os acervos dos cinemas com a produção mais contemporânea de filmes digitais.

Tais números demonstram a necessidade de intensificar a implementação de políticas culturais no campo da digitalização de acervos, o que aumenta o processo de preservação dos originais. No caso dos museus, os índices de digitalização de objetos são ainda menores. Essas são questões para o próximo PNC.

⁷ Foi prorrogado pelo governo anterior até 2024.

Outro grande desafio para o governo diz respeito às formas de disponibilização dos acervos. A difusão pela Internet é a que garante maior grau de acesso. A pesquisa TIC Cultura 2022 (CGI.br, 2023), ao perguntar sobre o local de disponibilização, tinha como opções: no local onde funciona a instituição, no *website* da instituição, em repositório de acervos digitais, nas plataformas ou redes sociais em que a instituição está presente, em *website* de outras instituições e no aplicativo da instituição.

Ainda com base na pesquisa de 2022, os índices de disponibilização nas redes sociais e plataformas foram altos. Nos pontos de cultura eles chegaram a 45%, número maior até do que o de disponibilização no próprio local onde funcionava a instituição (38%). Nos arquivos, tal índice alcançou um percentual de 31% em plataformas, atingindo 66% no caso de disponibilização de consulta no próprio local do acervo e, em cinemas e museus, de 25% em cada um. Todos esses índices representam risco de perda de informações, caso a rede social ou a plataforma seja desativada ou entre em obsolescência — como aconteceu com o Orkut, desativado em 2014.

Assim, políticas culturais que garantam a existência de espaços e plataformas seguras e perenes necessitam ser implementadas. Elas asseguram o direito à preservação da memória dos mais diversos segmentos sociais e grupos étnicos por meio do registro de suas práticas culturais, realizadas em especial pelos pontos de cultura ou por registros audiovisuais. As políticas de memória do país são frágeis e colocam em risco o esforço e o trabalho que vêm sendo realizados há algumas décadas para reparação da falta de registros históricos de parte dos grupos tradicionais do Brasil.

De uma maneira geral, o presente artigo buscou iluminar alguns dos muitos aspectos presentes na série histórica da pesquisa TIC Cultura, que apresenta um enorme potencial para contribuir tanto com as análises de conjuntura necessárias para a construção das políticas públicas de cultura, quanto com os dados já levantados pela série existente, que em breve completará uma década. Pesquisas como essa podem apoiar o processo de acompanhamento e avaliação de políticas de longo prazo que serão demandados pelo novo PNC.

Referências

Cavalcanti, A. E. L. W., Desgualdo, J. L. M. N. G., & Silva, J. S. P. (2021). *Cartilha Cidadania Digital*. Faculdades Metropolitanas Unidas.

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2017). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2016*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-equipamentos-culturais-brasileiros-tic-cultura-2016/>

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2019). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2018*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-equipamentos-culturais-brasileiros-tic-cultura-2018/>

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2021). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2020*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-equipamentos-culturais-brasileiros-tic-cultura-2020/>

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2023). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2022*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-equipamentos-culturais-brasileiros-tic-cultura-2022/>

Lei n. 14.835, de 4 de abril de 2024. (2024). Institui o marco regulatório do Sistema Nacional de Cultura (SNC), para garantia dos direitos culturais, organizado em regime de colaboração entre os entes federativos para gestão conjunta das políticas públicas de cultura. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2023-2026/2024/Lei/L14835.htm

Ministério da Cultura. (2024). *Balanco de metas Plano Nacional de Cultura – PNC 2010–2024*. https://www.gov.br/cultura/pt-br/assuntos/plano-nacional-de-cultura/imagem/arquivos-pdf-documentos/copy_of_FSBcartilhametasPNC_MinCmiolo_compressed1.pdf

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (2005). *Convenção sobre a proteção e promoção da diversidade das expressões culturais*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000150224>

Vaz, J. C. (2017). Transformações tecnológicas e perspectivas para a gestão democrática das políticas culturais. *Cadernos de Gestão Pública e Cidadania*, 22(71), 83–101. <https://doi.org/10.12660/cgpc.v22n71.63284>

Desafios das políticas públicas culturais regulatórias para o audiovisual brasileiro diante da expansão do *streaming*

Alex Braga Muniz¹ e Luana Máira Rufino Alves da Silva²

A indústria audiovisual compreende a produção, a distribuição, a exibição, a circulação e o posterior consumo de diversas obras audiovisuais. Nesse setor, diferentes agentes desempenham atividades específicas e são responsáveis pelo conteúdo que é produzido e exibido em diferentes canais (salas de cinema e festivais, transmissão em televisão aberta ou paga e *smartphones*, venda e aluguel em mídia física ou conteúdo *online* em *streamings*, etc.) até chegar ao consumidor final.

Nos últimos anos, experiências bem-sucedidas de políticas culturais voltadas para o audiovisual em todo o mundo, especialmente na Coreia do Sul, têm demonstrado o potencial das ações para essa esfera produtiva em razão da grande possibilidade de geração de emprego e renda e da expectativa de desenvolvimento socioeconômico que essa indústria carrega. Nesse sentido, este artigo pretende investigar como as políticas públicas culturais para o setor audiovisual brasileiro podem ser influenciadas pelos dados que pautam seu monitoramento e os subsequentes desafios à atividade regulatória e, em especial, à necessidade do novo marco regulatório de vídeos sob demanda (VoD) no Brasil.

¹ Graduado em Direito pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). É membro da Advocacia-Geral da União (AGU) desde agosto de 2002. Foi Coordenador de Consultoria da Procuradoria Federal junto à Agência Nacional do Cinema (Ancine), de março de 2003 a dezembro de 2005. Em 2005, tornou-se Procurador-Chefe Substituto da Procuradoria Federal da Ancine e, desde 2009, exerceu o cargo de Procurador-Chefe da instituição, onde foi Diretor até 2021 e, atualmente, é Diretor-Presidente.

² Bacharel, mestre e doutora em Economia pela UFRJ, com especialização em Economia da Cultura e da Indústria do Audiovisual Brasileiro. Em 2014, tornou-se Especialista em Regulação da Ancine. Em 2015, foi coordenadora de monitoramento de cinema, vídeo doméstico e vídeo por demanda da superintendência de análise de mercado da Ancine. Em 2017, tornou-se superintendente de análise de mercado e, em 2019, assessora de diretoria da mesma instituição. Em 2020, tornou-se secretária executiva e, em 2021, secretária de políticas regulatórias. Em 2022, adquiriu o título de *Master of Public Policy* pela Columbia University em parceria com a Escola Nacional de Administração Pública (Enap). Atualmente é especialista em regulação no gabinete do Diretor-Presidente da Ancine.

Contextualização: tendências contemporâneas

O investimento em conteúdos audiovisuais como estratégia *soft power*³ mostrou a força dos seus negócios em comparação com a habitual “indústria pesada”, uma vez que a sua taxa de expansão superou todos os setores tradicionais da economia, mesmo em meio à pandemia (Fingar, 2024). Com efeito, os seguintes fatores apontam esse setor como uma oportunidade única de ampliação para cada país, numa escala de expansão global média de 31% ao ano até 2029 (Databrigde, 2023): (i) aceleração do consumo audiovisual intergeracional, (ii) emergência de novas plataformas de visualização de vídeos; (iii) mudança de hábitos com expansão do *home office* e de serviços *online*; (iv) expansão de usuários de vídeo por telemóvel; e (v) velocidade cada vez maior na transmissão de vídeos após a evolução da tecnologia 5G, com expansão significativa do consumo de obras audiovisuais. No Brasil, esses fenômenos foram corroborados pelos dados da pesquisa TIC Domicílios 2024 (Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR [NIC.br], 2024).

Nesse contexto, as políticas públicas para o setor audiovisual ganharam visibilidade nos mercados globais, nos debates acadêmicos e nos estados nacionais, especialmente devido a um mundo cada vez mais conectado, digitalizado e virtual. Assim, o setor audiovisual tornou-se estratégico e, além de não ser agressivo ao meio ambiente como as indústrias pesadas convencionais, também representa uma oportunidade para o novo ciclo de crescimento da economia brasileira (desenvolvimento sustentável). Ademais, assim como na União Europeia (UE) e em outros países do mundo, a Cláusula de Exceção Cultural (CEC) da Organização Mundial do Comércio (OMC) permite que políticas governamentais financiem e desenvolvam a produção de conteúdo audiovisual local. Por causa disso, no Brasil, a Ancine, além de ser uma agência de promoção e financiamento de produções audiovisuais nacionais, é também uma agência reguladora.

Portanto, a agência também é o órgão governamental responsável pela regulação e fiscalização do setor audiovisual no Brasil. Em seu papel de “regulação por informação”, ela se apoia na publicação de informações como meio de direcionar comportamentos. Essa é a forma menos intervencionista de regulação e, por meio dela, a comunicação pública das informações busca persuadir e educar membros de determinada comunidade a agir em linha com o objetivo regulatório específico.

A Ancine regula o comportamento na medida em que aumenta a informação disponível ao público-alvo, permitindo-lhe fazer escolhas melhores. Com isso, tornar as informações acessíveis ao público é gerar um tipo de pressão indireta que influencia a escolha da empresa audiovisual (produtora, distribuidora ou exibidora) e leva à mudança de comportamento em direção ao interesse público. Assim, evita-se que agentes façam suas escolhas “no escuro”, sem informação adequada para decidir e exercer suas preferências, o que comprometeria o funcionamento eficiente do mercado, permitindo, inclusive, a autorregulação (Muniz & Silva, 2021).

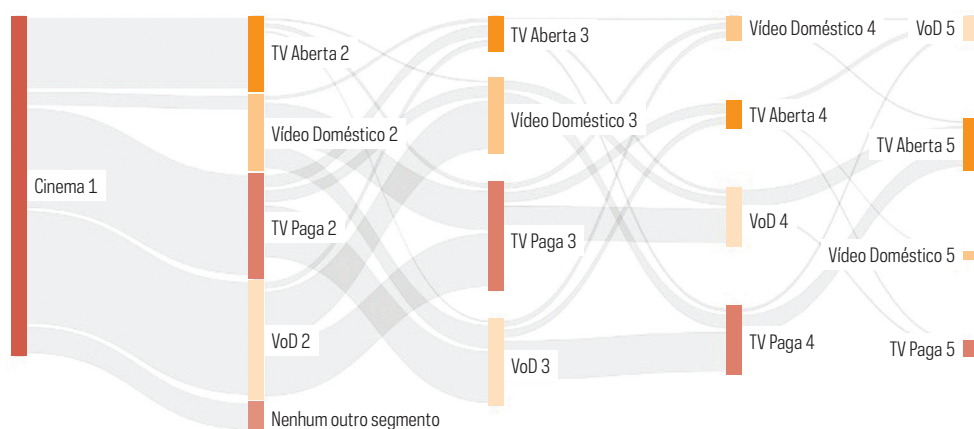
³ Esse tipo de estratégia se refere à capacidade de um país ou instituição de influenciar outros por meio de persuasão, cultura, valores e ideias, em vez de força militar ou coerção econômica.

Esse tipo de regulação pode ocorrer de três formas tradicionais: (a) por meio de publicação obrigatória de informações pelos regulados; (b) pela publicação voluntária de informações por meio de incentivos; e (c) por publicação de informações pelo próprio órgão regulador. Qualquer que seja a forma de regulação, diminui-se substancialmente a assimetria de informação entre a Ancine e o regulado, melhorando problemas de informação como: seleção adversa (*ex ante*) e risco moral (*ex post*). A principal razão dessa política é corrigir as falhas de mercado da forma menos arbitrária e, para isso, as informações devem ser consistentes, respeitando as séries históricas e a lógica comparativa.

Nesse sentido, uma política de dados mais apurada, com cruzamento de pesquisas, pode potencializar a eficiência da política regulatória, uma vez que se entende de forma mais ampla os fenômenos e as tendências do setor audiovisual. Por exemplo, por meio da análise do ordenamento e do fluxo entre as janelas de obras brasileiras, nos últimos 10 anos percebe-se a intensificação de seu fluxo (Gráfico 1) entre as plataformas de *streaming* (VoD).

GRÁFICO 1

Fluxo entre as janelas de exibição dos filmes brasileiros lançados entre 2013 e 2023



Fonte: Ancine (s.d.).

Esse efeito é confirmado pela pesquisa TIC Domicílios 2023, que aponta um aumento do percentual da população que assistiu a vídeos, programas, filmes ou séries pela Internet, de 56% em 2019 para 64% em 2023. Além disso, tendo em vista a origem do conteúdo acessado, a pesquisa mostra que 44% dos filmes assistidos pela Internet em 2023 foram de origem brasileira, enquanto para obras seriadas esse percentual foi de 34% (Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br], 2024). Portanto, é possível construir dados e informações mais consistentes que pautem o monitoramento da atividade cultural regulatória do audiovisual com mais eficácia por meio do cruzamento e do aumento das análises nesse campo de pesquisa.

O debate regulatório de VoD no Brasil

A política pública regulatória do audiovisual no Brasil é atualmente muito influenciada pela diretiva europeia Audiovisual Media Services Directive (AVMSD)⁴, referência para o marco regulatório cujo avanço foi significativo no Parlamento Europeu nos últimos anos. A UE tem uma diretriz regulatória para serviços VoD desde a publicação da primeira AVMSD, em março de 2010. Essa diretiva assume que todos os Estados-membros devem adotar na sua regulação medidas que promovam as obras audiovisuais europeias nos catálogos de serviços de VoD e sugere três formas de induzir essa promoção: (i) cotas de conteúdos locais (obras nacionais) no catálogo das operadoras de *streaming* (VoD); (ii) destaque nas plataformas de obras audiovisuais europeias; e (iii) obrigação de tributar e financiar conteúdo audiovisual local. Cada Estado-membro é, portanto, livre para instituir as medidas que considere adequadas dentro de sua fronteira nacional.

Assim, em 2016, na segunda rodada da AVMSD, percebeu-se que a maioria dos países europeus já aplicava essas três regras da diretiva, o que é o caso do Brasil que, influenciado por ela, introduziu essa questão na agenda do governo com as três regras de uma só vez. Embora houvesse temas importantes definindo a agenda, foi somente quando a diretiva audiovisual europeia publicou os resultados dessa regulamentação que foi iniciado o processo de definição da agenda no Brasil. Em outras palavras, foi apenas após a ação e a repercussão dessas instituições internacionais que o governo brasileiro compreendeu a viabilidade dessa política e, então, o assunto foi reconhecido como um problema (regulação de VoD) que requeriria maior atenção governamental. Esse fato marcou o início da dinâmica problema-atenção da política na Agenda Regulatória no Brasil.

Assim, enquanto a regulamentação de VoD foi se estabelecendo na UE, no Brasil as primeiras demandas por ação governamental começavam a surgir. Embora relevantes como ponto de partida para o debate regulatório, as diretrizes gerais da AVMSD não consideraram as características próprias brasileiras, bem como as assimetrias entre os diferentes segmentos do mercado audiovisual nacional e os avanços das tecnologias internas. Em março de 2017, a Ancine submeteu à consulta uma Notícia Regulatória sobre o setor de VoD, tornando-a pública por meio do instrumento da Agenda Regulatória (com incidência bienal). A formalização das mesmas três questões perseguidas pela diretiva audiovisual europeia prevaleceu na agenda pública brasileira. Então, o modo de definição de agenda pode ser caracterizado como “contestado” dentro de um subsistema competitivo com muitos atores e ideias antigas que foram importadas pela diretiva audiovisual europeia. Finalmente, a forma específica como esses problemas foram definidos e enquadrados ditou o modo como foram tratados os temas nas fases subsequentes do ciclo político. À medida que a regulamentação de VoD foi reconhecida como uma prioridade, a fase de formulação de políticas começou com a criação do primeiro grupo de trabalho de VoD no Conselho Superior de Cinema (CSC) do Ministério da Cultura (MinC) em 2017. Esse grupo formalizado continha representantes de associações culturais locais da sociedade civil, produtores, empresas de telecomunicações, além de servidores da Casa Civil da Presidência da República, da Secretaria do Audiovisual (SAv), da Ancine e do MinC.

⁴ Ver mais informações em <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?qid=1464618463840&uri=COM:2016:287:FIN>

No entanto, fora desse grupo de trabalho estavam atores importantes: distribuidores, empresas de VoD, programadores de televisão, agregadores, instituições não governamentais, a classe artística e o Ministério da Fazenda. Esse fato constituiu um grande problema para a legitimidade e a participação na formulação de políticas, uma vez que, ao serem deixados de fora do comitê recém-formado, muitos atores iniciaram esforços paralelos. Como consequência, vários grupos afetados, não diretamente envolvidos na regulamentação, tentaram interferir posteriormente, buscando a reformulação da discussão. Após esse primeiro grupo de trabalho de VoD, outros três foram criados nos anos subsequentes, porém nenhum deles obteve êxito.

Um dos motivos levantados para a não consecução da política regulatória de VoD ficou visível na fase de avaliação. Isso porque foram recolhidos dados e evidências da regulamentação de VoD em todo o mundo (a maior parte deles proveniente de países europeus), que foram apresentados a todos os membros do grupo de trabalho. A falta de dados internos e informações qualificadas sobre o tema no Brasil prejudicou ainda mais o avanço da política regulatória no país, uma vez que não se poderia mensurar o seu alcance e se de fato ela era necessária. A regulação pautada por informação é menos interventiva, torna a comunicação pública eficaz por ser mais elucidativa e, além de disseminar conhecimento pautando o congresso, ela aumenta a capacidade de legitimar a política regulatória em direção ao interesse público. Nesse sentido, observa-se como tendências e fenômenos apontados pelos dados da TIC Domicílios 2023 (CGI.br, 2024) reforçam a premente necessidade de regulação de VoD no Brasil.

A influência da inovação na dinâmica regulatória

O atual debate no mundo sobre desenvolvimento social reforça a indústria criativa como estratégica e como o novo motor de crescimento da economia. De fato, tendo em vista a limitação do alcance das chamadas indústrias pesadas (tradicionais), a estratégia de *soft power* mostra a potência da indústria cultural em um mundo cada vez mais digital. Com isso, políticas públicas adequadas às especificidades nacionais, que considerem todos os atores das atividades criativas, são capazes de fortalecer a cadeia produtiva do país. No Brasil, dentro das políticas culturais, as políticas públicas voltadas ao setor audiovisual são muito afetadas pela influência da inovação na dinâmica regulatória.

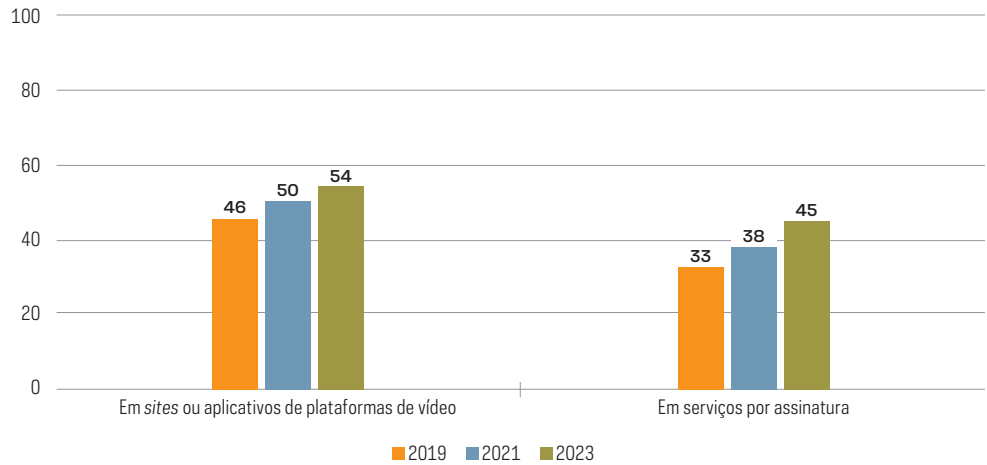
A inovação afeta mais intensamente a regulação do setor audiovisual pelas próprias peculiaridades do produto audiovisual em razão de sua característica de não escassez ou não fungibilidade. Isso ocorre porque o conteúdo audiovisual não se esgota pelo consumo, ou seja, obstante o número de vezes que uma obra seja vista, a depreciação se restringe ao suporte do produto. As produções, portanto, não se gastam com o uso. Ademais, o produto audiovisual lida com a informação e, por ser capaz de se transformar com facilidade, é extremamente plástico — isto é, pode ser reformatado rapidamente, dando origem a diferentes obras. Com isso, não apenas a reprodução dentro do mesmo segmento de mercado é facilitada (bem não fungível), como também a distribuição em outras janelas de exibição apresenta baixos custos operacionais (Zubelli, 2017).

Nesse sentido, para assegurar acesso e produção de conteúdo local, preservando a identidade e a soberania de cada país, as políticas públicas culturais audiovisuais ao redor do mundo tributam o setor audiovisual nas diferentes janelas, garantindo um fundo específico de fomento ao setor. Com a evolução digital, e em meio a constantes avanços tecnológicos, há um enfraquecimento da política cultural quando a regulação não acompanha o ritmo de inovações. No caso específico do crescimento do *streaming* no Brasil, com base na TIC Domicílios (CGL.br, 2024), percebe-se como o avanço do consumo de VoD alterou a balança regulatória concentrada no cinema e na televisão no país. A falta de regulação de VoD, portanto, reflete um esvaziamento da política de incentivos ao desenvolvimento do produto audiovisual brasileiro, uma vez que grande parte do consumo audiovisual tem se dado nas plataformas de *streaming*.

De fato, verifica-se que nos últimos anos o percentual da população que acessa conteúdo audiovisual em *sites* ou aplicativos de plataforma de vídeo aumentou de 46% em 2019 para 54% em 2023, enquanto o mesmo consumo em serviços de TV por assinatura (regulados pela Ancine) em 2023 foi de apenas 45% (Gráfico 2). Isso mostra que o consumo de vídeos no ano de 2023 se deu majoritariamente por plataformas de vídeos que não possuem regulação e, além disso, que esse consumo audiovisual sobrepujou em 11% os serviços de TV por assinatura que são regulados pela Ancine. Logo, a verificação dessa mudança no padrão de consumo brasileiro torna, mais uma vez, indispensável a regulação de VoD no país.

GRÁFICO 2

Percentual da população, por tipo de plataforma de acesso aos vídeos assistidos pela Internet (2019–2023)



Fonte: CGL.br (2024).

Esse fenômeno apresentado nos dados vistos anteriormente se alinha com a tendência mundial, uma vez que, de acordo com Nielsen (2024), o tempo gasto com acesso a vídeos/obras audiovisuais por *streaming* aumentou para mais de 40% em 2024. Além disso, conforme a mesma pesquisa, o tempo médio semanal de uso de *smartphone* e TV, por faixa etária, mostra que para as gerações mais jovens (18–24 anos e 25–35 anos) o consumo de vídeos se dá muito mais por celulares e aplicativos do que pelos meios tradicionais de TV (a cabo ou *broadcast*), enquanto para as gerações mais velhas (35–49 anos e 50–64 anos) o padrão é inverso. Isso mostra uma lacuna regulatória que o Brasil deve enfrentar nos próximos anos em razão da falta de regulação audiovisual de conteúdo cultural nessas plataformas.⁵

Associada a essas mudanças no padrão de consumo (demanda) do setor audiovisual vigente, observa-se também, pelo lado da oferta, a evolução tecnológica das próximas gerações de redes de dados móveis. Ao longo dos anos, a tecnologia 2G suportava apenas transmissão de voz; já com a mudança para o 3G, foi possível também a propagação de dados. Neste último caso, com a tecnologia 4G houve uma melhora substancial, ou seja, essa tecnologia permitiu não apenas transmissão de dados simples, mas fluxos intensos como *streaming* de vídeo e música. Por fim, a revolução do 5G alcançou uma enorme quantidade de dados e, principalmente, a possibilidade de conectar aplicativos/dispositivos de *streaming* simultaneamente.

Nesse contexto, a Internet das Coisas (IoT) deve crescer exponencialmente nos próximos dez anos por meio de uma rede capaz de suportar bilhões de dispositivos conectados. A título de exemplo, e conforme pesquisa da Huawei (2022), a tecnologia 5G permitirá o *download* de um filme HD de 8 GB em apenas seis segundos, enquanto para realizar o mesmo procedimento em uma rede 4G leva em torno de sete minutos, e mais de uma hora em uma rede 3G. Tais acelerações no lado da oferta, aliadas às alterações no padrão de consumo tanto do ponto de vista histórico quanto geracional, deixam inequívoca a necessidade regulatória no setor.

Conforme explicitado, essa tendência é confirmada pelo levantamento das pesquisas TIC Domicílios de 2008 a 2023. Com efeito, pode-se observar pela Tabela 1 como o padrão dos domicílios que possuem dispositivo de tecnologia de informação e comunicação (TIC) se alterou substancialmente no Brasil no período de 15 anos. De fato, o celular se consolidou como o dispositivo mais utilizado nos domicílios brasileiros para acesso a conteúdo (equipamento TIC) em 2023, chegando a 95%. Com isso, ele ultrapassou a televisão, que ficou em 94% (Tabela 1).

⁵ Aqui vale destacar que a regulação pretendida é a de "espaço qualificado", ou seja, basicamente "filmes e séries". Excluem-se do escopo regulatório da Ancine conteúdo jornalístico, de auditório, religioso, etc. A regulação sobre a qual a Ancine exerce seu poder fiscalizatório e de fomento é relativa à indústria criativa (indústria cultural ou de entretenimento).

TABELA 1
—
Percentual de domicílios que possuem dispositivo TIC (2008–2023)

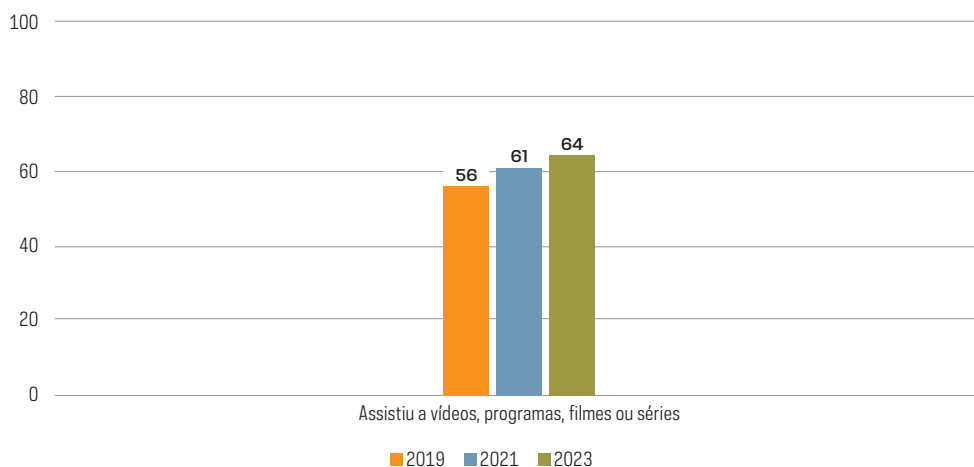
Ano	Televisão	Telefone celular	Rádio
2023	94	95	46
2022	95	93	52
2021	95	95	53
2020*	95	N.D.#	56
2019	95	93	61
2018	96	93	62
2017	96	92	64
2016	97	93	66
2015	97	93	70
2014	98	92	75
2013	98	90	78
2012	98	88	79
2011	97	85	78
2010	98	84	86
2009	98	78	86
2008	97	72	86

Fonte: NIC.br (2008–2023).
Nota: (*) As comparações com 2020 devem ser realizadas com cautela, dado que, em função da pandemia, as margens de erro foram maiores e houve mudança no método de coleta; (#) Dado não disponível.

Adicionalmente, também é possível verificar na pesquisa TIC Domicílios (2023) que, entre as atividades culturais realizadas pela Internet (2019–2023), houve um crescimento nos últimos anos de 56% para 64% da população que assistiu a vídeos, programas, filmes ou séries (Gráfico 3).

GRÁFICO 3

Percentual da população brasileira, por atividades culturais realizadas pela Internet (2019–2023)

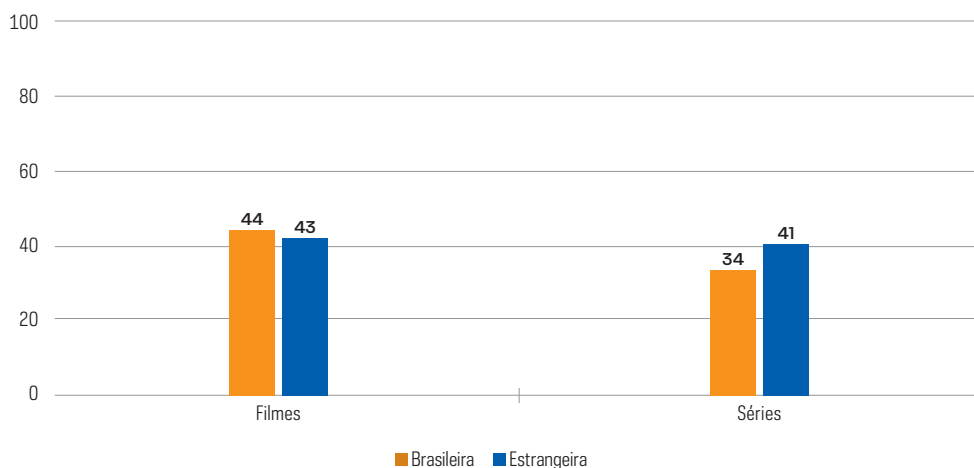


Fonte: CGL.br (2024).

Por fim, no que diz respeito à origem do conteúdo acessado, a pesquisa TIC Domicílios revela uma significativa presença de produções nacionais. Em 2023, 44% do conteúdo consumido na categoria “filmes” e 34% na categoria “séries” eram de origem brasileira (Gráfico 4).

GRÁFICO 4

Percentual da população, por origem do conteúdo acessado (2023)



Fonte: CGL.br (2024).

Esses resultados mostram a potência no mercado de *streaming*/OTT (*over-the-top*) da produção audiovisual nacional e, tendo a Ancine em sua missão o dever de desenvolver e regular o setor audiovisual em benefício da sociedade e da produção brasileira, novamente se faz premente o estabelecimento do novo marco regulatório para VoD nos diferentes suportes e plataformas de *streaming*.

Conclusões

O presente trabalho discorreu sobre como as políticas públicas culturais para o setor audiovisual brasileiro podem ser influenciadas pelos dados que pautam seu monitoramento e os subsequentes desafios à atividade regulatória e, em especial, à necessidade do novo marco regulatório de VoD no Brasil. Para isso, em um primeiro momento, foram analisadas formas tradicionais vigentes na Diretiva Europeia da Regulação do Vídeo sob Demanda (*streaming*) e foi avaliado como uma política de dados mais apurada com cruzamento de pesquisas pode potencializar a eficiência da política regulatória no Brasil. Em segundo momento, foram vistos os efeitos dos entraves ao debate regulatório desse setor no país e como dados da pesquisa TIC Domicílios já são capazes de elucidar os fenômenos recentes e apontar as diretrizes da nova dinâmica regulatória.

As acelerações no lado da oferta, aliadas às alterações no padrão de consumo tanto do ponto de vista histórico quanto geracional, deixam inequívoca a necessidade regulatória no setor. Em seguida, à luz desta pesquisa, conclui-se que a mudança no padrão de consumo audiovisual brasileiro torna, mais uma vez, indispensável a regulação de VoD no país.

Por fim, a análise das tendências tecnológicas de oferta, aliada às mudanças observadas na análise da TIC Domicílios, mostra uma lacuna regulatória que o Brasil deve enfrentar nos próximos anos por causa da falta de regulação audiovisual de conteúdo cultural nessas plataformas e como, no âmbito da Ancine, o estabelecimento do novo marco regulatório para VoD será capaz de retomar o estabelecimento regulatório no setor audiovisual.

Referências

Agência Nacional do Cinema. (s.d.). *Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual (OCA)*. Estatísticas. <http://oca.ancine.gov.br/>

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2024). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC Domicílios 2023*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2023/>

Databrigde. (2023). *Global Soft Power Index*. Brand Finance. <https://brandirectory.com/softpower>

Fingar, C. (2024, 29 de fevereiro). *What is soft power and does it impact trade and investment?* Forbes. <https://www.forbes.com/sites/courtneyfingar/2024/02/29/what-is-soft-power-and-does-it-impact-trade-and-investment/>

Huawei. (2022). *Huawei APAC Digital Innovation Congress 2022*. <https://www.huawei.com/en/events/apac-digital-innovation-2022>

Muniz, A. B., & Silva, L. M. R. A. (2021). Perspectivas da regulação sob a nova lei das agências: a trajetória da Agência Nacional de Cinema – Ancine. In Mattos, C. A. (Org.), *A revolução regulatória na nova lei das agências* (pp. 225–253). Singular.

Nielsen. (2024, junho). *O tempo gasto com streaming aumentou para mais de 40% em junho, a maior proporção de uso da TV na história do The Gauge da Nielsen*. <https://www.nielsen.com/pt/news-center/2024/time-spent-streaming-surges-to-over-40-percent-in-june-2024/>

Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. (2008–2024). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros: TIC Domicílios* [Tabelas]. <https://cetic.br/pt/pesquisa/domicilios/indicadores/>

Zubelli, L. M. R. A. (2017). *Uma visão sistêmica das políticas públicas ao setor audiovisual brasileiro: entendendo sua trajetória desde os anos 1990 no Brasil* [Tese de doutorado, Instituto de Economia da UFRJ]. UFRJ Repositório Digital. <https://buscaintegrada.ufrj.br/Record/aleph-UFR01-000867395>

A ocupação cultural, formal e informal, segundo seções da CNAE Domiciliar (2014–2023)

Leonardo Athias¹ e Paulo Dick^{2,3}

O estudo do mercado de trabalho da cultura esbarra em alguns desafios, tais como a própria definição de cultura ou a de setor cultural, a informalidade que acomete a inserção laboral de muitos, as limitações nas fontes de dados, etc. Dito isso, há já um histórico de esforços no Brasil para medir a ocupação cultural (IBGE, 2004, 2019, 2021a, 2023b), sendo inclusive base para a realização de estimativas da importância econômica da cultura, por exemplo, com base na massa salarial (Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro [Firjan], 2022).

Há atualmente duas fontes de dados proeminentes para o estudo da ocupação cultural no país, o sistema de registros administrativos do Ministério do Trabalho e Emprego (MTE) — Relação Anual de Informações Sociais (Rais)/eSocial⁴, que desde 1976 capta informações sobre trabalhadores com vínculo (formais) — e a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (Pnad Contínua) que, desde 2012, por ser uma pesquisa domiciliar, coleta informações sobre ocupação formal e informal.

Há mais de uma maneira de definir a inserção informal e a inserção formal no mercado de trabalho, e aqui se segue a que o IBGE vem utilizando na publicação *Síntese de Indicadores Sociais* (IBGE, 2023a), segundo orientações da Organização Internacional do Trabalho (OIT). Na adaptação ao caso do Brasil, as ocupações informais abrangem: empregados e trabalhadores domésticos sem carteira de trabalho assinada; trabalhadores por conta própria e empregadores que não contribuem, ambos, para a previdência social;

¹ Pesquisador do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), atuando com indicadores sociais desde 2010. Tem se especializado em estatísticas de cultura, governança e estudos de desigualdade social e racial. É doutor em Ciência Política pela Universidade Bordeaux IV (França), responsável pelo Sistema de Informações e Indicadores Culturais (SIIC). Também está envolvido nos esforços do IBGE em apoio à implementação da Agenda 2030 das Nações Unidas para o Desenvolvimento Sustentável.

² Pesquisador do IBGE desde 2014. Possui graduação em Estatística pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) e mestrado em Epidemiologia em Saúde Pública pela Escola Nacional de Saúde Pública Sergio Arouca (ENSP), da Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz). Atualmente é gerente de Estatística e Tecnologia da Coordenação de População e Indicadores Sociais.

³ O IBGE não se responsabiliza por opiniões, informações, dados e conceitos contidos neste texto, que são de exclusiva responsabilidade dos autores. Todas as informações utilizadas cuja fonte seja o IBGE respeitaram rigorosamente o sigilo estatístico a que a instituição está sujeita. Eventuais erros e omissões permanecem de inteira responsabilidade dos autores. Agradecimentos à colega Denise Guichard Freire e aos colegas Antony Teixeira Firmino e Thiago Gonçalves Ferreira pelos comentários e sugestões.

⁴ Mais informações disponíveis em <http://www.rais.gov.br/sitio/index.jsf>

e trabalhadores familiares auxiliares. Já as ocupações formais incluem: empregados com carteira de trabalho assinada; trabalhadores domésticos com carteira de trabalho assinada; funcionários públicos estatutários; militares; e trabalhadores por conta própria e empregadores que contribuem, ambos, para a previdência social.

No setor cultural, a categorização do mercado de trabalho entre formal e informal é feita pelo IBGE com base no SIIC, implementado no início dos anos 2000, tendo sido a primeira edição publicada com o ano de referência 2003 (IBGE, 2004). A edição mais recente data de 2023, com referência aos anos 2011–2022 (IBGE, 2023b). Uma vez que utiliza fontes diversas, tais como despesas públicas e privadas, pesquisas domiciliares e por empresa, traz no título o intervalo de anos abrangidos. Quanto a dados sobre o mercado de trabalho formal e informal, com base na Pnad Contínua, o SIIC utiliza dados a partir de 2014. Ainda que a Pnad Contínua tenha sido iniciada em 2012, entre 2012 e 2015 essa pesquisa ficou em campo, de forma concomitante, com a Pnad coletada anualmente (iniciada em 1967 e encerrada em 2015), e no começo dela houve inconsistência na coleta de algumas ocupações relevantes para a cultura, momento em que se estava fazendo transição entre sistemas de codificação⁵. Dados a partir de 2014 se mostraram consistentes, o que embasou a decisão.

A presente contribuição é uma abordagem metodológica que visa qualificar a ocupação cultural seguindo a definição da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO, 2014), com pessoas trabalhando em ocupações culturais e/ou atividades culturais (Tabela 1), valendo-se de seções da CNAE Domiciliar.⁶

TABELA 1
—
Exemplos de ocupações, por tipo de ocupação, segundo o tipo de atividade

Tipo de atividade	Tipo de ocupação	
	Cultural	Não cultural
Cultural	Jornalista de rádio	Eletricista do parque de diversões
	Ator da TV	Segurança da papelaria
	Músico de um teatro	Secretária do jornal
Não cultural	Fotógrafo de construtora	Soldado do Exército
	Desenhista de montadora de carros	Motorista da empresa de ônibus
	Chefe de cozinha de restaurante	Médico do hospital

■ Setor cultural ■ Setor não cultural

Fonte: IBGE (2019, p. 124).

⁵ Mais detalhes disponíveis nas "Notas Técnicas" em IBGE (2019).
⁶ A CNAE Domiciliar é uma adaptação da Classificação Nacional das Atividades Econômicas (CNAE) 2.0 para o uso em pesquisas domiciliares e censos demográficos. O contexto das pesquisas domiciliares requer adaptações e simplificações, de forma a permitir uma melhor coleta de dados na interação com o informante.

A configuração das ocupações e atividades culturais é definida pelo SIIC por meio de um recorte abrangente que inclui atividades direta e indiretamente ligadas à cultura, como telecomunicações. Nesse sentido, há ocupações e atividades heterogêneas e com níveis variados de formalização, inclusive tendo estas sido afetadas de formas diferentes durante a pandemia COVID-19, que levou sobretudo à desocupação de pessoas em ocupações informais (IBGE, 2021a, 2023b). Segundo esse recorte, eram cerca de 5,8 milhões de ocupados, o que representava 5,6% do total em 2023.

Uma limitação da análise de pesquisas domiciliares é a confiabilidade das estimativas, pois, dependendo do recorte e do nível de granularidade que se almeja, pode-se ter dados rarefeitos que perdem confiabilidade. Dessa forma, é relevante avaliar algumas métricas, como o coeficiente de variação das estimativas, de maneira que se busque garantir que tais estimativas sejam suficientemente precisas. Em alguns casos, cabe fazer agregações e/ou exclusões de forma a não usar dados com alta variabilidade esperada (o que pode levar a conclusões erradas e se define como mau uso dos dados) (IBGE, 2013).

Houve mudança relevante ao longo do tempo (2014–2023) no setor cultural, estudado com base na Pnad Contínua, com o papel desempenhado por novas tecnologias, o surgimento de empresas ligadas à Internet, o incremento de áreas relacionadas à publicidade e ao *design* e à perda de importância de algumas áreas relativas ao comércio e à indústria de transformação tradicional. Tais destaques tornaram-se relevantes para o estudo do setor cultural e a orientação para a criação de políticas específicas direcionadas a ele. A abordagem a partir das seções da CNAE Domiciliar configura-se como uma perspectiva inovadora, quando se tem em vista o subsídio às decisões relacionadas ao campo da cultura.

Na sequência são apresentados alguns aspectos da metodologia empregada aqui e os resultados dessa aplicação, bem como alguns pontos de conclusão.

Metodologia

A abordagem analítica se baseia na avaliação de quantitativos de ocupados no setor cultural segundo a CNAE Domiciliar, que categoriza os ocupados em diferentes seções, em dois extremos da série de dados disponíveis (2014 a 2023), com atenção à precisão das estimativas de forma a qualificar bem esse setor, balizando a realização de um estudo do nível de formalização da ocupação. As tabulações feitas aqui, com números absolutos, proporções, taxas de variação e estimadores de precisão (coeficiente de variação [CV]), buscam, ao mesmo tempo, descrever como o setor evoluiu em dez anos e como dialoga com estratégias possíveis (“regras práticas” fundamentadas em decisões metodológicas da equipe) para garantir abordagens efetivas e confiáveis.

Estimativas com pesquisas por amostragem no SIIC são referenciadas nos planos tabulares⁷ publicados pelo IBGE com indicativos de precisão/qualidade, quer dizer, indicadores A a E. Como regra, sugere-se usar com cautela estimativas com CV entre 15% e 30% e evitar o emprego de estimativas com classificações D e E, isto é, acima de 30% (Tabela 2). Dessa forma, o exercício com as seções evitou a utilização de estimativas com CV acima de 30% para o recorte da cultura (que representou entre 5% e 6% dos ocupados nas medições com a Pnad Contínua entre 2014 e 2023).

TABELA 2
—
Classificação das estimativas quanto à precisão

Indicador	Intervalo do CV (%)
A	de 0 até 5
B	maior que 5 até 15
C	maior que 15 até 30
D	maior que 30 até 50
E	maior que 50

Fonte: IBGE (2019, p. 41).

Como a Pnad Contínua tem um plano tabular complexo, é necessário levar isso em conta nos cálculos, feitos com os *software* SAS Enterprise Guide 8.4 (SAS Institute Inc., Cary NC, Estados Unidos) e R Project 4.4.0 (R Foundation for Statistical Computing, Viena, Áustria).⁸

As 22 seções de atividades na CNAE Domiciliar são as seguintes: A - Agricultura, Pecuária, Produção Florestal, Pesca e Aquicultura; B - Indústrias Extrativas; C - Indústrias de Transformação; D - Eletricidade e Gás; E - Água, Esgoto, Atividades de Gestão de Resíduos e Descontaminação; F - Construção; G - Comércio; Reparação de Veículos Automotores e Motocicletas; H - Transporte, Armazenagem e Correio; I - Alojamento e Alimentação; J - Informação e Comunicação; K - Atividades Financeiras, de Seguros e Serviços Relacionados; L - Atividades Imobiliárias; M - Atividades Profissionais, Científicas e Técnicas; N - Atividades Administrativas e Serviços Complementares;

⁷ O SIIC, assim como outras publicações temáticas do IBGE, como *Estatísticas de gênero: indicadores sociais das mulheres no Brasil* (IBGE, 2024), é composto de um texto analítico e ilustrado, um texto com notas técnicas e outros elementos de divulgação (vídeos, apresentações, *release*, etc.). Além disso, é publicado no site do IBGE um conjunto de tabelas (em formato .xls e .ods – plano tabular) em que constam recortes adicionais, regionais, por grupos específicos, etc. destinados aos usuários e usuárias que queiram se aprofundar nos temas abordados.

⁸ Uma referência relevante para o uso dos microdados da Pnad Contínua com o *software* gratuito R Project 4.4.0, na construção de estimadores de precisão, está em <https://rpubs.com/BragaDouglas/335574>. Desde 2021, houve um aprimoramento feito pelo IBGE com a disponibilização de pesos replicados. Detalhes metodológicos estão descritos em IBGE (2021b).

O - Administração Pública, Defesa e Seguridade Social; P - Educação; Q - Saúde Humana e Serviços Sociais; R - Artes, Cultura, Esporte e Recreação; S - Outras Atividades de Serviços; T - Serviços Domésticos; U - Organismos Internacionais e Outras Instituições Extraterritoriais; V - Atividades Mal Definidas.⁹

Os critérios para juntar seções seguem, em parte, o que normalmente se faz com as pesquisas econômicas produzidas pelo IBGE, após discussão com colegas do IBGE experientes no estudo do Cadastro Central de Empresas (Cempre) — que aplica a CNAE a dados da Rais/eSocial — e também são oriundos da experiência obtida nas análises da publicação *Estatísticas de gênero: indicadores sociais das mulheres no Brasil* (IBGE, 2024), que explorou as desigualdades de gênero em cargos gerenciais, sendo este um recorte relativamente pequeno dos ocupados, com cerca de 2,5 milhões de pessoas em 2022¹⁰. No estudo sobre gênero houve a união das seções B, C e D e também a junção das seções I, R e S. No caso da cultura, não faria sentido juntar a atividade R (Artes, Cultura, Esporte e Recreação) com outras, devido a seu tamanho e especificidade.

A próxima seção traz alguns esforços realizados para qualificar o setor cultural, levando em conta a precisão estatística das estimativas obtidas, avaliadas com base no coeficiente de variação.

Resultados

Uma primeira aproximação pelas seções da CNAE Domiciliar (Tabela 3) mostra, entre os anos 2014 e 2023, um crescimento do número de ocupados no setor cultural (11,1%) acima do aumento do total de ocupados (9,2%). Entre as atividades com números relativamente altos de ocupados, na seção M (Atividades Profissionais, Científicas e Técnicas) o setor cultural cresceu 65,2% entre 2014 e 2023, contra 26,8% para o total de ocupados. Já a atividade J (Informação e Comunicação) teve um crescimento inferior no setor cultural (12,1%), contra o aumento do total (41,3%). Estudos recentes da ocupação em SIIC mostram o crescimento de empresas ligadas à publicidade, *design* e Internet e a perda de importância do setor de edição e setor de telecomunicações tradicional (IBGE, 2021a, 2023b) ao longo da série de dados disponível. Ao mesmo tempo, o setor cultural mostra evolução contrária à do total na seção G (Comércio; Reparação de Veículos Automotores e Motocicletas), com decréscimo de 12,0%, enquanto a seção aumenta 8,5%. São consideradas como parte integrante do setor cultural atividades de comércio relacionadas a equipamentos de tecnologias de informação e comunicação (TIC), artigos de escritório, papelaria, livros e imprensa, que mostram pouco dinamismo na comparação de dez anos.

⁹ A lista completa de códigos de atividades (até o nível de classe) incluídos em cada seção da CNAE Domiciliar 2.0 encontra-se em https://www.ibge.gov.br/estatisticas/downloads-estatisticas.html?caminho=Trabalho_e_Rendimento/Pesquisa_Nacional_por_Amostra_de_Domicilios_continua/Trimestral/Microdados/Documentacao

¹⁰ Ver tabelas sob a rubrica "Vida pública e tomada de decisão" em <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/multidominio/genero/20163-estatisticas-de-genero-indicadores-sociais-das-mulheres-no-brasil.html>

O próximo passo foi avaliar as seções quanto à precisão das estimativas relativas ao setor cultural. Aquelas que representavam até cerca de 1% dos ocupados na cultura (duas delas não apresentaram dados para 2014) eram 12 das 22 seções, e foram encontrados coeficientes de variação acima de 30% (categorias D e E) para as estimativas de ocupados na cultura em 2014 e 2023. São seções que se tornam candidatas a serem excluídas de análises/conclusões ou teriam que ser juntadas a seções similares. Seções como Atividades Mal Definidas, Serviços Domésticos ou Organismos Internacionais e Outras Instituições Extraterritoriais, por exemplo, costumam mostrar nos estudos setoriais um número pequeno de ocupados e têm pouco ou nenhum valor analítico. É possível então excluí-las (adicionando uma nota a gráficos e tabelas, de forma a haver transparência) ou agregá-las em “outras”, de forma que totais e partes fiquem coerentes, o que tende a evitar eventual confusão por parte de leitores ou usuários.

TABELA 3
Total de ocupados e ocupados no setor cultural segundo seções da CNAE Domiciliar – Brasil – 2014/2023

Seções da CNAE Domiciliar (classificadas por ordem decrescente de ocupados no setor cultural em 2023)	Total de ocupados			Total de ocupados no setor cultural			CV para ocupados no setor cultural (%)			
	2014	2023	var 2014-23	2014	2023	var 2014-23	2014		2023	
Total	92 248 325	100 690 273	9,2%	5 243 550	5 827 805	11,1%	1,6	A	1,9	A
C - INDÚSTRIAS DE TRANSFORMAÇÃO	12 071 938	11 630 987	-3,7%	2 162 360	2 160 288	-0,1%	2,7	A	2,9	A
M - ATIVIDADES PROFISSIONAIS, CIENTÍFICAS E TÉCNICAS	3 228 259	4 094 680	26,8%	572 155	945 418	65,2%	5,1	B	4,5	A
J - INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	1 294 563	1 828 911	41,3%	785 081	879 684	12,1%	3,3	A	4,8	A
G - COMÉRCIO; REPARAÇÃO DE VEÍCULOS AUTOMOTORES E MOTOCICLETAS	17 537 674	19 034 287	8,5%	626 121	551 251	-12,0%	5,1	B	5,3	B

CONTINUA ►

Seções da CNAE Domiciliar (classificadas por ordem decrescente de ocupados no setor cultural em 2023)	Total de ocupados			Total de ocupados no setor cultural			CV para ocupados no setor cultural (%)			
	2014	2023	var 2014-23	2014	2023	var 2014-23	2014		2023	
R - ARTES, CULTURA, ESPORTE E RECREAÇÃO	835 739	1 150 918	37,7%	450 001	465 015	3,3%	4,5	B	5,8	B
P - EDUCAÇÃO	5 457 420	6 812 211	24,8%	176 478	219 241	24,2%	7,4	B	7,6	B
N - ATIVIDADES ADMINISTRATIVAS E SERVIÇOS COMPLEMENTARES	3 928 880	4 419 873	12,5%	171 790	178 583	4,0%	7,6	B	9,9	B
S - OUTRAS ATIVIDADES DE SERVIÇOS	3 244 412	4 261 959	31,4%	60 709	93 582	54,1%	10,9	B	11,5	B
I - ALOJAMENTO E ALIMENTAÇÃO	4 255 230	5 567 145	30,8%	72 852	81 664	12,1%	12,3	B	11,8	B
O - ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA, DEFESA E SEGURIDADE SOCIAL	5 687 338	5 151 778	-9,4%	66 404	77 761	17,1%	10,9	B	11,5	B
F - CONSTRUÇÃO	7 905 917	7 431 348	-6,0%	42 055	59 291	41,0%	16,8	C	16,5	C
Q - SAÚDE HUMANA E SERVIÇOS SOCIAIS	3 694 022	5 963 943	61,4%	23 475	55 469	136,3%	21,1	C	17,2	C
K - ATIVIDADES FINANCEIRAS, DE SEGUROS E SERVIÇOS RELACIONADOS	1 331 714	1 588 618	19,3%	4 210	21 801	417,9%	36,9	D	28,6	C
H - TRANSPORTE, ARMAZENAGEM E CORREIO	4 378 142	5 503 384	25,7%	12 861	20 091	56,2%	35,3	D	29,7	C
L - ATIVIDADES IMOBILIÁRIAS	572 791	681 861	19,0%	1 130	7 340	549,2%	55,1	E	32,4	D

CONTINUA ►

► CONCLUSÃO

Seções da CNAE Domiciliar (classificadas por ordem decrescente de ocupados no setor cultural em 2023)	Total de ocupados			Total de ocupados no setor cultural			CV para ocupados no setor cultural (%)			
	2014	2023	var 2014-23	2014	2023	var 2014-23	2014		2023	
A - AGRICULTURA, PECUÁRIA, PRODUÇÃO FLORESTAL, PESCA E AQUICULTURA	9 516 495	8 145 663	-14,4%	3 666	3 744	2,1%	56,0	E	48,4	D
T - SERVIÇOS DOMÉSTICOS	5 873 182	6 103 593	3,9%	0	2 193	-			67,9	E
B - INDÚSTRIAS EXTRATIVAS	475 365	540 754	13,8%	5 570	2 142	-61,5%	29,9	C	62,9	E
D - ELETRICIDADE E GÁS	214 913	242 243	12,7%	2 273	1 259	-44,6%	43,9	D	73,7	E
E - ÁGUA, ESGOTO, ATIVIDADES DE GESTÃO DE RESÍDUOS E DESCONTAMINAÇÃO	717 595	489 844	-31,7%	2 164	832	-61,6%	52,7	E	82,2	E
V - ATIVIDADES MAL DEFINIDAS	23 021	41 562	80,5%	2 193	704	-67,9%	79,0	E	103,6	E
U - ORGANISMOS INTERNACIONAIS E OUTRAS INSTITUIÇÕES EXTRATERRITORIAIS	3 715	4 711	26,8%	0	453	-			99,5	E

Fonte: Pnad Contínua 2014/2023 (IBGE, s.d.).
Nota: Conforme a Tabela 2, os dados em destaque referem-se às estimativas cujos intervalos de coeficiente de variação encontram-se entre os indicadores "C" (CV maior que 15 até 30) e os indicadores "D" e "E" juntos (CV maior que 30).

Com base nos resultados da Tabela 3 e pautado no conhecimento de proximidades setoriais construído por meio do estudo das atividades econômicas no IBGE (testado, ademais, em IBGE, 2024), fez-se então um esforço de agregação, com a criação de três agrupamentos:

- A + H + T + U + V = Outros (A - Agricultura, Pecuária, Produção Florestal, Pesca e Aquicultura; H - Transporte, Armazenagem e Correio; T - Serviços Domésticos; U - Organismos Internacionais e Outras Instituições Extraterritoriais; V - Atividades Mal Definidas)

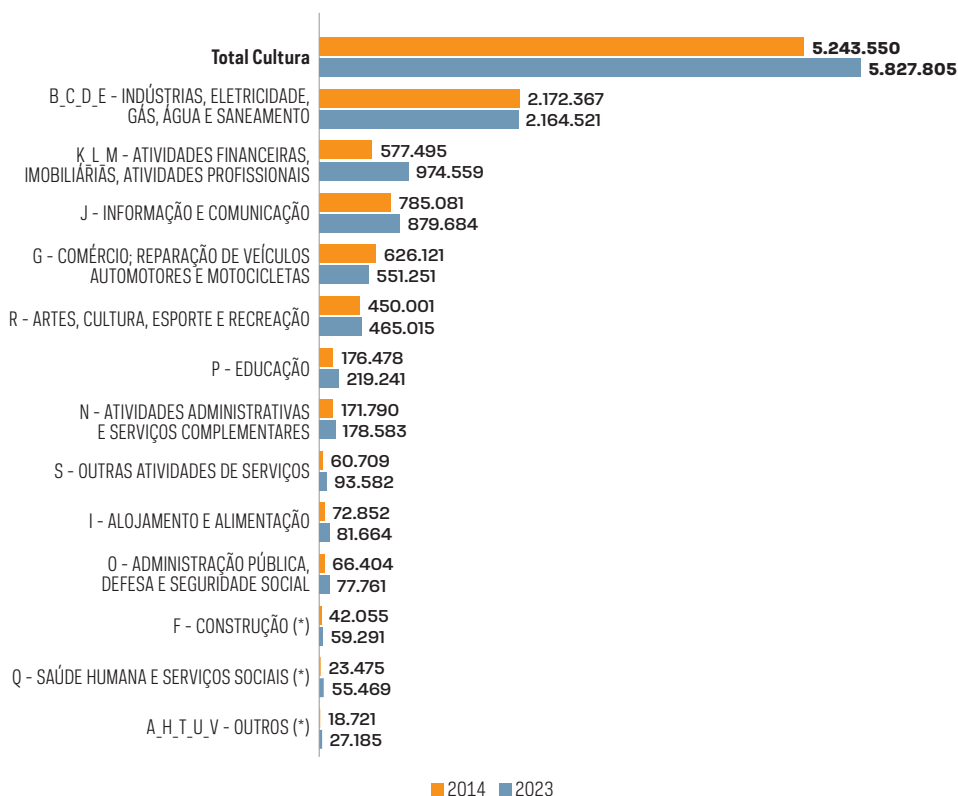
- B + C + D + E = Indústrias, Eletricidade, Gás, Água e Saneamento
- K + L + M = Atividades Financeiras, Imobiliárias, Atividades Profissionais

Nessa agregação, os dados mostram três conjuntos de atividades (F - Construção; Q - Saúde Humana e Serviços Sociais; e A + H + T + U + V - Outros) que apresentam CV entre 15% e 30% (categoria C, que indica uso “com cautela”). São atividades que representam até 1% dos ocupados na cultura, enquanto as conclusões sobre a evolução entre 2014 e 2023 versam sobre as atividades mais robustas, com ganho de importância para o agrupamento K + L + M (Atividades Financeiras, Imobiliárias, Atividades Profissionais) e a seção de atividade J (Informação e Comunicação).

GRÁFICO 1

—

Total de ocupados no setor cultural segundo seções da CNAE Domiciliar – Brasil
– 2014/2023



Fonte: Pnad Contínua 2014/2023 (IBGE, s.d.).

Nota: (*) CV entre 15% e 30%.

Como dito, uma questão relevante para a inserção profissional é a formalidade, que vem acompanhada de direitos e proteções, como aposentadoria, seguro-desemprego, etc. Em 2023, o setor cultural apresentou uma proporção de ocupados na informalidade (44,4%) superior ao total de ocupados (40,7%), com estrutura diferente em muitas das seções de atividades. Diferentemente do total de ocupados no mercado de trabalho de forma geral, na cultura 53,5% dos ocupados no agrupamento Indústrias, Eletricidade, Gás, Água e Saneamento (B + C + D + E) estava na informalidade, contra 24,9% para o total. Há também diferença marcante no conjunto de seções que inclui Atividades Financeiras, Imobiliárias e Atividades Profissionais (K + L + M), com 45,9% de ocupados informais para a cultura, contra 30,9% para o total. Profissionais na seção P - Educação também eram ocupados informais em maior proporção no setor cultural — 42,5%, contra 27,7% no total¹¹. Em termos de precisão, apenas a seção Outros (A + H + T + U + V) apresentou CV acima de 30% (categoria D), com algumas outras inseridas na categoria C, sendo que a maior seção de atividade nessa categoria de precisão (N - Atividades Administrativas e Serviços Complementares) representou cerca de 3% dos ocupados na cultura.

TABELA 4

Total e proporção de ocupados e ocupados no setor cultural, por tipo de ocupação, formal ou informal, segundo seções da CNAE Domiciliar – Brasil – 2023

Seções da CNAE Domiciliar (classificadas por ordem decrescente de ocupados formais no setor cultural)	Total de ocupados			Total de ocupados no setor cultural			CV para ocupados no setor cultural (%)			
	Formal	Informal	Info (%)	Formal	Informal	Info (%)	Formal	Informal		
Total	59 675 039	41 015 234	40,7%	3 241 879	2 585 926	44,4%	2,4	A	2,5	A
B, C, D, E - INDÚSTRIAS, ELETRICIDADE, GÁS, ÁGUA E SANEAMENTO	9 693 256	3 210 572	24,9%	1 006 374	1 158 147	53,5%	4,1	A	3,7	A
J - INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO	1 443 714	385 197	21,1%	686 840	192 844	21,9%	5,7	B	9,2	B

CONTINUA ►

¹¹ Dados de 2014, de forma geral, não apresentaram diferenças marcantes de estrutura antes de 2023 e, em função de limitação de espaço, não foram explorados aqui. Quanto a totais, em 2014, a informalidade na cultura foi um pouco menor do que no total (37,8% para a cultura e 38,8% para o total), com o setor cultural tendo crescido entre 2014 e 2023 sobretudo com profissionais na informalidade. Dados para total de ocupados informais estão disponíveis na Tabela 6.4 do SIIC, disponível em <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/multidominio/cultura-recreacao-e-esporte/9388-indicadores-culturais.html> e, por seção, podem ser solicitados aos autores.

► CONCLUSÃO

Seções da CNAE Domiciliar (classificadas por ordem decrescente de ocupados formais no setor cultural)	Total de ocupados			Total de ocupados no setor cultural			CV para ocupados no setor cultural (%)			
	Formal	Informal	Info (%)	Formal	Informal	Info (%)	Formal		Informal	
K_L_M - ATIVIDADES FINANCEIRAS, IMOBILIÁRIAS, ATIVIDADES PROFISSIONAIS	4 395 352	1 969 807	30,9%	527 075	447 484	45,9%	5,9	B	6,1	B
G - COMÉRCIO; REPARAÇÃO DE VEÍCULOS AUTOMOTORES E MOTOCICLETAS	12 161 770	6 872 516	36,1%	397 356	153 895	27,9%	6,6	B	8,6	B
R - ARTES, CULTURA, ESPORTE E RECREAÇÃO	552 284	598 634	52,0%	212 416	252 599	54,3%	8,4	B	7,7	B
P - EDUCAÇÃO	4 922 443	1 889 767	27,7%	126 072	93 168	42,5%	11,2	B	11,0	B
N - ATIVIDADES ADMINISTRATIVAS E SERVIÇOS COMPLEMENTARES	3 566 268	853 605	19,3%	98 295	80 289	45,0%	15,1	C	11,8	B
I - ALOJAMENTO E ALIMENTAÇÃO	2 680 101	2 887 044	51,9%	48 202	33 463	41,0%	14,8	B	19,7	C
O - ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA, DEFESA E SEGURIDADE SOCIAL	3 842 561	1 309 216	25,4%	39 398	38 363	49,3%	14,0	B	19,3	C
F - CONSTRUÇÃO	2 828 212	4 603 137	61,9%	31 318	27 973	47,2%	20,9	C	24,8	C
S - OUTRAS ATIVIDADES DE SERVIÇOS	1 654 358	2 607 601	61,2%	28 502	65 079	69,5%	20,1	C	13,2	B
Q - SAÚDE HUMANA E SERVIÇOS SOCIAIS	4 500 102	1 463 842	24,5%	23 334	32 135	57,9%	25,3	C	21,5	C
A_H_T_U_V - OUTROS	7 434 618	12 364 295	62,4%	16 697	10 488	38,6%	34,6	D	33,6	D

Fonte: Pnad Contínua 2023 (IBGE, s.d.).

Nota: Info. (%) = Informal (%). Conforme a Tabela 2, os dados em destaque referem-se às estimativas cujos intervalos de coeficiente de variação encontram-se entre os indicadores "C" (CV maior que 15 até 30) e os indicadores "D" e "E" juntos (CV maior que 30).

Conclusão

Explorar as especificidades de um setor de ocupação é algo relevante para buscar compreender seu funcionamento e suas fragilidades, e constitui um instrumento para o planejamento de políticas públicas, a tomada de decisões de atores privados e a elaboração de estudos acadêmicos/setoriais. O esforço ou compromisso de valer-se de estimativas confiáveis pode auxiliar nessas empreitadas. Em alguns casos, com dados rarefeitos e pouco confiáveis, aparece o dilema de se utilizar algum dado ou nenhum. A presente contribuição buscou, então, apresentar opções metodológicas na construção de estimativas com a Pnad Contínua, mostrando desigualdades entre seções de atividades. Foi feito um esforço de agregação de seções da CNAE Domiciliar, de forma a ter estimativas confiáveis para quantitativos de ocupados, em 2014 e 2023, com inserção formal ou informal no mercado de trabalho. As decisões metodológicas valeram-se de “regras práticas” baseadas na experiência do IBGE quanto a indicadores de mercado de trabalho, em geral, e no setor cultural, em específico. Tais decisões se fundamentaram nos princípios oficiais das estatísticas oficiais (IBGE, 2013) e servem para prevenir o mau uso das informações, por exemplo, tirando conclusões equivocadas baseadas em dados com pouca confiabilidade estatística.

Os dados mostraram que a cultura tinha, em 2023, mais ocupados informais do que o total de ocupados. Algumas seções de atividade foram afetadas pela informalidade de maneiras diversas, também na comparação com o total dos ocupados, mostrando a especificidade do setor e as oportunidades para a execução de intervenções por meio de políticas setoriais específicas.

A possibilidade de buscar a definição de perfis de profissionais mais atingidos pela informalidade, dentro das seções, com códigos de atividade ou mesmo com ocupações, se destaca como perspectiva para estudos posteriores, o que necessitará a atenção no uso de dados relativos a pequenos grupos populacionais.

Referências

Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro. (2022). *Mapeamento da indústria criativa no Brasil*. <https://casafirjan.com.br/sites/default/files/2022-07/Mapeamento%20da%20Ind%C3%BAstria%20Criativa%20no%20Brasil%202022.pdf>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (s.d.). *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua*. <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/trabalho/17270-pnad-continua.html>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2004). *Síntese de indicadores sociais 2003*. <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?id=23033&view=detalhes>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2013). *Código de boas práticas das estatísticas do IBGE*. https://ftp.ibge.gov.br/Informacoes_Gerais_e_Referencia/Codigo_de_Boas_Praticas_das_Estatisticas_do_IBGE.pdf

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2019). *Sistema de informações e indicadores culturais 2007-2018*. <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101687>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2021a). *Sistema de informações e indicadores culturais 2009-2020*. <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101893>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2021b). *Sobre a alteração do método de calibração dos fatores de expansão da PNAD Contínua*. Nota Técnica 04/2021. <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101882.pdf>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2023a). *Síntese de indicadores sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira: 2023*. <https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv102052.pdf>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2023b). *Sistema de informações e indicadores culturais 2011-2022*. <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2102053>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2024). *Estatísticas de gênero: indicadores sociais das mulheres no Brasil*. <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2102066>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. (2014). *Summary report of the 2013 UIS cultural employment metadata survey* (Information paper No. 23). UNESCO Institute for Statistics. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000229697>

Os mundos virtuais dos pontos de cultura

Frederico Augusto Barbosa da Silva¹ e Paula Ziviani²

A Política Nacional de Cultura Viva (PNCV), originada do antigo Programa Cultura Viva (2004) do Ministério da Cultura (MinC), é conhecida por abrigar os pontos de cultura. Considerada uma política de base comunitária, a PNCV articula associações da sociedade civil, promovendo o acesso dessas organizações a recursos públicos e fortalecendo a produção, a circulação e a valorização das expressões culturais locais. Entre os diversos segmentos, iniciativas e linguagens artísticas e culturais, a PNCV teve na cultura digital uma de suas ações estruturantes.

Este artigo descreve a política cultural integrada ao mundo digital, especialmente na PNCV, antes e depois da pandemia, período em que muitos equipamentos culturais tiveram de acelerar seu investimento no digital para continuar suas atividades. Analisamos essa trajetória por meio de dois momentos do tempo abarcados pela TIC Cultura de 2018 e 2022. Examinamos se houve mudanças significativas no comportamento dos pontos de cultura em relação ao uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC). Com a pandemia, que impôs restrições ao funcionamento presencial, é possível que essas tecnologias tenham alterado o *modus operandi* dos pontos de cultura.

Antes da descrição dos dados, é importante assinalar referenciais diversos de política cultural ligados aos pontos de cultura: estético, antropológico (Yúdice & Miller, 2002) e econômico. Esses referenciais se relacionam com os significados atribuídos aos pontos de cultura, de um lado, enfatizando a ação pública como potência ou processo (Turino, 2009) e, de outro, realçando o coletivo (Lei n. 13.018/2014) ou o equipamento cultural (Comitê Gestor da Internet no Brasil [CGI.br], 2023). Por fim, vamos estabelecer uma conexão entre esses conceitos e os temas da inclusão e da cultura digitais.

¹ Doutor em Sociologia pela Universidade de Brasília (UnB), técnico de planejamento e pesquisa do Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), professor da pós-graduação (mestrado e doutorado) em Direito e Políticas Públicas do Centro Universitário de Brasília (Uniceub/DF). Coordenou diversas pesquisas e avaliações sobre a economia da cultura e políticas públicas culturais.

² Doutora em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), pesquisadora do Programa de Pesquisa para o Desenvolvimento Nacional (PNPD) na Diretoria de Estudos e Políticas Sociais (Disoc) do Ipea. Possui experiência em pesquisas e avaliações de políticas públicas de cultura.

A proposta é distinguir inclusão digital (ideia referenciada aos equipamentos) de cultura digital, esta concebida como ação de mobilização crítica contra as desigualdades promovidas pelo capitalismo. Já o equipamento é o dispositivo operacional da PNCV, o que inclui processos de acervamento, comunicação e oferta da experiência e das sociabilidades culturais por meios digitais. Para tanto, parte-se desses dois conceitos interligados, mas distintos, que precisam ser analisados de forma sintética.

Equipamentos culturais: “as faltas” que vocês me fazem

Yúdice e Miller (2002) argumentam que a cultura está relacionada tanto ao registro estético quanto ao antropológico. No registro estético, a cultura está ligada à produção artística e à criatividade, funcionando como um marcador de distinções sociais que revelam as diferenças e semelhanças nos gostos, nas sensibilidades e nos *status* dos diversos grupos. Já no registro antropológico, a cultura refere-se à maneira como os indivíduos vivem e constroem suas vidas dentro de suas comunidades, refletindo os diferentes estilos de vida coletivos. A política cultural, nesse contexto, busca conectar essas duas dimensões, promovendo a integração entre as formas de expressão artística e as práticas culturais cotidianas. Além dos registros estético e antropológico mencionados pelos autores, a cultura também se vincula aos interesses econômicos.

Os pontos de cultura existem como parte do Programa Cultura Viva desde 2004 e podem ser considerados tanto como equipamento-edificação, equipamento-espaco quanto como equipamento-coletivo ou grupo. O programa foi concebido em diálogo crítico com a ideia de equipamento cultural, como uma alternativa às Bases de Apoio à Cultura (BAC), que propunham ser uma política pública voltada para a construção de infraestruturas e equipamentos culturais em grandes cidades do país e suas periferias. Os pontos de cultura, por contraste, deveriam reconhecer as organizações culturais da sociedade, fortalecendo sua atuação por meio de parcerias com o Estado e promovendo o discurso dominante que se relaciona ao processo e à potência coletiva de pessoas e grupos para agir e desenvolver sua cultura de forma autônoma e protagonista (Turino, 2009). A PNCV define os pontos de cultura como “entidades jurídicas de direito privado sem fins lucrativos, grupos ou coletivos sem constituição jurídica, de natureza ou finalidade cultural, que desenvolvam e articulem atividades culturais em suas comunidades” (Lei n. 13.018/2014, Artigo 4º, inciso I). O Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), por sua vez, adota o mesmo conceito proposto pelo PNCV, mas especifica formal e normativamente os pontos de cultura na lista dos equipamentos culturais, ao lado de arquivos, bibliotecas, cinemas, museus e teatros (CGI.br, 2023).

Como se vê, os sentidos e os critérios de delimitação atribuídos aos pontos de cultura são diferentes a depender de quem os enuncia. Certamente, a política cultural requer uma estrutura normativa e instrumentos de operacionalização que proporcionem delimitações claras. Surge, então, a questão: qual é a necessidade e o papel dos equipamentos culturais?

Para o MinC, as principais categorias do programa são definidas como:

Ponto de Cultura: entidade cultural ou coletivo cultural certificado como tal pelo Ministério da Cultura; Pontão de Cultura: entidade certificada como tal pelo Ministério da Cultura, de natureza ou finalidade cultural ou educativa que desenvolva, acompanhe e articule atividades culturais em parceria com as redes regionais, identitárias e temáticas de Pontos de Cultura e outras redes temáticas que se destinam à mobilização, à troca de experiências, ao desenvolvimento de ações conjuntas com governos locais e à articulação entre os diferentes Pontos de Cultura que poderão se agrupar em nível estadual, regional ou por áreas temáticas de interesse comum, visando à capacitação, ao mapeamento e a ações conjuntas. (Instrução Normativa MinC n. 8/2016, Artigo 3º, incisos III e IV)

Em diferentes momentos da sua história, o programa dialogou com a ideia da cultura digital ou da cultura livre. Essa dimensão do programa desafiou o conceito de equipamento exatamente por carregar a noção de virtualidade na atuação em rede digital, tanto no sentido do instrumento tecnológico de mobilização e articulação utilizado quanto pelos mundos ou espaços virtuais em que os equipamentos passam a se movimentar. Igualmente, o programa desafia a ideia de território comunitário pela possibilidade de sua existência virtual em escala global.

Em nosso entendimento, a inclusão digital refere-se ao acesso aos meios tecnológicos, como computadores e Internet, enquanto a cultura digital aborda os usos sociais da Internet e sua capacidade de interconectar cultural e socialmente um número significativo de pessoas, grupos e comunidades (Barbosa da Silva, 2011).

Com base nesse enfoque, desdobramos duas linhas argumentativas. Por um lado, a inclusão digital é fundamental para garantir que todos os indivíduos tenham acesso igualitário às ferramentas tecnológicas. No entanto, a mera presença de tecnologia não é suficiente para assegurar uma verdadeira participação digital. É na cultura digital que vemos como as pessoas utilizam esses recursos para se engajar, criar, compartilhar e influenciar a sociedade.

Assim, ao abordar as desigualdades no acesso à Internet e contrastá-las com os discursos normativos de inclusão, é essencial considerar não apenas a presença de infraestrutura tecnológica, mas também como essa infraestrutura é utilizada para promover a coesão social e a diversidade cultural. Isso nos permite expandir a análise para compreender tanto as barreiras socioeconômicas que limitam o acesso quanto as práticas culturais que emergem da conectividade digital.

Cultura digital

No início, quando a PNCV ainda era denominada “Programa Cultura Viva”, a estrutura comum dos pontos de cultura se baseava em dois elementos principais: o convênio com o Estado e a disponibilização do “*kit* multimídia”. Essa configuração inicial fomentava a gestão compartilhada entre o poder público e as comunidades e apoiava a ação Cultura Digital ao proporcionar acesso a equipamentos de mídia em *software* livre, recursos para edição de áudio e imagem, computadores, filmadoras e câmeras fotográficas (Costa, 2011). A Cultura Digital começou no MinC e foi descentralizada para os Pontões de Cultura Digital por meio de editais. Seu objetivo era promover a inclusão digital, conectando os pontos a tecnologias digitais e princípios da cultura livre, como produção coletiva e liberdade de

compartilhamento. Para isso, foram disponibilizados miniestúdios que possibilitavam a produção de conteúdos digitais em diversos formatos artísticos e culturais. Além da entrega dos “kits multimídia”, o programa também organizava encontros e oficinas de formação.

O Ipea realizou pesquisas de avaliação sobre o Programa Cultura Viva³, que revelaram discrepâncias no uso do *kit* pelos pontos de cultura. Embora a política pública tenha sido concebida para promover a inclusão digital, conectando os pontos a tecnologias e fomentando a produção cultural com base nos princípios de cultura livre e colaborativa, a realidade observada no campo foi diversa. Muitos pontos não utilizaram o *kit* por razões como desconhecimento técnico, falta de interesse ou porque suas prioridades não estavam voltadas para o uso de tecnologias digitais. Outros pontos, por já estarem inseridos em redes locais ou municipais que ofereciam suporte digital, não viam necessidade de utilizar os equipamentos fornecidos pelo programa.

No período de 2018 a 2022, o setor cultural enfrentou contexto histórico específico, marcado pelos impactos das medidas de isolamento social durante a pandemia COVID-19 e pelo momento de retração do Estado no campo. Esses anos foram caracterizados pela extinção do MinC, redução do orçamento setorial e vetos da Presidência às leis emergenciais voltadas para a cultura, entre outros desafios. A necessidade de adaptar as práticas culturais ao contexto de isolamento social impulsionou o uso de plataformas digitais para criação, distribuição e consumo de cultura, tornando o ambiente virtual um espaço relevante para a produção e difusão cultural durante esse período (CGL.br, 2019, 2023; Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística [IBGE], 2022; Noehrer *et al.*, 2021; Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura [UNESCO] *et al.*, 2021).

Somam-se aos acontecimentos sanitário e político-institucional as próprias mudanças nas TIC. O *kit* multimídia, uma ferramenta essencial em sua época, hoje pode ser considerado ultrapassado, pois a maior parte das edições de áudio, vídeo e gravações pode ser realizada diretamente em *smartphones* com aplicativos acessíveis e de fácil uso. Com a evolução tecnológica, dispositivos móveis substituíram muitos dos equipamentos do *kit*, oferecendo baixo custo e praticidade suficientes para atender demandas mais simples de produção digital contemporânea.

Os dados

Com base nos resultados da pesquisa TIC Cultura, a análise dos dados comparativos entre 2018 e 2022 sobre infraestrutura e uso das TIC nos pontos de cultura revelou tanto áreas de crescimento quanto de estagnação ou leve declínio. As proporções foram calculadas sem a categoria “Não se Aplica” (NSA) para considerar apenas os pontos de cultura que possuísem computador próprio, garantindo que os resultados refletissem exclusivamente os casos em que a resposta era aplicável. No caso da infraestrutura, as duas atividades em que os pontos de cultura mais utilizaram *software* foram a criação e a edição de conteúdos audiovisuais e o armazenamento de arquivos digitais, com destaque para o crescimento entre 2018 e 2022. Houve um aumento no uso de *software* para

³ Ver Barbosa da Silva e Araújo (2010); Barbosa da Silva e Calabre (2011); e Barbosa da Silva e Ziviani (2014).

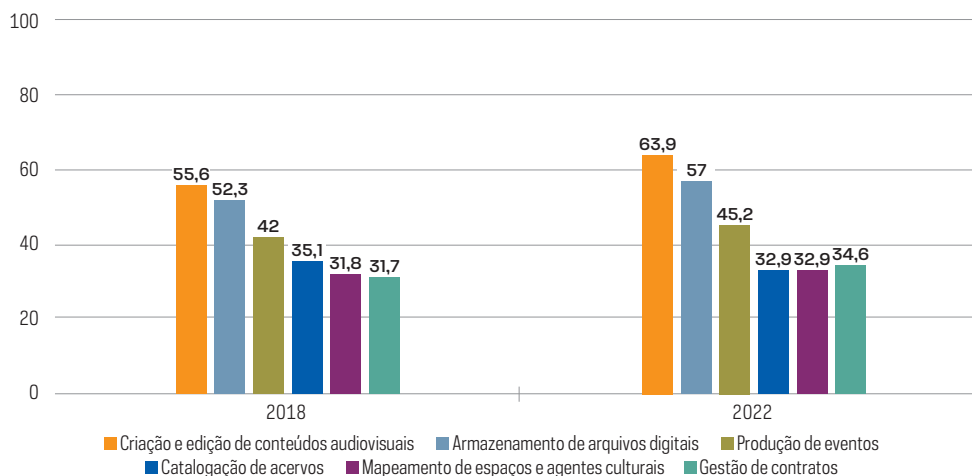
criação e edição de conteúdos audiovisuais de 55,6% em 2018 para 63,9% em 2022, o que é condizente com a popularização de plataformas de vídeo, redes sociais e transmissões ao vivo. O armazenamento de arquivos digitais também teve um crescimento de 52,3% em 2018 para 57% em 2022. Esse aumento reflete a necessidade cada vez maior de preservação e organização de conteúdos digitais — documentos, imagens, vídeos ou áudio — que facilitem o acesso e a circulação de conteúdos. No entanto, em contraste com o armazenamento, o uso de *software* para catalogação de acervos caiu de 35,1% para 32,9%.

Já a produção de eventos, terceira atividade em que os pontos mais fizeram uso de *software*, mostrou um crescimento de 42% para 45,2% no período. Esses dados evidenciaram que os pontos de cultura têm incorporado *software* para organização, promoção e execução de eventos, o que se tornou mais relevante após a pandemia, quando muitos eventos migraram para o formato digital ou híbrido, exigindo novas competências tecnológicas. A pandemia intensificou a urgência de desenvolver novas estratégias digitais, levando as instituições, independentemente de seu nível de preparo prévio, a reavaliar e adaptar seus modelos de operação (Noehrer *et al.*, 2021).

GRÁFICO 1

Pontos de cultura, por finalidade de uso de *software* (2018–2022)

Total de pontos de cultura (%)



Fonte: CGI.br (2019, 2023).

A análise dos dados sobre as atividades realizadas pelos pontos de cultura entre 2018 e 2022 revelou mudanças em algumas áreas, enquanto outras mantiveram uma relativa estabilidade. De acordo com os dados levantados, a ação mais realizada pelos pontos de cultura foram oficinas ou atividades de formação, cuja estabilidade de 92,7% em 2018 para 93% em 2022 revela a sua importância contínua. Mesmo durante a pandemia, a demanda por capacitação e formação permaneceu alta.

Em praticamente todas as atividades, as variações foram relativamente pequenas, com algumas exceções notáveis. Entre elas, as seguintes atividades apresentaram uma redução de 2018 a 2022, em pontos percentuais: exibição de filmes (7,7 pontos), produção ou realização de exposições (2,4 pontos), realização de seminários, palestras, debates ou encontros (1,7 ponto), atividades de promoção da leitura (2 pontos) e realização de festas, festivais ou eventos públicos (0,9 ponto).

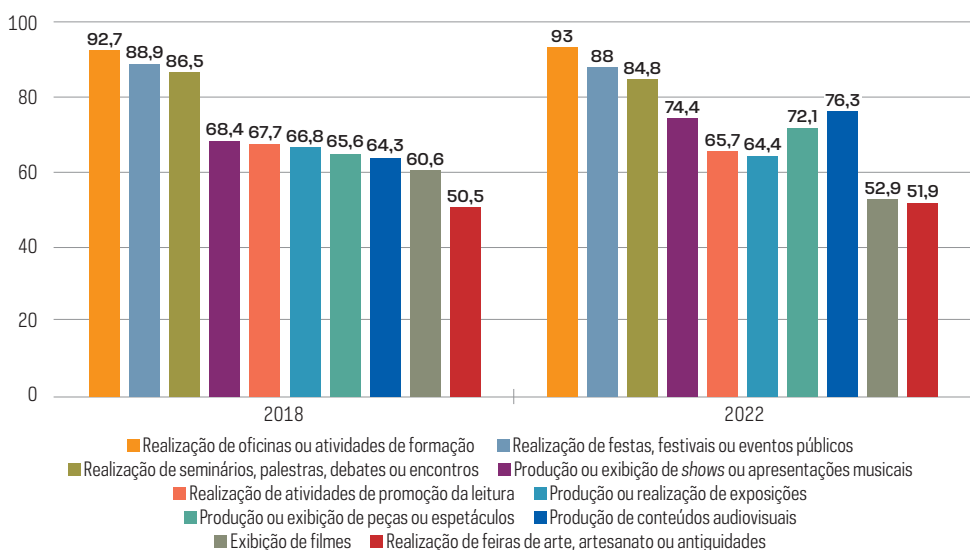
A realização de feiras de arte, artesanato ou antiguidades registrou um aumento, embora discreto, de cerca de 1,4 ponto percentual. Em contrapartida, as atividades que se destacaram com aumentos mais significativos foram a produção ou exibição de *shows* ou apresentações musicais (6 pontos percentuais), a produção ou exibição de peças ou espetáculos (6,5 pontos percentuais) e a produção de conteúdos audiovisuais (12 pontos percentuais).

No caso da produção de conteúdos audiovisuais, o crescimento de 64,3% para 76,3% evidenciou a centralidade cada vez maior do audiovisual como meio de expressão e distribuição cultural. Esse aumento reflete a adaptação às novas tecnologias digitais e plataformas de vídeo, como YouTube, redes sociais e serviços de *streaming*, que se consolidaram como canais essenciais para a difusão da produção cultural durante e depois da pandemia.

GRÁFICO 2

Pontos de cultura, por atividades realizadas pela instituição (2018–2022)

Total de pontos de cultura (%)



Fonte: CGL.br (2019, 2023).

Conclusão

A política pública é, em grande parte, indução e mediação de relações entre diferentes grupos. Empreendedores políticos, atores e beneficiários têm crenças e interesses muito diversos. A visão sobre o potencial transformador da cultura digital e de uma rede de atores conectados pela tecnologia, embora promissora, se mostrou desalinhada com as realidades práticas dos pontos de cultura.

O hiato entre a ideia de cultura digital e sua implementação sempre foi evidente. Desde o início, a aquisição e a capacidade de uso de equipamentos foi um tema sensível. Muitos pontos adquiriram os “*kits* multimídia”, mas não os utilizaram por falta de interesse, desconhecimento técnico, insegurança em relação às orientações da administração pública ou porque o foco de suas atividades não era o digital. Em outros casos, os pontos já tinham acesso a tecnologias digitais por estarem ligados a iniciativas municipais ou a outras redes de apoio, tornando esses *kits* menos essenciais. Outros ainda criticavam a inadequação dos equipamentos distribuídos para suas práticas.

Este artigo descreve os dados da TIC Cultura 2018 e 2022, cujas medidas propostas pressupõem que todos os atores deveriam ter e usar as TIC em seu cotidiano para efeitos de inclusão e universalização das políticas culturais. Lembramos que muitos não pretenderam, não sabiam ou não queriam realizar as ações nos termos indicados pelos empreendedores da política. As desigualdades empíricas apontadas pelas diferentes edições da pesquisa TIC Cultura retratam os diferentes usos e expectativas das TIC entre pontos de cultura e não apenas as faltas.

Ressalta-se, para finalizar, que as intenções e objetivos do programa e dos pontos de cultura foram se alterando. A ideia de cultura digital perdeu importância como parte de política induzida. O “*kit* multimídia” desapareceu ou se tornou algo secundário. A proposta inicial de inclusão digital e fortalecimento das redes de produção cultural acabou se enfraquecendo à medida que as prioridades e os recursos foram redirecionados, gerando perdas no alcance e no sentido dessa política a longo prazo. Com a ausência de uma linha mais ativa de plataformação e conexão digital, o que restou foi principalmente o ponto de cultura como projeto e edital, sem inovações político-conceituais significativas.

Referências

Barbosa da Silva, F. (2011). Cultura Viva e o digital. In F. Barbosa da Silva, & L. Calabre (Orgs.), *Pontos de cultura: olhares sobre o Programa Cultura Viva* (pp. 13–59). Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. https://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/3167/1/livro_pontosdecultura.pdf

Barbosa da Silva, F., & Araújo, H. (2010). *Cultura viva: avaliação do programa arte educação e cidadania*. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada.

Barbosa da Silva, F., & Calabre, L. (2011). *Pontos de cultura: olhares sobre o Programa Cultura Viva*. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada.

Barbosa da Silva, F., & Ziviani, P. (2014). *Cultura viva: as práticas de pontos e pontões* (2ª ed.). Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada.

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2019). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2018*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-equipamentos-culturais-brasileiros-tic-cultura-2018/>

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2023). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros: TIC Cultura 2022*. <https://cetic.br/pt/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-equipamentos-culturais-brasileiros-tic-cultura-2022/>

Costa, E. (2011). *Com quantos gigabytes se faz uma jangada, um barco que veleje: o Ministério da Cultura, na gestão Gilberto Gil, diante do cenário das redes e tecnologias digitais* [Dissertação de mestrado profissional, Fundação Getulio Vargas]. FGV Repositório Digital. <https://repositorio.fgv.br/items/60594b14-d6c7-4bcc-a03b-a1681aefa908>

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. (2022). Cultura. In *Perfil dos municípios brasileiros 2021* (pp. 45–60). <https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101985>

Instrução Normativa MinC n. 8, de 11 de maio de 2016. (2016). Altera a Instrução Normativa n. 1, de 7 de abril de 2015, para dispor sobre procedimentos relativos à Lei nº 13.018, de 22 de julho de 2014, que institui a Política Nacional de Cultura Viva – PNCV. <https://www.gov.br/turismo/pt-br/centrais-de-conteudo/-/publicacoes/atos-normativos-secult/2016/instrucao-normativa-minc-no-8-de-11-de-maio-de-2016>

Lei n. 13.018, de 22 de julho de 2014. (2014). Institui a Política Nacional de Cultura Viva e dá outras providências. https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113018.htm

Noehrer, L., Gilmore, A., Jay, C., & Yehudi, Y. (2021). The impact of COVID-19 on digital data practices in museums and art galleries in the UK and the US. *Humanities and Social Sciences Communications*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.1057/s41599-021-00921-8>

Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, Banco Interamericano de Desenvolvimento, Secretaria-Geral Ibero-Americana, Organização de Estados Ibero-Americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura, & Mercado Comum do Sul. (2021). *Avaliação do impacto da COVID-19 nas indústrias culturais e criativas*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381641>

Turino, C. (2009). *Ponto de cultura: o Brasil de baixo para cima*. Anita Garibaldi.

Yúdice, G., & Miller, T. (2002). *Cultural policy*. Sage.

Políticas e tecnologias para democratização de acervos digitais

Roosevelt Lins Silva¹

Desde os primórdios, a história dos registros do conhecimento tem demonstrado como a humanidade vem criando dispositivos técnicos para preservar sua memória, visto que é necessário manter viva a cultura de um povo, para que ela possa ser transmitida às gerações futuras. O desenvolvimento acelerado das tecnologias digitais leva a sociedade a incorporar a informação como a principal força produtiva. Com essas tecnologias, o acesso à cultura e à arte passa a ter uma dimensão inovadora e interativa. Portanto, preservá-las e democratizá-las são desafios de alta complexidade, já que envolvem custos, pessoal capacitado e uma base material que permita às instituições culturais desenvolver, com autonomia, seus recursos de informação.

Arquivos, bibliotecas e museus são instituições que acumulam documentos e desenvolvem coleções destinadas ao estudo e à pesquisa nos mais diversos campos. Para isso, necessitam de uma infraestrutura para acondicionamento, tratamento, organização e difusão de seus materiais informacionais. Com o aperfeiçoamento das tecnologias e o aumento das demandas de circulação de bens imateriais, surge a necessidade de desenvolvimento de acervos digitais, provocando a reconfiguração de práticas de salvaguarda de documentos. Nesse sentido, torna-se desafiadora a formação de uma rede de comunicação de conhecimento para o fortalecimento da comunidade, dos produtores de cultura e dos profissionais que atuam em instituições de memória.

Nesse contexto, é fundamental que o desenvolvimento de acervos culturais faça parte da agenda de debates sobre financiamento público de projetos que objetivam a identificação, o tratamento e a difusão de registros arquivísticos, bibliográficos e museológicos. Convém destacar que o processo de concepção e execução de projetos de acervos digitais inclui aspectos técnicos e políticos, já que envolve variáveis como a conversão de materiais analógicos e eletrônicos para o formato digital, normativas para a descrição de metadados de itens das coleções, além de questões de direitos autorais,

¹ Doutor em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), mestre em Engenharia de Eletricidade e Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Maranhão (UFMA). Professor do Departamento de Biblioteconomia e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da UFMA. Pesquisador do Grupo de Pesquisa e Extensão em Mediação e Práticas de Leitura e do Grupo de Pesquisa em Práticas Musicais no Maranhão.

termos de uso e políticas de segurança, preservação e sustentabilidade. Devido a esse cenário, instituições culturais necessitam de recursos materiais e pessoal qualificado para efetuar a organização desses materiais informacionais, dada a complexidade na descrição dos documentos, multiplicidade de suportes e diversidade de assuntos que envolvem a pesquisa no campo da cultura.

Com base nessa visão, as políticas públicas funcionam como estratégia fundamental para a constituição de uma sociedade democrática e inclusiva, em que o direito à informação e aos bens culturais é um elemento central para o exercício da cidadania. Neste artigo, pretende-se discutir teoricamente as políticas públicas que tratam da inserção de tecnologias em instituições culturais no país e de ferramentas computacionais para implementação de plataformas colaborativas de gerenciamento de acervos digitais. A partir da pesquisa bibliográfica, verificou-se que na literatura algumas produções teóricas problematizam as políticas que tratam da digitalização dos acervos físicos e do tratamento de documentos nato-digitais de arquivos, bibliotecas e museus.

Na próxima seção, são discutidos alguns conceitos sobre políticas públicas no contexto dos acervos digitais. Em seguida, são apresentadas as principais tecnologias para implementação de plataformas colaborativas voltadas ao gerenciamento de conteúdo. Por fim, são expostas algumas considerações acerca das possibilidades e dos desafios de criação e compartilhamento de conteúdo cultural para a consolidação de uma política social direcionada à democratização de registros textuais, gráficos, sonoros e tridimensionais salvaguardados em diversas instituições de memória no Brasil.

Políticas públicas, informação e acervos digitais

A sociedade contemporânea tem se defrontado, sistematicamente, com as diversas implicações daquilo que se convencionou chamar de era da informação, em que a informação e o conhecimento são forças propulsoras das relações de produção. Essa noção de sociedade encontra-se historicamente vinculada às reconfigurações do mundo do trabalho da sociedade pós-industrial de uma economia centrada em bens intangíveis. Mesmo com todos os avanços tecnocientíficos, os direitos à cultura e à informação, assegurados pela Constituição, permanecem como um desafio central para os países em desenvolvimento, em que a desigualdade persiste e se reproduz. Assim, a negação do acesso à cultura e à informação é uma forma de exclusão das sociedades atuais.

As políticas públicas, nesse sentido, são ações efetivas que expressam pautas de interesse da população produzidas por meio de reivindicações sociais. Uma política pública é um elemento constitutivo de um processo de articulação entre demandas coletivas e ações efetivas do Estado, visando a garantia de direitos. Ferreira (2006) menciona que o “papel do Estado é garantir à população direitos fundamentais que lhe permitam viver com dignidade, superando as trevas da ignorância” (p. 114). A autora enfatiza que “infelizmente o que a população tem se defrontado é com um Estado que nega esses direitos elementares” (p. 114). Vive-se no país, nas últimas décadas, uma luta intensa dos vários movimentos sociais para fazer valer direitos constitucionais adquiridos, na perspectiva de diminuir as desigualdades sociais. Ferreira (2006) afirma ainda que esses vários movimentos “têm

feito um enfrentamento com o Estado, propondo novas estratégias de diálogos e políticas públicas com o objetivo de diminuir as distâncias sociais nesse país tão cheio de contrastes” (pp. 114–115).

As políticas públicas como estratégias para o exercício dos direitos sociais, na visão da autora, servem para promover mudanças sociais que têm como princípio a igualdade social. As políticas públicas direcionadas a bibliotecas, arquivos e museus envolvem discussões que versam sobre as áreas da informação, educação e cultura. No Brasil, tais políticas públicas vêm sofrendo um desmonte nos últimos anos, como aponta Martins (2017) ao destacar os problemas históricos que o Brasil ainda enfrenta. O autor afirma que “faz-se necessário apreender os determinantes, e, por conseguinte, as reais motivações e interesses que fazem com que as políticas de informação ocupem papel de destaque, ou não, dos embates políticos e que sejam supridas demandas, deficitárias historicamente, nesta área” (p. 164).

Atualmente ainda existem inúmeros desafios para se consolidar políticas que possibilitem a democratização do conhecimento nas instituições culturais. Sobre esse ponto Martins (2017) afirma que:

Apenas a existência de um plano não é suficiente para que o mesmo alcance seus objetivos, haja vista, a situação educacional, cultural e social do País ser resultado de processos históricos culturais arraigados que dificultam avanços reais. As ações não levam em consideração a diversidade cultural existente no País, suas dinâmicas, estruturas produtivas e cultura, submetendo-os a uma política que não respeita as características de cada região, acabando por se tornarem políticas ineficazes no alcance de seus objetivos. (p. 160)

Nesse sentido, um plano precisa definir metas e objetivos que sejam capazes de atender as demandas conforme o contexto social e a diversidade cultural e que possam ainda incidir diretamente no cotidiano das comunidades. Desse modo, a apropriação de tecnologias digitais como instrumentos de produção e circulação de bens culturais potencializa a formação de redes que conectam saberes, fazeres e formas de expressão em meio virtual. Para que isso seja possível, a disseminação da cultura em meio digital no país requer investimento em pessoal especializado, recursos materiais e aplicação de normas técnicas e de instrumentos avaliativos.

De acordo com Dias e Martins (2020), a iniciativa de digitalização do acervo da Universidade de São Paulo (USP), com o projeto Brasileira Digital, foi um marco representativo do campo da digitalização dos acervos e do entendimento da necessidade e importância de uma política que pudesse nortear os novos projetos da área. Em parceria com a Casa da Cultura Digital e o Ministério da Cultura (MinC), organizou-se, em 2010, o Simpósio Internacional de Políticas Públicas para Acervos Digitais. Conforme Taddei (2010), o evento mobilizou a criação de um Comitê de Digitalização e Acesso à Cultura e Conhecimento no Brasil (Codac-BR) e a implementação de um Plano Nacional de Digitalização e Acesso à Cultura e Conhecimento no país, iniciativa que emergiu dos debates realizados durante o simpósio. O Codac-BR funcionaria como instância de interlocução entre as instituições privadas e públicas para discutir a cultura digital brasileira nos últimos anos. Segundo Taddei (2010), a proposição de um Plano Nacional de Digitalização e Acesso à Cultura e Conhecimento teve como eixo central nortear:

os esforços e trabalhos do governo federal, dos órgãos públicos e da sociedade civil no sentido de identificar os principais acervos públicos e privados que devem ser digitalizados e tornar realidade o consequente acesso a esses acervos por parte do público. (p. 17)

O plano foi dividido em três vertentes: acesso a acervos digitais, políticas para a digitalização e sustentabilidade para projetos de digitalização. O relatório apresentado por Taddei (2010) é considerado um relevante documento que fornece elementos para que o MinC possa elaborar propostas de políticas públicas, visando suprir as necessidades de todos os setores envolvidos com a preservação e a circulação do patrimônio cultural e histórico.

Dias e Martins (2020) enfatizam que a “estagnação no processo de desenvolvimento de uma política pública para acervos digitais por parte do governo federal provocou um movimento coletivo entre instituições memoriais” (p. 24), o que permitiu a criação do coletivo denominado Rede Nacional das Instituições Comprometidas com Políticas de Digitalização dos Acervos Memoriais do Brasil (Rede Memorial), que tinha como exemplo a estrutura de organização da Rede Memorial de Pernambuco. A Rede Memorial surge então para potencializar a cooperação entre instituições e projetos de acervos digitais.

Outra fonte relevante sobre o tema em questão é a obra *Memórias digitais: o estado da digitalização de acervos no Brasil*, coletânea organizada por Freitas e Valente (2017), que aborda os aspectos técnicos, jurídicos e políticos dos desafios enfrentados para a democratização do acesso ao conhecimento em instituições de memória. Em um dos capítulos, Valente (2017) destaca o trabalho da Rede Memorial e as experiências da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) e menciona o projeto de pesquisa intitulado *Acervos Digitais*, do Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS) da Fundação Getúlio Vargas (FGV), que realizou dois *workshops* sobre a temática. O evento apontou quatro eixos problemáticos, sendo o primeiro deles as tecnologias para armazenamento e preservação, tais como ferramentas, padrões e metadados. O segundo é o direito, que envolve mecanismos legais para a garantia do acesso e da proteção de direitos autorais. O terceiro eixo contempla as políticas institucionais, e o quarto trata de financiamento de projetos no segmento de acervos digitais. A obra aponta ainda desafios existentes na implementação de estratégias de salvaguarda dos documentos digitais e na formação de redes de cooperação tecnológica e de políticas interinstitucionais. Os autores também enfatizam a importância do financiamento via leis de incentivo fiscal, do apoio de empresas privadas e dos editais públicos. A partir dessas colocações, verifica-se a urgência de investimento público para a manutenção de políticas efetivas no contexto das instituições culturais.

Dessa forma, é possível pensar em uma política que não esteja condicionada à lógica das grandes corporações de tecnologia, pois os interesses públicos precisam estar acima dos interesses privados. Assim, é necessário que o governo federal, mediante o MinC, desenvolva uma política nacional que siga as demandas que emergem da base da sociedade. Mobilizações de todos os representantes da sociedade civil, academia e cadeia criativa possibilitam conexões para o desenho de um modelo participativo de política cultural. Não basta apenas incluir metas voltadas à digitalização de acervos, é preciso também que haja um orçamento para que as ações dos Planos Setoriais Nacionais possam realmente ser executadas segundo as diferenças territoriais existentes no país.

Nessa perspectiva, a contribuição do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) na produção de dados sobre a inserção das tecnologias de informação e comunicação (TIC), mediante a pesquisa TIC Cultura, serve como referencial para a identificação das desigualdades regionais, a análise de indicadores para debates e a definição de proposições que incidam em políticas públicas. A seguir, destacamos as tecnologias mais utilizadas para a criação de uma plataforma colaborativa, direcionadas ao gerenciamento de recursos digitais e baseadas em *software* livre e padrões abertos.

Tecnologias para acervos digitais

Ao longo dos últimos 20 anos, um quadro de profundas transformações vem se configurando nas políticas para o acesso à informação e à cultura. Tem sido intenso o confronto dos profissionais com novas questões teóricas, bem como suas repercussões nas práticas de gerenciamento da informação em instituições de memória. Essas mudanças cedem lugar a uma busca de orientação metodológica que privilegie a realidade dos acervos, a integração teórica para elaboração de instrumentos de diagnóstico institucional e a verificação do grau de aplicabilidade da tecnologia computacional.

Uma política de inserção tecnológica direcionada aos acervos culturais pode ser concebida sob duas dimensões: a social-histórica e a técnica-normativa. Do ponto de vista da sua dimensão social-histórica, um acervo digital é um conjunto de registros que possui uma interpretação compartilhada. Essa dimensão se expressa no desenvolvimento de uma produção cultural que integra um grupo e que possui reconhecimento de uma especificidade e um valor simbólico, dado que um acervo digital considera as contingências históricas da sua produção. A dimensão técnica-normativa é composta de construtos teóricos e práticos que possibilitam a organização dos suportes mediante linguagens que representam os aspectos descritivos e semânticos, assim como de protocolos de comunicação e padrões de metadados. Os dispositivos normativos também são levados em consideração, já que existe a necessidade de criar procedimentos técnicos e debater aspectos legais como a cessão de direitos autorais.

Considerados os aspectos tecnológicos, as instituições necessitam de sistemas de informação específicos para publicação de seus documentos digitais de forma sistematizada e com diversas formas de acesso aos conteúdos. Dias e Martins (2020) listam os princípios para uma política pública de digitalização e destacam o uso de *software* livre e as tecnologias de *linked open data*. Sobre os aspectos técnicos, identificou-se o avanço nas funcionalidades de diversos sistemas para gerenciamento de conteúdo e o crescimento de acervos que utilizam *software* livre e padrões e protocolos de comunicação abertos. Ferramentas como Tainacan, Omeka, Omeka S, AtoM e DSpace são as principais tecnologias baseadas em código livre e aberto que permitem implementar de forma flexível plataformas para gerenciamento e compartilhamento de objetos digitais na Web. Valente (2017) afirma que a vantagem do desenvolvimento de plataformas em *software* livre é a possibilidade de essas serem adaptadas e favorecerem a interoperabilidade entre acervos de museus, bibliotecas e arquivos.

O Tainacan é um *plugin* do sistema de gerenciamento de conteúdo WordPress que possibilita a implementação de uma plataforma para acervos digitais. Ele foi desenvolvido com base em uma política pública brasileira em parceria com instituições federais de ensino superior, via colaboração entre Universidade Federal de Goiás (UFG), Universidade de Brasília (UnB), Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes), Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) e Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). As ações do Tainacan estão ligadas ao Instituto Brasileiro de Museus (Ibram) e ao Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (Ibict) (Tainacan, s.d.). O Tainacan é uma poderosa plataforma para criação de coleções com metadados personalizados, busca facetada e taxonomias. Ele possui uma interface de programação de aplicativos que possibilita a interoperabilidade com suporte aos principais protocolos de comunicação. No Brasil, vem sendo amplamente utilizado em museus e outras instituições que necessitam de uma solução flexível, personalizável e robusta, além de possuir uma comunidade atuante e documentação técnica de fácil acesso.

O Omeka, criado em 2008 pela Roy Rosenzweig Center for History and New Media (RRCHNM), é um *software* livre que permite gerenciar, de forma colaborativa, as coleções digitais. É um sistema utilizado em bibliotecas, arquivos e museus, com suporte ao padrão de metadados e funcionalidades como criação de exposições virtuais, gestão de coleções e disseminação de objetos digitais com uma interface de fácil acesso. O Omeka S é uma versão do Omeka para a implementação de acervos digitais com tecnologias *linked open data* que permite a importação de vocabulários para descrição de recursos digitais, com suporte aos principais padrões de metadados e tecnologias da Web Semântica.

Destinado exclusivamente a instituições arquivísticas, o AtoM é a principal ferramenta de gestão de documentos de arquivo com suporte a normas para descrição arquivística e protocolos de interoperabilidade. Foi desenvolvido pelo Conselho Internacional de Arquivos (CIA), é recomendado pelo Conselho Nacional de Arquivos (Conarq) e diversas entidades custodiadoras estão adotando o sistema, como alguns arquivos públicos do país, o que permitirá promover o intercâmbio entre as instituições a nível global.

O DSpace foi desenvolvido pelo MIT Libraries e a Hewlett-Packard Company, sendo um sistema utilizado majoritariamente para a implementação de repositórios digitais de instituições de ensino e pesquisa. É uma poderosa ferramenta para a constituição de acervos digitais em arte e cultura e permite a integração com outras plataformas de forma federada e com tecnologias que possibilitam a preservação de objetos digitais.

Para que as instituições adotem uma ferramenta específica, recomenda-se: 1) realizar um estudo preliminar, a fim de elaborar um modelo conceitual; 2) efetuar o mapeamento dos principais requisitos funcionais conforme as tipologias documentais e as normas e diretrizes para descrição dos materiais do acervo; 3) tratar da instalação e da configuração da plataforma de gerenciamento. As mídias sociais e plataformas de *streaming* são também importantes aliadas na difusão de conteúdos digitais, assim como a necessária integração delas com ferramentas de descoberta para viabilizar diversas formas de recuperação e filtragem da informação e realizar buscas avançadas por diversos pontos de acesso.

Em um projeto de implementação de acervo digital, a questão de armazenamento em servidores é também um ponto que deve ser evidenciado, já que as informações geralmente demandam grande espaço em disco — mais especificamente, elas exigem espaço em nuvem para implementar máquinas virtuais e efetuar a instalação dos sistemas de gerenciamento de conteúdo e o armazenamento dos objetos digitais conforme as características de cada acervo.

Dessa forma, espera-se que os pontos apresentados neste artigo possam fundamentar iniciativas de democratização e preservação de acervos digitais com base nas tecnologias livres e colaborativas disponíveis na atualidade.

Conclusão

Considerados os aspectos elencados, é possível observar a relevância dos acervos em meio digital das instituições de memória na preservação do conhecimento. As dimensões mencionadas permitem aprovar e reconhecer que as instituições culturais assumem tarefas socialmente importantes e que dependem de uma base material e de um conjunto de conhecimentos científicos e programas de formação especializada.

Por isso, a questão da sustentabilidade dos projetos que envolvem digitalização, manutenção, preservação e interoperabilidade de acervos é um problema urgente, pois as instituições precisam de recursos tecnológicos (como equipamentos específicos para digitalização) e que se arque com custos de hospedagem e armazenamento em plataformas baseadas em serviços *web*. Sobre esse ponto, uma política pública efetiva voltada ao acesso à informação e às tecnologias digitais em equipamentos culturais necessita de instrumentos legais e de editais específicos para fomentar projetos de acervos digitais.

Portanto, as políticas de informação precisam prover uma infraestrutura pública de hospedagem de aplicações distribuídas. Nesse sentido, as tecnologias baseadas em código livre e aberto são ferramentas estratégicas para o desenvolvimento de acervos digitais conectados a uma rede de compartilhamento de recursos e serviços de informação em arte e cultura. Diante das discussões apresentadas, acredita-se que a transformação social somente será possível com o desenvolvimento de um projeto de nação baseado em uma infraestrutura aberta e colaborativa direcionada para a democratização da diversidade cultural.

Referências

Dias, C. V. S. M., & Martins, D. L. (2020). Iniciativas brasileiras em torno da construção de uma política nacional para acervos digitais de instituições de memória: o desafio da memória em tempos de cultura digital. *Políticas Culturais em Revista*, 13(1), 16–46. <https://periodicos.ufba.br/index.php/pculturais/article/view/35616>

Ferreira, M. M. (2006). Políticas públicas de informação e políticas culturais: e as bibliotecas públicas para onde vão? *Transinformação*, 18(2), 113–122.

Freitas, B. C., & Valente, M. G. (Orgs.). (2017). *Memórias digitais: o estado da digitalização de acervos no Brasil*. FGV.

Martins, C. W. S. (2017). O desmonte das políticas públicas para o segmento livro, leitura, literatura e bibliotecas pós-impeachment: foco nas bibliotecas públicas. In M. M. Ferreira (Org.), *Livro, leitura e bibliotecas em tempos sombrios* (pp.163–186). Edufma.

Taddei, R. (2010). *Políticas públicas para acervos digitais: propostas para o Ministério da Cultura e para o setor*. <https://brasilliana.museus.gov.br/wp-content/uploads/2023/08/PolíticasPublicasparaAcervosDigitais.pdf>

Tainacan. (s.d.). *Casos de uso do Tainacan*. <https://tainacan.org/casos-de-uso-do-tainacan/>

Valente, F. (2017). Notas gerais sobre a digitalização de acervos no Brasil. In B. C. Freitas & M. G. Valente (Orgs.), *Memórias digitais: o estado da digitalização de acervos no Brasil* (pp. 7–55). FGV.

Lista de Abreviaturas

Ancine — Agência Nacional do Cinema	FGV — Fundação Getúlio Vargas
Apeb — Arquivo Público do Estado da Bahia	Firjan — Federação das Indústrias do Estado do Rio de Janeiro
ASN — <i>Autonomous System Numbers</i>	FSA — Fundo Setorial do Audiovisual
AVMSD — <i>Audiovisual Media Services Directive</i>	Funarte — Fundação Nacional de Artes
BAC — Base de Apoio à Cultura	IA — Inteligência Artificial
CEC — Cláusula de Exceção Cultural	IBGE — Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
Cedoc — Centro de Documentação e Pesquisa	Ibict — Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia
Cempre — Cadastro Central de Empresas	Ibram — Instituto Brasileiro de Museus
Cetic.br — Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação	IFLA — Federação Internacional de Associações e Instituições Bibliotecárias
CGI.br — Comitê Gestor da Internet no Brasil	INL — Instituto Nacional do Livro
CIA — Conselho Internacional de Arquivos	IoT — <i>Internet of Things</i>
CNAE — Classificação Nacional de Atividades Econômicas	IP — <i>Internet Protocol</i>
CNAE Domiciliar — Classificação Nacional de Atividades Econômicas Domiciliares	Ipea — Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada
CNC — Conferência Nacional de Cultura	Iphan — Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional
CNCTI — Conferência Nacional de Ciência, Tecnologia e Inovação	LGPD — Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais
CNPC — Conselho Nacional de Política Cultural	MCom — Ministério das Comunicações
Codac-BR — Comitê de Digitalização e Acesso à Cultura e Conhecimento no Brasil	MCTI — Ministério da Ciência, Tecnologia e Inovação
Conarq — Conselho Nacional de Arquivos	MGI — Ministério da Gestão e da Inovação em Serviços Públicos
CSC — Conselho Superior de Cinema	MinC — Ministério da Cultura
CTAv — Centro Técnico Audiovisual	MRE — Ministério das Relações Exteriores
CTS — Centro de Tecnologia e Sociedade	MTE — Ministério do Trabalho e Emprego
CV — coeficiente de variação	Munic — Pesquisa de Informações Básicas Municipais
DEWG — <i>Digital Economy Working Group</i>	NIC.br — Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR
EIFL — <i>Eletronic Information for Libraries</i>	NSF — National Science Foundation
FBN — Fundação Biblioteca Nacional	OBIA — Observatório Brasileiro de Inteligência Artificial
FCRB — Fundação Casa de Rui Barbosa	

OCDE — Organização para Cooperação e Desenvolvimento Econômico

OIT — Organização Internacional do Trabalho

OMC — Organização Mundial do Comércio

OMS — Organização Mundial da Saúde

OTT — *over the top*

PBIA — Plano Brasileiro de Inteligência Artificial

PNAB — Política Nacional Aldir Blanc de Fomento à Cultura

Pnad Contínua — Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua

PNC — Plano Nacional de Cultura

PNCV — Política Nacional de Cultura Viva

PNPD — Programa de Pesquisa para o Desenvolvimento Nacional

Rais — Relação Anual de Informações Sociais

RNP — Rede Nacional de Ensino e Pesquisa

RRCHNM — *Roy Rosenzweig Center for History and New Media*

SAv — Secretaria do Audiovisual

Secom — Secretaria de Comunicação Social

SIIC — Sistema de Informações e Indicadores Culturais

SNBP — Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas

SNC — Sistema Nacional de Cultura

TI — tecnologia da informação

TIC — tecnologias de informação e comunicação

UIT — União Internacional de Telecomunicações

Ufes — Universidade Federal do Espírito Santo

UFG — Universidade de Goiás

UFRN — Universidade Federal do Rio Grande do Norte

UFSC — Universidade Federal de Santa Catarina

UnB — Universidade de Brasília

UNCTAD — Conferência das Nações Unidas sobre Comércio e Desenvolvimento

UNESCO — Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

UNICEF — Fundo nas Nações Unidas para a Infância

UNSD — Divisão Estatística das Nações Unidas

USP — Universidade de São Paulo

VoD — vídeos sob demanda



unesco

Centro
sob os auspícios
da UNESCO

cetic.br

Centro Regional
de Estudos para o
Desenvolvimento
da Sociedade
da Informação

nic.br

Núcleo de Informação
e Coordenação do
Ponto BR

egi.br

Comitê Gestor da
Internet no Brasil