

**Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Ciências Sociais Aplicadas
Departamento de Ciências Administrativas
Programa de Pós-Graduação em Administração - PROPAD**

Maria Christianni Coutinho Marçal

**Discurso do Sistema Tecnológico PORTOMÍDIA:
Um Estudo no Campo da Economia Criativa e
Artes Digitais**

Recife, 2014

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ADMINISTRAÇÃO

CLASSIFICAÇÃO DE ACESSO A TESES E DISSERTAÇÕES

Considerando a natureza das informações e compromissos assumidos com suas fontes, o acesso a monografias do Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal de Pernambuco é definido em três graus:

- "Grau 1": livre (sem prejuízo das referências ordinárias em citações diretas e indiretas);
- "Grau 2": com vedação a cópias, no todo ou em parte, sendo, em consequência, restrita a consulta em ambientes de biblioteca com saída controlada;
- "Grau 3": apenas com autorização expressa do autor, por escrito, devendo, por isso, o texto, se confiado a bibliotecas que assegurem a restrição, ser mantido em local sob chave ou custódia;

A classificação desta tese se encontra, abaixo, definida por seu autor.

Solicita-se aos depositários e usuários sua fiel observância, a fim de que se preservem as condições éticas e operacionais da pesquisa científica na área da administração.

Título da Tese: Discurso do Sistema Tecnológico PORTOMÍDIA: Um Estudo no Campo da Economia Criativa e Artes Digitais

Nome do Autor: Maria Christianni Coutinho Marçal

Data da aprovação: 25/09/2014

Classificação, conforme especificação acima:

Grau 1

Grau 2

Grau 3

Recife, 25 de Setembro de 2014.

Assinatura do autor

Maria Christianni Coutinho Marçal

**Discurso do Sistema Tecnológico PORTOMÍDIA:
Um Estudo no Campo da Economia Criativa e
Artes Digitais**

Orientador: Sérgio Carvalho Benício de Mello, PhD

Tese apresentada como requisito complementar para obtenção do grau de Doutor em Administração, área de concentração em Gestão Organizacional, do Programa de Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal de Pernambuco

Recife, 2014

Catálogo na Fonte
Bibliotecária Ângela de Fátima Correia Simões, CRB4-773

M313d Marçal, Maria Christianni Coutinho
Discurso do sistema tecnológico Portomídia: um estudo no campo da Economia Criativa e artes digitais / Maria Christianni Coutinho Marçal. - Recife : O Autor, 2014.
194 folhas : il. 30 cm.

Orientador: Prof. Sérgio Carvalho Benício de Mello, PhD.
Tese (Doutorado em Administração) – Universidade Federal de Pernambuco, CCSA, 2014.
Inclui referências e apêndices.

1. Tecnologia – Aspectos sociais. 2. Pós-estruturalismo. 3. Criatividade na tecnologia. I. Mello, Sérgio Carvalho Benício de (Orientador). II. Título.

658 CDD (22.ed.) UFPE (CSA 2015 –026)

Universidade Federal de Pernambuco
Centro de Ciências Sociais Aplicadas
Departamento de Ciências Administrativas
Programa de Pós-Graduação em Administração – PROPAD

Discurso do Sistema Tecnológico PORTOMÍDIA: Um Estudo no Campo da Economia Criativa e Artes Digitais

Maria Christianni Coutinho Marçal

Tese submetida ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Administração da
Universidade Federal de Pernambuco e aprovada em 25/09/2014.

Banca Examinadora:

Dr. Sérgio Carvalho Benício de Mello, UFPE (Orientador)

Dra. Helena Lúcia Augusta Chaves, UFPE (Examinadora Externa)

Dr. Geber Ramalho, UFPE (Examinador Externo)

Dr. Daniel de Mendonça, UFPEL (Examinador Externo)

Dr. Fernando Gomes de Paiva Jr, UFPE (Examinador Interno)

*Dedico esse trabalho aos meus
Pais, Edna e Ramiro*

Agradecimentos

Ao meu orientador, Prof. Dr. Sérgio Carvalho Benício de Mello, por acreditar na possibilidade desse trabalho existir e por seus questionamentos, que foram decisivos para a realização deste trabalho.

À banca de examinadores, pelas contribuições no processo de qualificação: ao prof. Dr. Fernando Gomes de Paiva Jr pela sua disponibilidade, generosidade e humanidade que muito me inspirou; ao prof. Dr. Daniel de Mendonça, que mesmo estando distante não hesitou em participar dos processos de qualificação e se fez presente com o pensamento das suas publicações; à prof. Dra. Helena Chaves, pela sua leitura criteriosa e recomendações pertinentes no processo de qualificação e ao prof. Dr. Geber Ramalho que não pôde estar presente na qualificação, mas que me concedeu a honra de participar da banca de defesa da tese. Obrigada.

Às amigas Iraê, Juliana e Angela que contribuíram compartilhando de forma muito generosa sua sabedoria ensinando não somente o conhecimento dos livros, mas, muito mais importante, me ensinando que a vida pode ser leve, mesmo quando as contingências mostrarem o contrário. Amigas fundamentais em todo o processo. Aos amigos do grupo de pesquisa: Roberto, Cédrick e Eduardo.

À bolsista do PIBIC, Jéssika Azevedo, pela dedicação com que participou deste trabalho. Aos entrevistados, por doarem seu tempo com espírito de colaboração.

Aos meus familiares: Edna (mãe), Ramiro (pai), Pié (irmã), Sávio (irmão), Fabiana (irmã) e sobrinhos (Igor, Lucas, João Pedro, Victor, Pedro, Maria Antônia, Maiara e Vinícius), por fornecerem o porto que ancorou todas as frustrações e alegrias desse processo de doutoramento e também pela paciência com que suportaram tantas ausências em nome da cola que nos une. Ao meu Syry que apareceu de última hora me dando o apoio emocional que faltava.

E a Deus, que me concedeu a Graça de realizar esse trabalho renovando minhas forças para ultrapassar meus limites por meio do mistério da fé. Transcendência necessária na constituição da minha existência.

Resumo

Este estudo objetiva compreender, sob uma perspectiva pós-estruturalista, as relações existentes entre tecnologia e sociedade. Para tal, utilizamos o aporte teórico-metodológico da construção social da tecnologia e da teoria do discurso de Laclau e Mouffe (1985). O campo empírico da pesquisa foi o sistema tecnológico Portomídia, que está situado na problemática teórica que envolve os limites expostos pela sociedade técnico-científica, e a racionalidade instrumental disseminada pelo determinismo tecnológico que a envolve, e pelo fenômeno que intitulamos de “tecnologização do cotidiano”. O sistema é portador de um discurso que o insere no campo da Economia Criativa e das artes digitais que protagoniza tensões presente na lógica do mercado e que caracterizamos nesse estudo como embates entre as fronteiras que delimitam e ao mesmo tempo fundem a “tecnologização da cultura” e a “culturalização da tecnologia”. Utilizamos como inspiração metodológica para esse estudo a retrodução e os conceitos de lógica social, política e fantasmática de Glynos e Howarth (2007) com o objetivo de identificar as estratégias de construção do discurso Portomídia a partir dos sujeitos que o constituíram. As análises indicam que o discurso em estudo expressa sentidos que oscilam entre posições discursivas deterministas caracterizadas pelo enaltecimento da tecnologia e do conhecimento científico como sendo provedores e determinantes de mudanças sociais; e construcionistas que “abrem a caixa preta” das tecnologias enfatizando os processos políticos e apontando para inserção de novos elementos discursivos que expandem a cadeia equivalencial e a formação de significantes vazios que aglutinam sentidos em torno do seu significado.

Palavras-Chave: Construção Social da Tecnologia. Teoria do Discurso. Economia Criativa. Pós-estruturalismo.

Abstract

This study aims to understand, from a poststructuralist perspective, the relationship between technology and society. Therefore, we used the theoretical and methodological support of the social construction of technology and the discourse theory of Laclau and Mouffe (1985). The empirical field of research was the technological system Portomídia, which is situated on theoretical issues involving the limits set out by the technical-scientific society, and disseminated by instrumental rationality that involves technological determinism, and the phenomenon that have entitled the "everyday technologisation". The system carries a speech that falls within the field of Creative Economy and digital arts who stars present tensions in the logic of the market and we characterize this study as clashes between the boundaries delimiting while merging the "technologization culture" and "culturalisation technology." We use as inspiration for this methodological study retroduction and concepts of social, political and fantasmatic logic Glynos and Howarth (2007) with the objective of identifying strategies for building speech Portomídia from the subjects that constituted. The analyzes indicate that the speech expresses study senses ranging from deterministic discursive positions characterized by enhancement of technology and scientific knowledge as providers and determinants of social change; constructionists and that "open the black box" technologies emphasizing the political processes and pointing to the insertion of new discursive elements that expand the equivalencial chain and the formation of empty signifiers that coalesce around senses of its meaning.

Keywords: Social Construction of Technology. Discourse Theory. Creative Economy. Post-structuralism.

Lista de Figuras

Figura 1(1) –	Estrutura do Portomídia	19
Figura 2(1) –	Modelo dinâmico da tríplice hélice	21
Figura 3(3) –	Articulando os conceitos da CST e da TD	68
Figura 4(4) –	As lógicas do discurso	98
Figura 5(5) –	Secretaria de economia criativa e Ministérios parceiros	104
Figura 6(5) –	Secretaria de economia criativa e parceiros institucionais	105
Figura 7(5) –	Mapa institucional da política de EC	112
Figura 8(5) –	Escopo dos setores criativos segundo a SEC	118
Figura 9(5) –	Passos para a execução da política de EC em PE	133
Figura 10(5) –	Projetos estruturadores da política de EC em PE	134
Figura 11(5) –	Linha do tempo da EC em PE	135
Figura 12(6) –	Definição de EC segundo a SEC	141
Figura 13(6) –	Representação do Portomídia	146
Figura 14(6) –	Contexto institucional da EC em PE	152

Lista de Quadros

Quadro 1(1) –	Números do Porto Digital	16
Quadro 2 (2) –	Modelos mundiais de EC	37
Quadro 3 (4) –	Posições antagônicas no campo discursivo da EC	94
Quadro 4 (4) –	Constituição do <i>corpus</i>	96
Quadro 5 (5) –	Histórico da SEC	101
Quadro 6 (5) –	Regiões que mais noticiaram sobre EC	110
Quadro 7(5) –	Cursos que fomentam o mercado de trabalho de <i>games</i> .	123
Quadro 8 (6) –	Sentidos da EC do Portomídia	142

Sumário

1	Introdução	11
1.1	Da problemática ao problema de pesquisa	11
1.2	Hipótese	25
1.3	Objetivo central	25
1.4	Objetivos específicos	25
1.5	Questão central	26
1.6	Questões secundárias	26
1.7	Justificativa e contribuição do estudo	26
1.8	Organização do trabalho	28
2	Elementos teóricos da investigação	31
2.1	A ubiquidade e o determinismo dos sistemas tecnológicos	31
2.2	A Economia Criativa como política pública nas sociedades técnico-científicas contemporâneas	34
2.3	Posições discursivas sobre sistemas tecnológicos	46
2.3.1	O determinismo tecnológico	46
2.3.2	O construcionismo tecnológico	52
2.4	Discurso como ontologia do social	55
3	Refletindo como o discurso é constitutivo da construção sociopolítica da tecnologia	58
3.1	O diálogo proposto entre a CST e a TD	58
3.2	Justificando o diálogo entre a CST e a TD	60
3.3	Articulando os conceitos teóricos entre a CST e a TD	65
3.3.1	Conceituando sistema tecnológico como sistema discursivo	68
3.3.2	Quadro tecnológico e campo discursivo	70
3.3.3	Grupos sociais relevantes, sujeito, subjetividade e identidade política	72
3.3.4	Flexibilidade interpretativa e práticas discursivas	76
3.3.5	Estabilização e ponto nodal	78
3.3.6	Fechamento, hegemonia e significante vazio	81
3.3.7	Por uma construção sociopolítica da tecnologia mais inclusiva e radical	84
4	Caminhos trilhados	87
4.1	A lógica da explanação crítica	87
4.2	Orientações em relação ao campo empírico	92
4.3	Síntese da proposta conceitual e analítica das posições antagônicas no campo discursivo da EC	93
4.4	O <i>corpus</i> e sua constituição	95
5	Conhecendo o campo discursivo, os sujeitos políticos e as demandas sobre a EC e o Portomídia	99
5.1	A EC como política pública transnacional, transetorial e em construção no Brasil	99
5.2	As artes digitais como mercado em ascensão e foco de investimentos e de política pública	115
5.3	A Economia Criativa em Pernambuco e o Portomídia	125
6	Explorando as lógicas do discurso Portomídia	139
6.1	A lógica social do Portomídia	139
6.2	A lógica política do Portomídia	
6.3	A lógica fantasmática do Portomídia	
7	Considerações finais	
	Referências	169
	APÊNDICE A: Coleta e catalogação de notícias veiculadas na internet associadas ao tema EC e a Estados específicos contidos nos alertas	180

APÊNDICE B: Coleta e catalogação de notícias veiculadas na internet associadas ao tema EC e ao contexto nacional	182
APÊNDICE C: Instituições de Ensino em Pernambuco com cursos associados à EC e Artes Digitais	184
APÊNDICE D: Notícias nos sites dos ministérios e secretarias parceiros do MinC com conteúdo associado à EC	186
APÊNDICE E: Notícias nos sites parceiros institucionais do MinC com conteúdo associado à EC	188
APÊNDICE F: Método utilizado para construção das figuras 10 (5), 11(5) e 14(6)	191

1 Introdução

1.1 Da problemática ao problema de pesquisa

A sociedade técnico-científica atual vem passando por mudanças cruciais diante da produção e do uso das tecnologias de informação e comunicação (TICs) e algumas das principais estão relacionadas à permeabilidade e à centralidade dos sistemas tecnológicos na maioria das práticas sociais contemporâneas. Diante disso, podemos afirmar que o século XXI vem sendo considerado como o século da tecnologia, do conhecimento e da informação.

Nela, vive-se a passagem de uma sociedade industrial para uma pós-industrial e com isso a valorização do trabalho e do consumo imaterial, onde se enaltece as habilidades intelectuais dos indivíduos para o aumento da produtividade nas organizações e grupos, a capacidade de formação de redes sociais e a troca de conhecimentos. Hardt e Negri (2006) e Castells (2010) caracterizam a sociedade contemporânea como sendo a interconectada em rede devido à proliferação das TICs e posicionam a internet como uma espécie de “tecido digital” do cotidiano.

A transformação de valores materialistas para pós-materialistas, decorrente do exposto acima, está associada ao que alguns autores chamam de virada cultural (GIBSON; KLOCKER, 2005) onde se celebra a experiência estética e a necessidade das nações industrializadas enfatizarem a produção de ideias e conhecimento fazendo-se presente a partir do culto ao novo, das rupturas e da inovação proporcionadas pelas TICs. O capitalismo cognitivo, modo de produção decorrente das reconfigurações supraexpostas,

elege as TICs como ativos simbólicos estratégicos desse novo sistema de produção social (FERNANDES, 2013).

Nesse cenário, a cultura vira protagonista e se transforma em um recurso a ser gerenciado, do ponto de vista do mercado, e um aspecto importante para o desenvolvimento sustentável e inclusão social, por ser a expressão de um povo e também por ser vetor de crescimento econômico, segundo apontam estudos na área de economia criativa (EC).

A EC é uma área de conhecimento nova que busca compreender os processos de troca entre produtores e consumidores existentes nos setores que se beneficiam dos insumos presente na cultura e nas TICs, sendo uma política pública de fomento ao empreendedorismo cultural e às indústrias criativas, conforme observamos nas pesquisas originais que a tomaram como objeto de estudo (conf. Jeffcutt; Pratt (2002); Jones *et al* (2004) e Howkins (2001)).

As TICs fonte de geração de riqueza da EC transformaram as noções que temos de trabalho, de mercado, de experiência estética, de arte e de cultura. As organizações culturais e os consumidores estão adaptando sua percepção e compreendendo que há uma complexidade maior quando tentamos unir novas tecnologias a fazeres e saberes culturais onde racionalidades instrumentais e estéticas/ artísticas começam a ter que aprender a dialogar e decifrar seus mútuos códigos. E esse diálogo não se dá de forma acrítica ou desprovida de tensões e conflitos.

Virilio (1993) e Cooper (2002) ratificam o exposto acima quando caracterizam as TICs como aceleradoras do movimento de virtualização do contemporâneo e como potencializadoras da alienação presente no modo de produção capitalista que se expande do processo de trabalho para todas as esferas da vida (CORRÊA, 2013).

Florida (2002) menciona que as mudanças ocorridas no mundo contemporâneo geram um novo tipo de trabalhador - o trabalhador da classe criativa - que valoriza novos

padrões emergentes de relacionamentos que compartilham um etos comum, que valoriza a criatividade, a individualidade, a diversidade, a meritocracia e a automotivação e que trabalham em suas horas de lazer e se divertem em horas que supostamente deveriam estar trabalhando. A criatividade não tem hora para aflorar. Outros elementos que a classe criativa valoriza na escolha dos trabalhos são o desafio e a flexibilidade, mais do que o salário, conforme a pesquisa do autor.

Reflitiremos nesta tese as relações existentes entre tecnologia, sociedade, cultura e política, a partir de um fenômeno que ora denominamos de “tecnologização do cotidiano” e das consequências e tensões advindas da ubiquidade dos sistemas tecnológicos que medeiam a maioria das nossas práticas sociais, das mais simples às mais complexas, e que está disseminando e consolidando um novo campo de conhecimento, a EC.

Como consequência do supracitado fenômeno, observa-se a supressão da relação espaço-tempo, pois, os sistemas tecnológicos proporcionam a experiência do tempo da máquina, do tempo artificial, no lugar do tempo da natureza; a fragmentação dos sujeitos políticos que se formam a partir de outros tipos de alteridades, constituindo suas identidades a partir de comunidades às quais se identificam; a espetacularização e instrumentalização da cultura e da política e a culturalização e instrumentalização dos sistemas tecnológicos.

Tomamos como objeto empírico dessa tese o sistema tecnológico Portomídia que nasce dentro do contexto das TICs e da EC. É um sistema atrelado ao Porto Digital, um parque tecnológico vinculado à Secretaria de Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco, e que tem como objetivo ampliar a participação de mercado deste último, agregando novas áreas de atuação e conseqüentemente a absorção de novas fontes de investimentos públicos e privados constituindo-se da fusão de várias áreas de conhecimento e de mercados produtores e consumidores.

Para este estudo, nos referimos à noção de sistema tecnológico como sendo uma totalidade que envolve artefatos físicos e relações sociais, políticas, econômicas e culturais de produtores, mantenedores e consumidores de tecnologias. Nessa perspectiva, se torna esmaecida a nítida distinção entre tecnologia e sociedade, pois os dispositivos tecnológicos são construídos a partir das relações que se estabelecem. Em outras palavras, os dispositivos e sistemas só têm sentido em relação ao conjunto dos elementos aos quais estão associados.

Hughes (1983), em seu estudo original, defende que os sistemas tecnológicos reorganizam o mundo físico e social no sentido de resolver problemas postos pelos grupos sociais relevantes que os constituem, sendo um processo de concepção coletiva que reúne competências e conhecimentos diferentes no que se refere à ciência, à técnica, ao campo jurídico, político, econômico, cultural e organizacional. A estabilização do sistema depende diretamente do número de elementos heterogêneos que o constituem e do consenso gerado em torno de sua *expertise* e funcionamento.

Há uma construção tecnológica e uma luta política permeando os sistemas, que muitas vezes é atenuada em nome da sua eficiência e eficácia, nos dando a sensação de que não podemos interferir na sua constituição e de que existe um determinismo e uma inevitabilidade tecnológica que nos conduz. No entanto, os parâmetros constitutivos para saber os grupos e pessoas que permanecem criando, interferindo ou usufruindo dos sistemas são subjetivos e, por isso, construídos a partir do político, dos conflitos e das negociações.

Nesse sentido o sistema tecnológico em estudo é também um sistema discursivo, uma prática social onde o espaço social – organizações, instituições, categorias sociais, conceitos, identidades e relacionamentos – é entendido como sendo discursivo por natureza, sendo que o processo de produção de sentido é compreendido no jogo da diferença e da equivalência (CORRÊA, 2007).

Diante dos esclarecimentos expostos, no que se refere à nossa concepção epistemológica sobre sistema tecnológico, retomemos então ao Porto Digital, organização que compõe o contexto sócio-histórico que gerou nosso objeto de estudo, o Portomídia. O Porto Digital é fruto de uma política pública que tem como objetivo promover o desenvolvimento econômico e social local através das TICs. Como política pública em 2000, surgiu para resolver alguns problemas socioeconômicos: o primeiro foi a evasão de professores mestres e doutores da Universidade Federal de Pernambuco para trabalhar em outros Estados e países, devido ao pouco aproveitamento local e formação altamente especializada onde a constituição desse polo tecnológico foi uma forma de absorção desse pessoal (CORRÊA, 2007).

Outro problema que surgiu nas décadas de 1980 e 1990 e que aparece como precursor do surgimento do Porto Digital foi o fato de Pernambuco estar vivendo um período de estagnação econômica e perdendo posições relativas na Região Nordeste. Era um momento de dificuldades de inserção nos programas desenvolvidos pelas políticas restritivas de incentivo regional, aliadas às dificuldades da economia interna, especialmente com a perda de competitividade do setor sucroalcooleiro. Tal situação só começa a dar alguns sinais de mudança a partir do ano 2000, onde aparece um melhor desempenho relativo, e que, conforme argumenta Lima et al (2007, p.14):

[...] tem a ver, entre outros fatores, com a atração de alguns investimentos para o Complexo Industrial Portuário de Suape, com a expansão da fruticultura irrigada do entorno do município de Petrolina e com a expansão das atividades têxteis e de confecções do Pólo Caruaru/Toritama/Santa Cruz do Capibaribe. Além disso, observou-se nos anos mais recentes uma recuperação da atividade álcool açucareira e um expressivo, embora localizado em Porto de Galinhas e em Recife, e aquém do observado em outros estados nordestinos, incremento do turismo. Merece destaque em termos de crescimento no Estado a consolidação de atividades terciárias de comércio atacadista, de serviços de saúde e de informática, concentradas na RMR.

A consolidação das atividades relacionadas à informática em Pernambuco se dá com a criação do Porto Digital. Hoje, ele é reconhecido como sendo o maior parque tecnológico urbano do Brasil, sendo um ator econômico e político relevante para o Estado conforme se pode observar no quadro 1(1). Chico Saboya, CEO do Porto Digital, em palestra proferida na UFPE no dia 13 de março de 2013, ratifica o exposto dizendo que: “nenhum setor produtivo contribui mais com a participação do PIB no Estado do que o Porto Digital”. Essa forma de gerir o sistema em questão, interpretando-o apenas como sinônimo de geração e incremento de riqueza e renda enaltece aspectos racionais econômicos /instrumentais em detrimento dos aspectos culturais, sociais e políticos e precariza o potencial de atuação do mesmo, fato observado ao analisar o *corpus* dessa tese, conforme observaremos adiante.

Quadro 1(1) – Números do Porto Digital

N. de Empresas	200
Faturamento	Superior a R\$ 1 bilhão
Qtde. de Projetos que gere	38
Valor de investimentos no Estado	R\$ 74 milhões
Qtde. de empregos gerados	6,5 mil
Rendimento médio salarial	R\$ 2.700,00
Participação no PIB em Pernambuco	3,5%

Fonte: Palestra proferida na UFPE por Chico Saboya no dia 13/03/2013

A governança do Porto Digital se dá por meio de uma estrutura de decisão estratégica composta por três diretorias (direção presidencial, uma direção executiva e uma direção de inovação e competitividade empresarial) e pelo conselho de administração, formado por 19 cadeiras: 1. Secretaria de Ciência e Tecnologia de Pernambuco (SECTEC-PE) 2. Secretaria de Administração de PE (SAD-PE) 3. Secretaria de Planejamento e Gestão (SEPLAG-PE) 4. Secretaria da Criança e Juventude (SCJ-PE) 5. Prefeitura Olinda 6. CESAR 7. Softex 8. ASSESPRO 9. UFPE 10. e 11. Secretaria de Desenvolvimento e Planejamento Urbano de Recife (tem duas cadeiras) 12. Incubadoras de TIC 13. Setor da

Cultura 14. Setor de Arquitetura e Urbanismo 15. Professor/ Pesquisador 16. Sócio Fundador.

Diante da diversidade de sujeitos políticos envolvidos na governança do Porto Digital, que interferem na formação discursiva do sistema tecnológico Portomídia, pode-se admitir que haja interesses e demandas divergentes, implicando necessariamente na formação de consenso por meio de articulações políticas, levando-os a uma maior ou menor aproximação entre posições discursivas determinísticas e construídas do sistema tecnológico em questão.

O Portomídia é definido como sendo um núcleo de produção do centro de empreendedorismo e tecnologias da economia criativa, e é um dos projetos gerido pelo núcleo de gestão do Porto Digital (NGPD), uma organização social¹. As discussões para a ampliação física e também da caracterização das empresas do Porto Digital foram iniciadas em 2010 e tiveram como ponto central a necessidade de se continuar o ciclo de crescimento econômico que o mesmo vinha tendo ao longo do tempo e que nos últimos anos estava sendo ameaçado.

Em entrevista exploratória, os gestores do Porto Digital mencionaram que foram realizadas pesquisas de mercado nas quais foram identificados os seguintes setores para a realização desses investimentos: *games*, multimídia, cinema-vídeo-animação, música, *design* e publicidade-propaganda. Os setores foram escolhidos por critérios racionais instrumentais na medida em que os mesmos são setores que vem apresentando crescimento econômico devido à demanda de mercado que eles apresentam com a nossa sociedade técnico-científica e também devido à afinidade e *expertise* do Porto Digital.

¹ Organização social é uma qualificação dada às entidades privadas sem fins lucrativos (associações, fundações ou sociedades civis), que exercem atividades de interesse público. Esse título permite que a organização receba recursos orçamentários e administre serviços, instalações e equipamentos do Poder Público, após ser firmado um Contrato de Gestão com o Governo Federal.

Que necessidades o Portomídia vem atender? Quais são as justificativas sociais, políticas e ideológicas? De que forma o sistema é fruto de diálogo, de uma construção coletiva junto aos sujeitos, e em que medida esses mesmos sujeitos estão assujeitados, determinados a forças econômicas e subsumidos às questões políticas que o constitui? A ampliação e o crescimento de mercado aparecem como sendo as primeiras justificativas onde o acúmulo dos números parece ser a preocupação central do gestor do Porto Digital e, sobre os setores escolhidos, em entrevista ao IG declara que:

[...] a sociedade está cada vez mais disposta a pagar por bens intangíveis, como *design* e usabilidade. Além disso, queremos aproveitar o talento que Recife tem para unir ciência e tecnologia com arte. Esse será o carro chefe de nossa estratégia para continuar o ciclo de crescimento dos últimos anos, que tenderia a se saturar e diminuir de ritmo [...] (CARVALHO, 2011).

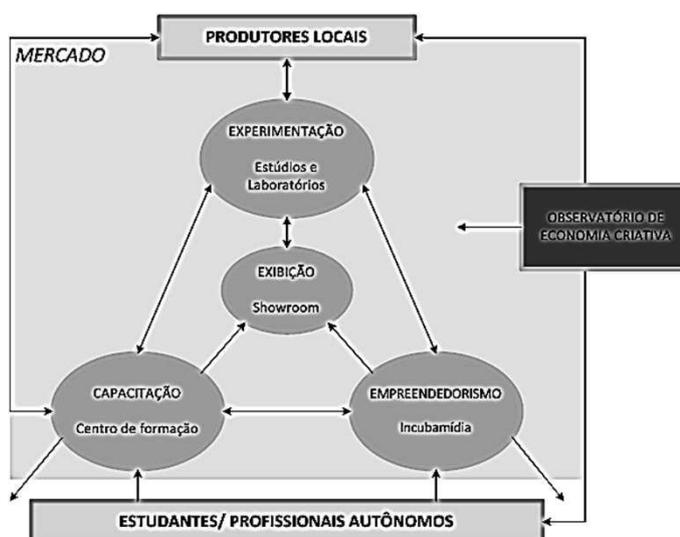
A ideologia do mercado e da obtenção de lucro e de crescimento neste momento inicial parecem ser a tônica no sistema tecnológico em estudo. Outras questões nos são postas: Que ações foram necessárias para poder constituir essa nova área no Porto Digital? Como os engenheiros de produção de software, os técnicos da área de informática, estão vendo esse diálogo com o pessoal da cultura que desenvolve a experiência estética (música, arte digital e *design*)? Em que medida as demandas se conciliam ou se afastam? Como se processa essa união entre ciência, tecnologia e arte? Como as questões políticas se tornam presente na sociedade que privilegia os avanços tecnológicos?

Esse cenário revela um jogo complexo que envolve articulação de interesses onde posições são assumidas pelos sujeitos e múltiplas formas de pertencimento conforme observamos em Burity (2007) e Mouffe (2005). Diante disso, a construção do discurso Portomídia acontece numa arena de disputas que tornam esse sistema um projeto político que dissemina o discurso do mercado, mas que também tenta se justificar através de outros discursos, como por exemplo, o de que Pernambuco é um celeiro cultural onde arte e ciência se encontram (PERNAMBUCO, 2012a).

A sociedade técnico-científica pressupõe a necessidade de avanços científicos e tecnológicos e o Portomídia objetiva supri-la por meio de produtos e serviços de arte e cultura produzidos pelas TICs. Em outras palavras, daquele ambiente surgem criações, representações e simulações da realidade em forma de softwares e sistemas para atender a demanda dos sujeitos da cultura digital e tecnológica da nossa contemporaneidade que se constitui e vive a partir das telas e das aparências da estetização advinda da tecnologização do cotidiano.

A estrutura física tem 580 metros quadrados e conta com laboratórios e equipamentos de última geração tecnológica, sendo: três salas de laboratórios de imagens, em que duas salas são dedicadas aos processos de edição, finalização e efeitos especiais de vídeo, e uma sala-auditório compartilhada para correção de cor, contando com equipamentos mais recentes utilizados pela indústria do cinema de Hollywood. Além disso, o núcleo possui laboratório de áudio com três salas dedicadas aos processos de pré-mixagem em sincronização de músicas e efeitos sonoros e mais um laboratório de desenvolvimento de animação para filmes e jogos, renderização e modelagem em 3D.

Figura 1(1) – Estrutura do Portomídia



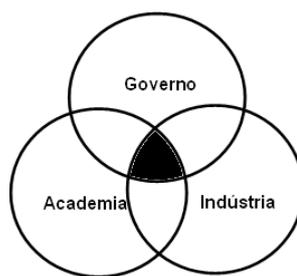
Fonte: Adaptada da apresentação de Chico Saboya na UFPE, no dia 13 de Março de 2013

Algumas questões emergem a partir da estrutura supraexposta: Como se chegou a essa estrutura? Que sujeitos políticos foram convidados a participar dos diálogos que ajudaram a construir esse sistema? Como a sociedade civil irá usufruir desse ambiente? Que tipo de embates políticos podem ser observados a partir dela? Que tipo de desenvolvimento e inclusão social essa estrutura privilegia? Que sujeitos ficam de fora quando se opta por essa configuração?

Por um lado, observamos que o mercado que envolve o uso intensivo em tecnologia para desenvolver sistemas tecnológicos vem crescendo conforme observamos o uso intenso de tecnologias nas experiências cotidianas que vêm sendo cada vez mais mediadas e transformadas por eles e pelo avançado processo de globalização em curso. Por outro lado, essa forma de estar no mundo, conectada a sistemas tecnológicos, vem sendo alvo de investigação por parte dos pesquisadores por necessitar novas metodologias e novos paradigmas de pesquisa alicerçados na fusão de olhares múltiplos e complexos para uma melhor compreensão da realidade.

O Porto Digital, como polo tecnológico, incorpora em seu discurso a importância de uma relação bem trabalhada entre os atores que promovem o processo de inovação – governo, academia e indústria – é o que o CEO chamou de filosofia de gestão baseada no modelo dinâmico da tríplice hélice onde existe uma intersecção entre as três esferas (destacada em preto). Nesse espaço, cada esfera incorpora a função da outra, mantendo, porém, sua independência (LEYDESDORFF; ETZKOWITZ (2003)).

Figura 2(1) – Modelo dinâmico da trílice hélice



Fonte: Adaptado de Leydesdorff & Etzkowitz (2003).

Nessa filosofia de gestão, observa-se no mínimo três elementos conceituais centrais: (1) a diluição de fronteiras definidas entre as dimensões do público e privado; (2) o pensamento liberal econômico como pano de fundo e (3) o conhecimento e a inovação como molas propulsoras de novos negócios.

No contexto histórico da formação do Porto Digital tratado na dissertação de Corrêa (2007) a autora ressalta a importância da rubrica orçamentária que na época incentivava os setores econômicos que formaram dado arranjo produtivo local, em 2000, com foco em TI. Em 2012, uma nova rubrica orçamentária é criada, a EC, que tem foco na criatividade e que envolve setores de mercado da área de cultura e tecnologia, constituindo-se, portanto como uma área híbrida e de foco de investimentos por parte do governo.

Essa hibridização das áreas de tecnologia e cultura se dá a partir de discussões acaloradas que envolvem paradigmas diferentes. Por um lado, os ativistas da cultura tradicional questionam acerca das novas formas de produção e fruição cultural, a exemplo dos *games* e dos novos formatos de arte digital (fotografia, livro digital, e todas as formas de composição de imagens), que formam os novos sistemas tecnológicos contemporâneos e que nos condicionam a novas práticas sociais. Por outro lado, os ativistas da cultura digital não veem nenhum conflito nesses novos formatos e afirmam que são só novas formas de produzir e consumir tecnologia, cultura e arte. É a diluição de fronteiras entre o tradicional e o contemporâneo, entre atualidade e virtualidade.

A lógica de mercado, presente nos parâmetros criados para os editais que fomentam a área da EC, aparece como um obstáculo a ser suplantado para os artistas que querem sobreviver da sua arte e ter um negócio. A objetividade e a instrumentalidade conflitam com a criatividade presente na subjetividade da sua arte. Mas, se o artista da cultura digital quer viver da sua arte e não apenas sobreviver, a compreensão do mercado deve ser uma de suas buscas para melhor acessá-lo. Como se dá a luta para a conquista desse novo espaço? Como a produção do discurso do Portomídia vem lidando com a absorção e a limitação dessas diferentes demandas?

Em 2000, quando surgiu o Porto Digital, os arranjos produtivos locais (APLS) apareciam como uma estratégia de desenvolvimento econômico em resposta ao processo de globalização onde se aceitava a associação da ideia de desenvolvimento a um paradigma territorial. Integrados à visão hegemônica de Estado, os APLS se tornaram referência para os novos atores coletivos das políticas de desenvolvimento, como rubrica orçamentária nos órgãos do governo e entidades fomentadoras. No bojo desse modelo de Estado são discutidas as parcerias público-privadas (PPPS) e as ideias sobre a participação dos diversos setores sociais nos negócios públicos como é o caso do Portomídia.

Segundo Saboya, em entrevista exploratória já citada, quando a ideia do Portomídia surgiu, o Porto Digital se baseou em oportunidades de mercado identificadas em áreas afins às TICS, a expertise primeira do APL, e também em uma tendência internacional no que se refere a parques tecnológicos e investimentos em setores da economia criativa. A política pública da EC se consolida com a elaboração do Plano Brasil Criativo que criou, por meio do Decreto 7743 de 1º de junho de 2012, a Secretaria da Economia Criativa (SEC), uma secretaria transministerial e transetorial, vinculada diretamente ao Ministério da Cultura e que tem como missão:

[...] conduzir a formulação, a implementação e o monitoramento de políticas públicas para o desenvolvimento local e regional, priorizando o apoio e o fomento aos profissionais e aos micro e pequenos empreendimentos criativos brasileiros. [...] o objetivo é tornar a cultura um eixo estratégico nas políticas públicas de desenvolvimento do Estado brasileiro [...] (BRASIL, 2012).

Identificamos vários desafios para a institucionalização dessa política tanto em nível nacional quanto estadual, por envolver vários ministérios e secretarias, e vários setores econômicos (21) setores com elos de produção, distribuição e consumo diferentes e conseqüentemente o envolvimento de demandas dispersas a serem atendidas por meio da política que em princípio deveria ser o mais inclusiva possível e que pretende descentralizar para os estados e municípios as ações relativas ao incentivo dos setores criativos a partir do lançamento de editais que fomentam negócios a partir da elaboração e envio de projetos que mostrem potenciais de crescimento econômico a partir da produção, distribuição e consumo dos bens culturais.

Pernambuco já vinha discutindo a EC desde 2010, conforme mencionado anteriormente, mas foi em 2013 que lançou oficialmente o Plano Pernambuco Criativo. Evidenciaremos neste trabalho que se na esfera nacional a institucionalização de uma EC está sob a governança do Ministério da Cultura, implicando em uma política com ênfase maior na cultura, na esfera estadual essa governança está na Secretaria de Desenvolvimento Econômico, implicando em uma política de caráter mais desenvolvimentista. No entanto, observaremos, no percurso desse trabalho, que a Secretaria de Cultura também tem uma coordenação para a área de EC e que, a Secretaria de Ciência e Tecnologia também medeia essa prática discursiva, replicando a tendência nacional do mesmo ser “trans” e de ter caráter descentralizador, conforme observaremos no decorrer da tese. Como as secretarias de PE estão atribuindo significado a essa política? Seriam diferentes as noções de desenvolvimento e de EC dos gestores da área de cultura, de economia e de ciência e tecnologia? Como o

discurso do Portomídia se formou a partir dessas lutas constituindo-se em um espaço fomentador da política de EC?

Em entrevista concedida ao Caderno Viver do Diário de Pernambuco, em 01/10/2013, o secretário de economia criativa do MinC, Marcos André Carvalho, disse pretender usar a mesma lógica de gestão das incubadoras de tecnologia nas incubadoras da área de cultura, conforme podemos observar na citação abaixo:

Dentro da lógica das incubadoras criativas, a peça, por exemplo, que a pessoa apresenta para concorrer não é um projeto, mas um plano estratégico. Então, para concorrer, é preciso ter uma estratégia de três anos. É preciso pensar a médio e longo prazo e isso significa sair da lógica de editais e leis de incentivo (EDITORIA DO CADERNO VIVER, 2013).

Essa inserção da lógica de negócios ao âmbito cultural não é feita de forma harmoniosa. Situações ambíguas e conflitantes emergem, nas quais a instrumentalidade, a funcionalidade e a racionalização típicas do mercado e das tecnologias se chocam com instâncias artísticas e outras subjetividades presentes nos negócios que envolvem os arranjos produtivos locais de cultura. Conforme o menciona o secretário na mesma entrevista:

Há um preconceito da classe artística e cultural em relação às ferramentas de gestão de empreendimentos. Existe um mito que pensar em sustentabilidade, em planejamento estratégico, macula a pureza do ato criativo, como se o artista tivesse que estar isolado em uma bolha, sem contato com questões materiais e econômicas. A gente sabe que isso é um purismo. São preconceitos que a gente quer ajudar a desfazer (EDITORIA DO CADERNO VIVER, 2013).

Então, o discurso do Portomídia se constitui a partir de tensões, de diluição de fronteiras na visão de mundo de esferas de governos diferentes (secretarias e ministérios) com vocações diferentes e na gestão de negócios que envolve a fusão das TICS e dos setores da economia criativa que nos conduzem a lógicas sociais (normatizações e regulamentações), políticas e ideológicas que se unem em torno de demandas comuns conforme observaremos no decorrer dessa tese.

Em estudos exploratórios realizados para a constituição do corpus, identificamos na formação do Portomídia os seguintes sujeitos políticos que serão analisados no decorrer

desse trabalho: Núcleo de Gestão do Porto Digital (NGPD), Governo Federal (Ministério da Comunicação, Ministério da Cultura e Ministério de Ciência e Tecnologia), Finep, BNDES, BNB, Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas (Sebrae-PE), UFPE (representados pelo Centro de Informática e pelo Centro de Artes e Comunicação), empreendedores da iniciativa privada que trabalham com artes digitais e o mercado consumidores. Adentremos, na próxima seção, na hipótese a ser trabalhada nessa tese e as questões de pesquisa.

1.2 Hipótese

A hipótese inicial do nosso trabalho é que o discurso da economia criativa se constitui a partir da lógica de mercado e também na intersecção de posições antagônicas e na dissolução de fronteiras que envolvem o determinismo e o construcionismo tecnológicos que permeiam a sociedade técnico-científica e que articulam dois fenômenos a tecnologização da cultura e a culturalização da tecnologia.

1.3 Objetivo central

Explicar o discurso do sistema tecnológico Portomídia à luz da TD de Laclau e Mouffe.

1.4 Objetivos específicos

1.4.1 Identificar o discurso da economia criativa na constituição do Portomídia;

1.4.2 Compreender as articulações políticas dos sujeitos em torno dos significados das suas demandas e as possíveis formações de cadeias de equivalência/diferença;

1.4.3 Esclarecer como o consenso foi alcançado em torno do significado estabelecido.

1.5 Questão central

Diante do exposto, a questão central que se impõe é: Como o discurso do sistema tecnológico “Portomídia” está sendo construído e significado pelos sujeitos políticos que o constituem?

1.6 Questões secundárias

1.6.1 Como o discurso da EC se constitui no Portomídia?

1.6.2 Como e em que posições os sujeitos atribuem sentidos deterministas e construcionistas para o sistema tecnológico em questão?

1.6.3 Como se deu a prática articulatória e o consenso em torno do significado estabelecido?

1.7 Justificativa e contribuição do estudo

O presente trabalho se justifica, primeiramente, devido à naturalização dos sistemas tecnológicos contemporâneos e a forma acrítica pela qual nós os absorvemos por meio das nossas práticas sociais. Então, ao reconhecermos a centralidade que aqueles possuem no mundo contemporâneo, contribuimos para politizarmos as relações tecnologia e sociedade e, no contexto dessas relações, nasce um novo campo discursivo, a EC. Por ser um discurso novo há uma demanda explícita por parte da academia em compreender como os atores sociais vêm atribuindo significado ao mesmo.

A necessidade de viabilizar essa política pública se dá devido à importância de se refletirem novos caminhos para o desenvolvimento, onde haja a reorientação de políticas em direção a estratégias de crescimento mais justas, sustentáveis, inclusivas e que sejam

capazes de acelerar o crescimento socioeconômico, gerar empregos e elevar os padrões de vida, segundo o Governo Brasileiro. Sendo assim, o estudo se justifica primeiro, pela relevância que os sistemas tecnológicos contemporâneos têm em nossa atualidade e, segundo, pela lacuna de estudos na área da EC.

Um dos aspectos da originalidade desse trabalho recai no olhar teórico que a investigadora está propondo para estudar seu objeto. Em um primeiro momento, poderíamos ser tentados a refletir o Portomídia a partir de teorias sobre empreendedorismo ou teorias sobre arranjos produtivos locais, no entanto, pretendemos refleti-lo de forma mais original, como sendo um sistema tecnológico construído no campo temático da economia criativa - ressaltando e defendendo seu caráter eminentemente político - a partir da teoria do discurso e da construção social da tecnologia que defende o caráter relacional em qualquer tipo de objetividade social.

Outro aspecto da originalidade desse trabalho diz respeito à aproximação teórica proposta entre a teoria do discurso e a construção de sistemas tecnológicos, pois consideramos que existe uma complementaridade entre elas. As diversidades de demandas apresentadas pelos grupos que constituem os sistemas tecnológicos, as disputas políticas e a hegemonia presente no formato estabelecido possui um lugar central em nossas preocupações analíticas.

Podemos ainda considerar que a academia, o governo e o mercado serão beneficiados com esse conhecimento que refletirá as implicações referentes às questões tecnológicas, culturais, sociais e políticas presentes no discurso da EC podendo reverberar em aprimoramentos futuros da própria política.

1.8 Organização do trabalho

Esta tese foi organizada da seguinte maneira: no primeiro capítulo, foi abordada a problemática e o problema de pesquisa presente na sociedade técnico-científica que enfatiza e determina a necessidade de se criar conhecimentos técnicos e científicos para resolver problemas de ordem social, econômica, política e cultural por meio de sistemas que tornam a vida mais eficiente e eficaz, produzindo uma racionalidade técnica e instrumental na ordem social se constituindo a partir de uma visão de mundo que caracterizaremos nesse estudo como sendo “determinismo tecnológico”. A racionalidade instrumental parece se opor, em princípio, à racionalidade substantiva, no entanto, ela é parte do processo que envolve qualquer tomada de decisão, qualquer projeto político, qualquer discurso.

“Abrir a caixa preta”, revelar o implícito, a racionalidade substantiva, a lógica política presente na constituição do discurso do Portomídia é o desafio empírico dessa tese que se situa no campo de discursividade que incorpora o discurso da economia criativa que é fruto da sociedade técnico-científica. Assim sendo, o problema teórico está caracterizado pela “tecnologização do cotidiano” advindo dessa sociedade que gera a tensão, por um lado, da tecnologização/mercantilização da cultura e por outro lado, a culturalização da tecnologia presente no discurso da economia criativa.

No segundo capítulo, trataremos dos conceitos e elementos teóricos que contribuirão para responder o problema de pesquisa a partir de uma perspectiva pós-estruturalista do discurso. Então, tratamos das visões teóricas relativas aos sistemas tecnológicos e às posições discursivas determinista e construcionista, pontuamos a teoria do discurso como um caminho para compreender além do político e do social, o fenômeno tecnológico.

No terceiro capítulo proporemos uma articulação teórico-metodológica entre os conceitos da construção social da tecnologia (CST) e da teoria do discurso (TD). Uma das críticas mais contundentes ao aporte teórico da CST era a ausência de conceitos que

contribuíssem na compreensão do processo político presente nas lutas dos grupos sociais relevantes que geram as tecnologias. Diante disso, aproximamos os conceitos da CST e da TD com o objetivo de ressaltar o processo de articulação política na constituição das tecnologias contribuindo dessa forma para a ampliação da teoria. Finalizamos o capítulo com um quadro conceitual e analítico das posições antagônicas no campo discursivo estudado.

No quarto capítulo, explicitaremos os caminhos metodológicos trilhados a partir da metodologia das lógicas, presente na TD, e sua lógica de explanação crítica. Abordamos a retrodução como método investigativo da tese e evidenciamos as orientações em relação ao campo empírico (quando, onde, como e porque acessamos o campo). Finalizamos o capítulo apresentando como e a partir de que fontes de dados está constituído o *corpus* e explicitamos as motivações pelas escolhas feitas.

Os quinto e sexto capítulos tratarão especificamente das análises do discurso do Portomídia. No quinto capítulo, conheceremos de forma mais aprofundada o campo discursivo, os sujeitos políticos e suas demandas presentes/ausentes nos discursos que entrecruzam e formam o Portomídia: a EC como sendo uma política pública transnacional, transetorial e em construção no Brasil, as artes digitais como mercado em ascensão e como foco de investimentos e de política pública e o Plano Pernambuco Criativo como sendo o discurso que aglutina as ações em torno da EC no Estado e que impulsiona a formação do sistema/discurso em estudo.

No sexto capítulo serão evidenciadas as lógicas do discurso do Portomídia e o ponto nodal que une as demandas dos sujeitos políticos em torno do sistema. As lógicas sociais são as que ordenam e institucionalizam o discurso através das regulamentações. As lógicas políticas são as articulações políticas e as lógicas fantasmáticas são as ideologias e utopias, as motivações na construção do Portomídia. Por fim, serão tomadas como artifício analítico

as posições discursivas sobre sistemas tecnológicos “determinismo tecnológico” e “construcionismo tecnológico”, conforme prevê o plano de análise proposto, que nos permitirão compreender as diferenças entre os elementos-momentos que constituem a cadeia discursiva estudada, e as equivalências que se estabelecem na cadeia de significados.

No sétimo capítulo, fecharemos a tese com as considerações finais e o retorno à hipótese e à questão inicial. Observaremos de que forma a hipótese inicial se confirmará ou não e se haverá a necessidade de construção de novas hipóteses e novas questões apontando caminhos para futuras pesquisas.

2 Elementos teóricos da investigação

2.1 A ubiquidade e o determinismo dos sistemas tecnológicos

Na sociedade técnico-científica contemporânea, as tecnologias e os estudos científicos são produzidos, difundidos e apropriados a partir dos valores capitalistas das elites globais e criam novas formas de exclusão, mas também de inclusão, na vida social e política dos cidadãos. E, “se existe um consenso a respeito das principais características das sociedades contemporâneas, este se refere à presença cada vez maior da tecnologia na organização das práticas sociais, das mais complexas às mais elementares” (BENAKOUCHE, 1999, p.1). Como apontam Mackenzie e Wajcman, (1999, p.3):

As tecnologias nos alimentam nos vestem e nos abrigam; elas nos transportam, entretém e curam; proporcionam as bases para a saúde e para o lazer; elas poluem e também matam. Para bom ou ruim elas estão inextricavelmente associadas às fábricas das nossas vidas, do nascimento até a morte, em casa, na escola, no trabalho. Rico ou pobre, empregado ou desempregado, mulher ou homem, branco ou preto, do norte ou do sul – todos os aspectos das nossas vidas estão ligados às tecnologias das ferramentas mais simples aos mais amplos e complexos sistemas tecnológicos.

A tecnologia em qualquer forma, seja como instrumento, como artefato, como sistema, como regras, está intrinsecamente ligada ao homem e suas práticas sociais desde tempos remotos interferindo, transformando e mediando a relação espaço-tempo acelerando a sensação do tempo vivido, e no caso da internet, até aniquilando o tempo como o conhecemos e criando um novo tempo o do tempo real, conforme mencionam Virilio (1995) e Cooper (2002).

A definição de tecnologia apresentada por Virilio (1984, p.29) como sendo “a nossa natureza produzida a partir do saber revelado sobre o enigma da natureza”, o resultado do conhecimento que produzimos depois que compreendemos a obscuridade e as restrições presentes na natureza é interessante para associarmos o sentido de tecnologia a conhecimento.

A velocidade, fruto da aceleração do tempo, na qual as tecnologias operam em nossa contemporaneidade é a questão central nos estudos Virilio (1995). O autor reflete como as mesmas transformam as nossas experiências - corpóreas, sociais e políticas - gerando uma espécie de angústia para aqueles que não conseguem acompanhar os avanços; e, um tipo de poder àqueles que detêm o capital para acompanhar a evolução tecnológica, que se dá diante da mistura entre política, economia, cultura, tecnologia e sociedade.

Diante da ubiquidade das tecnologias, pode-se afirmar que as formas modernas de hegemonia são baseadas na mediação técnica de uma variedade de práticas sociais significativas (FEENBERG, 1995). Nesse contexto de integração entre tecnologia e práticas sociais, presencia-se de forma mais comumente aceita a significação da tecnologia como fontes de progresso, desenvolvimento material, econômico, cultural e até humano.

A cultura advinda da sociedade técnico-científica é a cultura dos instrumentos de investigação tecnológica e de industrialização que combinam percepção e informação por meio dos dispositivos maquímicos de estetização ou culturalização da realidade que impregnam e interferem na organização social e conseqüentemente na produção de bens simbólicos e culturais.

No entanto, a ubiquidade das tecnologias não necessariamente significa, no futuro, que a humanidade obtenha todos aqueles ganhos, devido à impossibilidade de se mensurar seus impactos e conseqüências, tornando-se um dilema a ser compreendido, conforme menciona Lima (2001, p.2):

A impossibilidade de quantificar, numerar, classificar ou até mesmo conhecer profundamente as consequências ou influências da inserção das tecnologias contemporâneas na sociedade torna-se um dilema na medida em que, sendo impossível esta classificação, não se pode prever o rumo que tomará a humanidade num futuro muito próximo.

As tecnologias sempre existiram, conforme mencionam os antropólogos e historiadores da tecnologia, basta estudar a evolução da humanidade para observarmos como desde sempre, fomos ciborgues e estivemos com nossos corpos sempre imbricados às tecnologias (cf. Haraway, 2009) e como tentamos a todo custo vencer e controlar as intempéries da natureza: desde os primórdios, quando criamos extensões do nosso corpo (quando se construíram os primeiros artefatos para caça e pesca) até as tecnologias de comunicação e informação mais contemporâneas (como os grandes sistemas tecnológicos de distribuição de energia, por exemplo). Então,

como extensões do nosso corpo, as tecnologias nos tornam cada vez mais dependentes para estabelecer relações, nos fazendo questionar acerca do que vem a ser esse real mediado pelas novas tecnologias da informação e comunicação. Pois, pouco a pouco, as tecnologias se instalam de forma generalizada em nossas vidas modificando o uso dos nossos sentidos, nos conduzindo a novas realidades e novas maneiras de ser humano (MARÇAL, MELLO E SOUZA, 2012).

O híbrido homem (cultura e sociedade), natureza e técnica acompanha a humanidade há séculos e fica difícil de encontrar uma linha divisória que os defina de forma essencialista e sem imbricações. O processo de civilização e, mais ainda, a sociedade técnico-científica, tornou complexa essa relação quando transformou a técnica em objeto de estudo da ciência – em tecnologia – através do processo de racionalização e objetivação do mundo social constituindo-a, a partir daí, em um campo discursivo de luta e de exercício de poder. Então,

Surge aí um paradoxo: modernas tecnologias que foram criadas pelo homem para o domínio da natureza (vencendo distâncias e encurtando espaços de tempo, como já foi dito) tornam-se tão abrangentes – sem fronteiras num mundo globalizado – que impossibilitam o controle da extensão do seu próprio uso pela humanidade (LIMA, 2001, p. 1).

Nesse sentido, há uma prática que articula e organiza o social e, conseqüentemente, o político, o cultural e o econômico, constitutivo às próprias tecnologias suas lógicas, que é silenciada por meio de estratégias discursivas utilizadas pelos detentores do capital que as apresentam como se aquelas fossem apenas ferramentas desprovidas de um processo que as medeiam como prática social e, mais, ainda como se fossem neutras ou autônomas, conforme veremos no decorrer desse trabalho.

2.2 A Economia Criativa como política pública nas sociedades técnico-científicas contemporâneas

Economia criativa, segundo Howkins (2001), autor que cunhou o tema, é uma economia que contempla atividades nas quais resultam em indivíduos exercitando a sua imaginação e explorando seu valor econômico, podendo ser definida como processos que envolvem criação, produção e distribuição de produtos e serviços que usam o conhecimento, a criatividade e o capital intelectual como principais recursos produtivos.

Implícita à compreensão do termo EC está o viés econômico/comercial e também a compreensão da arte, cultura e criatividade como insumos geradores de riqueza. É um campo de conhecimento relativamente novo, sendo baixa a produção acadêmica que o discute, portanto, um exercício conceitual não consolidado e não consensualizado. A EC está associada a um novo paradigma científico que perpassa e une várias áreas, se mostrando um campo de conhecimento interdisciplinar, sendo dessa forma, complexa sua compreensão e definição e de extrema relevância o seu debate.

Ao tentar unir arte, cultura, ciência e tecnologia, elementos diversos se entrelaçam e dessa mistura nascem elementos novos tanto no contexto empírico quanto no teórico. Com as novas tecnologias e os meios de comunicação contemporâneos o tratamento do objeto

cultural foi “democratizado” e com isso veio a culturalização e mercantilização das tecnologias e dos sistemas bem como um processo de instrumentalização e mercantilização dos objetos culturais para atender a essa nova lógica.

Podemos, portanto afirmar que a EC é fruto da imaterialidade da realidade promovida pela sociedade do séc.XXI que mistura arte, cultura e técnica aos microchips dos computadores da realidade virtual e que gera um valor intangível do simbólico às transações econômicas. Sua compreensão parte dos valores pós-materialistas - que promovem a mudança de uma economia baseada na relação capital-trabalho que produzia de forma massificada, para uma economia na qual o capital está baseado no indivíduo, em seus recursos intelectuais, na capacidade de formação de redes sociais e na troca de conhecimentos (BENDASSOLLI; *et al*, 2009).

O conceito da EC surgiu inicialmente na Austrália em 1994, com um projeto realizado pelo governo, o “*creative nation*”, e constituiu em uma visão inovadora sobre desenvolvimento econômico, no qual a cultura se torna um campo de investimentos públicos. Porém, foi a partir 1997, com um estudo realizado pelo Reino Unido, que a discussão obteve maior notoriedade e repercussão em outros países e despertou o interesse de agências transnacionais (BENDASSOLLI; *et al*, 2009).

O Reino Unido, em 1997, estava diante de um cenário pessimista para a economia global, pois os setores tradicionais enfrentavam crise e tinham cada vez mais dificuldades de crescimento nos mercados, devido ao aumento da concorrência e à baixa capacidade de inovação. Nesse contexto, a EC encontrou raízes para se consolidar. O estudo teve os seguintes objetivos:

- (1) Contextualizar o programa de indústrias criativas como resposta a um quadro socioeconômico global em processo de transformação;

- (2) Privilegiar os setores de maior vantagem competitiva para o país e reordenar as prioridades públicas de fomento e
- (3) Divulgar estatísticas reveladoras de uma participação significativa das indústrias criativas na riqueza nacional.

O *Department for Culture, Media and Sports (DCMS)* foi criado depois do estudo e o governo britânico reconheceu como os seguintes, os setores que compõem as indústrias criativas: publicidade, arquitetura, mercado de artes e antiguidades, artesanato, design, design de moda, cinema, *software*, *softwares* interativos para lazer, música, artes performáticas, indústria editorial, rádio, TV, museus, galerias e as atividades relacionadas às tradições culturais.

A temática chegou ao Brasil através da 11ª Conferência Ministerial da UNCTAD, realizada em São Paulo, em 2004, onde mais de 150 países membros da ONU concordaram em introduzir o tópico das indústrias criativas, e, conseqüentemente da economia criativa, na agenda internacional de desenvolvimento econômico. Na ocasião, o governo brasileiro por meio do MinC, se dispôs a contribuir para a criação do Centro Internacional de Economia Criativa, inclusive com a escolha para a sede se localizar na Bahia (MIGUEZ, 2007).

Desde então a UNCTAD (Conferência das Nações Unidas para o Comércio e o Desenvolvimento), o PNUD (Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento) e a UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) vêm estudando a EC e tratando-a como eixo estratégico de desenvolvimento para os diversos países e continentes, no século XXI e prestando assistência aos governos para que reforcem suas economias criativas, em conformidade com os três pilares do seu campo de ação:

- (a) facilitando a criação de consenso internacional, oferecendo uma plataforma para debates intergovernamentais; (b) elaborando análises econômicas orientadas a formulação de políticas, identificando os principais obstáculos vinculados a economia criativa e a dinâmica do mercado mundial para os produtos das indústrias criativas; e (c) oferecendo cooperação técnica aos países em desenvolvimento afim de que estes

possam fortalecer suas economias criativas visando ganhos de comércio e de desenvolvimento tendo em vista a redução da pobreza e os Objetivos de Desenvolvimento do Milênio.

Por ter despertado o interesse de atores hegemônicos globais, um “novo” campo de ação política (as indústrias criativas) foi construído e relacionado ao desenvolvimento de cidades, regiões e países (JEFFCUTT, 2009). Nos relatórios internacionais e nacionais as indústrias criativas vêm sendo tratadas como a saída para que países saiam da pobreza e enalteilham sua cultura e diversidade a partir de um insumo que não se acaba com o uso – a criatividade – e que valorizam a sustentabilidade e a inclusão social, resgatando a cidadania e recuperando a autoestima e a identidade.

Um dos maiores desafios da EC está justamente em identificar o seu objeto de estudo, o que nos leva a algumas questões: Quais são os setores criativos? O que os define? Como se desenvolve a política por trás dessas definições? Eles desenvolvem sua cadeia de valor de forma homogênea? Sabemos que em termos de participação na economia os setores têm variações, quais deles merecem mais e/ou menos investimentos? Em que medida a diversidade se mostra presente nesse campo discursivo?

Uma série de modelos, em nível internacional, foi apresentada nos últimos anos como um meio de proporcionar uma sistemática de entendimento sobre as características estruturais das indústrias criativas, conforme pode ser observado no quadro abaixo. Cada modelo tem uma razão particular, dependendo de suposições subjacentes sobre a finalidade e o modo de operação das indústrias. Sendo assim, os mesmos criam uma metodologia própria de coleta e análise de dados o que resulta em *rankings* diferentes.

Quadro 2 (2) Modelos Mundiais de Economia Criativa

Modelo	Breve Descrição	Setores
Modelo do <i>DCMS</i> do Reino Unido	Indústrias criativas são aquelas indústrias que requerem habilidade, criatividade e talento, com potencial de riqueza e a criação de emprego por meio da exploração de sua propriedade	Arquitetura, arte e antiguidades, artes cênicas, artesanato, cinema e vídeo, design, design de moda, edição, publicidade, música, software interativo de entretenimento, software e

	intelectual.	serviços de informática, rádio e TV.
Modelo “Texto simbólico” de Hesmondhalgh (2003)	É um modelo típico da abordagem para as indústrias culturais decorrentes da tradição dos estudos do setor cultural. Esta abordagem vê o cerne das artes como o <i>locus</i> do estabelecimento social e político. Aqui, as artes são mais importantes do que a cultura popular. Os processos pelos quais a cultura de uma sociedade é gerada e transmitida são a produção, difusão e consumo de textos simbólicos ou mensagens, que são transmitidas por meio de várias mídias, como cinema, radiodifusão e imprensa.	Grupo 1: Indústrias de núcleo: Editorial, Filme, Internet, Jogos Digitais, Música, Publicidade, TV e Rádio. Grupo 2: Indústrias de Periferia: Artes criativas. Grupo 3: Indústria de Fronteira, Eletrônicos de consumo, Esportes, Moda e Software.
Modelo dos círculos concêntricos	Baseia-se na proposição de que é o valor cultural dos bens culturais que dá a essas indústrias a sua característica mais distintiva. O modelo afirma que as ideias criativas são originárias do núcleo criativo das artes na forma de texto, som e imagem e que essas influências se difundem de dentro para fora através de uma série de camadas ou círculos concêntricos, com a proporção de conteúdo cultural em relação ao comercial, decrescente à medida que se move mais para fora do centro.	Grupo 1: Indústria do Núcleo Criativo: Artes Cênicas, Artes Visuais, Literatura, Música. Grupo 2: Outras indústrias do Núcleo criativo: Filme, Museus e Bibliotecas Grupo 3. Indústrias culturais em geral. Arquitetura, Design, Editorial Gravação de áudio, Jogos Digitais, Moda, Publicidade, Serviços de Patrimônio, TV e Rádio.
Modelo da Organização Mundial da Propriedade Intelectual de direitos autorais (OMPI)	Baseia-se em indústrias envolvidas direta ou indiretamente na criação, fabricação, produção, transmissão e distribuição de obras protegidas por direitos autorais. O foco é, portanto, sobre a propriedade intelectual e a corporificação da criatividade que é utilizada nos bens e serviços incluídos na classificação. É feita uma distinção entre as indústrias que de fato produzem propriedade intelectual (PI) e aquelas que são necessárias para transportar os bens e serviços protegidos pela PI ao consumidor. Outro grupo é o de indústrias em que a PI é apenas uma pequena parte de sua operação.	Grupo 1: Indústrias de direito autoral base: Publicidade, sociedades de colecionadores, cinema e vídeo, música, artes cênicas, edição, programação, rádio e TV, artes gráficas e visuais. Grupo 2: Indústrias de direito autoral interdependentes: material de gravação, produtos eletrônicos de consumo, instrumentos musicais, papel, Xerox, equipamento fotográfico. Grupo 3: Indústria de direito de autor parciais: arquitetura, vestuário, calçado, design, moda, utensílios domésticos,

		brinquedos.
Modelo da UNCTAD (Conferência das Nações Unidas para o Comércio e o Desenvolvimento)	Fundamenta-se no conceito da criatividade como componente simbólico para gerar produtos e serviços, com uma forte dependência de propriedade intelectual e para um mercado tão amplo quanto possível. No relatório de 2010 há uma distinção entre “atividades a montante” – atividades tradicionalmente culturais, tais como artes cênicas ou artes visuais – e “atividades a jusante” – muito mais próximo do mercado, como publicidade ou atividades relacionadas às mídias. Argumenta ainda que o segundo grupo deriva seu valor comercial de baixos custos de reprodução e fácil transferência para outros domínios econômicos. A partir desta perspectiva, as indústrias culturais formam um subconjunto das indústrias criativas.	Grupo 1- Patrimônio: 1.1 Expressões culturais tradicionais: artesanato, celebrações e festivais. 1.2. Locais culturais: sítios arqueológicos, museus, exposições e bibliotecas. Grupo 2 – Artes: Artes visuais (pintura, escultura, fotografia e antiguidades) e performáticas. Artes Performáticas: música, teatro, dança ópera, circo e marionetes. Grupo 3 – Mídias: 3.1. publicações e mídia impressa: livros, imprensa e outras publicações. 3.2. Audiovisual: cinema, televisão, rádio e outras formas de radiodifusão. Grupo 4 – Criações Funcionais. 4.1. Design: interiores, gráfico, moda, joias e brinquedos. 4.2. <i>new media</i> : software, games e conteúdo digital criativo. 4.3. Serviços criativos: arquitetura, publicidade, P&D, serviços digitais e outros serviços criativos relacionados.
Modelo proposto pela UNESCO (Organização das Nações Unidas para a educação, a ciência e a cultura)	O modelo é organizado a partir de duas grandes macrocategorias e de uma categoria transversal: a dos setores criativos nucleares e a dos setores criativos relacionados. A primeira corresponde aos setores de natureza essencialmente criativa, isto é, aos setores cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de valor simbólico, elemento central da formação do preço, e que resulta em produção de riqueza cultural e econômica. A segunda corresponde aos setores criativos relacionados, isto é, aqueles que não são necessariamente criativos, mas que se relacionam e são impactados diretamente por estes, por meio de serviços turísticos, esportivos, de lazer e de entretenimento. A categoria transversal corresponde aos setores que	Grupo 1: Setores criativos nucleares: 1.1 Patrimônio natural e cultural: museus, sítios históricos e arqueológicos, paisagens culturais, patrimônio natural. 1.2. Espetáculos e celebrações: artes de espetáculo, festas e festivais, feiras. 1.3. Artes visuais e artesanatos: pintura, escultura, fotografia e artesanato. 1.4. Livros e periódicos: livros, jornais e revistas, outros materiais impressos, bibliotecas (incluindo as virtuais), feiras do livro. 1.5. Audiovisual e mídias interativas: cinema e vídeo, TV e rádio (incluindo internet), internet podcasting, videogames (incluindo online). 1.6. Design e serviços criativos: design de

	envolvem tradições e expressões culturais.	<p>moda, gráfico, de interiores, paisagístico, serviços de arquitetura, serviços de publicidade.</p> <p>Grupo 2: Serviços criativos relacionados. 2.1 Turismo (roteiros de viagens e serviços turísticos e serviços de hospitalidade). 2.2. Esportes e lazer (esportes, preparação física e bem-estar, parques temáticos e de diversão).</p> <p>Grupo 3: Setores transversais. 3.1. Patrimônio imaterial (expressões e tradições orais, rituais, línguas e práticas sociais). 3.2. Educação e capacitação. 3.3 Registro, memória e preservação. 3.4. Equipamentos e materiais de apoio.</p>
Modelo proposto pela Secretaria da Economia Criativa do Ministério da Cultura no Plano da Secretaria da Economia Criativa	Abrange setores de natureza tipicamente cultural e também aqueles com aplicabilidade funcional, conforme a especificação ao lado.	<p>Grupo 1 – Patrimônio. 1.1. Patrimônio material. 1.2. Patrimônio imaterial. 1.3. Arquivos. 1.4. Museus.</p> <p>Grupo 2 – Expressões Culturais. 2.1 Artesanato. 2.2 Culturas populares. 2.3 Culturas indígenas. 2.4. Culturas afro-brasileiras. 2.5. Artes visuais. 2.6. Arte digital.</p> <p>Grupo 3 – Artes e Espetáculos. 3.1. Dança. 3.2. Música. 3.3. Circo. 3.4. Teatro.</p> <p>Grupo 4 – Audiovisual/ Livro e literatura. 4.1. Cinema e vídeo. 4.2. Publicações e mídias impressas.</p> <p>Grupo 5 – Criações Culturais e funcionais. 5.1. Moda. 5.2. Design. 5.3. Arquitetura.</p>

Fonte: Elaborado pela autora

A discussão existente sobre os setores que compõem as indústrias criativas (ou setores criativos) é “acalorada” em qualquer fórum internacional e também nacional, pois, a partir disso as políticas de incentivo são criadas. A UNCTAD (2010) e a UNESCO (2010), por exemplo, compreendem que criatividade e conhecimento são incorporados em criações científicas bem como nas artísticas. Uma recomendação da UNCTAD (2010) é que os governos aliem regularmente as condições para aquisição e implementação de tecnologias, geração de conhecimento científico e políticas de inovação, incluindo as TICS.

Outro ponto polêmico é a inclusão do esporte e turismo e pode ser justificada pelo fato de que o esporte e o turismo são importantes fontes geradoras de receitas e produzem externalidades positivas em vários outros setores da economia, inclusive nas indústrias criativas. Outra razão prática é a metodológica, pois nas contas nacionais de diversos países, o esporte e o turismo são agregados como serviços recreacionais, como apontam os técnicos do IPEA (OLIVEIRA; ARAÚJO; SILVA 2013).

No entanto, em termos estruturais, a NESTA (2008)² e a UNCTAD (2010) caracterizam as indústrias criativas como sendo marcada internacionalmente pela existência de um pequeno número de empresas globais que dependem do fornecimento de conteúdos criativos e inovadores produzidos por milhares de micro, pequenas e médias empresas de todos os lugares do mundo, sendo uma economia que enaltece os pequenos e o local.

O’Regan (2002) define as indústrias criativas por meio dos seguintes elementos: (1) são transeitoriais, pois são moldadas pela interconexão entre as indústrias de mídia e informação e o setor cultural e artístico; (2) são transformacionais, pois são moldadas pela interconexão entre diversos domínios (ou formas) de esforço criativo (isto é, arte visual, artesanato, impressão, vídeo, música, etc.) que são reunidos por meio de tecnologias de mídia digital; e (3) são transgovernamentais, pois esse campo político (em qualquer nível)

2 National Endowment for Science, Technology and the Arts (NESTA) é uma organização independente de caridade que tem o objetivo de incentivar a capacidade de inovação do Reino Unido.

reúne uma rede complexa de agentes – departamentos da cultura e da indústria, bem como associações comerciais, profissionais e educacionais – para tentar tornar coesas a ação política e a governança.

Diante das características e discussões apresentadas, podemos afirmar que, para que a EC se constitua e consolide, deve-se compreender o ecossistema na qual a mesma se alimenta e desenvolve (FLORIDA, 2002; JEFFCUTT, 2009). Florida (2002) apresenta o perfil do trabalhador da classe criativa e menciona que esta nova classe apresenta características que lhe são próprias e que se desenvolve dentro de um *ethos* criativo criado a partir de três pontos centrais: talento, tecnologia e tolerância. O autor ressalta a importância do espaço geográfico na constituição desse *ethos* nos levando à uma reflexão em torno da importância do território.

Ao mesmo tempo em que a economia criativa aparece na literatura como uma força e enaltecimento do local, a exemplo do que apresentam Reis (2008) e Deheinzelin (2012), ela nasce no paradigma da internet e da comunicação digitalizada que é global e que privilegia a cultura de massas e a lógica do mercado, nos levando aos seguintes questionamentos: como os produtos e bens simbólicos gerados em um local (a exemplo de um artesanato) podem ser também bens intangíveis impregnados de valores que tenham atratividade para o mercado globalizado? De que global e local estamos falando? E mais, de que inclusão social e diversidade?

Segundo estimativas da UNESCO (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura) o comércio internacional de bens e serviços culturais cresceu, em média, 5,2% ao ano entre 1994 (US\$ 39 bilhões) e 2002 (US\$ 59 bilhões). No entanto, esse crescimento continua concentrado nos países desenvolvidos, responsáveis por mais de 50% das exportações e importações mundiais.

Já o Relatório de Economia Criativa 2010, elaborado pela Unctad (Conferência das Nações Unidas para o Comércio e o Desenvolvimento), aponta que os serviços e bens da economia criativa cresceram 14% por ano de 2002 a 2008, apesar de uma queda de 12% no comércio global, em 2008. A publicação conta ainda que a China é o maior exportador de bens e serviços da EC, seguida pelos Estados Unidos e pela Alemanha. Não seria essa mais uma política internacional que continuará privilegiando os países do centro no lugar das periferias?

A Organização Internacional do Trabalho aponta para uma participação de 7% desses produtos no PIB mundial, com previsões de crescimento anual que giram em torno de 10% a 20% (BRASIL, 2012). O coordenador da Federação Nacional da Economia Criativa (FNEC), Edgar Andrade, disse em evento, que a EC deverá movimentar R\$ 13 bilhões em 2013 no Brasil, segundo estimativa da Price Waterhouse Coopers (PACOBAYHYBA, 2013).

Como política pública, em outros países, a institucionalização de uma “economia criativa” ajudou a revitalizar cidades e regiões que tinham saído da indústria pesada (por exemplo: a Escócia, Inglaterra) que nunca tinham desenvolvido uma base industrial forte (por exemplo: Austrália, Nova Zelândia) e que estavam expostas ao declínio da indústria de TI (por exemplo: Taiwan e Cingapura) (HARTLEY, 2005). Outros países que também apostaram nas indústrias criativas e colocaram como centro do desenvolvimento econômico a cultura, foram: Hong Kong, Coreia do Sul, China, Suécia, Escandinávia, Colômbia, Estônia e África do Sul.

A corrida por verbas de fundos internacionais para incentivar a implantação de políticas que incentive as indústrias criativas requer uma adequação às metodologias das organizações transnacionais. Observamos que arte, educação e cultura sempre foram áreas onde o Estado mais investia (e “perdia” dinheiro) do que lucrava. O Estado passou a lucrar mais quando retirou de si a responsabilidade do peso do investimento nessas áreas e o

atribuiu ao mercado. Então, acreditamos também que transferir os investimentos dessas áreas para a área de desenvolvimento empresarial – leia-se empreendedorismo criativo ou cultural – parece ser um bom negócio para o Estado que acaba sendo beneficiado via tributação (HARTLEY, 2005).

Algumas das tensões existentes na literatura sobre EC e suas indústrias criativas são apresentadas no sentido de que há uma imprecisão entre o que se entende por artes criativas e por indústria cultural, implicando nas seguintes questões: O que é arte? O que é indústria? O que é cultura? O que é tecnologia? O que é mercado? Como tudo isso se funde dentro de um “caldeirão” chamado “economia criativa”?

Podemos tomar como referências ontológica e epistemológica parâmetros modernos anteriores – onde a realidade e o conhecimento eram altamente especializados - ou simplesmente aceitar que tudo isso pode coexistir de forma complexa nos conduzindo a uma miríade de economias criativas? As pessoas que originalmente se “classificavam” na área das artes e das culturas tradicionais veem essas novas formas de artes advindas das TICs com “bons olhos” e vice-versa?

Uma questão central para a EC é o consumidor e a “liberdade da escolha” que a noção de mercado incorpora. Quanto mais opções o consumidor tiver, melhor. A ideia de customização presente nas tecnologias e nos novos padrões de consumo advindo do consumo de bens culturais, criativos e digitais também é central para a compreensão da demanda dessas indústrias.

Até que ponto existe a liberdade de escolha em um mercado onde o consumidor parece ser marionete de grupos de interesses? Como consumidores presume-se que estamos interessados em conforto, beleza e preço; como consumidores em liberdade, verdade e justiça. Mas liberdade e conforto, verdade e beleza, justiça e orgulho, são termos integrados e não antagônicos ou polarizados para se compreender a contemporaneidade. A formação da

identidade ocorre nesse ponto de integração: a experiência de cidadania tem começado a ser como a experiência do consumidor dentro da lógica do mercado.

Outra tensão presente é entre as dimensões “público-privado” que tem sido evidente na estrutura de produção (propriedade e controle) que não se realiza de forma tão clara na experiência do consumo. O que o povo assiste, ouve e ler é uma mistura de conteúdo originado de forma pública e privada, e, em muitos casos eles podem não ser capazes de reconhecer a diferença, pois, as corporações públicas fazem você rir enquanto as companhias privadas lhe ensinam civismo (HARTLEY, 2005).

Atualmente os indivíduos são direcionados na mídia como ambos: consumidores e cidadãos, o público e privado se misturam bem como o que é estatal com o que é de mercado. As distinções não estão claras. Não há mais uma linha tênue que os caracterize. O político e o pessoal também estão em uma mesma dimensão é o que observamos nos movimentos sociais proliferados pela internet. Há uma pseudo-democracia nesse ambiente que vem sendo cada vez mais utilizado para fins políticos.

Os sistemas tecnológicos presentes nas indústrias criativas contemporâneas são fruto da indefinição clara que envolve posições essencialistas e visões de mundo com racionalidades instrumentais bem típicas das sociedades modernas que não dão conta de compreender o mundo real onde os elementos conceituais aparecem de forma imbricada e complexa. No que se refere à literatura que trata das relações tecnologia e sociedade identificamos duas posições antagônicas, a determinista e a construcionista, conforme veremos na próxima seção desse trabalho.

2.3 Posições discursivas sobre sistemas tecnológicos

2.3.1 O determinismo tecnológico

Vivemos em uma forma de determinismo tecnológico³ onde as tecnologias nos são apresentadas como se fossem constituídas a partir de uma **externalidade** do mundo cultural, econômico, social e político e como se houvesse uma **inevitabilidade** e uma **neutralidade** em relação a sua produção e uso, onde trabalhadores, consumidores e cidadãos são forçados a compreender seus códigos para poder fazer parte da sociedade contemporânea.

Segundo Dagnino (2009), a **inevitabilidade tecnológica** está associada à noção de **progresso tecnológico** que entende o **desenvolvimento tecnológico** como uma sucessão de inovações, cada uma conduzindo necessariamente à seguinte, como se houvesse uma **autonomia tecnológica no lugar de uma autonomia humana**. Dusek (2009) afirma que as definições de determinismo podem variar (ele apresenta o determinismo cultural, ambiental, biológico e o tecnológico). Entretanto, a noção de determinismo em suas várias versões envolve uma causalidade universal (todo acontecimento tem uma causa ou um conjunto de causas) onde há uma regularidade lícita entre causas e efeitos.

Segundo eles (*os historiadores da tecnologia com visão determinista*), a relação entre tecnologia e sociedade seria unidirecional: enquanto as mudanças sociais são provocadas pelo desenvolvimento tecnológico, este seguiria um processo autônomo, de acordo com seus próprios ditames, como se a tecnologia se desenvolvesse separadamente do âmbito social, como uma espécie de fator extrínseco que possui uma dinâmica própria. Em consequência, supõem que as características internas das tecnologias atuais determinam os avanços tecnológicos que se seguirão (DAGNINO, 2009, p.54). [grifo nosso]

³ Determinismo Tecnológico é atualmente a teoria mais popular sobre a relação entre tecnologia e sociedade. Ela tenta explicar fenômenos sociais e históricos de acordo com um fator principal, que no caso é a tecnologia. O conceito de “determinismo tecnológico” foi criado pelo sociólogo americano Thorstein Veblen (1857-1929) e cultivado e aperfeiçoado por Robert Ezra Park, da Universidade de Chicago. Em 1940, Park declarou que os dispositivos tecnológicos estavam modificando a estrutura e as funções da sociedade, noção que serviu de ponto de partida para uma corrente teórica em todos os aspectos inovadora (LIMA, 2001).

Temos, então, que as duas teses, a da do determinismo tecnológico e a da autonomia estão interligadas, conforme vimos acima, e, conforme argumenta Dusek (2009 p. 117):

O determinismo tecnológico é a afirmação de que a tecnologia causa ou determina a estrutura do resto da sociedade e da cultura. A tecnologia autônoma é a afirmação de que a tecnologia não está sob o controle humano, que ela se desenvolve com uma lógica própria. As duas teses estão relacionadas.

Os deterministas tecnológicos (como Marshall McLuhan, Harold Innis, Neil Postman, Jacques Ellul, Leslie White e Alvin Toffler) consideram as tecnologias (particularmente as da comunicação ou mídias) como a causa principal das mudanças na sociedade, e as veem como a condição fundamental de sustentação do padrão da organização social (LIMA, 2001).

Defleur (1982) argumenta que podemos encontrar abordagens sobre o determinismo tecnológico que variam entre versões mais “hard” como o de Ogburn e seu estudo sobre os efeitos da aviação nos mais diversos setores e outras versões mais “soft” (ver DUSEK, 2009; SIMÕES, 1996).

Na visão marxista apresentada por Dusek (2009) o determinismo tecnológico compreende que a fundação / instituição econômica (composta pelas forças e relações de produção que incluem fontes de energia – trabalho humano e tecnologia – e relações de poder) determina ou causa a superestrutura, que inclui relações jurídicas, política e domínios mais ideacionais, como religião, filosofia e arte.

Na perspectiva do supracitado autor, a mudança social ocorre porque a fundação muda mais rapidamente do que a superestrutura. A ênfase na força de produção (nas fontes de energia) leva ao determinismo tecnológico marxista sustentado pela antiga URSS. Por outro lado, a ênfase nas relações de produção, que afirma que as relações de poder das classes determinam quais tecnologias são usadas, foi sustentada pelo marxismo chinês maoísta, assim como muitos autores não comunistas de fins do século.

Há uma verdade parcial no determinismo tecnológico, pois, é fato que as tecnologias medeiam as dimensões ontológicas do ser, mas o fazem de um interior constitutivo e não de um exterior, a partir de seres que contribuem na sua formação produzindo, circulando e consumindo-as. Diversos estudos de viés determinista mostram como as tecnologias, ao longo do tempo, impactaram a sociedade conforme menciona Dusek (2009, p. 117)

[...] o computador mudou a natureza dos empregos e do trabalho [*e do lazer*]. O telefone levou ao declínio da escrita de cartas, mas a internet mudou a natureza da comunicação interpessoal novamente, deixando registros escritos, ao contrário do telefone. O automóvel, quando surgiu, afetou a distribuição da população ao levar as pessoas a se mudarem das cidades para os subúrbios, empobrecendo os centros das cidades.

Misa (1996), em sua classificação da bibliografia de diversas disciplinas sobre o determinismo tecnológico, mostra como o debate sobre o tema se intensificou a partir de meados dos anos 70, quando são publicadas obras de considerável impacto, como *autonomous technology*, de Winner, e *the technological society* de Jacques Ellul. Segundo o autor, os filósofos estariam divididos em dois campos. Uns apoiando o determinismo tecnológico como Ellul (1964) e Ihde (1991) e outros rejeitando como Feenberg (1999) e Truitt (1974) (DAGNINO, 2009).

Para Ellul (1964, p.135) a autonomia tecnológica destitui o ser humano de exercer a sua autonomia, reduzindo-o a “uma lesma dentro de uma fenda”. O autor afirma que a tecnologia carrega consigo seus próprios efeitos, independentemente de como é usada. As pessoas tornam-se condicionadas por seus sistemas tecnológicos. Independente de se acreditar que as tecnologias são boas ou más, elas continuarão seu curso fazendo o que sempre fazem: subjugando a humanidade. Uma “teoria substantiva”, seguida por Ellul, argumenta que as tecnologias constituem um novo tipo de sistema cultural que reestrutura inteiramente o mundo social como um objeto de controle (LIMA, 2001, p. 6).

Afirmamos, então, que essa forma de pensar, a determinista com ênfase na autonomia, simplifica o fenômeno tecnológico e favorece o *status quo* da política

tecnológica vigente. E, indo além, ao simplificar o fenômeno tecnológico, direcionamos as mentes das pessoas para que as mesmas se adaptem à mudança tecnológica e não em como moldá-la. Isso retira um aspecto vital da questão política, que é a discussão na esfera pública e conseqüentemente, a responsabilidade da escolha em relação às tecnologias e aos sistemas, despolitizando ambos.

Ao associar ciência e tecnologia a progresso, desenvolvimento, evolução e a uma visão otimista da humanidade, os historiadores da ciência e tecnologia dificultaram a elaboração de uma visão crítica, pois, até movimentos anticapitalistas como o marxista, pareciam ver as tecnologias de forma otimista, conforme afirma Dagnino (2009, p.81):

De fato, todos os movimentos anticapitalistas que se constituíram ao longo dos dois últimos séculos, em particular o marxista, ao incorporarem o otimismo dos iluministas a seu ideal de progresso, reservaram ao desenvolvimento das forças produtivas um papel tão fundamental ao ponto de identificá-lo com o progresso da humanidade. Segundo Oliveira (2002, p. 109-110): “ciência e tecnologia apareciam como o lado bom do capitalismo, como conquistas da burguesia que representavam um avanço em relação ao que existia antes, e algo a ser preservado e promovido na transição para o socialismo”.

No entanto, nem ciência nem tecnologia são construídas em ambientes assépticos, livres de interesses e valores, onde se impera a questão do método, a busca pela verdade ou por uma eficiência maior. Há sempre algo mais nas tecnologias e nas verdades construídas pela ciência e tecnologia. As relações econômicas, políticas, sociais, culturais, ambientais que as constituem são de fundamental importância no desenho que as mesmas constituem.

Baseada em um pensamento simplista que vende a ideia de que a tecnologia é algo neutro, autônomo e eficiente baseado em uma noção de progresso, temos como **consequência da visão do determinismo tecnológico o encorajamento a uma atitude passiva para uma quantidade enorme de práticas sociais cotidianas** que envolvem as tecnologias e também um olhar reducionista de causa-efeito para a compreensão da relação existente entre sociedade e tecnologia. Pois, essa linha de pensamento, a determinista:

[...] assume uma visão linear, alimentada pela força da eficiência, que se apresenta como objetiva, neutra e livre de qualquer intervenção social. Ademais, essa perspectiva se enquadra nas tentativas próprias do historicismo em buscar leis incondicionais que expliquem o desenvolvimento histórico das sociedades (DAGNINO, 2009, p.52).

Segundo o supracitado autor, na visão marxista, por exemplo, de um lado, a tecnologia aparece como elemento determinante dos modos de produção e pelo progresso social e de outro, como trazendo em si, intrinsecamente, um elemento de subordinação e maior exploração do trabalhador. Aqui, o progresso seria uma força exógena que incidiria na sociedade, e não uma expressão de valores e mudanças culturais.

O elevado ritmo de desenvolvimento tecnológico nas sociedades dos países avançados teria reforçado a compreensão determinista e otimista da tecnologia, a qual passou a fazer parte da ideologia dominante. **De fato, a crença na inevitabilidade do progresso tecnológico serve a um propósito político**, uma vez que faz com que os habitantes desses países, ao pensarem que o desenvolvimento da tecnologia segue um caminho automático, predeterminado por uma lógica interna à ciência e à técnica, ficam mais tranquilos a respeito do rumo muitas vezes dramático que segue a evolução da sociedade. Além do que, aceitam com mais facilidade o conselho dos especialistas a respeito de questões relacionadas ao impacto da tecnologia, sendo menos provável a de participação pública em decisões sobre a política de ciência e tecnologia (AULER, 2002, p.116).

Com outra visão, Williams (1969) argumenta que o determinismo é um processo social real, mas nunca um controle supremo, uma previsão total de causas. Ao contrário, a realidade do determinismo é o estabelecimento de limites e de exposição de forças pelas quais as práticas sociais são profundamente afetadas, mas não necessariamente controladas. Deve-se pensar no determinismo não como uma força isolada, ou forças abstratas isoladas, mas como um processo em que reais fatores determinantes – a distribuição do poder ou do capital, herança social e física, relações entre grupos – estabelece limites e expõe forças, mas nem controla ou prediz totalmente o surgimento de atividades complexas com estes ou aqueles limites, e sob ou contra estas forças.

Quando, por outro lado, se privilegia uma relação unidirecional e determinista no sentido inverso entre os elementos - tecnologia e sociedade - temos o determinismo social.

E, nesse âmbito:

[...] Foucault (1977) e Braverman (1974) partem, à semelhança de Street (1987), da perspectiva que as tecnologias são socialmente sobredeterminadas, destacando o fato de a moldagem da tecnologia ser levada a cabo de acordo com os interesses de poderosas organizações, nomeadamente as transnacionais. Tem uma visão pessimista sobre as novas tecnologias, o que decorre do fato de minimizarem o papel da ação humana, considerando que os atores sociais assistem “impotentes” ao desenvolvimento tecnológico que consideram determinado pelos interesses das grandes organizações (SIMÕES, 1996 p.4).

As novas tecnologias de informação e comunicação associadas à eletrônica foram fatores que levaram a sociedade de um estado industrial centrado na manufatura para uma sociedade pós-industrial centrada na informação e nos serviços deslocando o poder dos capitalistas tradicionais para os tecnocratas que ganham poder em uma sociedade onde os tecnólogos e cientistas sociais (os experts, os que detêm o conhecimento especializado) fornecem informações para que os políticos tomem suas decisões.

É comum se voltar aos *experts* e aos achados das suas pesquisas científicas quando se quer resolver questões políticas fundamentais. Eles são chamados a opinar nas questões públicas que envolvem seu campo de conhecimento e as tecnologias em questão. Entretanto, se, como os teóricos da construção social da tecnologia afirmam, o conhecimento científico é socialmente construído, então os achados científicos utilizados nas deliberações políticas também são. Então, vale-se, questionar, como em Bijker (1997): quem são esses *experts*? Como eles são constituídos? A favor de quem eles opinam?

A validação do conhecimento presente nos pareceres científicos e técnicos envolvendo disputas tecnológicas gera muita frustração na prática da política contemporânea, pois, muitas vezes verifica-se que incertezas profundas não podem ser dissipadas através da consulta aos *experts*. Há interesses em jogo por parte dos cientistas e

profissionais técnicos, eles falam com um ar confiante de “objetividade”, mas, frequentemente não concordam entre si. Existem questões morais intermináveis envolvendo as políticas tecnológicas.

Essa prática tem gerado o discurso especialista que é totalizante e silenciador, quem não é especialista não opina. A ideia do *expert* é uma ideia que exclui muito mais do que inclui. Pois, aqueles que não compartilham o discurso especialista ficam amordaçados, e, como os especialistas são poucos, vira uma política dirigida por uma elite. O que isso sugere é que cada vez mais os burocratas e legisladores veem estudos científicos apenas como recursos a serem implantados na luta permanente pelo poder.

Sendo assim, o determinismo tecnológico contemporâneo nos leva a uma espécie de tecnocracia, de um governo exercido pela técnica. Então, nossa visão é a de que se estamos em um estado de “inevitabilidade tecnológica” onde sistemas e tecnologias estão moldando nossas perspectivas e práticas sociais, é porque nós estamos anestesiados diante delas e só absorvendo-as, e **não estamos exercendo agenciamento político**, conforme observaremos nas próximas seções desse trabalho. Agindo dessa forma enaltecemos o poder que a sociedade técnico-científica tem como estrutura e nos destituindo como agentes transformadores que poderíamos ser para o exercício de uma forma política mais abrangente, democrática e participativa.

2.3.2 O construcionismo tecnológico

Com o objetivo de se opor ao determinismo tecnológico e de mostrar o caráter construído e político que envolve as tecnologias os autores da construção social da tecnologia (CST) se referem à relação sociedade-tecnologia mencionando-a como sendo uma totalidade sociotécnica desconstruindo a noção de que existe uma oposição de termos.

Diferente da noção determinista de impacto e da externalidade da tecnologia ao mundo social, na CST os autores argumentam que a tecnologia não determina a ação humana, mas, indo além, a ação humana molda a tecnologia e vice-versa, estabelecendo-se uma relação recursiva entre as supostas polaridades (PINCH; BIJKER, 1986).

Opondo-se ao essencialismo da técnica, a CST se identifica com outras tendências do pensamento social contemporâneo, tais como o pós-estruturalismo, o relativismo ou o desconstrutivismo (BENAKOUCHE, 2005). Por um anti-essencialismo queremos dizer que qualquer prática social, inclusive o desenvolvimento tecnológico e/ou científico só pode ser explicado a partir do contexto social de produção e uso, no seu contexto de significação.

Nesses estudos, as tecnologias se caracterizam como um fenômeno investigativo complexo que requer uma perspectiva multidisciplinar para ser explicado e compreende um sistema de relações que perpassam as dimensões políticas, econômicas, psicológicas, sociológicas e históricas (PINCH; BIJKER, 1986). As tecnologias só existem de forma objetiva a partir das relações que a constituem e, para ratificar essa característica relacional presente no fenômeno, Pinch e Bijker (1986) nomeiam a tecnologia como uma totalidade sociotécnica, conforme mencionado acima.

A abordagem sobre tecnologias a partir de uma perspectiva relacional e complexa, onde agentes e estrutura interagem para decidirem e opinarem sobre os avanços tecnológicos e que culmina na ideia de **sistema tecnológico** tem sido tratada por Thomas P. Hughes em seus estudos sobre história das tecnologias (1983; 1987). Em seus argumentos que estão em consonância com o nosso, as tecnologias não são criadas em uma forma de equipamento isolado, mas como parte de um todo, de um sistema. A necessidade de integrar a parte ao todo impõe maiores constrangimentos em como as tecnologias são desenvolvidas. Um sistema tecnológico não é nunca meramente técnico.

E, para nós, complexificar a compreensão do fenômeno tecnológico significa ampliar as explicações da relação causa-efeito, pois, como Winner (1985) e Hughes (1983; 1987) mencionam, ao adotar uma tecnologia, opta-se por mais do que parece, em um primeiro momento, opta-se também, economicamente, politicamente, culturalmente assim como tecnicamente.

A complexidade abre espaço para a linguagem pluralizada da modernidade na qual nos encontramos e não aquela outra, a iluminista, onde a razão prevalecente era a que tudo quantificava, media, objetivava, e instrumentalizava por meio de uma ciência e uma tecnologia que se diziam neutras.

Embora relevantes, essas pesquisas sociológicas e antropológicas limitam-se a mostrar que não há causalidade única e que não podemos aceitar uma relação de exterioridade entre tecnologia e cultura. Mais uma vez, não há investimento teórico na relação de causalidade enquanto tal. Mesmo que se admita que a cultura intervenha na implementação e uso das tecnologias de comunicação, o que se precisa pensar é como se dá essa intervenção, assim como o contrário, isto é, o modo como novas tecnologias podem estimular – ou condicionar, ou limitar – mudanças culturais (VAZ, 2002, p. 6).

A complexidade a qual nos referimos é aquela associada à psicanálise, pois a mesma trouxe uma ruptura radical com os pressupostos deterministas e simplificadores do paradigma moderno hegemônico, ao conceber o homem como ser guiado por uma afetividade, anterior à razão, pois, essa não pode ser considerada uma exclusiva fonte de saber e de apreensão da realidade (MARÇAL; MELLO; CORRÊA, 2012).

Uma atitude mais promissora, pois é simultaneamente crítica e propositiva, é questionar a causalidade unilateral das tecnologias e sua exterioridade em relação à sociedade. Trata-se aqui da série de pesquisas sociológicas e antropológicas visando, de um lado, a comparar o previsto pelas análises deterministas com o efetivamente ocorrido e, de outro lado, a mostrar que os interesses sociais e subjetivos são relevantes seja na implementação de uma tecnologia, seja no seu uso. Frisando a atividade em detrimento da estrutura, tais pesquisas são especialmente relevantes no caso da Internet (VAZ, 2002, p.5).

A tentativa da CST em criticar o determinismo tecnológico e politizar as tecnologias vem sendo feita desde a década de 80, com certo êxito. Pinch e Bijker (1986) chegam a

propor alguns princípios norteadores para a política tecnológica, a saber: (1) a tecnologia não é meramente ciência aplicada; (2) as questões cruciais devem considerar a incorporação da questão social na tecnologia, particularmente no estágio de design; (3) há escolhas sobre as opções tecnológicas e, (4) fatores sociais complexos moldam as tecnologias – e, ao estudar esses fatores de forma mais detalhada, poderá se encorajar o desenvolvimento de tecnologias particulares.

Para fins do nosso estudo as tecnologias não são apenas artefatos, mas, são construções sociais, sistemas discursivos, práticas sociais. Entendidas como artefatos, redes ou como sistemas, suas imbricadas relações com a ordem social passaram a ser objeto de pesquisa, uma vez que promovem reestruturação das maneiras de informar, de comunicar, de apreender a realidade, alterando as bases nas quais os significados sociais são construídos (ORLIKOWSKI, 2007).

Sendo assim, o sistema tecnológico a ser estudado é uma prática social, e a compreensão, a partir da abordagem multidisciplinar que estamos propondo, que sintetiza a relação a partir das características sociais, culturais, políticas, econômicas e técnicas presentes no fenômeno tecnológico a ser estudado, fornecerá luz para a compreensão mais complexificada em torno dele.

2.4 Discurso como ontologia do social

As teorias do discurso surgiram a partir de vários campos teóricos dentro das ciências sociais e investigam a forma como as práticas sociais articulam e disputam a significação dos eventos que constituem o mundo social. O espaço social – organizações, instituições, categorias sociais, conceitos, identidades e relacionamentos – é entendido como sendo

discursivo por natureza, sendo que o processo de produção de sentido é compreendido no jogo da diferença e da equivalência (CORRÊA, 2007).

Então, tomamos em nossa tese, a noção de discurso de Laclau e Mouffe (1985), e este como sendo uma categoria que se constitui a partir de práticas sociais significativas nas quais os sujeitos experienciam a realidade e o mundo dos objetos, palavras e práticas. É um conceito relacional que pressupõe que há sempre uma precariedade e uma contingência constitutiva, pois, qualquer discurso é incapaz de aglutinar todos os significados. Sendo assim, o discurso é:

O terreno primário da constituição da objetividade e não somente fala e escrita, mas qualquer conjunto complexo de elementos nos quais a “relação” possui um papel constitutivo. Isso significa que aqueles elementos não existem previamente, antes do complexo relacional, mas são constituídos através dele. Assim, relação e objetividade são sinônimos (LACLAU, 2005).

Essa concepção ontológica é baseada na teoria lacaniana na qual o autor conceitualiza a presença disruptiva “do real” em qualquer ordem simbólica. A presença que marca a impossibilidade de qualquer completude do ser, em qualquer nível, seja na estrutura, no sujeito ou nos discursos (GLYNOS; HOWARTH, 2007). Diante dessa incompletude, os discursos disputam posições diferentes de significados e o significado que vence - o discurso hegemônico - é o que sistematiza e aglutina significados diferentes e que constitui uma ordem discursiva (LACLAU; MOUFFE, 1985; MOUFFE, 2005).

A Teoria do Discurso oferece as ferramentas para uma crítica às formas realistas, positivistas e tecnocráticas de se analisar os problemas sociais, assim como sistemas tecnológicos específicos, onde a definição desses problemas é dada como certa e sua subsequente análise procura delinear porque e quais ações são necessárias para solucioná-los. À medida que os discursos são pensados como sistemas relacionais de significado e prática que constituem a identidade e posições de sujeitos e objetos, deve-se dar atenção em

como o processo de estruturação de elementos e princípios da vida social são criados, mantidos, interrompidos e transformados (HOWARTH; STAVRAKAKIS, 2000).

Essa teoria assume que todos os objetos e ações são significativos e que seus significados são produtos de sistemas de regras específicas construídas historicamente. Os significados são sempre fluxos instáveis dentro de um jogo infinito de diferença/equivalência da prática articulatória, que é a própria prática de constituição das relações sociais. Para os teóricos do discurso, as práticas sociais constroem e contestam discursos que constituem a realidade social e são possíveis porque os sistemas de significado são contingentes e nunca podem exaurir completamente um campo social de significado (HOWARTH, 2000).

Sendo assim, os autores da TD têm como objetivo teórico proporcionar novas interpretações às práticas sociais elucidando seus significados, e o faz, analisando a forma na qual as forças políticas e os sujeitos constroem significados dentro de estruturas sociais incompletas. Isso é alcançado examinando as estruturas particulares dentro das quais os sujeitos tomam decisões e articulam projetos hegemônicos.

Os sistemas tecnológicos constituem um campo de luta social, pois, são totalidades sociotécnicas que podem proporcionar maior ou menor interatividade, transparência e controle das ações civis e políticas, tanto por parte do governo quanto por parte dos cidadãos e do mercado.

3 Refletindo como o discurso é constitutivo da construção sociopolítica da tecnologia

3.1 O diálogo proposto entre a CST e a TD

A CST faz parte da escola construtivista da sociologia do conhecimento e nasceu da combinação de três áreas: (1) estudos de sociedade, ciência e tecnologia; (2) estudos da história da tecnologia; e (3) da sociologia do conhecimento científico (BIJKER; BAL; HENDRIKS, 2009). Os autores da CST objetivam abrir a “caixa preta” das tecnologias e mostrar como as mesmas são construídas, des-naturalizando-as buscando novas interpretações para as tecnologias.

O trabalho que pode ser considerado o marco inicial no estabelecimento das bases dessa Escola de pensamento é “The Social Construction of Technological Systems. New Directions in the Sociology and History of Technology”, organizado por Wiebe E. Bijker, Thomas P. Hughes e Trevor Pinch, publicado em 1987, com artigos apresentados em um seminário realizado na Universidade de Twente, Holanda, em julho de 1984. Esses estudos são chamados de sociotécnicos (BENAKOUCHE, 2005).

Segundo Bijker e Law (1992) os princípios norteadores dos estudos que agrupam os diferentes pensamentos dos estudos sociotécnicos são: (1) o caráter contingente, contextual, emergente, conflituoso e heterogêneo das tecnologias; (2) descrição da estratégia política e do arranjo organizacional presente nas disputas, desacordos e resistências que geraram a estabilização e o fechamento das tecnologias; (3) relativismo metodológico.

A tentativa de politizar o fenômeno tecnológico e de sair do determinismo foi severamente criticada por alguns autores que acreditam que o objetivo não foi atingido (cf. RUSSELL, 1986; WOOLGAR, 1991; WINNER, 1993; SISMONDO, 1993). Então, na tentativa de preencher essa lacuna na CST estamos propondo um diálogo teórico com a TD de Laclau e Mouffe (1985), uma teoria política do social que tem como bases epistemológicas a filosofia desconstrutivista de Derrida, a psicanálise lacaniana, a linguística e a teoria crítica (MENDONÇA, 2010).

A TD emerge no contexto do final da guerra fria onde o sistema soviético sucumbia pela força capitalista, assim como o muro de Berlin, em 1989, que separava o mundo socialista do capitalista. A partir daí novos movimentos sociais surgem, onde identidades, sujeitos, política e democracia se apropriam de novos significados a partir das práticas das revoluções sociais que emergiram (LACLAU; MOUFFE, 1985).

Na TD se assume que todos os objetos e ações são significativos e que seus significados são produtos de sistemas de regras específicas construídas historicamente. Os significados são sempre fluxos instáveis dentro de um jogo infinito de diferença/equivalência da prática articulatória, que é a própria prática de constituição das relações sociais. Para os teóricos do discurso, as práticas sociais constroem e contestam discursos que constituem a realidade social e são possíveis porque os sistemas de significado são contingentes e nunca podem exaurir completamente um campo social de significado (HOWARTH, 2000).

Sendo assim, os autores da TD (e.g., Laclau e Mouffe, 1985) têm como objetivo teórico proporcionar novas interpretações às práticas sociais elucidando seus significados, e o faz, analisando a forma na qual as forças políticas e os sujeitos constroem significados dentro de estruturas sociais incompletas. Isso é alcançado examinando as estruturas particulares dentro das quais os sujeitos tomam decisões e articulam projetos hegemônicos.

Por um lado, a preocupação da TD é des-naturalizar, problematizar, as práticas sociais fornecendo um aporte teórico com conceitos que nos permitem explicar fenômenos sociais a partir da política. Por outro lado a preocupação da CST é buscar novas interpretações para as tecnologias e sistemas tecnológicos. Diante disso, partimos do pressuposto de que um sistema tecnológico é uma prática social e discursiva e, como tal, é uma prática política por excelência.

Sendo assim, o desafio teórico dessa tese será evidenciar como a teoria do discurso pode explicar a perspectiva discursiva constitutiva na construção sociopolítica da tecnologia. Para alcançar o desafio teórico proposto, na próxima seção justificamos o diálogo entre as teorias e apresentamos as bases nas quais as mesmas se aproximam e se afastam e, na seção subsequente, articulamos o diálogo entre os conceitos que constituem as duas teorias no sentido de apresentar as premissas do nosso plano de análise.

3.2 Justificando o diálogo entre a CST e a TD

Iniciaremos essa seção refletindo sobre a orientação ontológica, aquela que determina como o pesquisador observa a “realidade” para depois partirmos à orientação epistemológica (LEÃO; MELLO; VIEIRA, 2011). As duas teorias em pauta podem ser denominadas como construtivistas, pois rejeitam a noção realista de que a linguagem é um meio neutro de refletir ou descrever a realidade. A realidade é problematizada, não é tida como dada e objetiva, ela é construída pelos sujeitos que a constituem e interpretam, através da linguagem. Na CST, o desenvolvimento tecnológico é problematizado e as tecnologias são construídas a partir dos debates entre os grupos sociais relevantes dentro de um quadro tecnológico. Na TD os sujeitos políticos exercem sua subjetividade política articulando ou desarticulando discursos hegemônicos.

Então, as duas teorias compartilham a perspectiva filosófica do realismo crítico, uma posição que pressupõe a dúvida em relação ao que se conhece e admite a possibilidade de a realidade não ser como aparenta, em virtude da percepção do sujeito interferir no conhecimento. Assim, compartilham uma forma de antirrealismo onde a realidade é construída pelo sujeito através das interações sociais e da linguagem. O mundo social é contextual, contingente, precário e indeterminado para as duas áreas de conhecimento.

Foi a chamada “virada sociológica” que promoveu a saída do foco do mundo social tido como natural para o mundo social das convenções e instituições interferindo na forma como o conhecimento científico é compreendido e investigado. Esse é o foco do Programa Forte da Sociologia do Conhecimento Científico (SCC) que embasa a epistemologia da construção social da tecnologia.

Segundo Latour e Woolgar (1979) a influência do Programa Forte da SCC faz inutilizar não só a objetividade, mas também a universalidade, a independência e a neutralidade da ciência e enfatiza uma abordagem mais relativística para o conhecimento científico e para a tecnologia.

Para Collins (1981), o conhecimento científico, como qualquer outro corpo de conhecimento, é baseado em convenções, e não é algo que pode ser determinado por propriedades do mundo exterior, ele deve ser compreendido como uma convenção social. Já a influência epistemológica advinda da chamada “virada linguística” nas ciências sociais faz emergir novas abordagens de pesquisa como a hermenêutica, a teoria crítica e o estruturalismo, que são influências epistemológicas marcantes na TD de Laclau e Mouffe (HOWARTH, 2000).

Demo (1995) aponta que a hermenêutica, como metodologia, refere-se à arte de interpretar textos. Constata-se que a realidade social, e, principalmente, a comunicação humana, possui múltiplas dimensões, nuances e variações que é fundamental atentar não só

para “o dito”, mas igualmente para o “não dito” (MELLO; SÁ, 2006). Esse olhar também é compartilhado pelas duas teorias, na medida em que as duas questionam a realidade e o que se pode perceber sobre ela.

Diante do exposto, pode-se afirmar que a linguagem é a epistemologia das duas teorias. Por um lado, a TD reconhece na virada linguística o aspecto de que a linguagem é ação política, e que, para se compreender a realidade social devem-se compreender as normas que regem os atos de fala e os jogos de linguagem. Por outro lado, a CST, reconhece na virada sociológica e na sociologia da ciência, uma crítica à compreensão da realidade como sendo algo “dado” e exterior ao sujeito que a experiencia. Raciocínio de autores da filosofia da linguagem e da sociologia da ciência como: Thomas Kuhn, Ludwig Wittgenstein, Peter Winch, John Searle, John Austin, estão presentes na base do conhecimento das duas teorias o que aproxima os dois campos de conhecimento.

Nessas teorias os conhecimentos são gerados a partir dos contextos de explicação e justificação dos problemas de investigação em análise. Diante disso, um dos maiores objetivos da pesquisa social discursiva é descobrir as regras historicamente específicas e convenções que estruturam a produção do sentido em um contexto social particular (HOWARTH, 2000). Trata-se de um tipo de investigação substantiva porque rompe com a representação simbólica da sociedade como um corpo orgânico e com os métodos formais de investigação (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000).

Como consequência disso, o relativismo, tanto metodológico quanto ontológico, são fontes de crítica das duas teorias, entretanto, é justamente aí onde reside a possibilidade de transformação da realidade que as mesmas propõem, pois, é a partir do momento que se relativiza o olhar diante dos fenômenos, que se desconstrói as verdades que os cercam gerando um olhar mais complexo e abrangente das realidades em estudo. As duas teorias

direcionam o desenvolvimento orgânico de um programa de pesquisa na medida em que tentam compreender e explicar novos casos empíricos.

Outro ponto importante a ser ressaltado é que nas duas teorias os fenômenos são tratados a partir de uma perspectiva multiparadigmática o que permite aos pesquisadores perceberem seus estudos como sendo multifacetados. Sendo assim, os mesmos desenvolvem trabalhos utilizando a triangulação de métodos e técnicas de pesquisa oriundos de diversas abordagens (LEÃO; MELLO; VIEIRA, 2011). A riqueza da abordagem qualitativa nas pesquisas é essa pluralidade o que faz com que seus pesquisadores sejam mais críticos em relação aos métodos que eles desenvolvem para apreender e explicar seu fenômeno, bem como para replicar seus estudos, como nos faz lembrar Paiva, Leão e Mello (2011, p.2):

Na medida em que a pesquisa qualitativa desenvolve uma reflexão crítica e um saber acumulado, é preciso que seus pesquisadores deixem de abordar critérios implícitos para avaliar e guiar pesquisas, ou seja, que não mais deixem tais critérios subentendidos e passíveis de não serem percebidos ou compreendidos, para adotarem critérios e processos de investigação mais explícitos, que possibilitem a compreensão e a replicação do estudo.

Os teóricos do discurso buscam articular seus conceitos em cada contexto concreto de pesquisa de forma particularizada. A condição para essa concepção de pesquisa é que os conceitos e lógicas do modelo teórico devem ser suficientemente abertos para serem adaptados, deformados e transformados no seu processo de aplicação. Essa concepção exclui teorias essencialistas e reducionistas da sociedade, que tendem a predeterminar o resultado da pesquisa e assim a possibilidade de um olhar inovador para o fenômeno (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000).

Tanto a CST como a TD rejeitam abordagens racionalistas para as análises sociais e políticas que presumem que os atores sociais têm interesses e preferências a priori ou que focam no funcionamento racional ou irracional dos sistemas sociais. No lugar, então, de falarmos em ator social no sentido clássico da sociologia, onde esse possui um lugar dentro

de uma estrutura onde desenvolve um papel esperado e detém um status social, falamos em sujeito, um tipo de ator social que não tem um conteúdo positivo estabelecido previamente, que é formado a partir de uma pluralidade de discursos e de uma forma de estrutura social descentrada e precária que não determina a ação social. Esse sujeito resgata a condição política ao homem.

Em outras palavras, a TD se preocupa sempre em apresentar a contingência histórica e a impossibilidade estrutural dos sistemas sociais recusando-se em posicionar concepções essencialistas da agência social. Em vez disso, agentes e sistemas são construções sociais que experimentam constantemente mudança histórica e social como resultado de práticas políticas (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000). Na CST as tecnologias são [des]construídas a partir da [re]interpretação que os grupos sociais relevantes, fornecem às tecnologias.

Segundo os supracitados autores, os objetos de investigação pertinentes à TD podem ser: explosão de identidades nacionais, a emergência e lógica dos novos movimentos sociais, o aparecimento e dissolução da fundação de mitos políticos e imaginários coletivos, produção de novas ideologias e a estruturação de sociedades por meio de uma pluralidade de imaginários sociais. Já Bijker; Hughes e Pinch (1987) mencionam três diferentes abordagens para as investigações sobre desenvolvimento tecnológico sob a perspectiva dos estudos sociotécnicos da CST: a que destaca o conceito de sistema; a que insiste em seu caráter socialmente construído; e a que privilegia o conceito de rede.

Diante do exposto pudemos observar que a tecnologia ainda não foi objeto de estudo dos teóricos do discurso (e.g. Laclau e Mouffe). Para os autores da CST, a tecnologia não é apenas objeto de estudo (empírico) é também parte do conhecimento gerado, é teoria. A TD, ao investigar a forma na qual as práticas sociais articulam e contestam os discursos que constituem a realidade social (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000) politiza o

social se caracterizando como uma teoria social e política. Articulando, então, os conceitos das duas teorias, na próxima seção desse ensaio, esperamos atingir o objetivo proposto inicialmente nesse capítulo.

3.3 Articulando os conceitos teóricos entre a CST e a TD

Articulação é o conceito central da nossa proposta de construção sociopolítica da tecnologia, pois, conforme mencionam Glynos e Howarth (2007) o mesmo carrega em si a implicação de que a realidade social é complexa que envolve a síntese de uma pluralidade de elementos (conceitos e objetos). A realidade social é construída e mediada e é evidente que há uma pluralidade e uma heterogeneidade de elementos teóricos e empíricos que constituem explicações singulares.

Articulação também aparece como um conceito organizador em vários contextos teóricos. No campo da linguística estrutural, por exemplo, Saussure (1983) apresenta a ideia de articulação da linguagem para justificar a estrutura linguística como um objeto próprio de estudo em desenvolvimento que convencionou a ciência do uso da linguagem. Ele argumenta que a articulação da linguagem se refere “à divisão de uma cadeia da fala em sílabas, ou à divisão da cadeia de significados em unidades significativas” (SAUSSURE, 1983, p. 10). No ponto de vista dele, a estrutura linguística pode ser descrita como o domínio de articulações nas quais cada “signo linguístico é uma parte ou membro onde uma ideia é afixada a um som, e um som se torna o sinal de uma ideia” (SAUSSURE, 1983, p. 111).

Em Taylor (1989), a articulação desempenha um papel fundamental na sua explicação sobre a teoria moral. Aliada a uma concepção expressiva da linguagem, o processo de articulação para Taylor envolve uma explicação racional das bases implícitas das nossas intuições e respostas morais (GLYNOS; HOWARTH, 2007). Laclau e Mouffe (1985) parece responder aos tons estruturalistas e racionalistas associados a Saussure e

Taylor desenvolvendo uma explicação pós-estruturalista para o conceito de articulação ou prática articulatória. Essa é a base conceitual que utilizaremos. As estruturas sociais são melhor conceitualizadas como sistemas de práticas significativas marcadas por uma falta de fechamento, sendo assim, a prática articulatória desempenha um papel fundamental nas relações sociais.

O conceito foi trabalhado pelos supracitados autores ao promover a articulação de significado de elementos como “povo” e “nação”. A partir daquele estudo, elementos ideológicos são tratados como significantes flutuantes ou diferenças que – em um contexto de prática hegemônica – podem ser transformadas em momentos de um discurso por qualquer grupo seja baseado em classe ou não. Aqui, momentos privilegiados de significação são articulados no que eles chamam de pontos nodais, que funcionam para estabilizar o fluxo de significados, constituindo, assim as identidades e discursos.

Então, podemos definir articulação como sendo o processo de construção ou dissolução de fronteiras políticas que constituem um campo social e que promovem sentidos identitários, a partir de práticas articulatórias, que tem por base o princípio relacional da constituição identitária; identidade-diferença (LACLAU, 1996).

Partimos da premissa que toda diferença é social e discursivamente construída (MENDONÇA, 2009). Então, os três aspectos fundamentais para o exercício da prática articulatória são: contingência, singularidade e modificação de elementos (GLYNOS; HOWARTH, 2007) e o resultado é a criação de algo novo a partir da dispersão de elementos. Nas palavras de Laclau e Mouffe (1985, p. 105), a articulação é:

(...) qualquer prática que estabeleça a relação entre elementos tal que suas identidades sejam modificadas como um resultado de uma prática articulatória. À totalidade estruturada resultante da prática articulatória, nós chamaremos de discurso. As posições diferenciais na medida em que elas aparecem articuladas dentro do discurso, nós chamaremos de momentos. Por contraste, nós chamaremos elementos qualquer diferença que não seja discursivamente articulada.

A prática articulatória ou articulação pressupõe a compreensão do funcionamento das lógicas de equivalência e diferença. A lógica da equivalência de Laclau e Mouffe (1985) funciona através da criação de identidades equivalenciais que expressem uma negação pura do sistema discursivo vigente (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000). Já a lógica da diferença faz exatamente o oposto, consiste na expansão de um dado sistema de diferenças dissolvendo cadeias de equivalência existentes e incorporando aqueles elementos desarticulados em uma ordem em expansão.

As duas lógicas caminham juntas e são constitutivas de um mesmo processo. O sucesso do projeto político hegemônico se traduz na capacidade de articular em uma cadeia de equivalências um conjunto de lutas dispersas (PINTO, 1999). Como no caso do desenvolvimento de tecnologia enquanto projeto político, quanto mais amplo for o significado da tecnologia, mais lutas dos grupos sociais relevantes ela incorporou.

Ao longo dessa seção, explicitaremos como a articulação se faz presente (se constitui) ao longo de todo o processo de desenvolvimento do sistema tecnológico tornando-o dinâmico e complexo. Nossa proposta teórica para uma construção sociopolítica da tecnologia envolve um raciocínio multifacetado e não linear onde o desenvolvimento tecnológico é tratado sob uma perspectiva discursiva, e, conseqüentemente, política, conforme podemos observar na figura 3(3):

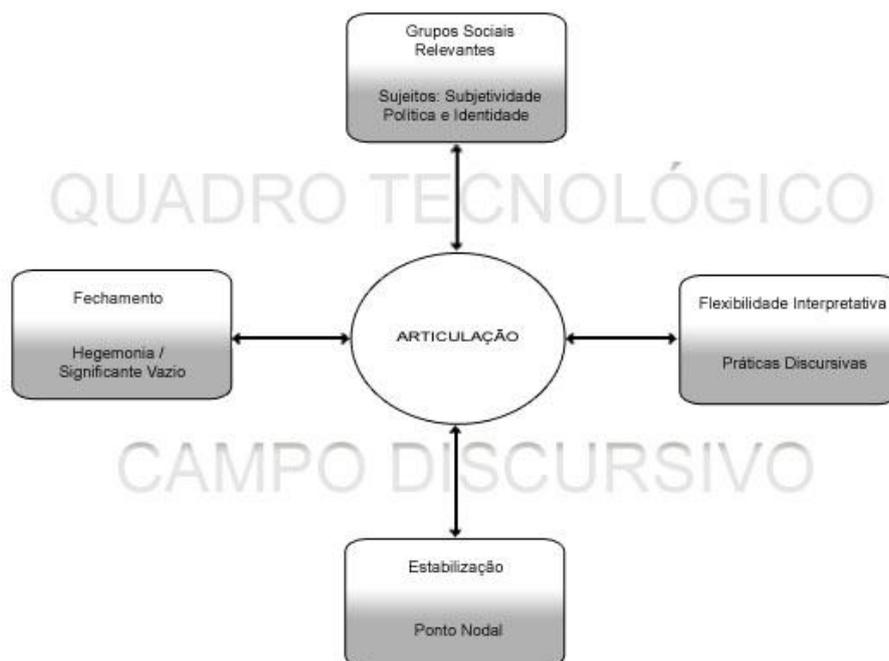


Figura 3(3) – Articulando os conceitos da CST e da TD

Fonte: Elaborado pela autora

3.3.1 Conceituando sistema tecnológico como sistema discursivo

Incorporar a noção de discurso (e de prática social) a sistema tecnológico implica evidenciar e problematizar as relações existentes na estrutura discursiva e social presente no desenvolvimento tecnológico. Para Laclau e Mouffe (1985), a ontologia de qualquer prática social é política. O social é constituído como um espaço plural de lutas e não como um espaço político unificado sendo, em essência, fragmentado. As práticas políticas (os discursos e as identidades) são tentativas de fechamento e envolvem a constituição de antagonismos e o exercício de poder.

Compreender o social a partir da TD de Laclau e Mouffe (1985) é saber que a teoria tem como ponto de partida a crítica ao marxismo clássico, no sentido do mesmo ser um projeto teórico incapaz de dar conta da compreensão das relações sociais contemporâneas devido a sua lógica reducionista das relações sociais vinculadas ao antagonismo capital versus trabalho.

O que existe, efetivamente, é um complexo social formado por uma infinidade de identidades, constituídas a partir de relações discursivas antagônicas distintas do mero antagonismo de classe que, segundo a teoria do discurso, tem lócus particular, e não um a priori universal. A complexidade do social não é percebida e/ou alcançada pelo marxismo clássico, o que exclui dessa corrente teórica a capacidade de análise mais refinada e pertinente dos múltiplos antagonismos sociais possíveis no mundo contemporâneo, conforme explicitado anteriormente.

Então, ao radicalizar o retrabalho marxista de Gramsci e Althusser na política e ideologia e direcionando críticas pós-estruturalistas no campo da linguagem a TD desconstrói a ontologia Marxista na qual toda identidade é reduzida a uma essência de classe e introduz o conceito relacional de discurso e de identidade. Ao fazer isso, a teoria do discurso considera a sociedade como uma ordem simbólica na qual os antagonismos sociais e as crises estruturais não podem ser reduzidas essencialmente à classe determinada por processos e relações econômicas (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000). A perspectiva do sujeito antagonista contemporâneo é a daquele que resiste ao capitalismo, mas que não está necessariamente derivado das relações de produção, como pensava Marx (PINTO, 1999).

Então, como visto, o campo social é um campo de lutas, de antagonismos, de disputas. O desenvolvimento dos sistemas tecnológicos se dá dentro de um campo social, e é ativado a partir dos grupos sociais relevantes, segundo os autores da CST. Os grupos sociais relevantes são aqueles que atribuem explicitamente um significado às tecnologias (BIJKER, 2009). Podem ser produtores, usuários e também grupos civis, jornalistas, políticos e *experts*. Então, desenvolver sistemas tecnológicos pode ser sinônimo de articulação política e de formação de um campo discursivo.

Os discursos são frutos das práticas sociais e os teóricos do discurso têm como objetivo localizar essas práticas e as lógicas que a sedimentam em contextos históricos e sociais mais amplos, e, é assim que aquelas adquirem novos significados e proporcionam a base para uma possível crítica e transformação de práticas existentes e significados sociais (HOWARTH, 2000).

Um dos princípios da CST, baseado na sociologia da ciência, o da simetria, diz que os sistemas tecnológicos devem ser explicados através de um quadro interpretativo, mas que não há hierarquia de quadros de explicação: não há como determinar que um quadro interpretativo seja melhor ou pior que outros (HACKING, 1982). Ou seja, a significação dos sistemas se dá a partir do contexto e não há um significado *a priori*. Isso ajuda a não priorizar vencedores e perdedores, tecnologias que funcionam e que não funcionam. Os quadros de explicação ou interpretativos fazem parte do quadro tecnológico ou campo discursivo, a ser debatido na próxima seção.

3.3.2 Quadro tecnológico e campo discursivo

Para Bijker (1995), “quadro tecnológico” é o quadro cognitivo compartilhado que define um grupo social relevante e que constitui a interpretação comum dos membros em relação a uma tecnologia. Nele podem-se incluir objetivos, problemas centrais, teorias atuais, regras, procedimentos de teste e artefatos que tácita ou explicitamente estruturam a forma de pensar, de resolver problemas, formulação de estratégia e atividades de *design*.

Em nossa articulação teórica, o social é significado discursivamente. O quadro tecnológico é uma construção social que ocorre em um campo discursivo. Segundo Laclau (2000), o campo discursivo é um campo ontológico, ou seja, um espaço de reflexão do ser enquanto ser (MENDONÇA, 2009). O social é um social significativo, hermenêutico e deve

ser compreendido a partir de sua “miríade de formas, das várias possibilidades de se alcançar múltiplas verdades, note-se, sempre contingentes e precárias” (MENDONÇA; RODRIGUES, 2008, p. 27).

O quadro tecnológico é a verdade construída dos grupos sociais que o compartilham. É um conceito aplicado para explicar as interações dentro e entre grupos sociais que moldam os artefatos, então, os quadros tecnológicos moldam e são moldados por essas interações. É um conceito similar ao conceito de paradigma de Thomas Kuhn, com uma diferença importante, ele é um conceito que pode ser aplicado a todos os tipos de grupos sociais relevantes (BIJKER; BAL; HENDRICKS, 2009). Um quadro tecnológico é construído quando uma interação em torno de um artefato começa.

Tipicamente uma pessoa será incluída em mais de um grupo social e assim também em mais de um quadro tecnológico. Os teóricos da CST ao incorporar o conceito de quadro tecnológico à sua teoria amplia a perspectiva teórica reconciliando as visões opostas do construtivismo social e do determinismo tecnológico e traz para o sujeito da análise a totalidade sociotécnica fruto das articulações políticas.

O quadro tecnológico dos grupos sociais relevantes representa um discurso, uma realidade significada e compartilhada pelos sujeitos. Para nós, discurso não deve ser entendido apenas como um simples reflexo de conjuntos de textos, “discurso é uma categoria que une palavras e ações, que tem natureza material e não mental e/ou ideal” (MENDONÇA; RODRIGUES, 2008, p. 27). Tem uma perspectiva ôntica e ontológica, pois, segundo Laclau (2000, p. 118), “fora de todo o contexto discursivo os objetos não têm ser; têm somente existência”.

Então, o quadro tecnológico é um campo discursivo. O campo discursivo não é somente um jogo entre fala e escritura – centrado tão somente em aspectos linguísticos – mas um espaço constitutivo de práticas articulatórias e de sentidos sociais que constituem o

horizonte último do ser enquanto tal. O discurso opera a partir de dois mecanismos, o da existência e o do ser (MENDONÇA, 2009). E, o discurso sobre o sistema tecnológico existe a partir das relações políticas dos grupos sociais relevantes que o constitui.

3.3.3 Grupos sociais relevantes, sujeito, subjetividade e identidade política

A máxima metodológica do desenvolvimento tecnológico para a CST é seguir os sujeitos, para, empiricamente, descrever os processos que geraram as tecnologias, em nosso caso, o sistema tecnológico. Dadas às noções iniciais sobre a ontologia do nosso trabalho teórico, partimos para o primeiro estágio da CST, como elaborado por Bijker (1995), que é identificar os grupos sociais relevantes.

Para identificá-los, o investigador deve “rolar uma bola de neve” (BIJKER, 1995, p.46). O pesquisador entrevista alguns sujeitos no começo, solicitando-os a identificar grupos sociais relevantes, para, a partir daí, eventualmente construir os grupos. Um segundo passo para identificar grupos sociais relevantes é ler documentos históricos, anotar cada sujeito que aparece e todo grupo social mencionado, para poder acompanhar suas ações.

Diante disso podemos afirmar que a categoria analítica “grupo social relevante” é ao mesmo tempo, um sujeito e uma categoria para o pesquisador, ou seja, o grupo social relevante é também relevante para o analista. Lembramos aqui a importância da reflexividade do pesquisador no processo de pesquisa (c.f. Mello e Sá, 2006). Para PAIVA; LEÃO e MELLO (2011, p. 9), a reflexividade:

é um critério de confiabilidade da pesquisa qualitativa e diz respeito ao antes e ao depois do acontecimento, gerando transformação no pesquisador, uma vez que vai se tornando uma pessoa diferente por considerar as inconsistências do estudo ao longo do processo permanente

de realização. Trata-se de se voltar ao processo investigativo tendo em vista suas possibilidades não apenas a partir do pesquisador, mas devido ao informante, à audiência e ao próprio texto (JOY et al., 2006). Assim, o “sujeito”, historicamente fazedor da ação social, contribui para significar o universo pesquisado exigindo uma constante reflexão e reestruturação do processo de questionamento do pesquisador.

Então, em um primeiro momento definem-se os grupos sociais relevantes para os sujeitos que desenvolvem o sistema tecnológico e para o pesquisador que o está problematizando e tentando gerar outras interpretações para o mesmo. Algumas críticas foram elaboradas para o primeiro estágio da CST. A primeira é o problema com o método da bola de neve, que não fornece completude e garantia da acuracidade, podendo introduzir distorções nos estudos.

Outra crítica é sobre o uso do conceito “grupos sociais relevantes”. Pergunta, Winner (1993): onde ficam os irrelevantes? Onde ou como a teoria apresenta o tratamento dado ao pluralismo e as consequências políticas do mesmo? Quem diz quem são os grupos sociais relevantes e os interesses sociais? Como ficam os grupos que não tiveram voz, mas que serão afetados pelos resultados da mudança tecnológica? E sobre os grupos que foram suprimidos ou deliberadamente excluídos? Como se contabiliza as escolhas potencialmente importantes que nunca apareceram como problemas aos debates e às escolhas? É importante notificar não somente que decisões são tomadas e como, mas também que decisões nunca apareceram na agenda; que possibilidades são relegadas à esfera das não decisões.

Outra crítica no que se refere aos grupos sociais relevantes vem de Klein e Kleinman (2002) que enfatizam os conflitos inter e intragrupal existentes no processo de desenvolvimento do artefato tecnológico. Pois, os autores da CST assumem que os grupos são iguais e que todos os grupos sociais relevantes estão presentes no processo de design. Entretanto, conforme mencionam Williams e Edge (1996) alguns grupos são privados de participar do processo, então, se houvesse uma preocupação sobre a posição dos grupos a assimetria do poder seria mais evidente.

Pinch e Bijker (1986) respondem às críticas, mencionando que todas as formas de explicação sociológica nas quais grupos ou estruturas são identificadas nunca podem ser adequadas, já que todos os grupos e estruturas são em si imbricados dentro de uma teia sem fim de outros grupos e estruturas. Então, trazer à luz todos os contextos é claramente impossível. Tudo o que pode ser alcançado é evidenciar o contexto de forma suficiente para os propósitos em questão.

Sabemos que as sociedades são estruturadas em torno de assimetrias de poder e que suas bases podem ser encontradas nas interações dos grupos (SCHOT; RIP, 1996; FEENBERG, 1999). As características estruturais dos grupos moldam suas capacidades de interação. A TD pode oferecer conceitos para compreender a relação entre estruturas sociais e agência política, o papel dos interesses e identidades em explicar a ação social, o entrelaçamento entre significados e práticas (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000).

Ao tomar o desenvolvimento do sistema tecnológico como sendo um projeto político observa-se que haverá diferentes vertentes do discurso se esforçando para dominar ou organizar um campo de significado de modo a fixar as identidades dos objetos e práticas de uma forma particular e se tornar uma hegemonia.

A forma que o sistema tecnológico se institucionaliza é a que foi consensuada entre os grupos relevantes o que não significa que o tratamento das demandas de cada grupo, ou partes dos grupos, seja direcionado em partes iguais na forma pela qual o consenso foi obtido. Certos grupos sociais desempenharão um papel fundamental na formação do consenso do sistema tecnológico em questão.

Os quadros tecnológicos dos grupos sociais relevantes são formados por sujeitos políticos e possuem identidade que, para Laclau e Mouffe (1985) é o resultado da articulação/ rearticulação de elementos significantes em um discurso. Pode-se dizer que

qualquer identidade e, também, qualquer discurso deve ser compreendido e explicado em sentido relacional, como menciona Mendonça (2002; 2010). Cada grupo social relevante representa um discurso, uma identidade e busca impor suas vontades na concorrência com as outras, visando, com isso, universalizar seus conteúdos particulares.

O discurso é uma consequência de articulações concretas que unem palavras e ações, que produzirão sentidos que vão disputar espaço no social (MENDONÇA, 2010). Os discursos e identidades dos grupos sociais são articulados pelos sujeitos. A disputa no social se dá a partir da prática articulatória que estabelece uma relação entre elementos onde suas identidades são modificadas (LACLAU; MOUFFE, 1985).

Diante disso podemos afirmar que a construção de discursos envolve o exercício de poder e uma consequente estrutura das relações entre agentes sociais diferentes (DYRBERG, 1997). Um grupo social relevante é um sujeito que não tem substância prévia e emerge nos espaços e fissuras da textura social aberta pelos efeitos dislocatórios do antagonismo.

Trabalhamos com a noção do sujeito como falta, em termos Lacanianos, não como um sujeito voluntarista da metafísica ocidental e nem como reflexo passivo dos constrangimentos estruturais e das interpelações. Ressaltamos que o sujeito ao qual nos referimos é aquele antagonista, que exerce uma subjetividade política a partir da falta na estrutura.

É no processo de identificação que as subjetividades políticas são criadas e formadas. Os sujeitos se articulam para formarem grupos sociais relevantes no desenvolvimento dos sistemas tecnológicos e criam seus discursos e identidades. Uma vez formada e estabilizada, as subjetividades políticas se tornam aquelas posições de sujeito que produzem indivíduos com certas características e atributos (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000).

Quando identidades estão em crise e as crises precisam ser recriadas, o sujeito político é forçado a tomar decisões ou a se identificar com certos projetos políticos e discursos que eles articulam. Sendo assim, as ações dos sujeitos emergem por causa da contingência das estruturas discursivas nas quais o sujeito obtém sua identidade. O processo de desenvolvimento do sistema tecnológico se inicia a partir do momento em que um quadro tecnológico é formado e o discurso que significa determinado sistema tecnológico é questionado.

3.3.4 Flexibilidade interpretativa e práticas discursivas

Os sistemas tecnológicos possuem flexibilidade interpretativa, segundo a CST, pois, a descrição feita por olhares diferentes de grupos diferentes produzem descrições diferentes. Esse conceito foi originalmente tratado em Collins (1981), no seu *Empirical Programme of Relativism* (EPOR). A flexibilidade interpretativa e o relativismo proposto faz-nos sair das velhas distinções entre social, técnico e cultural e de respostas essencialistas. Se há a possibilidade de várias interpretações, as questões que ficam pendentes são: a partir de onde, e, como os significados sobre as tecnologias e os sistemas são construídos?

Os quadros tecnológicos e o campo discursivo são as fontes que fornecem os significados para as tecnologias. Laclau e Mouffe (1985) compreendem o significado como um efeito do “jogo dos significantes” e argumentam que as condições que tornam possível a transmissão do significado – a linguagem como um sistema de diferenças pré-existente - é problemático. Os autores situam os significados das práticas sociais em seus contextos históricos e estruturais mais abrangentes.

Devemos compreender que dentro de um campo discursivo existem disputas por significados e posições de sujeito diferenciadas que defendem significados diferentes. O significado que o sistema tecnológico vai adquirir vai depender dessa disputa e da cadeia de

equivalência/diferença que se forma a partir desse contexto histórico e estrutural, que é sempre contingente e precário, ou seja, o discurso, a identidade nunca se fecham completamente. Por posições de sujeitos, Mouffe afirma:

“Qualquer posição de sujeito é constituída dentro de uma estrutura discursiva essencialmente instável, uma vez que está submetida a uma variedade de práticas articuladoras que a subvertem e transformam constantemente. É por isso que não existe qualquer posição de sujeito cujas ligações com as outras estejam definitivamente asseguradas e, assim, não existe qualquer identidade social que possa ser completa e permanentemente adquirida” (MOUFFE; 1996, p. 106).

Para Laclau e Mouffe (1985) existe um espaço de autonomia onde o sujeito age de forma inesperada e contesta a estrutura ou discurso vigente interpretando a realidade de forma diferente. Esse espaço onde o sujeito age de forma inesperada é o espaço do deslocamento. Como nenhum discurso é capaz de hegemonizar completamente um campo de discursividade e eliminar a experiência do deslocamento, é ela própria que faz emergir novas interpretações.

Sendo assim, os sistemas tecnológicos são discursos, construções contingentes e históricas que estão sempre vulneráveis àquelas forças políticas excluídas na sua produção, bem como aos efeitos de deslocamento dos eventos que estão além do seu controle. Então, a qualquer momento, o sistema pode ser questionado por grupos sociais que não tenham suas demandas atendidas e novas interpretações são dadas e avaliadas.

A flexibilidade interpretativa permite que apareçam novas articulações políticas e novos significados à tecnologia e ao sistema em estudo. Pois, ao se reconstruir interpretações alternativas, analisam-se os problemas e conflitos que essas interpretações apresentam conectando-os aos *designs* dos artefatos tecnológicos. Então novos elementos discursivos são incorporados aos momentos significados e, podem, até, aparecer novos

grupos sociais relevantes nesse momento que articulam diferentes significados. A dinâmica está justamente na precariedade e na contingência do social.

O discurso é prática, essa é a ideia de prática discursiva, uma vez que quaisquer ações empreendidas por sujeitos, identidades, grupos sociais são ações significativas. As interpretações são frutos das articulações políticas e o social é um social significativo, hermenêutico e é significado de diversas maneiras a partir das lentes dos sujeitos.

Na prática discursiva da esfera pública, em que grupos em conflito ou grupos de interesse buscam a hegemonia, alguns dos significados podem aos poucos vencer e alcançar relativa estabilidade ou, nos termos de Laclau e Mouffe (1985), podem tornar-se hegemônicos. Determinadas representações sociais são, desse modo, transformadas - o que não quer dizer que esse seja seu único meio de transformação, ou que todas as representações, com seu caráter performativo, estão a serviço da hegemonia e do poder. Refletiremos, na próxima seção como se operacionalizam os conceitos de estabilização e de ponto nodal na construção de tecnologias e sistemas.

3.3.5 Estabilização e ponto nodal

Depois de se seguir os grupos sociais relevantes e se chegar às interpretações que os mesmos fornecem às tecnologias e aos sistemas, chega-se à fase da estabilização, que é quando se diminui a flexibilidade interpretativa e quando alguns significados convergem ganhando dominância no lugar de outros.

Em todo discurso há um excesso de elementos que ficam de fora esperando momentos para serem articulados, daí a ligação com a noção da flexibilidade interpretativa da CST, não temos como articular um fechamento do sistema tecnológico que dure, as interpretações são sempre parciais e contingentes.

O importante aqui é a compreensão de como se deu a prática articulatória que envolveu a criação e apropriação do sistema tecnológico. Que elementos discursivos ficaram de fora? Quais são as consequências disso? Essas questões são fundamentais para pensar a construção social das tecnologias a partir de uma perspectiva discursiva. A construção de significados é feita a partir do processo da prática articulatória.

A fase de estabilização de uma tecnologia ou sistema envolve conflitos entre relações antagônicas entre os grupos sociais relevantes e isso significa que as mesmas são responsáveis pela constituição das identidades, elas alteram seus conteúdos e sentidos no exato momento em que suas lutas políticas são empreendidas (MOUFFE, 2005).

Um antagonismo ocorre quando a presença de um “Outro” evita que eu seja totalmente eu. A relação aparece não das totalidades cheias, mas da impossibilidade da sua constituição (LACLAU; MOUFFE, 1985). Esse bloqueio da identidade é uma experiência mútua para ambos, a força antagonizante e a força que está sendo antagonizada (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000).

Para Laclau (1993, p. 34), o antagonismo é: “[...] o limite de toda a objetividade. Isso deve ser entendido em seu sentido mais literal: como afirmação de que o antagonismo não tem um sentido objetivo, de modo que é aquilo que impede a constituição da objetividade como tal.

Ou seja, os antagonismos sociais introduzem uma negatividade irreconciliável às relações sociais porque eles revelam os pontos limites da sociedade na qual o significado social é contestado e não pode ser estabilizado. Assim, os antagonismos são evidências das fronteiras de uma formação social. Eles mostram os pontos onde as identidades não se fixam em um sistema diferencial, mas é contestado por forças nas quais ficam de fora daquela ordem (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000).

O consenso vai ser gerado a partir do momento em que os elementos dos discursos sejam transformados em momentos e o discurso seja significado. Os discursos bloqueiam a

expansão de sentidos em relação àqueles que eles antagonizam. Paradoxalmente, segundo Laclau e Mouffe (1985), ao mesmo tempo em que o exterior constitutivo (discurso antagônico) ameaça a constituição do interior (discurso antagonizado), ele é também a própria condição da existência do interior, na medida em que este último se constituiu sob a ameaça da presença do primeiro (MENDONÇA, 2010).

Vale aqui refletir, então, quais são os interesses que os grupos sociais relevantes estão defendendo? Como o posicionamento discursivo deles foi constituído? Que forças os incluem ou excluem? As forças antagônicas devem ser identificadas para que o processo de estabilização da tecnologia seja efetivado.

O mecanismo de construção de identidade é o de consolidação ou dissolução de fronteira política que as formações discursivas em geral, e as identidades em particular, são construídas ou fragmentadas. O delineamento de limites e a construção de fronteiras são atividades centrais da política e são de caráter simbólico. As fronteiras políticas servem não somente para construir identidade, mas para organizar o espaço político através de operação simultânea da lógica da equivalência e da diferença (HOWARTH; STAVRAKAKIS, 2000).

Qualquer identidade é fruto da combinação das duas lógicas e deve carregar igual peso das dimensões da equivalência e da diferença, teoricamente nem uma das duas deve ser privilegiada. Entretanto, há uma tendência na TD de privilegiar o momento da negatividade, da construção de fronteira e do desenvolvimento dos antagonismos. Qualquer tentativa de capturar a complexidade dos processos de formação do discurso deve acontecer dentro do horizonte da desconstrução das relações binárias.

Diante dos antagonismos presentes no processo de desenvolvimento do sistema tecnológico, nem sempre a interpretação que prevalece é aquela mais eficiente no sentido restrito da palavra quando aplicado ao sistema tecnológico, pois, são vários os fatores que interferem na tomada de decisão. Não temos como distanciar sociedade de tecnologia, pois

são forças estruturais que se conectam profundamente, que se moldam mutuamente, transformando e sendo transformadas, pelas formas de vida dos sujeitos políticos que a interpelam.

Na fase de estabilização da tecnologia, as contingências do discurso se tornam visíveis, ameaçando as identidades existentes, mas também podem constituir novas identidades. É a experiência do deslocamento ou descentramento (LACLAU, 1993). Os momentos são as posições diferenciadas que aparecem articuladas dentro de um discurso e os elementos são aquelas diferenças que não estão discursivamente articuladas devido ao caráter “flutuante” que eles adquirem em períodos de crise social e de deslocamento (LACLAU; MOUFFE, 1985).

Essa é a fase na qual os significados são negociados para se gerar a hegemonia em torno dela. E, para que haja práticas hegemônicas, Laclau e Mouffe (1985) estipulam duas condições: a existência de forças antagônicas, e a instabilidade das fronteiras políticas que as dividem. Assim as práticas hegemônicas pressupõem um campo social atravessado por antagonismos, e a presença de elementos que podem ser articulados por projetos políticos opostos (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000). Laclau e Mouffe (1985) conceituam hegemonia como sendo a articulação de significantes flutuantes, onde, hegemônizar significa fixar um significado ao redor de um ponto nodal. Esmiuçaremos esses conceitos na próxima seção.

3.3.6 Fechamento, hegemonia e significativo vazio

A próxima fase da metodologia da CST é o fechamento, o ponto não-reversível do processo discordante sobre os artefatos, e pode acontecer: 1. de forma retórica; quando os grupos sociais veem o problema como resolvido ou; 2. na forma de redefinição do problema;

quando uma posição de *design* pode ser estabilizada se inventando um novo problema, que pode ser resolvido por este mesmo *design*.

Na obra Bijker e Law (1992) os autores da coletânea discutem as estratégias utilizadas pelos sujeitos no fechamento das tecnologias dos estudos em análise e o explicam a partir da diferença entre o que fica dentro e o que fica fora naquele momento, o que envolve duas questões: a de delegação de poder e a de regulação. Como essas trocas acontecem? O que nos leva a uma questão diante dessa fase: Porque um processo de construção social da tecnologia seguiu um caminho e não outro?

No fechamento há uma dominação em torno de um campo de significado e a TD nomeia esse processo de hegemonia, que, em Gramsci, denota ambos: um tipo de relação política e uma realização substantiva. Na primeira definição, a hegemonia é considerada um tipo de relação articulatória onde a persuasão predomina no lugar da força, enquanto que na segunda é considerada como sendo ou não uma força particular gerenciada para alcançar supremacia por meio da imposição da sua vontade no resto da sociedade através da criação do consenso e da incorporação de interesses de força rival.

Podemos afirmar que o fechamento das tecnologias envolve o exercício de práticas hegemônicas, a articulação de diferentes identidades e subjetividades em um projeto comum, enquanto as formações hegemônicas são os resultados desses projetos e criam novas formas de ordem social em torno de uma variedade de elementos dispersos ou deslocados. O sistema tecnológico é uma formação hegemônica e é o resultado das articulações políticas.

Assim como qualquer sociedade tem que conseguir forjar uma imagem de unidade para se constituir como uma sociedade, as tecnologias precisam desse momento de forjar o fechamento do debate que a formou. O papel e a função das fronteiras políticas é o de contribuir para esse fechamento. Ou seja, uma parte importante da formação de qualquer

identidade e de qualquer discurso é que ela/ ele é oposta a algo mais, a um “outro”. Então a formação de fronteira é uma condição para sua formação.

O trabalho de Derrida nas hierarquias binárias no centro da metafísica da presença – essência/acidente; mente/corpo; oralidade/escrita, - mostra que a identidade de cada um dos termos é essencialmente dependente do outro termo, e a fronteira que os separa os dois é essencialmente impura. A desconstrução expõe não somente a violência essencial na qual os dualismos são estabelecidos, ela também traz à luz – e esse é o insight crucial oferecido pela análise desconstrucionista – a subversão essencial das “identidades separadas” na qual o pensamento dualístico repousa. Como Derrida argumenta, o exterior infeta/afeta o interior, e vice-versa, e torna qualquer dualismo de e/ou suspeito.

No discurso psicanalítico de Lacan, um ponto similar é expresso pelo termo *extimité*, que problematiza a oposição entre interior e exterior mostrando, por exemplo, que mesmo o Outro estando no meu centro, ele também me é estranho. A desconstrução e a psicanálise oferecem tratamentos detalhados sobre as relações interior/exterior (dentro/fora) que podem fornecer luz a uma melhor compreensão sobre as complexidades das relações entre *self* e *other* (HOWARTH; STAVRAKAKIS, 2000).

Nossa proposta teórica foi reinterpretar o processo de desenvolvimento de tecnologias sob a perspectiva política, contemplando as demandas dos sujeitos envolvidos de forma mais ampla, tornando-as mais inclusivas, mais democráticas a partir do diálogo entre os dois campos de conhecimento; a teoria do discurso e a construção social da tecnologia. Na próxima seção da tese, trabalharemos o conceito primordial para a compreensão da nossa proposta: agonismo.

3.3.7 Por uma construção sociopolítica da tecnologia mais inclusiva e radical

Neste capítulo refletimos discursivamente o sistema tecnológico percebendo o campo social e sua prática como um espaço de lutas, de antagonismos e agonismos. A noção de agonismo está associada à de uma democracia radical e plural, ou seja, a de ampliar a abrangência de direitos de opinar a um número cada vez maior de identidades. Essa é a primeira noção da nossa proposta, a de ampliar o grupo daqueles que opinam sobre as tecnologias de forma que os não-especialistas também possam fazer parte do debate. A segunda noção que vale a pena ressaltar é a reflexão política a partir de duas dimensões, a ôntica e a ontológica, conforme propõe Mouffe (2005, p.8-9):

“o ôntico tem a ver com as muitas práticas da política convencional e o ontológico refere-se à própria forma como a sociedade é constituída [...] por 'o político' eu entendo a dimensão do antagonismo a qual eu tomo como constitutiva das sociedades humanas, enquanto que por 'política' eu significo uma série de práticas e instituições através das quais uma ordem é criada, organizando a coexistência humana no contexto de conflitualidade provido pelo político”.

Ao abordarmos a construção sociopolítica da tecnologia sob as supracitadas perspectivas, refletimos as práticas e instituições e também a característica do Ser político que está na sociedade convivendo e partilhando experiências com os outros através das tecnologias disponíveis. Os grupos sociais relevantes e o quadro tecnológico são criações essencialmente políticas. Esse fato nos mostra que a prática política em uma sociedade democrática não consiste em defender os direitos de identidades pré-constituídas, mas, além, em constituir aquelas identidades em um terreno sempre precário e vulnerável.

Então, a construção sociopolítica da tecnologia proposta por nós passa pela democratização e conseqüente politização do processo de desenvolvimento tecnológico. Vale ressaltar que em uma visão teórica que se aproxima a nossa, na medida em que também prevê a desarticulação de tecnologias hegemônicas, Dagnino (2011, p.26), propõe um processo de adequação sociotécnica para as tecnologias (AST) que pode ser entendido como:

um processo “inverso” - de caráter não apenas normativo, mas contra-hegemônico - ao da construção sociotécnica, cujo objetivo é descrever processos que têm ocorrido em ambientes onde os interesses e valores predominantes e não-questionados são os do capitalismo. Nesse processo, um artefato tecnológico ou, mais genericamente, a tecnociência sofreria um processo de adequação a interesses políticos de “grupos sociais relevantes” distintos daqueles que o originaram. Assim definido, como um processo, e não como um resultado (uma tecnologia desincorporada ou incorporada em algum artefato) ou um insumo.

E, para uma maior democratização do processo político Mouffe (2002) sugere complexificar a noção de antagonismo refletindo-a a partir de duas formas diferentes: como sendo um antagonismo propriamente dito e como agonismo. A autora, para diferenciar as duas formas, diz que o antagonismo é a luta entre inimigos, enquanto que o agonismo é a luta entre adversários.

No interior da comunidade política não se verá no oponente um inimigo a abater, mas um adversário de legítima existência ao qual se deve tolerar. Há o combate com vigor das suas ideias, contudo jamais se questionará o direito de defendê-las. O princípio agônico defende a possibilidade de identidades plurais enunciarem suas demandas e isso é fundamental para o avanço de políticas sociais de inclusão de diferenças (MENDONÇA, 2002). Transformar antagonismo em agonismo é o objetivo da política democrática denominada de “pluralismo agonístico” que Mouffe (2002) defende e que nós queremos inserir em nosso estudo sobre desenvolvimento tecnológico.

Perceber os grupos sociais relevantes e seus quadros tecnológicos como sendo constituído de adversários que merecem ter sua voz escutada e incluída nos processos de tomada de decisão tecnológica. Em Mouffe (1998) a categoria de “adversário” designa o *status* daqueles que discordam em considerar o ranking e interpretação de valores.

Os adversários brigarão pela interpretação e ranqueamento dos valores, mas sua aliança comum aos valores nos quais constituem a forma de vida da democracia liberal que cria um laço de solidariedade que expressa seu sentimento de pertença a um “nós” comum. Deve ser enfatizado, contudo, que a categoria de inimigo não desaparece; agora se refere aqueles que não aceitam esses valores constitutivos das formas de vida democrática. Não há como considerar suas demandas legítimas dentro de um “nós” de cidadãos democráticos, desde que seu desacordo não é meramente sobre ranquear, mas de um tipo muito mais fundamental, de significado e sentido pela luta.

Não há uma solução de consenso que abranja todos os interesses em uma luta democrática. Ou seja, a própria proposição de consenso é fruto de um tipo de formulação política que busca hegemonizar conteúdos socialmente. O consenso é um desses arranjos históricos e contingentes, uma imposição política excludente que desconsidera outras formas de tomada de decisão (MENDONÇA, 2010). A proposta de uma democracia agonística é justamente a de conceber essas outras formas de tomada de decisão que podem contribuir para uma construção sociopolítica da tecnologia de forma mais radical.

4 Caminhos trilhados

4.1 A lógica da explanação crítica

Pesquisas com base na teoria do discurso, para serem coerentes com os seus pressupostos, requerem um método de investigação e explanação crítica em relação aos modelos positivistas presentes nas abordagens tradicionais das ciências sociais. Os teóricos do discurso buscam articular seus conceitos em cada contexto concreto de pesquisa de forma particularizada⁴.

A condição para essa concepção de pesquisa é que os conceitos e lógicas do modelo teórico devem ser suficientemente abertos para serem adaptados, deformados e transformados no seu processo de aplicação. Essa concepção exclui teorias essencialistas e reducionistas da sociedade, que tendem a predeterminar o resultado da pesquisa e assim a possibilidade de um olhar inovador para o fenômeno (HOWARTH; NORVAL; STAVRAKAKIS, 2000).

A abordagem proposta direciona críticas aos procedimentos metodológicos clássicos e às formas de racionalidade dedutiva e indutiva. Pois, argumenta-se que, em primeiro lugar, não é possível derivar qualquer evento concreto a partir de teorias universais (dedução) e, em segundo, casos particulares ou individuais não implicam necessariamente em explanações universais (indução).

Sendo assim, ao discutirmos sobre os métodos lógicos que nortearão e formarão o conhecimento dessa tese, ou seja, se esses são gerados a partir da indução, dedução ou

⁴ Os métodos utilizados pelos teóricos do discurso incluem a desconstrução de Derrida, as abordagens arqueológica e genealógica de Foucault para análise do discurso, a distinção Saussuriana entre os polos sintagmáticos e paradigmáticos da linguagem e os conceitos Jakobsoniano de metáfora e metonímia como reformulado por Lacan, e as lógicas da equivalência e diferença de Laclau e Mouffe (1985).

abdução⁵ temos que o nosso estudo recairá sobre a geração de um conhecimento gerado a partir da retrodução. Para Peirce (1975) só a abdução pode funcionar como um método para se apreender ou compreender os fenômenos investigados. A abdução é a adoção provisória de uma hipótese em virtude de serem passíveis de verificação experimental e todas as suas possíveis consequências, de tal modo que se pode esperar que a persistência na aplicação do mesmo método acabe por revelar seu desacordo com os fatos, se esse houver.

A abdução, também conhecido como retrodução, termo que adotaremos em nosso estudo daqui em diante, devido ao fato do mesmo expressar o movimento de retrocesso do consequente ao antecedente, tem como a primeira etapa da investigação de um fenômeno a tentativa de explicar um fato assumindo que o mesmo é um caso que cai dentro de uma regra, e, então a hipótese de que, com efeito, cai dentro da regra (PEIRCE, 1975). Depois, aspira-se explicar as anomalias buscando premissas (hipóteses) que, se confirmadas, dão conta das anomalias.

Glynos e Howarth (2007) descreve a retrodução como sendo uma lógica global de investigação composta por três momentos interligados: a problematização de fenômenos empíricos, a explicação retrodutiva desse fenômeno; e a persuasão. A retrodução permite ao investigador repensar suas hipóteses de pesquisa o tempo todo, trazendo à tona, em termos lógicos, que o resultado (conclusão) de um estudo pode ser e pode não ser aquele esperado/desejado. Ou seja, traz, para dentro do método investigativo/interpretativo, a irrefutável prova da possibilidade não lógica dentro da própria lógica. Em resumo, a retrodução permite formular um prognóstico geral, mas sem garantia do que venha a ser o resultado.

Os supracitados autores propõem algumas orientações que norteiam estudos baseados na TD. A primeira é no sentido de como se problematizar o objeto de pesquisa.

⁵ Embora Aristóteles tenha sido creditado com a sua identificação original, a abdução foi criteriosamente desenvolvido e aplicado na filosofia da ciência por Charles Sanders Peirce, Norwood Hanson e Roy Bhaskar.

Tomando como referência Michel Foucault, deve-se historicizar os discursos, as instituições e as práticas que constituem os objetos em diferentes momentos ao longo do tempo. São os diferentes contextos que definem as possibilidades de emergência e enunciação dos discursos que deve ser questionado nesse primeiro momento. O objetivo aqui é expandir o campo discursivo para novas possibilidades de interpretação.

A partir da problematização são geradas hipóteses que poderão, ou não, tornarem-se explicações válidas para o objeto a ser investigado. São as condições de possibilidade do objeto que nortearão os ciclos retrodutivos, sendo assim, o pesquisador deve desvelá-las para que os argumentos do estudo se consolidem e se tornem verdadeiros.

A forma de explicação científica proposta pelo método a ser utilizado desestabiliza a ideia positivista de se separar os contextos da descoberta no qual as hipóteses são geradas e o de justificação no qual as explicações são argumentadas. A ampliação do conhecimento se dá a partir de ciclos sucessivos que reelaboram as hipóteses iniciais. Aqui, os dados, ideias, lógicas e auto interpretações são unificados de modo a produzir um legítimo candidato a falsidade ou verdade.

A abordagem das lógicas permite ir além do paradigma das leis causais, onde a capacidade de previsão e dedução é considerada acima do contexto histórico relacionado. Possibilita, ainda, ir além de abordagens como a hermenêutica que focam, por exemplo, em aspectos da auto-interpretação contextualizada. A ideia de direcionamento para a lógica está relacionada a desconstrução e reconstrução dos mecanismos causais e a uma explanação crítica dos fenômenos discursivos (GLYNOS; HOWARTH, 2007).

O conceito de lógica que utilizaremos como parte da nossa metodologia no que se refere à análise, diz respeito a um sistema de regras, uma gramática, que estabelece os tipos de relação possíveis entre os elementos de um dado contexto social. A explicação científica

argumenta acerca de quais são as lógicas subjacentes que tornam possível a emergência e a sustentação dos discursos que constituem as realidades analisadas.

Para Glynos e Howarth (2007) as práticas sociais são definidas a partir de três lógicas: a lógica social - que ajuda a caracterizar as práticas definindo as regras, normas e auto-compreensões traduzindo a prática e respondendo à questão - o que? A lógica política que conta a emergência histórica e a formação da prática focando nos conflitos e contestações que foram o pano de fundo da sua constituição – respondendo a questão do como? E a lógica fantasmática, que ajuda a compreender a forma na qual os sujeitos são “amarrados” à prática por meio de um ideal – esta responde à questão do por quê?

Outro ponto a ser observado como orientação metodológica se refere a capacidade de se argumentar de forma persuasiva as relações estabelecidas entre as formulações teóricas e o campo empírico observado. No caso, o que estabelece o valor de uma teorização é sua capacidade de argumentar de forma persuasiva - coerente e convincente – em favor de suas explicações acerca dos elementos da realidade analisada (GLYNOS; HOWARTH, 2007; GLYNOS; HOWARTH; NORVAL; SPEED, 2009).

Ao conduzir pesquisas em torno dos temas abordados pela TD, como, por exemplo, as transformações dos discursos em práticas hegemônicas ou como os indivíduos transformam os discursos em práticas cotidianas, a abordagem lógica apresentada pode ser dividida em cinco elementos básicos: problematização, retroação, lógica, articulação e crítica.

Então, em termos de análise social e política, nossa perspectiva ontológica permite destacar o caráter construído e político da objetividade social e, aqui, extrapolamos essa noção para o arranjo sociotécnico em questão. A abordagem lógica do social e do político de Glynos e Howarth (2007) articula uma série conectada de conceitos e lógicas que podem ajudar a analisar relações e processos sociais mantendo-se fiel à perspectiva ontológica

apresentada que vale a pena refletirmos, associando os conceitos à prática social e tecnológica em questão - o Portomídia.

Partindo do pressuposto de que política, economia, tecnologia, cultura e sociedade se constituem mutuamente, observamos que qualquer tecnologia ou sistema é construído a partir de um campo de lutas políticas que serve de forma mais proveitosa a determinados agentes sociais que se constituíram como forças hegemônicas na sua formação. Então, ao resgatar como uma tecnologia foi desenvolvida, quais foram os sujeitos envolvidos, e a demanda que cada um trouxe à mesa de negociação, identificaremos, o que motivou o formato e empreenderemos um olhar complexo aos sistemas e às tecnologias e explicitaremos as questões políticas na sua constituição.

Tomando o Portomídia como um sistema tecnológico, e uma prática social, por ser uma prática objetivada (racionalizada) por sujeitos políticos em torno de um significado construído (discurso), conforme dito anteriormente, buscaremos explicar as condições de possibilidade do sistema em questão e o faremos a partir da identificação dos sujeitos políticos que o constituíram das demandas criadas em torno do campo discursivo em questão e da explicitação das lógicas constituintes no discurso.

Nas pesquisas que envolvem a TD, conforme mencionado anteriormente, não há um formato específico a ser seguido, nem no que diz respeito à construção e nem à análise do corpus em questão cabendo a cada pesquisador desenvolver um desenho metodológico próprio e argumentado. No entanto, conforme mencionam Jorgensen e Phillips (2002) há dois critérios básicos a serem combinados e respeitados: coerência e fecundidade.

A coerência do discurso se dá por meio da presença de elementos que reflitam uma relação lógica e harmônica. A presença de elementos que não estejam de acordo com o que se considera um discurso analítico reduz as possibilidades dos leitores o aceitarem como

análise. O segundo critério, de fecundidade, está relacionado à capacidade da pesquisa produzir conhecimento novo, desenvolvendo novas explicações.

Além desses, outros aspectos relacionados à validação podem ser pensados, de forma a gerar uma combinação aceitável de critérios, como, por exemplo, critérios referentes à solidez das análises, como também, a clareza e transparência com que a pesquisa é apresentada e justificada. Vale salientar, que a validação é lógica, uma vez que se busca defender o válido por meio de uma racionalidade argumentativa e não ontológica (CORRÊA, 2013).

4.2 Orientações em relação ao campo empírico

Buscando explanar o discurso do sistema tecnológico Portomídia à luz da TD de Laclau e Mouffe (1985), nos aproximamos do campo temático e empírico que envolve discursos presentes nas áreas de tecnologia, política, cultura, sociedade e EC. Trataremos de des-naturalizar o discurso em questão a partir da sua problematização e relatando-o a partir dos elementos do contexto do campo discursivo e do imbricamento com outros discursos. Sendo assim, coletamos e produzimos um conjunto de documentos descritos no decorrer da tese que foram tomados como *corpus* desse trabalho.

Trataremos aqui de aproximar objetos textuais que contribuam na historicização do nosso campo empírico evidenciando os sujeitos políticos e os processos de delimitação de fronteiras e consequente estabelecimento de cadeias de equivalência e diferença; as expressões de antagonismos, contingências e deslocamentos que são categorias a partir das quais evidenciamos a lógica política do social que estamos explanando que evidencia as relações supraexpostas – tecnologia, política, cultura, sociedade e EC associadas por meio das utopias presente na lógica fantasmática.

Partindo então da hipótese gerada no momento de problematização da tese, já supraexposta, a saber - o discurso da economia criativa se constitui na intersecção de posições antagônicas e na dissolução de fronteiras que envolvem o determinismo e o construcionismo tecnológicos que permeiam a sociedade técnico-científica e que articulam dois fenômenos: a tecnologização da cultura e a culturalização da tecnologia - partimos em busca de construir o *corpus* dos dados que facilitaram na reconstrução do discurso do Portomídia.

4.3 Síntese da proposta conceitual e analítica das posições antagônicas no campo discursivo da EC

Em linhas gerais, a categoria “determinismo tecnológico” visa a caracterizar os sentidos atribuídos pelos sujeitos políticos que corroboram com as premissas do determinismo tecnológico e com as causas e as necessidades que levaram à constituição do Portomídia traduzindo-se em tentativas ou estratégias de fixação do discurso e que estão associadas às lógicas sociais.

Já a categoria “construcionismo tecnológico” visa a caracterizar os sentidos antagônicos e as contingências presentes nas alternativas políticas dissonantes daquelas que o determinismo tecnológico prega e também naquelas que tentam responder às fraquezas presentes no determinismo como a falta de agenciamento político, traduzindo-se nas tentativas ou estratégias de politização do discurso e associados às lógicas políticas.

As motivações, utopias e ideologias, elementos que motivam os sujeitos a se identificarem com o discurso e gerar cadeias de equivalência e ou diferença estão incluídas nas nossas análises como as lógicas fantasmáticas do sistema Portomídia.

Quadro 3 (4): Posições antagônicas no campo discursivo da EC

Termo a ser compreendido	Determinismo Tecnológico	Economia Criativa	Construcionismo Tecnológico:
Tecnologia	<p>Sinônimo de ciência aplicada, de poder e de progresso (FEENBERG, 1999).</p> <p>As tecnologias constituem um novo sistema cultural que reestrutura inteiramente o mundo social como um objeto de controle (ELLUL, 1964).</p> <p>A tecnologia é autônoma e independente das influências sociais (DUSEK, 2009).</p>		<p>Tecnologia é produto de uma unidade complexa, em que participam os materiais, os artefatos e a energia, assim como os sujeitos que a transformam. O fator fundamental do desenvolvimento tecnológico é a inovação social e cultural, a qual envolve não somente as usuais referências ao mercado, como os aspectos organizativos, os valores e a cultura (DAGNINO, 2009).</p>
Ciência e Tecnologia	<p>Os vínculos entre ciência e tecnologia aumentam em número e profundidade, ao assumir uma postura de que as mesmas são determinantes do contexto social (DUSEK, 2009).</p>		<p>Ciência e tecnologia são tão importantes quanto os aspectos sociais, econômicos, culturais e políticos (HUGHES, 1983).</p>
Tecnologia e mercado	<p>Ao reconhecermos a consolidação de uma tecnociência onde cada vez mais avaliamos a pesquisa pela sua capacidade de gerar soluções tecnológicas apropriáveis pelo mercado, como algo característico e inerente ao capitalismo contemporâneo (DUSEK, 2009).</p>		<p>As soluções tecnológicas não deveriam ser somente elementos apropriáveis pelo mercado, mas também, como respostas às demandas dos grupos sociais relevantes (BIJKER, 1995)</p>
Implicações do determinismo e do construcionismo	<p>O determinismo implica na replicação de modelos tecnológicos hegemônicos advindos das grandes potências mundiais (DUSEK, 2009).</p>		<p>O construcionismo implica em adequação sociotécnica (DAGNINO, 2011).</p>
Organização social	<p>Organização social mecanicista com valores disseminados a partir de uma racionalidade instrumental (DUSEK, 2009)</p>		<p>Organização social orgânica com valores disseminados a partir de uma racionalidade dialética (DUSEK, 2009)</p>
Valores disseminados	<p>Neutralidade, objetividade e universalidade (DUSEK, 2009).</p>		<p>Política, subjetividade e democracia (BIJKER, 1995)</p>
Mudança tecnológica	<p>A mudança tecnológica é a causa e efeito da mudança social (DUSEK, 2009).</p>		<p>A mudança tecnológica é um processo que se dá a partir das novas demandas apresentadas pelos sujeitos políticos envolvidos (BIJKER, 1995).</p>
Desenvolvimento econômico	<p>O desenvolvimento econômico é determinado pelo avanço da ciência e tecnologia, é a força condutora da sociedade e um determinante da estrutura social (DUSEK, 2009).</p>		<p>O desenvolvimento econômico é visto como processo que envolve disputas políticas e sistemas que dialogam com sujeitos políticos que podem transformá-los a partir das demandas postas (BIJKER, 1995).</p>
Transformação social	<p>Transformação social é fruto das transformações tecnológicas (DUSEK, 2009).</p>		<p>Transformação social advém de um processo emancipatório que envolve o ser político e a luta política (FEENBERG, 1999) .</p>
Cultura	<p>Cultura como recurso de manipulação ideológica a favor</p>		<p>Cultura como espaço de experimentação, de expressão,</p>

	dos detentores de capitais globais (MCLUHAN, 1971).		de identidade e do local onde a diversidade é contemplada (DAGNINO, 2011).
Política	A própria política passa a ser tratada como uma questão técnica e a razão de uma linha de ação política passa a ser entendida como passível de ser demonstrada ou provada por meios ou critérios científicos/técnicos (DUSEK, 2009).		A política é um processo construído a partir de instituições (do nível ôntico) e do exercício da política (do nível ontológico, do ser) (LACLAU; MOUFFE, 1985).
Construção da hegemonia	A hegemonia mundial e das grandes potências se constrói pelas exigências do desenvolvimento industrial e as pautas de consumo que ali se geram e difundem para as sociedades que imitam esses processos de modernização (DUSEK, 2009).		A construção da hegemonia envolve 4 pilares: a desigualdade do poder como algo constituído; a supressão da dicotomia universal x particular; produção de significantes vazios; expande-se na generalização das relações de representação como condição da ordem social. (MENDONÇA, 2006)

Fonte: Elaborado pela autora

4.4 O *corpus* e sua constituição

Primeiro selecionamos um conjunto de documentos a partir do qual foram realizadas às análises. Tal conjunto - o *corpus* - de acordo com Sinclair (1991), consiste em uma coletânea de textos que são escolhidos para caracterizar um estado ou variedade de discursos. Percy et al. (1996) sugerem que um *corpus* é uma criação artificial, uma coletânea de porções de linguagem, selecionadas e organizadas de acordo com critérios explícitos.

Já para Barthes (1967), *corpus* é uma coleção finita de materiais (textos, imagens, músicas ou outros materiais) determinada de antemão pelo analista e com inevitável arbitrariedade. Algumas definições utilizam os termos “porções de linguagem” e “materiais”, em lugar de “textos”, já que um *corpus* pode ser composto de sons, imagens ou qualquer outro material de função simbólica (BERBER SARDINHA, 2000; BAUER; AARTS, 2002).

Sendo a constituição do *corpus* realizada a partir da organização de documentos, essa deve cumprir normas de validade quanto à exaustividade, homogeneidade, pertinência e representatividade (BARDIN, 1977; MINAYO, 2002). A exaustividade refere-se ao cuidado

em contemplar todos os aspectos levantados previamente, através do critério de saturação; a homogeneidade, em obedecer a critérios claros e precisos na escolha do tema, técnica e interlocutores, não apresentando demasiada singularidade fora destes critérios. A representatividade, por sua vez, está ligada a representação do universo do estudo e os documentos analisados devem ser adequados aos objetivos propostos do trabalho, ou seja, é preciso atentar para a pertinência do material coletado. Resta então responder à indagação de como extrair do *corpus* textual os elementos que nos auxiliem a responder as questões de pesquisa lançadas a partir da problematização do campo de estudo.

Os textos analisados foram encontrados em documentos oficiais, peças de comunicação; publicações da imprensa, tais como entrevistas, artigos e notícias relacionadas ao campo de estudo e entrevistas em profundidade com os sujeitos políticos envolvidos. No caso das entrevistas, elas foram realizadas tendo como base um roteiro de questionamentos cuja principal finalidade foi servir como ponto de partida para o aprofundamento das ideias.

Quadro 4 (4) - Constituição do *Corpus*

Sujeito Político	Fontes de Dados	Período de acesso aos dados
Governo Federal	Plano da Secretaria de Economia Criativa	2012/2013
	Site do Ministério da Cultura e dos parceiros da política da EC	2012/ 2013
	Rede social – Facebook - do MinC	2012/2013
	Editais de Fomento à EC	2013
Mídia	Notícias veiculadas na internet capturadas pelo alerta Google associadas ao tema EC	2013
	Notícias veiculadas na internet capturadas pelo alerta Google associadas ao tema EC em PE	2013
Governo do Estado de PE	Site do Governo do Estado e das secretarias de desenvolvimento econômico, da cultura e da ciência e tecnologia.	2012/2013

	Notícias em jornais locais durante todo o ano	2013
	Entrevista com o Coordenador da Economia Criativa da Secretaria de Desenvolvimento Econômico do Estado de PE ⁶ . (EN. 01)	2013
	Entrevista com o Coordenador da Economia Criativa da Fundarpe (EN. 02)	2013
	Entrevista com o Secretário de Ciência e Tecnologia (EN. 03)	2013
	Palestra proferida pela Secretaria de Desenvolvimento Econômico do Estado de PE na UFPE	2013
Porto Digital / Portomídia	Site do Porto Digital e do Portomídia	2013
	Entrevista com o CEO (EN. 04)	2013
	Palestras proferidas pelo CEO na UFPE e na Campus Party.	2013
	Entrevista com a responsável pela área de EC do Portomídia (EN. 05).	2013
	Entrevista com o gestor da incubadora do Portomídia ((EN. 06).	2013
Mercado/ Academia	09 Apresentações dos incubados para a banca avaliadora dos projetos do Portomídia para progredir ao segundo estágio do processo de incubação	2013
	Relatório sobre o mercado de arte digital e de games	2014
	06 Entrevistas com os Incubados da Incubadora Portomídia (EN. 07); (EN. 08); (EN. 09); (EN.10); (EN. 11) e (EN. 12)	2013
	Entrevista com professor do centro de design da UFPE (EN. 13)	2013
	Entrevista com professor do centro de informática da UFPE (EN. 14)	2013

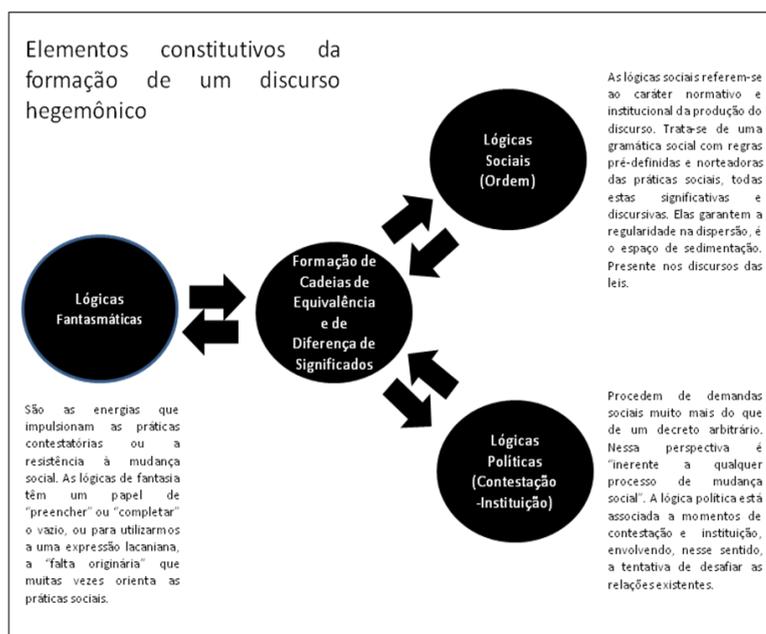
Fonte: Elaborado pela autora

De posse dos dados coletados, partimos para a descrição do campo discursivo que forneceu elementos para objetivar o discurso do Portomídia. Identificamos duas posições de sujeito antagônicas a serem analisadas no campo discursivo da EC do Portomídia: o

⁶ Ao serem mencionadas as falas dos entrevistados durante o texto, as mesmas aparecerão com a seguinte codificação: (EN. XX, L. Y-Y), significando EN. = entrevistado; XX o número do entrevistado, L = linhas e Y-Y os números das linhas referentes à transcrição das entrevistas.

determinismo e o construcionismo tecnológico, que compõem as lógicas sociais e as políticas, respectivamente que se constroem a partir das lógicas fantasmáticas, a das ideologias dos sujeitos.

Figura 4 (4) As lógicas do Discurso



Fonte: Elaborado pela autora

5 Conhecendo o campo discursivo, os sujeitos políticos e as demandas sobre a EC e o Portomídia

O campo discursivo é o termo que refere ao excedente de sentido, ou seja, a todos os significados possíveis que são excluídos de algum discurso específico (SALES JR., 2008; SEIDMAN, 2003). É o que de fato “ficou de fora” na tentativa de normatização, de fixação do discurso. A EC é um discurso em construção e vem sendo difundido e persuadido pelo governo federal através da secretaria da economia criativa do Ministério da Cultura, conforme veremos na próxima seção da tese, e constitui elemento da lógica social do discurso do Portomídia que tem como objetivo “contribuir para a estruturação de um polo de economia criativa internacionalmente relevante no Recife” (PORTOMÍDIA, 2014).

5.1 A EC como política pública transnacional, transetorial e em construção no Brasil

No Brasil, a política pública que envolve a EC foi institucionalizada em 2012 com a criação da Secretaria da Economia Criativa (SEC) vinculada ao Ministério da Cultura (MinC), conforme já foi mencionado no capítulo introdutório dessa tese. O primeiro desafio da SEC na elaboração do Plano Brasil Criativo foi pactuar um conceito para o termo EC. Havia a necessidade de se definir conteúdos para associá-los à expressão “economia criativa” em função da sua vagueza, ambiguidade e discussão incipiente na academia.

Não caberia reproduzir conceitos de outros países com realidades políticas, econômicas, culturais e sociais divergentes da do Brasil, muito embora o conceito da EC

tenha nascido na Austrália. Sobre a questão, nossa entrevistada da secretaria da cultura de PE, corrobora com essa assertiva quando disse:

[..] A formulação de teorias, tanto sobre a economia da cultura quanto sobre a criativa, ela vem da academia e a aproximação e o grande desafio da academia se aproximar desses atores, que isso já tem melhorado bastante através de cursos de extensão, a faculdade tem se aproximado mais da realidade social das pessoas. Eu acredito que a economia criativa também veio quebrar os paradigmas de que é preciso também construir, ter o colaborativo, ter a questão do coletivo, mais inclusivo e participativo, até mesmo na elaboração desses conceitos que provocam ainda dúvidas, que todo mundo tem em parte uma concepção. Então assim, essas teorias que embasam a economia criativa elas podem ser mais partilhadas, mais discutidas. É quando também o órgão público e também as comunidades elas podem se unir junto com a academia para quebrar esses paradigmas, esses conceitos eles podem ser partilhados e reconstruídos. Quando eu falo nessa elitização não é uma crítica, mas é um protesto tímido para que esse conceito ele seja mais aproximado e reavaliado a partir das necessidades realmente que existem que é a distribuição do processo é a compreensão do que são. O pertencimento ele vem também agregado ao saberes. A pluralidade da cultura ela vem também com esse grande desafio, não de nivelar conhecimento, mas também das pessoas considerarem que o conhecimento do outro pode ser complementar ao seu, também a transformação da realidade [...] (EN.02 1.468-485)

Observa-se que como lógica social do discurso do MinC e da secretaria da cultura de PE sobre EC, a necessidade de se pensar localmente no lugar de globalmente. A economia criativa para o MinC não é necessariamente global, ao contrário, é local. Até menciona-se em um momento do texto a possibilidade de se pensar em economias criativas no lugar de economia criativa para o Brasil, devido às representações de riqueza, diversidade cultural e criatividade, inevitavelmente associadas ao povo brasileiro.

Compactuou-se no Plano os fundamentos da economia criativa brasileira a partir dos seguintes princípios: inclusão social, sustentabilidade, inovação e diversidade cultural. A definição para economia criativa, foi estabelecida: “partindo das dinâmicas culturais, sociais e econômicas construídas a partir do ciclo de criação, produção, distribuição/circulação/difusão e consumo/fruição de bens e serviços oriundos dos setores criativos, caracterizados pela prevalência simbólica” (BRASIL, 2012, p.23).

O Plano Nacional de Cultura (PNC) foi o marco inicial do processo de formação da secretaria e do Plano Brasil Criativo; no quadro 5 (5), desenhamos o marco regulatório que resultou na sua constituição. O grande desafio intelectual e político para a construção do Plano da Secretaria foi o de retomar o papel do MinC na formulação de políticas públicas para o desenvolvimento brasileiro. Os oito anos de gestão do governo Lula foram fundamentais no processo de empoderamento da sociedade civil brasileira, que participou ativamente no processo de elaboração do PNC, documento que define a compreensão da cultura a partir das dimensões simbólica, cidadã e econômica (BRASIL, 2012).

Na sociedade do conhecimento e das novas tecnologias, a economia da cultura se amplia e o conceito da economia criativa emerge para contemplar os ativos simbólicos criados a partir dos setores criativos que abarcam mais que os da economia da cultura. Para a SEC, essa nova economia, que ultrapassa as linguagens artísticas e as culturas populares passa a dominar novos segmentos às indústrias tradicionais (*design*, arquitetura, moda) tomando hoje grande importância nas diversas regiões do planeta. É a dimensão simbólica humana, desta feita, que será elemento fundamental na definição econômica desses novos bens e serviços (BRASIL, 2012).

Quadro 5 (5) : Histórico da SEC

Decreto 6835 de 2009	Trata da estrutura do MinC vigente à época. A partir desse decreto foi possível identificar e sistematizar as competências que se encontravam dispersas entre os diversos órgãos do MinC relativas às atividades afetas à economia criativa.
Lei 12.243 de 02.12.2010	O Plano Nacional de Cultura (PNC) instituído por essa lei corresponde ao nascedouro do processo de institucionalização de políticas públicas na área da economia criativa, mais especificamente no campo da economia da cultura, e norteou a configuração da nova estrutura organizacional do MinC.
Decreto n° 7743 (1° de Junho de 2012). Projeto iniciado em Jan. 2011.	Redesenho organizacional do MinC que foi realizado a partir da extinção e da criação de unidades administrativas sem o aumento do quantitativo de cargos do seu quadro funcional.

Portaria MinC n° 56 de 2011.	A SID incorporou a agenda da diversidade cultural. Transfere-se o PRODEC (Programa de Desenvolvimento da Economia da Cultura), da Secretaria de Políticas Culturais para a SID.
Portaria MinC n° 39 e n° 80	O Programa Brasil Plural e respectivos projetos foram transferidos da SID para a Secretaria da Cidadania Cultural (SCC) que mais tarde se tornou a Secretaria da Cidadania e Diversidade Cultural (SCDC).

Fonte: Elaborado pela autora

Nos anos anteriores a 2009, as políticas do MinC avançaram com base nas dimensões simbólica e cidadã, mas a dimensão econômica, relacionada à estratégia 4 do PNC- Ampliar a participação da cultura no desenvolvimento socioeconômico sustentável – carecia de proposições estruturantes. Essa estratégia foi assumida pela Secretaria da Economia Criativa (SEC) como seu maior objetivo.

Todo esse processo de criação da SEC coincidiu com o período de formulação do PPA 2012-2015, elaborado de acordo com a nova metodologia adotada pelo Ministério do Planejamento e Orçamento e Gestão. Assim foi possível inserir mais explicitamente o conceito de economia criativa na agenda governamental (BRASIL, 2012). Um movimento em nível internacional para incentivar as políticas aos setores de economia criativa também vem sendo criado por órgãos transnacionais, a saber: UNESCO, UNCTAD, UNITAR e OEI.

A SEC criou e está responsável por gerir o Plano Brasil Criativo, que tem interface com três outros planos nacionais (Plano Nacional de Cultura; Plano Brasil sem Miséria e Plano Brasil Maior). Outros ministérios deveriam estar envolvidos na execução da política, fazendo dessa, uma política transministerial, conforme podemos observar na figura 4(5), no entanto não identificamos uma relação da EC nos outros ministérios além do da Cultura, ao explorar as notícias nos sites da internet daqueles ministérios, que supostamente deveriam estar envolvidos conforme pode ser verificado no apêndice D.

Sobre a metodologia de formulação do plano em análise foram mencionadas as seguintes etapas para sua elaboração: primeiro houve encontros com *experts* para que houvesse debate e aprofundamento de bases teóricas com a realização de rodadas de discussões conceituais com pesquisadores, acadêmicos, estudiosos e profissionais de reconhecimento nacional pela notória atuação no campo das políticas culturais sobre temas relacionados à economia criativa (os encontros aconteceram nos dias 18 de abril, 03 de maio e 06 de junho de 2011).

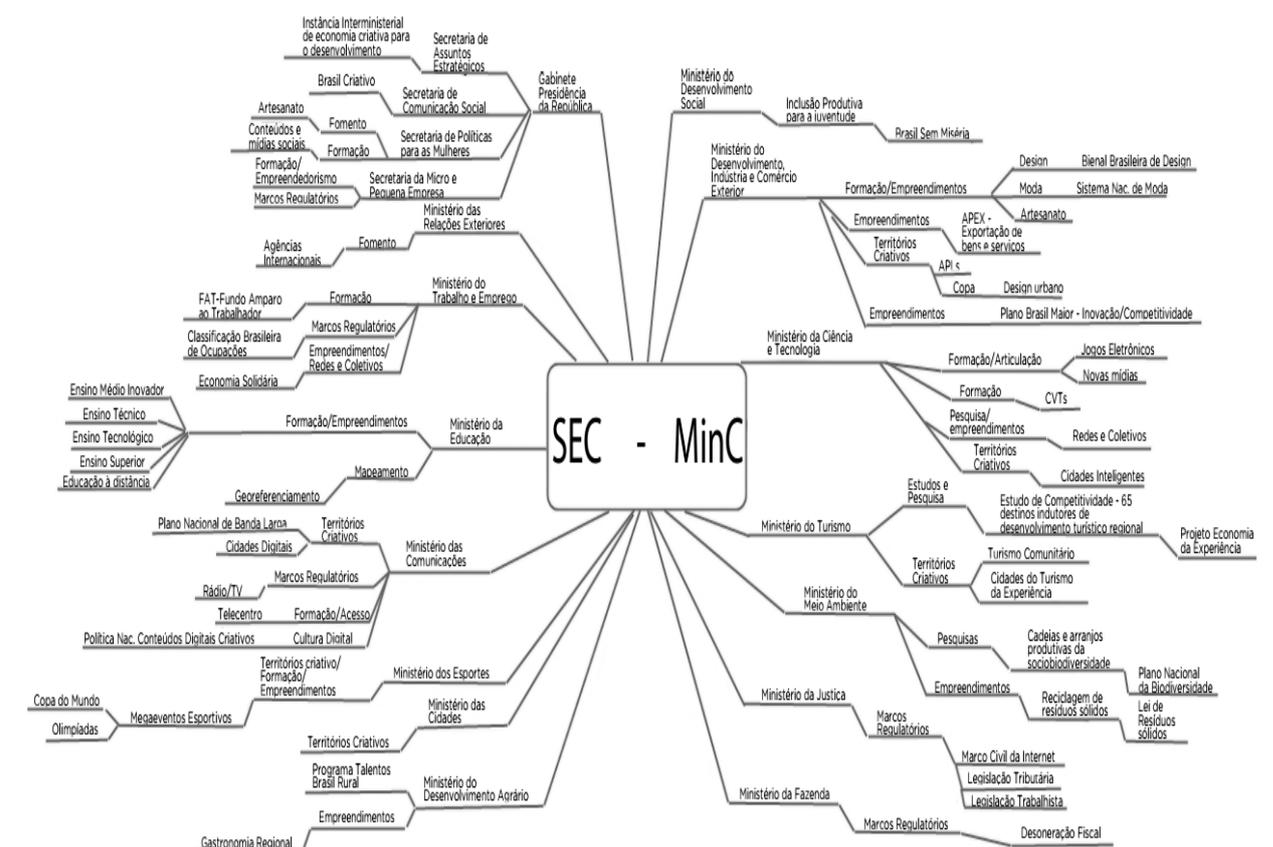
A etapa dois foi a de levantamento de demandas dos setores criativos brasileiros e foi realizada no mês de maio de 2011. A equipe da SEC tomou como referência para diagnosticar o campo criativo brasileiro, os relatórios das câmaras e colegiados setoriais dos períodos de 2005 a 2010 e os planos setoriais existentes e as estratégias setoriais da II Conferência Nacional de Cultura de 2010. De forma complementar a SEC levantou ainda demandas por meio de aplicação de questionários aos representantes setoriais do Conselho Nacional de Políticas Culturais (CNPC).

A etapa três foi o encontro com parceiros institucionais, agências de fomento e de desenvolvimento, órgãos bilaterais e multilaterais internacionais. O objetivo desse encontro foi a identificação de parcerias e fontes de recursos para promoção e fomento. Participaram desse evento, em 09 de maio de 2011: BNDES, Banco do Brasil, Caixa Econômica Federal, Banco do Nordeste, Banco da Amazônia, Petrobrás, Eletrobrás, Correios, Furnas, Chesf, Sebrae Nacional, Sebrae Rio de Janeiro, Senac nacional, Sesi Nacional, Sesc São Paulo, Unesco, Unitar, OEI, Finep, Cnpq e Apex.

Aspectos de uma visão de mundo construcionista são apresentados no plano quando observamos os passos dados para a elaboração e normatização da EC no Brasil, a tentativa de inclusão das diferenças presentes em outras instâncias institucionais e a escuta feita pelo MinC são aspectos da construção de uma política baseada no diálogo e na absorção de

demandas diferentes por sujeitos diferentes. Aspectos de uma racionalidade técnica são apresentados quando associamos a cultura ao mercado e quando a lógica do lucro emerge gerando uma espécie de tensão entre os interesses dos grupos.

Figura 5 (5): Secretaria de Economia Criativa e Ministérios Parceiros

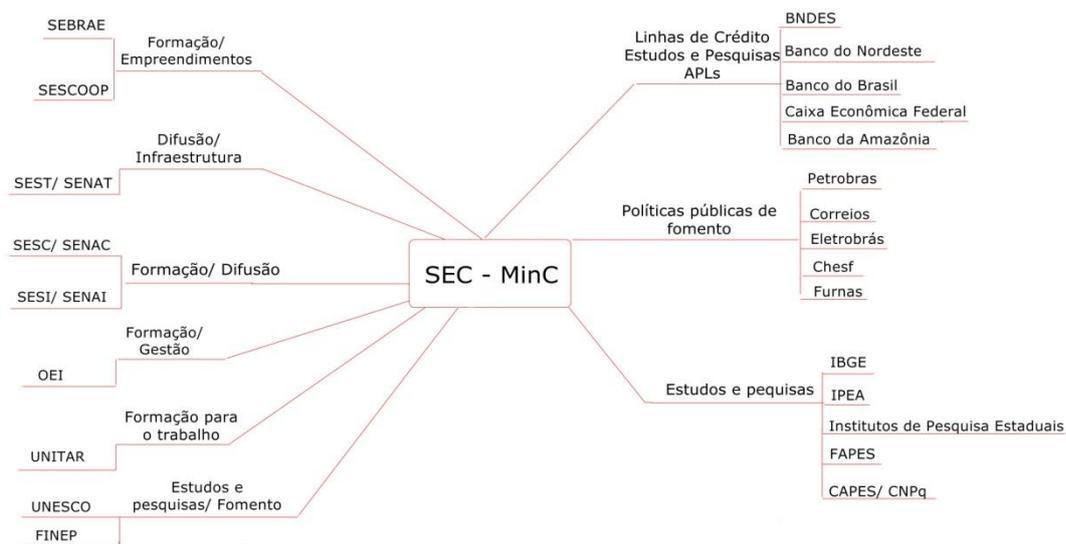


Fonte: Adaptado do Plano Nacional de Economia Criativa (BRASIL, 2012)

Os vetores de atuação da economia criativa brasileira, como definido no plano, concretiza-se a partir dos eixos macroeconômico e microeconômico. No macroeconômico a diretoria de desenvolvimento e monitoramento atua desenvolvendo: territórios criativos; estudos e pesquisas; marcos legais. No microeconômico, a diretoria de gestão e inovação atua desenvolvendo: fomento a empreendimentos criativos; formação de competências

criativas e redes e coletivos. São vários os parceiros institucionais identificados para a efetivação da política, conforme observamos na figura 6(5), abaixo.

Figura 6 (5): Secretaria de Economia Criativa e Parceiros Institucionais



Fonte: Adaptado do Plano Nacional de Economia Criativa (BRASIL, 2012)

O plano da SEC identifica 5 desafios apresentados para a institucionalização da política, a saber: 1) Levantamento de informações e dados da Economia Criativa; 2) Articulação e estímulo ao fomento de empreendimentos criativos; 3) Educação para competências criativas; 4) Produção, circulação/distribuição e consumo/fruição de bens e serviços criativos - pouca infraestrutura e 5) Criação/Adequação de Marcos Legais para os setores criativos.

Como para nós discurso incorpora práticas sociais (fala e ação), avancemos nessa seção elencando o que foi ação, por parte do governo federal, em termos de implementação da política de EC até meados de 2014 (ver apêndice G). Passamos o ano de 2013 acompanhando as ações do governo federal no que se refere à implantação dessa política por meio das comunicações divulgadas na internet e com visitas periódicas aos sites dos

ministérios e instituições parceiras no sentido de explorar então, a prática discursiva desse sujeito político que está fornecendo condições institucionais para que o sistema que estamos estudando fosse criado. Esses elementos fazem parte da lógica social que compõe o sistema.

Para explorar a característica da política que a define como transministerial realizamos uma busca nas páginas da internet das secretarias e ministérios que a SEC definia como parceiros, e identificamos, ao inserirmos o termo “economia criativa”, que a Secretaria de Comunicação Social, o Ministério da Ciência e Tecnologia e o Ministério da Comunicação foram os que obtiveram mais notícias relacionadas ao tema, 7,5 e 4, respectivamente. Os outros ministérios e secretarias não apareceram noticiando nada que os associassem ao termo EC, conforme pode ser observado no apêndice D.

Realizamos a busca até o dia 31/12/2013. Os outros ministérios e secretarias mencionadas no Plano não divulgaram notícias relacionadas ao tema. Que isso pode indicar? Inação? Negligência na divulgação? Falta de integração nas ações relacionadas à política pública em questão? Falta de prioridade por parte do governo em difundir a política para os parceiros? Falta de uma transministerialidade na política pública que se diz transministerial?

Sobre os parceiros institucionais, realizamos uma pesquisa exploratória nos sites de cada um e observamos que os parceiros que mais vem divulgando notícias sobre a EC são as instituições internacionais UNESCO (4630 notícias) e UNCTAD (1.100 notícias) e em nível nacional: Sebrae (1032 notícias); IPEA (24 notícias) e Senac (10 notícias). O IBGE ainda não constituiu a conta satélite da cultura e no seu site a economia criativa ainda não aparece como um termo de busca, apresentando a não relevância dada ao tema da EC.

Ainda precisamos avançar muito para que a EC seja uma política pública que envolva articulação entre governo, academia e sociedade civil. No meio da implantação da política, a secretária que criou a SEC, Cláudia Leitão, deixou o cargo e divulgou um

relatório de gestão da SEC (2013) referente às ações efetivadas no ano de 2011/2012. No relatório observamos ações no que se refere à elaboração e execução de editais de fomento, que totalizaram investimentos em torno de R\$ 11.705.000,00.

Faz-se necessário registrar que nas falas iniciais em torno da discussão da política, da ex-secretária, existia uma preocupação dela na continuidade da política da EC, já que no Brasil as mudanças de governantes muitas vezes implicam em descontinuidade, conforme observamos na fala que ela emitiu no primeiro encontro de gestão dos Criativos Birôs⁷, ação estruturadora da política:

“No Brasil, boas iniciativas desaparecem quando mudam os governantes. Não podemos nos submeter a isso. Para que o Criativa Birô quando mudam os governantes. Não podemos nos submeter a isso. Para que o Criativa Birô continue, ele tem que ser abraçado pelos gestores públicos, pelos empreendedores criativos, pelo campo cultural e também pelas grandes instituições” (DAVILA, 2013)

Com a saída de Cláudia Leitão da secretaria e a nomeação de Marcos André Carvalho, as ações que dão suporte à formação de empreendedores culturais passaram a se realizar a partir da criação da Rede Incubadoras Brasil Criativo, no lugar dos “Criativos Birôs”. Segundo Carvalho, secretário que substituiu Cláudia Leitão, a lógica das incubadoras criativas será a mesma das incubadoras de tecnologias e das “startups”, e, nesse sentido, a lógica de plano de negócios infiltra-se nos fazeres culturais que resultam em produtos. A Rede de Incubadoras Brasil Criativo conta com investimento de R\$ 19,4 milhões e até junho de 2014, havia a previsão de criação da mesma em 12 capitais, fato concretizado, segundo divulgação do site do MinC.

A Rede oferece aos agentes culturais cursos e consultoria em inovação, empreendedorismo, planejamento estratégico, assessoria contábil, assessoria jurídica, de

⁷ Implementados a partir de um convênio entre o Ministério da Cultura e governos estaduais, os Criativos Birôs são escritórios que funcionarão como centros de apoio aos artistas e pequenos empreendedores criativos na estruturação e elaboração de modelos de negócios (BRASIL, 2012)

comunicação e marketing, e acompanhamento contínuo. Também balcões de crédito, formalização, formação técnica, realização de cursos e uma área para trabalho colaborativo. As atividades serão desenvolvidas por equipes locais, em diálogo com as potencialidades criativas de cada região (MINISTÉRIO DA CULTURA, 2013).

A tentativa de institucionalização de uma política que tem como base de desenvolvimento a cultura é algo que vem sendo construído há alguns anos, um processo que se iniciou com a gestão do ministro Gilberto Gil em 2003. Em alguns governos há investimentos maiores, em outros, investimentos menores, mas, o que podemos afirmar é que para uma política pública ser bem sucedida há uma necessidade de torná-la necessária a ponto de se constituir como política de Estado e não de governo. Conforme menciona Leitão em entrevista abaixo, fornecida ao centro de pesquisa e formação do SESC-SP:

Quando construímos o Plano da Secretaria da Economia Criativa, rapidamente entendemos que se agíssemos de forma um pouco mais ampliada, na transversalidade das políticas entre partes de ministérios, poderíamos ter um plano de governo, maior do que o Plano da Secretaria. Foi aí que surgiu essa brincadeira que fala sério de chamar um plano que não fosse só do Ministério da Cultura de Brasil Criativo, parodiando os planos Brasil Maior, do Ministério de Ciência e Tecnologia, e o Brasil Sem Miséria, do Ministério do Desenvolvimento Social. Como percebemos que não iríamos conseguir construir isso em dois anos, estamos tentamos criar alguns programas estruturantes para que esse plano possa acontecer um dia. Penso que aí deixamos a semente de uma Secretaria. Pode ser que a Secretaria ainda não tenha nem nascido. Mas, talvez, essa fase anterior ao nascimento, o desenho de sua arquitetura e o estabelecimento de parcerias fundamentais é que vai fazer com que o próximo Secretário tenha um pouco mais de apoio para que ele possa ir mais além. Não se poderia fazer muito mais do que estamos fazendo, mas sinto-me feliz com os primeiros passos que demos. São passos pequenos, mas consistentes. **Um Brasil criativo? Talvez daqui a vinte anos. Tomara que eu esteja viva para ver** (DOUEK, 2013).

Sendo uma política que prevê a descentralização e a interiorização do desenvolvimento econômico quando privilegia o desenvolvimento local, nos perguntamos que ações o governo executou nesse sentido? O interior se fez presente nos encontros anteriores à institucionalização dessa política? No encontro proporcionado pela SEC, aos parceiros federativos, houve a participação de gestores públicos, representantes das

secretarias e fundações de cultura dos Estados e municípios das capitais para discussão acerca das demandas locais e regionais. O objetivo desse encontro, realizado em 20 de julho de 2011 foi o de articular a parceria com as secretarias estaduais e municipais de cultura. Houve 21 Estados presentes (AL, BA, CE, DF, ES, GO, MA, MG, MS, PA, PE, PB, PI, PR, RJ, RN, RS, SC, SE, RS, TO) e 13 capitais (Aracajú, Belo Horizonte, Campo Grande, Curitiba, Fortaleza, Florianópolis, João Pessoa, Manaus, Recife, Rio Branco, Rio de Janeiro, São Luiz e Salvador).

O interior ainda não foi maioria, os municípios ainda precisam absorver a lógica, a gramática, presente nessa proposta política da EC. Diante da tentativa do governo federal de descentralizar as ações e repassar para os estados e municípios a responsabilidade de criar planos locais para que se desenvolva a cultura e os setores criativos, os menores ainda precisam se familiarizar com a linguagem técnica dos editais e adaptar seus “fazeres locais” a essa mesma, que muitas vezes entram em conflito. Ainda é, claramente, um processo em construção.

Das notícias catalogadas em nosso corpus, obtivemos 253 notícias associadas a cidades das capitais e 94 ao interior (ver apêndice A). As notícias associadas às capitais totalizaram quase 3 vezes mais em relação às cidades de interior o que denota um pouco de elitismo da política. Ao observamos o mapa (figura 7(5)) percebemos que os estados da faixa litorânea saíram na frente e que o interior do país continua a participar pouco da política. Fato que aponta para uma política voltada aos grandes centros urbanos e não aos pequenos como propunha o plano da SEC por falta, também, de vontade política dos pequenos centros urbanos, já que contamos com uma política que tenta descentralizar e dar aos estados e municípios maior protagonismo nas ações.

Para haver o repasse dos recursos aos municípios e Estados os mesmos devem criar projetos que justifiquem os investimentos que estejam alinhados com os editais que o MinC

lança para, a partir daí, poderem receber a verba. Nesse momento há uma fusão de elementos que envolvem racionalidades técnicas (objetivas) e subjetivas, pois são criados indicadores para objetivar o que é subjetivo. A política passa a ser efetivada por racionalidade técnica onde só os *experts*, os que compreendem os códigos, conseguem responder às demandas propostas e obter investimentos.

As regiões nordeste e sudeste tiveram mais notícias sobre EC, 165 e 129, respectivamente. O nordeste, por ser uma região do Brasil reconhecidamente rica em tradição e cultura local em múltiplas linguagens e expressões (a exemplo dos artesanatos e festas tradicionais locais como carnaval e São João); e, também por ter iniciado a discussão acadêmica sobre economia da cultura e economia criativa; tendo a Bahia e sua Universidade Federal como *locus* profícuo e como marco zero do debate sendo o Estado escolhido pela SEC para criar uma metodologia de pesquisa para que os observatórios estaduais de economia criativa utilizem como um padrão a ser seguido aparece como sendo a que mais teve notícias vinculadas à EC.

Quadro 6 (5): Regiões que mais noticiaram sobre EC

Regiões	Número de notícias
Nordeste	165
Sudeste	129
Sul	77
Norte	42
Centro-Oeste	21

Fonte: Elaborado pela autora

As duas regiões do Brasil, mais ricas economicamente, a Sudeste e a Sul aparecem em segundo e terceiro lugares. Observamos que algumas expressões culturais como artes cênicas e carnaval são fontes de riqueza inquestionáveis para a primeira e cultura tradicional local para a segunda. A região norte aparece em quarto lugar e alguns pontos nos chamaram à atenção; primeiro o fato do Amapá não ter tido nenhuma notícia e Roraima só ter tido 1;

segundo o Acre ter aparecido com 12 notícias vinculadas ao seu estado e associadas ao fomento ao empreendedorismo; e o marco legal não ter sido fonte de debate em nenhuma notícia veiculada para a região.

Identificamos através de busca nos sites dos governos estaduais e das notícias coletadas em nosso corpus que: 10 Estados criaram planos de governo que incentivam a EC (Pará, Mato Grosso, Paraíba, Pernambuco, Bahia, Minas Gerais, Rio de Janeiro, São Paulo, Santa Catarina e Rio Grande do Sul); 6 Estados já inauguraram seus observatórios estaduais de economia criativa (Amazonas, Bahia, Goiás, Distrito Federal, Rio de Janeiro e Santa Catarina) e 13 Estados estão em estágio avançado de implementação das suas incubadoras criativas (Acre-PT, Mato Grosso-PMDB, Pará-PSDB, Goiás-PP, Distrito Federal-PT, Ceará-PROS/PSB, Rio Grande do Norte- Partido dos Democratas, Pernambuco-PSB, Bahia-PT , Minas Gerais-PSDB/PP, Espírito Santo- PSB, Rio de Janeiro- PMDB, São Paulo- PSDB, Paraná- PSDB e Rio Grande do Sul- PT).

O mapa abaixo, que retrata os aspectos da dimensão “macro”⁸ relacionados às ações estruturantes da política, nos mostra que os Estados litorâneos foram os que mais investiram na política e também que dos que estão em estágio avançado de implementação das incubadoras, 10 são coligações políticas entre os governos estaduais e federais, retirando Pernambuco que rompeu com o governo federal quando o governador decidiu se candidatar à presidência da república.

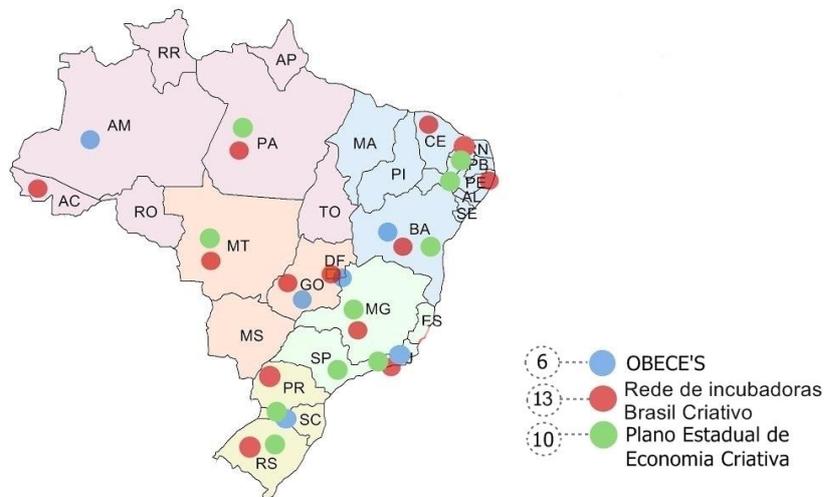
⁸ Legenda para a figura 7 (5)

Observatório Estadual de Economia Criativa (OBECE): É a unidade de pesquisa responsável pela produção, sistematização e análise de dados e informações sobre a economia criativa de cada estado da federação e do DF.

Rede de Incubadoras Brasil Criativo: A Incubadoras Brasil Criativo são centros de inovação, empreendedorismo, formação, fomento e promoção. ofertam aos agentes culturais cursos e consultorias, planejamento estratégico, assessoria contábil, jurídica e de comunicação, marketing, elaboração de projetos e captação de recursos, e acompanhamento contínuo.

Plano Estadual de Economia Criativa: Estados da federação que tem um plano que direciona ações na área de Economia Criativa.

Figura 7 (5) Mapa Institucional da Política de EC



Fonte: Elaborado pela autora

Quais são as condições de produção das mensagens analisadas (condutas e ideologias presentes nas fontes de enunciação)? Como política pública deveria haver ações vindas tanto de instituições públicas quanto privadas, diante disso, as notícias analisadas envolvem que natureza de instituições? Que tipos de fontes estão noticiando mais?

O governo veiculou durante o ano de 2013, 101 notícias associadas ao tema EC. Vale ressaltar que a fonte de dados foi a internet (com todas as suas potencialidades e fragilidades) e também que podem ter reposições sobre o conteúdo das notícias. Os jornais dos estados locais totalizaram 139 notícias. É sabido que os jornais direcionam as pautas da redação a partir dos interesses e parcerias firmadas com a política e o governo institucionalizado no período em que veiculam suas notícias. Como fonte de divulgação de notícias deveria ser a mais neutra possível e atender às demandas da sociedade civil por informação, mas, sabemos que não acontece assim. A notícia para os jornais é seu produto. Notícia-se o que se vende.

Os discursos da EC na mídia e nos jornais, conforme observado em nosso *corpus*, a partir das instituições que tentam institucionalizá-la, a enaltece como sendo uma saída

diante do esgotamento dos recursos naturais e financeiros que a economia tradicional mundial enfrenta, representando-a como uma política que incentiva a criação de um desenvolvimento baseado na sustentabilidade, na diversidade, na inovação e na inclusão social e produtiva. Sem falar que a criatividade, a matéria prima da economia criativa, é um recurso que não se acaba, e indo além, quanto mais se usa, mais têm. Discursos que coadunam com o que o Plano também prega.

Argumentos que parecem não encontrar antagonismos, pois, que nação ou estado não quer ter vinculado o seu nome a significantes tais como inclusão, sustentabilidade, diversidade cultural e inovação? Discursos sobre “desenvolvimento baseado na cultura” e “investimentos em setores criativos” parecem ser os significantes vazios que precisam ser preenchidos quando se tem, na prática, um governo federal que investe maciçamente na economia baseada no petróleo - e na infraestrutura básica de um país que ainda se encontra “em desenvolvimento” – no lugar de investir em conhecimento e criatividade.

A EC é uma política pública que para se firmar deve unir, certamente, instituições públicas e privadas, no âmbito internacional, local e regional. Identificamos baixo o número de notícias tendo como fonte de enunciação universidades (públicas e privadas) com seus nomes vinculados à EC, 26, o que reflete também no baixo número de consolidação de parcerias para os observatórios estaduais, nos levando a crer que a academia é um dos sujeitos políticos que ainda precisa ser convencido da importância do estudo da temática (ver apêndice A). Os OBECES ainda não produziram nenhum dado.

A vigência do Plano Brasil Criativo se encerra em 2014 e pelo acompanhamento que fizemos, observamos que ainda tem muito que se caminhar para que reconheçamos a importância da cultura como eixo de desenvolvimento e de geração de riquezas e para que a política da EC se consolide.

Parcerias frustradas com o IPEA e com o IBGE, por exemplo, ainda não resultaram em nenhum indicador confiável sobre os setores criativos. Segundo Carvalho, em entrevista concedida à Priscilla Arroyo do Brasil Econômico, em 2015 o IBGE deve apontar o PIB da Cultura no Brasil. O secretário também menciona, na mesma entrevista, que a secretaria:

Está abrindo a escuta com a sociedade para aperfeiçoar o texto. Mas ainda não posso adiantar as mudanças. O plano será reformulado, mas não substituído, reconhecemos a necessidade de trabalhar para melhorar questões tributárias, trabalhistas e estimular o acesso ao crédito e às empresas. (ARROYO, 2014)

No que se refere às instâncias particulares e privadas de fontes de comunicação, conforme pode ser visto no apêndice A, os blogs (56) e as redes de coletivos (33), totalizaram 89 notícias, número ainda baixo, fazendo-nos interpretar que ainda estamos nos passos iniciais de institucionalização da política em âmbito nacional, o tema ainda é muito novo.

Em que sentido fala-se em uma política trans-setorial? Que setores estão sendo interpretados pela mídia como aqueles que compõem a EC? Os setores criativos que mais tiveram seus nomes vinculados à EC, nas notícias analisadas, foram: design (88), arte digital (80), cinema e vídeo (73), música (64), moda (64) e artesanato (63). Diante desses dados podemos inferir a associação entre EC e tecnologias (ver apêndice A).

Para se tornar um setor “merecedor” de investimentos e desenvolvimento por parte do governo, o mesmo necessita fazer parte das câmaras setoriais de cultura, que são órgãos consultivos e vinculados ao Conselho Nacional de Política Cultural (CNPC)⁹, que tem por finalidade principal a consolidação de um canal organizado para o diálogo, a elaboração e a pactuação entre os segmentos das artes, os representantes da sociedade civil e o Ministério

⁹ O Conselho Nacional de Política Cultural- CNPC - é um órgão colegiado integrante da estrutura básica do Ministério da Cultura e foi reestruturado a partir do Decreto 5.520, de 24 de agosto de 2005. Este órgão tem como finalidade “propor a formulação de políticas públicas, com vistas a promover a articulação e o debate dos diferentes níveis de governo e a sociedade civil organizada, para o desenvolvimento e o fomento das atividades culturais no território nacional”. O mesmo é integrado pelos seguintes entes: I – Plenário; II – Comitê de Integração de Políticas Culturais; III – Colegiados Setoriais; IV – Comissões Temáticas e Grupos de Trabalho; e V – Conferência Nacional de Cultura. O CNPC e seu Plenário serão presididos pelo Ministro de Estado da Cultura e, em sua ausência, pelo Secretário-Executivo do Ministério da Cultura.

da Cultura . É um canal que divide as responsabilidades entre os atores sociais e que busca o alcance de instrumentos de conquista para metas econômicas dos setores em questão (MinC).

Outro elemento importante do campo discursivo do nosso estudo é o do setor de mercado em que ele se encontra, o das artes digitais, foco de discussão da próxima seção desse trabalho.

5.2 As artes digitais como mercado em ascensão e foco de investimentos e de política pública

Certamente, a ideia de "indústrias criativas" combina -, mas, em seguida, transforma radicalmente - dois termos antigos: artes criativas e indústrias culturais. Essa mudança é importante, pois traz as artes (a cultura) em contato direto com indústrias de grande escala, tais como entretenimento de mídia (o mercado) (HARTLEY, 2005). As indústrias criativas compreendem:

[...] todos os setores do capitalismo moderno que suprem a demanda do consumidor por diversão, ornamentação, autoafirmação, exibição social e assim por diante. Esses setores compreendem várias indústrias de artesanato, moda, mídia, entretenimento e serviço com produtos como joalheria, perfume, vestuário, filmes, música gravada ou serviços turísticos (SCOTT, 1999, p. 807)

Esses setores vêm crescendo nos últimos anos devido a alguns fatores, dentre eles o aumento no uso das mídias e artes digitais devido ao maior consumo de tecnologias móveis e ao incentivo advindo da sociedade que privilegia imagens e realidade virtual. O setor da economia criativa que compõe o contexto mercadológico dessa tese é o de arte digital, que pode ser caracterizada como qualquer arte produzida no ambiente gráfico computacional. Existem várias categorias de arte digital, tais como: pintura, gravura, modelagem

tridimensional, fotografia, animações, vídeo. Sendo assim, artes digitais são “todas as manifestações artísticas realizadas por um computador” (LIESER, 2009, p. 11).

A cultura da racionalidade técnica presente na sociedade técnico-científica se apresenta como fruto do processo de tecnologização da sociedade e do movimento de globalização permeada nas expressões culturais (implicada na diversidade promulgada pelo capitalismo transnacional) e como estilo de vida americano divulgado pela tecnocultura acelerada. Como afirma Prysthon (2002):

[...] o mais surpreendente no caso da indústria cultural a partir do século XX é a rapidez com que seus valores, estratégias e estruturas se espalharam para além do núcleo de sua formação original, que estaria na Europa e nos Estados Unidos. Pode-se dizer que a origem da indústria cultural é paralela à criação e ao desenvolvimento do *american way of life* ao ponto deles até se confundirem. A própria cultura pós-moderna (da qual a indústria cultural é a principal amostra) tem suas raízes nessa afirmação de valores e ideais americanos (p.98)

As artes digitais sempre alimentaram as indústrias cultural e criativa e estão presentes nas novas formas de absorção de produtos culturais que envolvem a migração das mídias tradicionais – livros, jogos educação, treinamento, entre outros – para aparatos tecnológicos mais avançados. Diante desse contexto de transformação dos meios de comunicação e das mediações propiciadas por eles, esse novo campo de expressão artística, as artes digitais, vem ganhando força e necessitando de maiores investimentos e esforços para se desenvolver, se consolidar e atender a demanda que vem sendo gerada e criada dentro desse nosso novo contexto cultural.

Dessa forma, a transformação ocorrida no campo do acesso à cultura, possibilitada pela “cultura computacional”, altera radicalmente a noção de bens de consumo culturais, pois passamos de uma cultura “passiva” de receptor, para uma cultura ativa de “produção-crítica-recepção” de todo e qualquer conteúdo de áudio, vídeo ou texto.

Essa nova forma de fazer cultura e de ser cultura está sendo absorvida aos poucos pelos cidadãos e pelos governantes e o setor de arte digital começou a ganhar força na cultura e na economia a partir do momento em que cada vez mais nos vemos imersos nessa realidade “tecnologizada”. Diante disso houve todo um trajeto de discussões políticas até o mesmo começar a ser visto como um setor de investimentos públicos que se iniciou no ano de 2003 quando o Ministério da Cultura iniciou a construção do Plano Nacional de Cultura (PNC), a partir do Seminário Cultura para Todos, que teve como objetivo ser “o primeiro planejamento democrático de longo prazo das políticas culturais do país...[com] duração de 10 anos [e que permita]... continuidade e ampliação dos programas de apoio e estímulo para criação, produção, difusão e acesso às artes e à cultura”. Um dos objetivos desse seminário consistiu na construção de uma política cultural que tenha, entre suas ações, um espaço para a “arte digital”, entendida aqui como “apropriação social das tecnologias da informação e da comunicação para ampliar o acesso à cultura digital”. A partir dali foram criados planos nacionais setoriais elaborados em conjunto com os planos municipais e estaduais.

Em seguida houve, o Fórum da Cultura Digital Brasileira, e, depois, a Conferência Pré-setorial de arte digital que organizou informações e pleitos a serem levados ao II Conselho Nacional de Cultura, que entre outras ações buscou apoiar o desenvolvimento, capacitação e utilização de softwares livres. Aconteceram reuniões presenciais realizadas pela curadoria de Arte Digital durante os meses de agosto, setembro, outubro e novembro de 2009, nelas se sugeriu a criação não só de “portais”, mas também a implementação de “servidores de rede” culturais para apropriação por parte dos artistas que usam as tecnologias digitais.

A partir desses encontros o setor se organizou politicamente e o Conselho Nacional de Política Cultural – CNPC instituiu um colegiado para o setor de artes digitais dentro das comissões temáticas e grupos de trabalho que planejam ações para os diversos setores

culturais no Ministério da Cultura . Nesse momento o setor de arte digital começa a ser observado pelo governo e o mesmo escuta os pleitos das camadas da sociedade civil que estão precisando ser ouvidos e como os investimentos devem ser apropriados e direcionados.

No entanto, foi com o surgimento da SEC que a arte digital passou a ser classificado como um setor criativo foco de investimentos em política pública. Para aquela, setor criativo é todo setor “cujas atividades produtivas têm como processo principal um ato criativo gerador de valor simbólico, elemento central da formação do preço, e que resulta em produção de riqueza cultural e econômica”. O escopo dos setores criativos para o Ministério da Cultura (2012) é definido conforme a figura 8 (5):

Figura 8 (5): Escopo dos Setores Criativos segundo a SEC



Fonte: Adaptado do Plano da Secretaria de Economia Criativa (BRASIL, 2012)

É com a formação da SEC, e com o plano de diretrizes e ações para o período de 2012-2014, que foram formalizados os desafios para o setor de arte digital, a partir de um levantamento de demandas feito junto a profissionais do setor; a saber:

(1) No que se refere ao primeiro grupo de desafios da EC, posto pela SEC- sobre levantamento de informações e dados da economia criativa - deve haver um

levantamento de laboratórios digitais, de cursos técnicos e tecnológicos, de coletivos, associações, cooperativas, grupos de pesquisas e grupos de trabalho do setor;

- (2) No que se refere ao segundo grupo de desafios da EC, posto pela SEC - sobre articulação e estímulo ao fomento de empreendimentos criativos - (2.1) criar programas de fomento para aquisição, recuperação e manutenção de equipamentos, ferramentas, softwares e tecnologias; (2.2) criar editais de apoio a produtos e serviços de arte digitais, em suportes diversos; (2.3) incentivar a formação de incubadoras vinculadas com a área de arte digital, através de projetos colaborativos, que se utilizem preferencialmente de tecnologias verdes ou metarrecicladas, visando à facilitação da formação de pares e aceleração da troca de conhecimento, bem como fortalecendo a economia criativa local e regional.
- (3) No que se refere ao terceiro grupo de desafios da EC, posto pela SEC – sobre educação para competências criativas – (3.1) instituir novos itinerários formativos de níveis fundamental, médio, técnico e superior, que contemplem a formação relacionada à arte digital, tanto na sensibilização e formação de público quanto na capacitação continuada de artistas, formação de pesquisadores, especialistas e gestores culturais, inclusive através de residências artísticas, redes colaborativas e intercâmbios; (3.2) criação de bolsas de estudos e ampliação de programas de residências no Brasil e exterior.
- (4) No que se refere ao quarto grupo de desafios da EC, posto pela SEC – sobre a produção, circulação/ distribuição e consumo/fruição de bens e serviços criativos – incentivar a criação e implementação de laboratórios de produção e experimentação de arte digital com equipamentos (computadores e softwares especiais, sensores e dispositivos de som e imagem, projetores de alta luminância e resolução), infraestrutura e recursos humanos adequados às especificidades da área com o fim de fortalecer a pesquisa, produção artística e o desenvolvimento sustentável no campo artístico e cultural.

Os desafios a serem transpostos são muitos para que o setor de artes digitais se desenvolva e uma indústria que se alimenta dessas expressões artísticas é a de *games*, que tem um grande potencial financeiro e de exportação porque o mesmo transcende a barreira da língua. As empresas de *games* (jogos eletrônicos) do Porto Digital (que abriga o sistema a ser estudado e problematizado nessa tese) representam, hoje, 35% do faturamento nacional no mercado de *games*, conforme revelou Andrade, coordenador da FNEC (PACOBAYHYBA, 2013).

Os *games* podem ter aplicações diversas que vão desde entretenimento e lazer até ao “uso sério” como chamam os profissionais da área quando os criam para usos específicos como na área da educação escolar, treinamentos e realidades simuladas (cirurgias virtuais, simulação de voos em aeronaves, entre outros).

A indústria de *games* se posiciona na intercessão entre os setores de tecnologia da informação e comunicação (TIC), de entretenimento e mídia e de bens culturais ou indústria criativa. Esta classificação múltipla tem implicações na maneira como são enxergadas as necessidades e características da indústria e em que arcabouço institucional e de políticas ela é enquadrada (QUERETTE; CLUA; TIGRE; ARAÚJO, 2012). Segundo os supracitados autores, o mercado mundial de *games* atingiu US\$ 62,7 bilhões em 2010; sendo dois-terços em receitas de venda de software no varejo e o terço restante em jogos online.

Em 2012, a venda de *games* e consoles faturou, em nível internacional, US\$ 52 bilhões, de acordo com a empresa de consultoria DFC Intelligence passando o faturamento do cinema de Hollywood. No ano passado, o cinema faturou US\$ 50,6 bilhões. Entre os fatores para o crescimento desse mercado destaque-se a distribuição digital - jogos que são vendidos pela internet - sucesso entre os *gamers* sociais, e a previsão é que supere os US 75 bilhões até 2017, de acordo com a empresa de consultoria DFCntelligence (MACHADO,

2013). O aumento do acesso à banda larga e de celulares também são fatores que contribuíram para tal fenômeno.

Só nos Estados Unidos, de acordo com a ESA - Entertainment Software Association [Siwek, 2010], os gastos com vídeo games em 2010 atingiram US\$25 bilhões, dos quais 24% em conteúdo digital. O crescimento real anual da indústria de games nos Estados Unidos foi de 10,6% para o período de 2005 a 2009 e 16,7% para o período de 2005 a 2008, comparado a um crescimento inferior a 3% da economia real no mesmo período. No mercado europeu, os games eletrônicos já geram mais receita do que o aluguel de vídeos e a bilheteria dos cinemas. O mercado online se expande devido à rápida melhoria das comunicações [CCI, QUT, GDAA, 2011] que vêm favorecendo o crescimento dos jogos multiplayer massivos (MMOG) e casuais e o surgimento de novos modelos de negócio baseados em microtransações e freemiums. Por estas razões, o mercado de games tem sido objeto de diagnósticos, articulações setoriais, cooperação inter-agências, revisão e criação de mecanismos institucionais, tanto por governos quanto por organizações multilaterais (QUERETTE; CLUA; TIGRE; ARAÚJO, 2012).

No Brasil, em um ano, o mercado de games cresceu 60% (COSTA, 2013). No mundo da economia o consumo estimula a produção e vice-versa. Novos postos de trabalho se abrem. Segundo a consultoria GFK, o mercado de empresas de games do Brasil faturou mais que o Reino Unido, Alemanha e Espanha em 2012 e cresceu mais de 30% em relação a 2011. Neste ambiente, a eliminação da mídia física, os baixos custos de distribuição e reprodução permitiu a entrada de uma enorme quantidade de novos desenvolvedores de jogos e alcance a um mercado extremamente grande. Mas mais do que isso, permitiu a indústria a se reinventar, mudando a base de seus modelos de negócios e obtenção de receita (LEMES; TOMASELLI; CAMAROTTI, 2012).

O Brasil se destaca como quarto maior consumidor de games eletrônicos no mundo, ficando atrás da Rússia, Estados Unidos e Alemanha. Dos 35 milhões de jogadores ativos, estima-se que quase a metade (47%) gasta efetivamente dinheiro em jogos. Entretanto, este consumo é orientado para jogos produzidos no exterior, pois a incipiente produção local ainda não consegue competir no mercado local. As empresas desenvolvedoras de games no Brasil são orientadas para o mercado global, geralmente por meio da prestação de serviços de outsourcing para produtoras estrangeiras (QUERETTE; CLUA; TIGRE; ARAÚJO, 2012).

Segundo os supracitados autores, as previsões apontam para um mercado de US\$70 bilhões em 2015. Apesar da ausência de empresas de grande porte produzindo jogos no Brasil, existe uma expressiva oferta de cursos e oportunidades de negócios na área. Em 2012 havia cerca de 30 universidades e centros de ensino no país oferecendo cursos na área de games.

Essa característica marcou um traço recorrente na indústria brasileira de *games* que é a existência de muitas empresas atreladas às universidades, seja mediante incubadoras ou *start-ups* estabelecidas por ex-alunos. Diante do exposto podemos afirmar que há uma demanda aquecida para esse segmento de mercado, segundo os números expostos, e é nesse *ethos* de euforia que o setor se desenvolve e cresce ano após ano.

Em Pernambuco 119 instituições de ensino estão envolvidas na formação de profissionais que podem atuar de forma direta e indireta, a partir dos cursos que suprem a necessidade do mesmo em desenvolvimento de competências nessa área, conforme o apêndice C. Os perfis dos profissionais que trabalham na área de games são bem variados e vão desde engenheiros elétricos e eletrônicos, até estudiosos de comportamento humano, a depender do tipo de aplicação do jogo, conforme observamos no estudo citado abaixo:

Além de indústria de alta tecnologia, os jogos digitais também são atividade artística e dependem de pessoal altamente qualificado para sua produção. Conhecimentos técnicos e artísticos precisam interagir no desenvolvimento de sistemas altamente complexos. Estudo sobre o setor no Reino Unido revela que o setor necessita de equipes multidisciplinares que “combinem a mais alta sofisticação tecnológica com criatividade e conhecimento de arte: são programadores de computação, engenheiros de software, artistas, animadores, designers, roteiristas e designers, compositores de música, uma mão de obra internacionalizada, 77% com graduação e 33% com pós-graduação., que recebe salários elevados”¹⁰ (MAPEAMENTO DA INDÚSTRIA BRASILEIRA E GLOBAL DE JOGOS DIGITAIS, 2014).

Identificamos, em pesquisa exploratória realizada no site do MEC, que existem aproximadamente 40 cursos universitários (em nível superior e/ou tecnológicos) em funcionamento no estado de Pernambuco que podem formar, de forma direta, profissionais para o mercado de games, que absorvem 15.120 vagas para alunos entrantes, aproximadamente, conforme quadro abaixo.

Quadro 7 (5): Cursos que fomentam o mercado de trabalho da indústria de *games*

Artes Visuais
Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Ciência da Computação / Computação / Computação e Informática
Cinema e Audio Visual / Comunicação Social-Cinema Digital
Comunicação Social-Fotografia
Comunicação Social-Publicidade e Propaganda
Comunicação Social-Radialismo
Desenho e Plástica / Design / Design de Gráfico
Desenho industrial / Desenho Industrial- Programação Visual / Desenho Industrial-Projeto de Produto
Engenharia da Computação
Engenharia Elétrica
Engenharia Elétrica e Eletrônica
Expressão Gráfica
Fotografia
Gerenciamento de Redes de Computadores / Internet e Rede de Computadores
Gestão da Tecnologia da Informação / Gestão de Sistema de Informação / Sistema de Informação
Jogos Digitais
Multimídia Digital
Música / Música-Canto / Música- Instrumento
Produção Audiovisual / Produção Multimídia
Publicidade e Propaganda
Rádio, TV e Internet
Sistemas de banco de dados / Sistemas para internet
Web Design / Web Design e Programação

Fonte: Elaborado pela autora

¹⁰ Trends in video games and gaming. ITU- Technology watch report. September, 2011.

Diante da heterogeneidade do perfil dos profissionais e da necessidade de diálogo entre áreas técnicas e artísticas além do perfil empreendedor necessário para atuar na área, devido à infraestrutura defasada nesse mercado e a políticas públicas incipientes, observamos a necessidade de se desenvolver trabalhos que contribuam com uma compreensão mais ampla desse mercado.

O polo de desenvolvimento de games e entretenimento digital recifense, o Porto Digital, responde por mais de 30% da produção nacional, segundo a Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos (Abragames). Vale ressaltar que a indústria de jogos digitais brasileira, envolvendo produção de hardware e software, é formada por cem empresas, responsáveis por uma parcela de 1% do faturamento global, número ainda incipiente do mercado (HSM MANAGEMENT, 2012).

Estima-se que a indústria de games deva crescer e para ganhar posicionamento de destaque em nível global o Brasil precisa investir nessa indústria. Mesmo já tendo aplicações sérias, conforme mencionada acima, a indústria ainda deve superar preconceitos relacionados em grande parte à visão de que são atividades restritas a jovens adolescentes que perdem horas preciosas de estudo e são estimulados a atos de violência e perversidade (MAPEAMENTO DA INDÚSTRIA BRASILEIRA E GLOBAL DE JOGOS DIGITAIS, 2014).

Observamos nas fontes estudadas que o discurso do mercado de games destacam elementos que vão desde a importância do governo de investir na indústria através de políticas públicas e de incentivo de linhas de crédito a micro e pequeno empreendedores - já que a maioria das empresas que compõe a indústria se enquadra nessa descrição - até a importância da inserção de profissionais que entenda de novos modelos de negócios dentro dessas empresas para que as mesmas se desenvolvam com o seu potencial pleno e também a mística de que os profissionais da área são bem remunerados.

É nesse mercado que vende a ideia potencial de crescimento e de necessidade de investimentos, o de artes digitais, que agrega perfis de profissionais e de consumidores diversos (que giram em torno de sua produção e uso na área de entretenimento e nas áreas de aplicações “sérias”), que Pernambuco iniciou suas investidas na área de EC, conforme observaremos na próxima seção da tese.

5.3 A Economia Criativa em Pernambuco e o Portomídia

Em consonância com a proposição do Ministério da Cultura do governo federal, Pernambuco criou seu próprio programa de incentivo e estímulo aos produtos e bens culturais e criativos, o Pernambuco Criativo, ratificando as condições ideais para que o estado desenvolva a EC, conforme observamos no site da internet:

Pernambuco é, antes de tudo, um estado marcado pela diversidade cultural. E tem uma população que respira e valoriza a sua cultura, passando de geração em geração. Não por acaso, o estado é conhecido no país como um dos que têm a cena cultural mais viva, construída a partir da contribuição de índios, portugueses, holandeses, judeus, africanos, entre outros. É celeiro de poetas, artistas plásticos e músicos reconhecidos em todo mundo, sem falar nos seus movimentos, no carnaval, no São João, em nossa cultura. Isso é Pernambuco. (PERNAMBUCO, 2012a).

Posicionando-se como um governo que viabiliza um novo tipo de desenvolvimento que privilegia a cultura como recurso a ser gerenciado, no Planejamento Estratégico elaborado para os anos de 2012-2015, o governador do Estado, Eduardo Campos, lançou o supracitado plano, trazendo à tona a importância de se preparar para um novo ciclo de crescimento econômico que tivesse a cultura como eixo central: “vamos preparar as bases para um novo ciclo de crescimento econômico com inclusão social, inserção na economia do conhecimento e da inovação, fortalecendo a identidade cultural de nossa gente”.

O mesmo se apresenta como sendo um programa de articulação, fomento e estímulo ao desenvolvimento das cadeias produtivas criativas, envolvendo um plano de ações para o

horizonte de 4 anos, em 5 eixos de atuação, a saber: 1. Estudos, pesquisas e formulação de políticas públicas; 2. Empreendedorismo, inovação e geração de negócios; 3. Articulação e cooperação; 4. Formação e capacitação; e 5. Infraestrutura para inovação.

No plano, até 2014, os objetivos do programa Pernambuco Criativo buscam atingir: 1. A inclusão da Economia Criativa na agenda estratégica do Estado, promovendo adesão da sociedade, das estruturas governamentais e da mídia; 2. A profissionalização e o estímulo a novos negócios de Economia Criativa em Pernambuco e 3. A consolidação da imagem de Pernambuco no Brasil e no exterior como polo de Economia Criativa.

O programa é gerido pela secretaria de desenvolvimento econômico, e também tem como objetivo induzir a descentralização das atividades econômicas e, para isso, buscará criar polos de investimentos em EC também no interior do Estado. Ao todo serão criados sete polos criativos no interior: Caruaru, Garanhuns, Goiana, Salgueiro, Petrolina e São Lourenço da Mata (cidade da copa). De acordo com o Plano, a escolha desses lugares refletiu critérios técnicos, econômicos, ativos culturais existentes e aspectos estratégicos delineados em estudos contratados em consultorias especializadas.

O primeiro semestre de 2013 foi para a gente juntar o que tinha e aí quando foi em agosto a gente desenhou o projeto, um estudo mais detalhado e contratamos uma consultoria, fizemos uma licitação de cinquenta mil para juntar os documentos todos e sistematizar as ações em torno da EC. A consultoria organizou os documentos, por exemplo, juntamos a política estadual de cultura que estrutura muito bem as 12 regiões de desenvolvimento do Estado, pegamos o planejamento do Porto Digital e do centro tecnológico e também da secretaria de ciência e tecnologia, do polo do gesso, da caprino-ovino cultura em Serra Talhada e fomos juntando estrutura e documentos, muitos documentos (EN.1; l. 96-99).

Observamos no discurso do Plano Pernambuco Criativo elementos pautados numa visão determinista tecnológica quando identificamos uma política pública sendo criada a partir de uma racionalidade instrumental pautada em uma lógica de meios e fins havendo uma estratégia de silenciamento de conflitos por parte do governo sobre as lutas e embates presentes na sua constituição, em nome do que nossa entrevistada expressou muito bem: “O

que o governo quer com qualquer política pública é ter o que inaugurar, ter o que medir, o que pesar, isso é uma ação política. O importante é transformar a proposta da política em número, em quantos empregos podem ser gerados” (EN.1; l. 562-563).

Para a criação e institucionalização do Programa, foi criado um grupo de trabalho de economia criativa, formado por representantes da Secretaria de Desenvolvimento Econômico, da Agência de Desenvolvimento de Pernambuco (AD Diper), da Secretaria de Cultura, da Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco (Fundarpe), da Secretaria de Ciência e Tecnologia e do Porto Digital. Esse grupo de trabalho é um núcleo institucional integrado que conecta atividades e elos das cadeias produtivas, e estes elos com o mercado, captando demandas e distribuindo-as pelo grupo produtivo, na forma de uma governança. A missão do grupo é desenvolver a EC no Estado de Pernambuco, sob todos os aspectos, porém privilegiando as aplicações eminentemente voltadas à economia dos grupos organizados, às empresas e aos negócios.

Nas entrevistas realizadas com as secretarias o “tom” dado à formulação da política de EC em Pernambuco era muito amistoso, dificultando o desvelar das lutas políticas que envolveu sua constituição, conforme observamos nas falas dos entrevistados das três secretarias, abaixo:

O Pernambuco criativo permite o diálogo entre o que está acontecendo no governo para estimular a EC, por exemplo, para que não haja descontinuidade ou duplicidade de ação, o diálogo entre as secretarias é fundamental. No processo seletivo da incubadora do Portomídia se tinha alguma coisa interessante de moda que não cabia lá e poderia estar na nossa incubadora de design aí a Joana que é a coordenadora de lá passa isso para a gente e a gente faz a ponte (EN.1; L.443-445).

A gente faz parte com o GT de economia criativa e tem as três secretarias na coordenação, outras secretarias são convidadas tem os membros dos órgãos executores (Fundarpe, Porto digital), mas a gente tem a clareza de que cada secretaria tem uma vocação, a vocação da secretaria de desenvolvimento econômico é o desenvolvimento de projetos estratégicos estruturadores, de maior volume e maior impacto nessa macro economia e o Porto digital focado nas tecnologias de informação e comunicação e essa inovação tecnológica tão necessária faz com que a gente tenha um diferencial competitivo que o estado consiga chegar mais próximo dessa nova economia, a gente não pode ficar de fora, mas a gente tem uma

política de cultura que ela tem que identificar oportunidades, como o caso do artesanato nosso é exemplar nesse sentido, mas a gente tem por exemplo manifestações que nunca vão ser produtos (EN.2; L.271-281).

Porque a secretária de desenvolvimento econômico lidera um grupo de trabalho de EC, nesse grupo que nós do Porto Digital também participamos nós vamos montando as estratégias, compartilhando as experiências, o edital que ela fez de moda mesmo, ela pediu, Joana, como é o edital da incubadora de vocês? Deixa eu dar uma olhada. Enfim então a gente tem essa proximidade, tá entendendo? A gente compartilha as experiências (EN. 05; L462-468).

As contradições aparecem quando observamos que o grande desafio da política de EC é trabalhar as ações das secretarias como complementaridades porque em alguns momentos os interesses conflitam. Um dos momentos de maior conflito é justamente na divisão de recursos, porque os resultados dependem muito dos recursos financeiros. EC tem sentido diferente para cada secretaria e para cada sujeito coletivo envolvido na execução da política devido às suas vocações e interesses diferenciados.

Por exemplo; para a secretaria da cultura: “a economia criativa veio trazer a transversalização, o diálogo com outras pastas públicas e com outras necessidades básicas também [...] A transmissão dos saberes é o produto que a economia criativa deve resultar e não o produto. A cadeia produtiva resulta processos, efeitos na comunidade, isso que deve ser priorizado (EN. 02 L.454-462)”. Já para o Porto Digital, por exemplo, segundo o CEO é:

Para mim, para estar inserido na EC tem que ter infraestrutura que suporte o mercado, tem que ter mercado. Para o Porto Digital, Economia Criativa é a produção, circulação e fruição de bens e serviços contidos na sociedade da informação contemporânea, que é fortemente influenciada pelas TICs (EN. 04; L12-16).

O discurso do mercado é o que circunda o Porto Digital e a secretaria de ciência e tecnologia. A secretaria da cultura quando fala de EC fala da transmissão de conhecimento, da importância da sustentabilidade das manifestações culturais que produzem riqueza cultural e econômica. Para esses últimos: “um empreendimento cultural ele não necessariamente tem que gerar um acúmulo exacerbado de riqueza, o objetivo na verdade é

que ele gere uma riqueza suficiente para dar sustentabilidade e viabilizar a manutenção das práticas de manifestações culturais também. Então tem essa nuance que muita das vezes é esquecida e a gente tá aqui pra tá reforçando essa necessidade (EN. 02; L 283-287)”.

Os pilares da EC: diversidade cultural, inclusão social, inovação e sustentabilidade estão presentes na prática discursiva dos gestores culturais entrevistados. As noções de tecnologias construídas e do protagonismo do ser político estão bem presentes nos sentidos gerados pelos entrevistados da cultura, conforme podemos observar na fala abaixo:

Então, a gente tem uma perspectiva, como bem está estabelecida lá no plano, a gente tem enquanto gestor público o objetivo de desenvolver políticas, se não universais na sua plenitude buscar ao máximo isso de forma inclusiva, a gente tem que focar nessa questão. Não tem que ser acessória a inclusão, a universalização da política não tem que ser consequência, ela tem que ser elemento central, tem que nortear desde o início, a ação. Então a gente tem o foco na inclusão social, tem que ser inclusiva, e a inovação ela não necessariamente tem que ser *hightech*, então a gente trabalha muito com tecnologias sociais (EN. 02; L 260-266)

Já as noções associadas ao determinismo tecnológico e a lógica de mercado se mostra bem presente na entrevista do secretário de ciência e tecnologia, conforme extrato abaixo:

Então a gente não utilizar essa nossa capacidade produtiva, essa nossa capacidade criativa e transformar ela em ativo econômico é certamente desperdiçar energia. Nós precisamos ter junto com essa criação do cluster de economia criativa, ele não vem só com equipamento, ele vem com curso de qualificação, ele vem com incubadoras de negócios que é justamente pra gente pegar nossa turma da produção cultural que faz bem feita a sua peça de teatro, que faz e faz bem feito seu curta metragem, e transformar essa turma em empreendedores. Por que o negócio é competição. Qualificação, conhecimento, conteúdo... então você passa a qualificar as pessoas também nesse tipo de atividade gerando empresas, gerando novos negócios (EN. 03; L 193-200).

Retomaremos os embates políticos na seção da lógica política do Portomídia. Retomemos, então, a história da política de EC em Pernambuco. Nas entrevistas realizadas para essa tese identificamos como incursões iniciais das discussões sobre EC no Estado de PE um projeto realizado pelo prof. Geber Ramalho do centro de informática da UFPE, em 2007, que tinha como objetivo a instalação de um polo de audiovisual para a cidade de

Recife. O Polo de cinema e animação virou o Instituto Delta Zero¹¹ em 2010, e surgiu, como sendo uma iniciativa da sociedade civil e uma confluência de empreendedores ligados a TIC e à Cultura.

Foi elaborado um diagnóstico-base dos principais setores da economia criativa que culminou em um planejamento estratégico que envolveu a participação de diversas empresas e instituições (.edu, .art, .gov, .org, .com), conforme menciona Ramalho em entrevista pessoal realizada em 19.07.2013 e que norteou as discussões para a formação do polo de cinema e animação.

O projeto de Ramalho foi citado em três entrevistas realizadas para a composição do *corpus* dessa tese - a do secretário de ciência e tecnologia, a da coordenadora de EC da secretaria de desenvolvimento econômico e do coordenador de EC da Fundarpe - como sendo o marco inicial dos debates sobre EC no Estado. Conforme evidenciamos nas falas dos entrevistados abaixo:

Logo que assumi a coordenação de desenvolvimento de apls aqui da secretaria de desenvolvimento econômico do Estado recebi a visita de Geber Ramalho, na época, 2010, ele era conselheiro do Porto Digital, e veio com Edgar Andrade assessor da cultura e apresentou um estudo da FINEP que apontava as cadeias de economia criativa. Ali dizia que Recife tem potencial e que é importante trabalhar a economia criativa como uma atividade econômica. (EN.01. L.53-61)

Ele foi um cara que foi muito vetor desse negócio. Se você me perguntasse quem foi o vetor desse processo Geber, certamente. Ele é de tecnologia, mas ele é músico, ele o pai dele compõe centenas de músicas pro Brasil inteiro então assim, então ele convive muito bem com os dois mundos ele dialoga fácil com porto digital Hardware a parte mais hardware e com a parte mais hardware de arte, então ele transita pra lá e pra cá sem ser incomodado e sem incomodar ninguém, ele é fundamental nesse vetor em trazer essas pessoas (EN.13 L 250-255)

Por que o primeiro contato que eu tive com Geber Ramalho foi pra gente apoiar a rede brasileira de visualização, que era o projeto dele, aprovado no Finep. Em 2007. Exatamente, foi outra conversa que a gente teve aí em

¹¹ O Delta Zero é o desdobramento de um processo que se iniciou em 2008, e que no caminho juntou mais de 250 profissionais do setor da Cultura e da Tecnologia da Informação e Comunicação para discutir as potencialidades para alavancar o potencial criativo, artístico e cultural, aliados inclusive com as possibilidades empreendedoras e empresas instaladas no Porto Digital (INSTITUTO DELTA ZERO PARA O DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA, 2013)

2009, ou seja, você vê que as coisas não são isoladas, mas nós nos integramos a um grupo do Delta Zero (EN03 I 269-272).

O projeto de polo de cine-animação foi incubado inicialmente no Porto Digital, e, conforme detalha Ramalho em entrevista concedida ao Jornal do Commercio de Recife, em 2012: “estamos captando recursos para construir nossa própria sede, preferencialmente próxima ao polo tecnológico. A ideia é que posteriormente se agregue todas as empresas associadas em uma mesma área, constituindo um polo da economia criativa, assim como o da tecnologia, incluindo uma escola técnica de capacitação (SCHEVER; FLORO, 2012)”.

Em 2009 o Polo de cine-animação virou o Instituto Delta Zero e, em 2010 há uma convergência entre o Instituto Delta Zero e o Porto Digital estabelecendo-se que o Polo de EC seria institucionalizado com a criação do Portomídia, o braço de EC do Porto Digital e o Instituto Delta Zero seria um coletivo de empreendimentos na área cultural. Essa foi uma decisão política e, segundo a secretaria de desenvolvimento econômico, o papel dessa organização é fundamental para que haja uma instituição que possa dialogar com a secretaria para que a mesma possa ouvir suas demandas, conforme demonstra o extrato da entrevista abaixo:

A gente espera que o Delta zero seja o SOFTEX da economia criativa, como é o SOFTEX do Porto digital, quer dizer que ele seja, o braço do empreendimento privado pra dialogar com a gente, porque assim, hoje, não é esse o papel dos sindicatos a gente tem 300 sindicatos nas cadeias e trabalhando com 8 cadeias, então quem é que vai representar as manifestações culturais no ponto de vista sindical? Não tem categorias, porque tem muitas e pra gente é muito difícil conversar com um empresário, um empreendedor a cada minuto e tentar atender a ele, enquanto política pública eu preciso ter um braço privado que me diga quais são as necessidades reais, alguns setores como gastronomia eu consigo sentar com a ABrasel, com as faculdades de gastronomia e desenhar a necessidade deles porque eles representam os bares, restaurantes, os chef's, mas tem setores que eu não tenho isso a música, por exemplo (EN01 L168-177).

Uma política pública para ser bem sucedida necessita de tempo. Reformulações no plano do governo e nas secretarias foram necessárias para que uma EC se constituísse como

um lócus de investimento e de esforços. A secretaria de desenvolvimento econômico, por exemplo, teve que qualificar de forma diferente sua estrutura, conforme menciona nossa entrevistada: “a gente tem uma gerência geral que coordenava todos os APLs e a gente qualificou como sendo a economia criativa sendo um deles; essa qualificação é para dizer que essa economia tem peso estratégico na economia do estado (EN01 L477-480).”

A secretaria de cultura, por exemplo, criada no primeiro ano do segundo mandato de Eduardo Campos, com o objetivo de:

Focar na política, por que o papel da secretaria é planejamento, é reflexão, é construção e planejamento, e construção de metas, estudos e a Fundarpe é um órgão executor que tem nas suas origens um foco no patrimônio material e ao longo dos anos, inclusive com uma mudança de entendimento que vinha se tendo, ela foi abarcando uma série de outras atribuições que um organismo de execução não teria recursos suficientes humanos e materiais para tocar. Daí houve essa necessidade de formalização de uma secretaria, não mais especial como era no período de Ariano Suassuna que tinha um papel mais como um embaixador da cultura pernambucana e ter uma secretaria mais protagonista do que a própria Fundarpe no desenvolvimento da política (EN02 L05-14).

No bojo desse protagonismo e das discussões iniciadas em Pernambuco na área de cultura e de economia criativa, houve uma convergência com o que o Ministério da Cultura estava fazendo em Brasília e tivemos a oportunidade de dialogar com o mesmo para a constituição da SEC e o estabelecimento das suas metas, segundo nosso entrevistado. Na figura 9 (5) apresentamos os passos dados no sentido de concretizar ações na área de EC em nosso Estado.

Figura 9 (5) - Passos para a execução da política de EC em Pernambuco



Fonte: Adaptada da Secretaria de Desenvolvimento Econômico do Estado de Pernambuco (PERNAMBUCO, 2012b)

A secretaria de desenvolvimento econômico contratou uma pesquisa subsidiada pelo Banco Mundial, com o objetivo de diagnosticar as potencialidades e fragilidades da EC e identificar os potenciais territórios criativos. Apresentada pelo prof. indiano Sunil Tankha no “Encontro Internacional Pernambuco Criativo” realizado entre 18 e 21 de Junho de 2012, a pesquisa contribuiu na formulação da política. Conforme mencionado anteriormente, outros diagnósticos foram realizados por consultorias locais, segundo a representante da secretaria de desenvolvimento econômico, Verônica Ribeiro, com o intuito de se mapear as áreas e setores que mereciam investimentos, conforme podemos observar na Figura 10 (5), abaixo.

Figura 10 (5): Projetos Estruturadores da Política de EC em Pernambuco

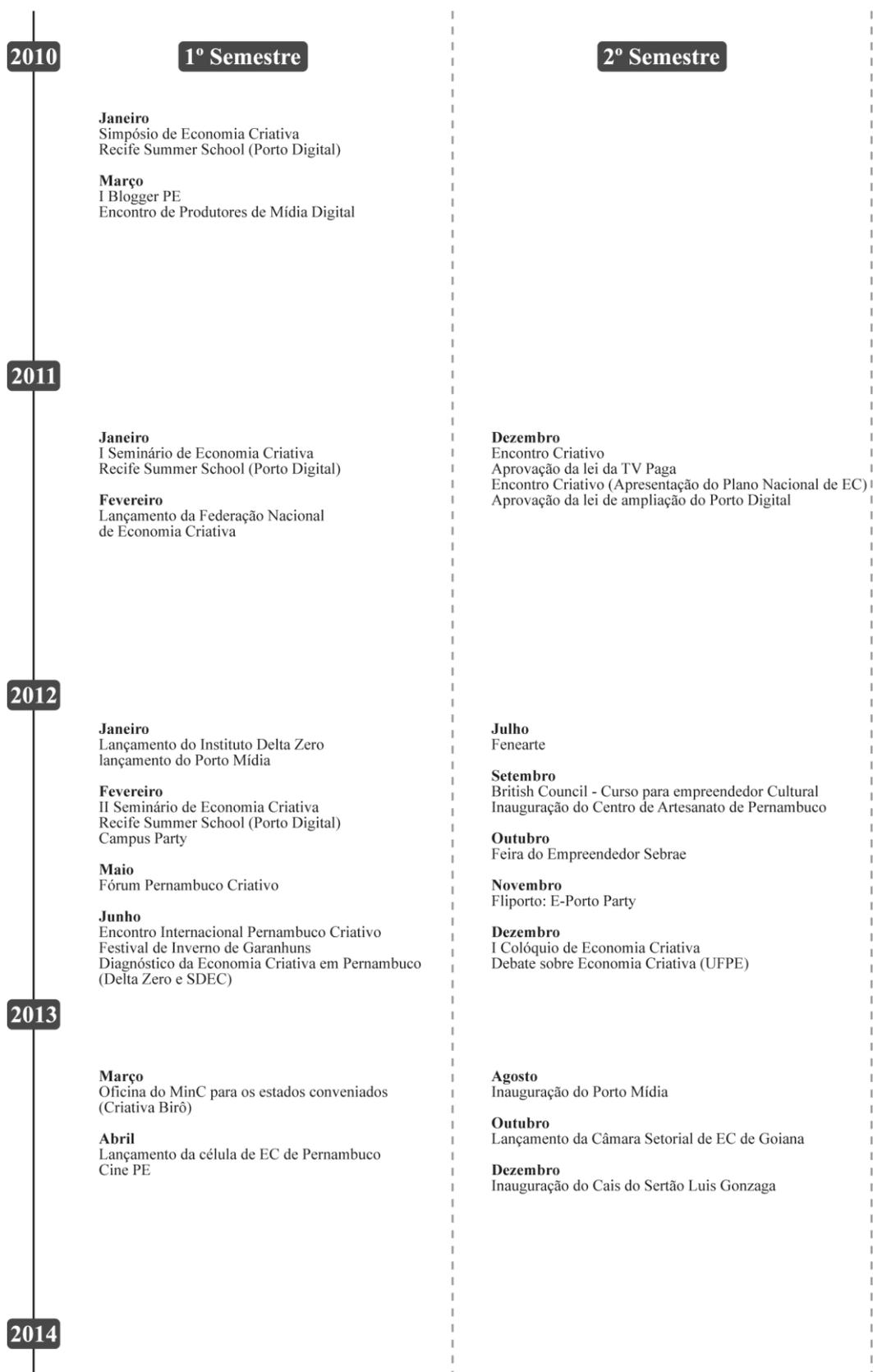


Fonte: Adaptada do Plano Pernambuco Criativo (PERNAMBUCO, 2012b)

Buscando, então, analisar como a política pública da EC vem se materializando no estado de Pernambuco e a efetividade do plano proposto, coletamos dados secundários através dos *sites* do governo, das secretarias estaduais, da prefeitura, bem como nos jornais locais e reconstruímos uma linha do tempo com os eventos que aconteceram no Estado associados à temática tentando reconstruir a história, conforme observaremos na figura 11(5), abaixo onde as discussões se tornam públicas a partir de 2010¹².

¹² Ver no apêndice F a metodologia utilizada para a construção da figura 11(5).

Figura 11 (5): Linha do Tempo da EC em Pernambuco



Fonte: Elaborado pela Autora

Observamos no acompanhamento das ações que as tentativas de institucionalização da política em Olinda não saíram do papel, pois a Fábrica Tacaruna foi cedida à Fiat, conforme anunciou artigo publicado no Diário de Pernambuco em 08/04/2014: “Uso da Fábrica Tacaruna como polo de pesquisas enterra projeto cultural: Espaço foi cedido para o Centro de Pesquisa, Desenvolvimento, Inovação e Engenharia Automotiva da Fiat Chrysler” (MAIA, 2014). Diante da ação polêmica empreendida pelo secretário de desenvolvimento econômico e ratificada pelo secretário de cultura, que na mesma matéria mencionam:

Entendeu-se que este é um projeto de maior potencial transformador da vida social e econômica de Pernambuco”, argumenta o secretário de Desenvolvimento Econômico de Pernambuco, Márcio Stefanni. Há quatro meses, após estudo de viabilidade, a área foi cogitada para a parceria com a montadora. “O projeto poderá preservar a memória industrial do estado, marcando um novo ciclo de desenvolvimento econômico”, pontua o presidente da Fundarpe, Severino Pessoa. Não há planos de lançamentos de equipamentos culturais do porte no estado (MAIA, 2014).

Que características reais constituem o “ciclo de desenvolvimento econômico” que Pernambuco está passando? Que investimentos estão sendo feitos na economia tradicional e nessa outra que estamos estudando, a criativa? Em que sentido pode-se falar de um Pernambuco Criativo? Como falar de cultura e criatividade como fonte de riqueza social e econômica em um Estado que vez por outra ameaça extinguir a secretaria de cultura ou, quando tem a oportunidade de investir nela cede seus espaços para o mercado? Abaixo, título da matéria publicada em jornal de circulação local no final de 2013:

Política cultural: A Secretaria de Cultura acaba? Especulação sobre a possível extinção da Secretaria de Cultura faz classe cultural se mobilizar pelas redes sociais (ALBERTIM, 2013).

Em uma das mudanças administrativas propostas pelo governador Eduardo Campos foi mencionada a hipótese de se extinguir a secretaria de cultura e acoplar suas funções à secretaria de desenvolvimento econômico. No entanto a informação vazou e os ativistas da cultura se mobilizaram na rede para que não houvesse a extinção.

Autor do *post* de maior repercussão nas redes sociais, o ex-secretário municipal e ex-secretário de Articulação Institucional do Ministério da Cultura, o designer João Roberto Peixe disse que, se confirmada, a decisão iria “na contramão de um processo internacional onde a cultura cada vez mais vai sendo tema de desenvolvimento sustentável”. Em sua análise, a extinção explica “porque Pernambuco é o único Estado que se recusa a aderir ao Sistema Nacional de Cultura” e mantém, ainda, um Conselho Estadual de Cultura nos moldes formatados pela ditadura militar, “com membros escolhidos pelo governador”. Depois das lutas empreendidas pelos ativistas culturais a possível reforma administrativa que incluía a extinção da secretaria de cultura saiu da pauta de discussão e Pernambuco aderiu ao sistema nacional de cultura.

Entre os ativistas culturais há uma queixa sobre o foco nos investimentos no fundo de incentivo à cultura (Funcultura) no audiovisual, que, a propósito, no final de 2013 se transformou em lei, conforme observamos na fala de Cristiana Tejo.

“É claro que a atenção (da política cultural) recai sobre o cinema, que exporta facilmente Pernambuco para o Brasil e para o mundo, mas as outras linguagens são desassistidas”, comentou Cristiana Tejo, crítica e curadora de arte com largo trânsito internacional, em cuja página no Facebook podia se ler uma petição pública pela manutenção da Secult. “A notícia não me pegou de surpresa... Há grande descaso com os aparelhos culturais, os museus, a falta de cuidado com o Salão de Artes Plásticas, o esquecimento do projeto da Refinaria Cultural Tacaruna. Desde a metade do Governo Eduardo Campos, ficou claro que a cultura não é prioridade para a gestão”, enfatiza a curadora (ALBERTIM, 2013).

Então, mesmo diante da tentativa do governo estadual de se consolidar uma EC, as ações ainda nos mostram que falta muito para que avancemos nessa área. Há segmentos culturais que veem essas políticas públicas de EC com certa resistência e até com oposição, como se a mesma significasse a pasteurização da cultura, do popular, do tradicional, do simbólico.

A demanda da secretaria da cultura em termos de EC é que a política pública veja a cultura “como um elemento de transformação social e, principalmente, geradora de riquezas

não só econômica e financeira, mas de bem estar para a comunidade, essa é uma questão central, trazer bem estar e qualidade de vida. A dose é o equilíbrio. O que não podemos é descambar a fazer da cultura um mero instrumento” (EN02 L50-55).

Nesse capítulo apresentamos o campo discursivo que nos forneceu elementos constitutivos do discurso do sistema tecnológico Portomídia. No próximo capítulo exploraremos as lógicas que possibilitaram a constituição da cadeia de equivalência em torno do objeto em estudo.

6 Explorando as lógicas do discurso Portomídia

Neste capítulo abordaremos as lógicas que constituem o sistema tecnológico Portomídia com o objetivo de formular uma explanação crítica do discurso. Na primeira seção abordaremos a lógica social e as normatizações, auto-representações e regras que o constituem. Em seguida, argumentaremos a lógica política e as práticas articulatórias que geraram a cadeia de equivalência em torno dos significados e na terceira abordaremos a lógica fantasmática, as ideologias presentes no discurso que o operam no sentido de fixar sentidos ou de mudar.

6.1 A lógica social do Portomídia

Em uma primeira aproximação, o Portomídia é identificado como sendo um arranjo produtivo local que contribuirá para a consolidação do ecossistema de EC de Recife. Ele é fruto de uma política pública que tem como objetivo promover o desenvolvimento econômico e social local através das TICS e da EC. É um sistema tecnológico e discursivo que dialoga com outros sistemas (social, econômico, ambiental, político, cultural).

Nosso objeto de estudo é produto de um sistema social, que em seu discurso, privilegia elementos discursivos como o uso intensivo de tecnologias da informação e comunicação associado à criatividade como insumo para a criação de produtos e serviços. Nesse contexto, as novas tecnologias criadas por lá valorizam o *design*, a aparência, a efemeridade, a velocidade e a possibilidade de inserção em um mercado global. A escolha dos investimentos na área de EC, segundo o Porto Digital, se justifica por que:

Existe um talento natural do recifense e do pernambucano para a criatividade; Existe um reconhecimento incontestável da diversidade cultural local; O momento da economia criativa no mundo; Pessoas dispostas a pagar pelo intangível. Sociedade do conhecimento. Importância da imagem, do design, do diferencial do produto. Porque a EC é área complementar à área da tecnologia da informação e comunicação sendo assim, uma área pode alimentar a outra e fortalecer o parque como um todo (EN05 L05-14).

Ratificando o crescente foco na EC, a ex-ministra da Cultura, Ana Holanda, ao apresentar o Plano Brasil Criativo divulgado pela secretaria, afirma que: “Apesar de ser reconhecido pela sua diversidade cultural e potencial criativo, o Brasil não figura nas pesquisas internacionais entre os 10 primeiros, países em desenvolvimento, produtores e exportadores de bens e serviços criativos” (BRASIL, 2012). Diante disso políticas públicas são necessárias para que o Brasil obtenha destaque nessa área, segundo o discurso do governo em relação ao tema.

O relatório da Unctad (2010) nos apresenta que a economia mundial enfrentou a mais severa recessão dos últimos 70 anos entre 2008 e 2009, o que prejudicou gravemente o crescimento, a geração de emprego e a qualidade de vida. Essa crise apontou para limitações das principais políticas econômicas, dando sinais claros da necessidade de profundas reformas econômicas e financeiras, novas abordagens para o desenvolvimento de estratégias, além de melhor equilíbrio entre as funções do mercado e do governo.

Novos caminhos para o desenvolvimento são necessários para reorientar as políticas em direção a estratégias de crescimento mais justas, sustentáveis e inclusivas, que sejam capazes de acelerar o crescimento socioeconômico, gerar empregos e elevar os padrões de vida. Diante desse contexto, a economia criativa se apresenta como uma opção de desenvolvimento viável (BRASIL, 2012).

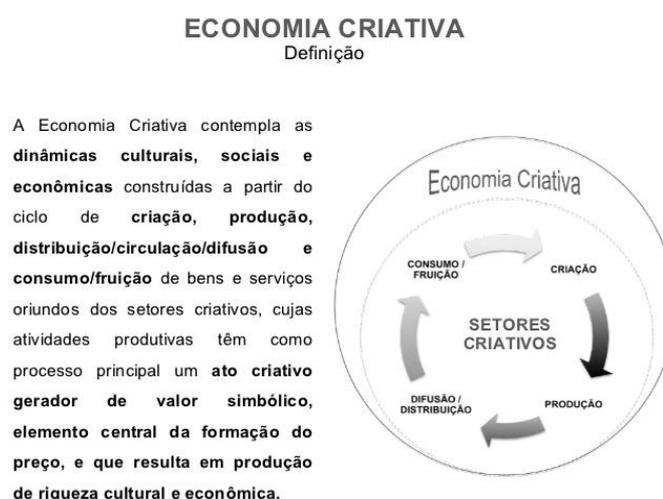
A crise provocou um “chacoalhão” que demandou um sistema de governança global mais eficiente no qual os países emergentes não fossem mais excluídos. Como a demanda global diminuiu acentuadamente nos países desenvolvidos, as nações emergentes em rápido

crescimento começaram a obter um desempenho relativamente melhor, sobrevivendo à crise com menos danos.

Evidências contidas naquele relatório confirmam uma lição importante da crise econômica, ou seja, que o mercado, ao contrário do que sugere o senso comum, não possui uma capacidade milagrosa de abordar os desequilíbrios socioeconômicos. Portanto, políticas e ações para estimular o desenvolvimento devem ser arraigadas em uma função equilibrada para intervenções políticas e para o mercado. E, estratégias de políticas que promovam o desenvolvimento da economia criativa devem reconhecer sua natureza multidisciplinar – suas interligações econômicas, sociais, culturais, tecnológicas e ambientais.

O Portomídia é fruto de investimentos diversas fontes e surgiu no momento em que há ações circundando a área temática da EC em nível global, nacional e local. Se estamos falando de um arranjo produtivo local com características diversas, mas, que surgiu no contexto da EC, observaremos a definição governamental oficial, utilizada pela SEC, conforme figura abaixo:

Figura 12 (6) - Definição de Economia Criativa segundo a SEC



Fonte: Adaptado do Plano da Secretaria de Economia Criativa (BRASIL, 2012)

A importância de se discutir a apropriação do termo Economia Criativa se dá devido à formulação das políticas públicas e da distribuição das verbas nos mais variados setores que a compõe. Diante do desafio e da necessidade de se definir o termo, para o CEO do Portomídia, EC é: “a produção, circulação e fruição de bens e serviços contidos na sociedade da informação contemporânea, que é fortemente influenciada pelas TICs”.

As tecnologias são elementos centrais para a EC do Portomídia o que não é verdadeiro se tomarmos como referência a definição da EC proposta pelo MinC, apresentada na figura 12(6). Para a secretaria da cultura, as tecnologias são meios para se construir bens e manifestações culturais e não fins como observamos no Portomídia. Por ser um termo que ainda está sendo construído a EC se torna um significante com vários significados que na ausência ou na presença integram o sentido do discurso do Portomídia. Observaremos, no quadro abaixo, os sentidos que nossos entrevistados deram ao termo EC:

Quadro 8 (6) – Sentidos da EC do Portomídia

Entrevistado/ Papel na estrutura discursiva	Definição de EC	Sentidos associados ao termo
Gestora de EC do Portomídia	Aí a economia criativa vem num momento propício no mundo, que as pessoas são dispostas a pagar pelo intangível, então querem um diferencial, que é um momento que a internet propicia essa velocidade abusiva de comunicação e que as pessoas, todo mundo tem acesso a tudo, não só quer o aquilo, a pessoa quer o aquilo diferente do de todo mundo, então tem essa coisa do diferencial, do intangível, do valor simbólico que aquela coisa trás, então as pessoas, a economia criativa tem muito haver com esse contexto mundial velocidade de comunicação sim, com internet sim. Tem aquela coisa do talento natural do Recife, do Pernambucano da criatividade, da cultura da gente de fato é bastante plural e rica e tem historicamente a composição histórica de Pernambuco, a composição que favoreceu essa diversidade cultural. Então a gente tem isso, a gente tem criatividade, a gente está nesse momento do mundo e boas cabeças, boas pessoas, a gente está em evidência bem ou mal, não de forma estruturada, mas no cinema, na moda, no designer Pernambuco, produz bem. Então tudo isso convergiu para que, isso é uma área que deve receber um impulso, uma forma estruturada, por que a idéia do Porto digital da economia criativa é fazer o que fez com TI. Criar um cluster, impulsionar, criar um ambiente oferecer ao mercado, formação, equipamentos, impulsionar, impulsionar as pessoas pra que o mercado cresça cada vez mais. (EN. 02 L86-98)	Valor simbólico Intangível Diversidade Cultural Talento Moda, Design e Cinema Lógica de Mercado Tecnologia

Gestora da Secretaria de Desenvolvimento Econômico	<p>A economia criativa deve ser economicamente correta, culturalmente aceita, socialmente justa e, por fim, economicamente viável (EN. 01 L15-17).</p> <p>A economia criativa é a economia do valor agregado e do intangível (EN. 01 L 33)</p>	<p>Inclusão social</p> <p>Diversidade Cultural</p> <p>Economicamente viável</p> <p>Valor agregado</p>
Gestor da Secretaria de Cultura	<p>Eu acredito que a economia criativa veio quebrar os paradigmas de que é preciso também construir, ter o colaborativo, ter a questão do coletivo, mais inclusivo e participativo, até mesmo na elaboração desses conceitos que provocam ainda dúvidas, que todo mundo tem em parte uma concepção. As teorias que embasam a EC deveriam ser mais partilhadas, mais discutidas. [...] A pluralidade da cultura vem com esse grande desafio, não de nivelar conhecimento, mas também das pessoas considerarem que um conhecimento do outro pode ser complementar ao seu, também a transformação da realidade. Então quando a gente junta o conhecimento com prática eu acredito que todo mundo sai ganhando (EN. 02 L468-485).</p>	<p>Quebra de paradigma</p> <p>Inclusão social</p> <p>Coletividade</p> <p>Diversidade cultural</p>
Gestor da Secretaria de Ciência e Tecnologia	<p>A EC é muito mais uma atividade que se consolida como uma atividade artística, mas com pouco foco nessa questão econômica, ela é um bem cultural e tem sua função social, mas a sua função econômica não muito valorizada. Então isso permitiu que se identificasse a possibilidade de se criar esse novo cluster da economia criativa aqui. Então essa discussão toda se passou na época que eu fui secretário municipal de ciência e tecnologia. (EN. 03 L26-34)</p>	<p>Diversidade Cultural</p> <p>Função Social</p> <p>Lógica de Mercado</p>
Acadêmico 1	<p>O processo de composição da indústria criativa isso é uma das maiores dificuldades; porque assim, a intenção de quem tá lá é o mercado você pode usar informação a intenção é o mercado, não adianta fazer alguma coisa pra expressar e mostrar o quanto é relevante a minha cultura, eu acho que não é o papel nunca de um movimento como esse (EN. 13 L119-122). Uma economia que se sustenta e não que alguém sustenta ela, entendeu? Aí, como você faz para que esse movimento criativo se sustente? Dando a ele posicionamento e postura de indústria (EN. 13 L153-154).</p>	<p>Lógica de Mercado</p> <p>Sustentabilidade econômica</p>

Fonte: Elaborado pela autora

Nas falas dos sujeitos que compõem o discurso da EC do Portomídia identificamos que há uma convergência no sentido de associá-la à lógica de mercado – que privilegia investimentos em algo que gere lucro e competitividade, conforme observamos no quadro acima. No discurso dos incubados/empreendedores criativos do Portomídia, a lógica do mercado e do crescimento econômico é o que direciona e motiva suas ações.

Dentro do processo de incubação aqueles passam por um processo de elaboração do planejamento do negócio onde deve se explicitar como a ideia do negócio vai ser

“monetizada”; como se vai ganhar dinheiro. O plano deve convencer uma banca avaliadora de profissionais do mercado, investidores, professores universitários e gestores do Porto Digital. Após seis meses, três dos nove incubados, são eliminados do processo.

Quando questionados sobre essa eliminação durante o processo de incubação, houve resistências por parte de alguns incubados que sugeriram que a banca fizesse intervenções e sugestões para que eles tivessem a rota deles corrigida no meio do caminho e que não houvesse eliminação. Outro entrevistado questiona essa fase do processo:

Por que uma seleção dentro de outra seleção? A gente já não foi selecionado? Tá entendendo? Por que depois a gente chega lá e paga para ser selecionado de novo, entendeu? Dentro de todo esse universo que a gente passou.. então era uma coisa que faria muita diferença isso aí, por que a gente trabalharia com um pouco menos de pressão em saber que todo esse nosso esforço, diga-se de passagem, fica ainda um valor que a gente vai pagar quando a gente sair do Porto, da incubadora, ou seja no final do processo, um ano e meio depois, ou seja, agora depois dessa seleção a gente ainda vai ficar devendo, se o projeto não der certo, ainda fica devendo. É o argumento do engajamento do empreendedor... mas, no final o empreendedor é que dança (EN. 07 L255-262)

Outros incubados acharam que a competição é normal ocorrer, afinal, é “inocência achar que todas as ideias de negócios conseguem se firmar no mercado” (EN. 09 L153-154).

Como observamos na teoria do determinismo tecnológico as tecnologias são criadas com foco no mercado, no consumidor. Os incubados têm essa clareza em qualquer aplicação que tenha a tecnologia que estão criando, a busca sempre é atingir o mercado consumidor esse é o foco. E não somente o mercado brasileiro, mas, internacional, conforme vemos no *site* do sistema: “O Portomídia é a ação do Porto Digital que tem como objetivo contribuir para a estruturação de um polo de economia criativa internacionalmente relevante no Recife (PORTOMÍDIA, 2014)”.

E, para se destacar internacionalmente precisa competir com as potências globais que desenvolvem tecnologias. Podemos observar a influência internacional na lógica social que envolve as decisões do Portomídia com as parcerias formadas com outros países como o

Reino Unido através do *British Council* (que veio dar cursos sobre EC no Portomídia) e também com o intercâmbio de profissionais que o CEO pretende fazer no Vale do Silício. O CEO fala ainda da experiência internacional que teve e que o inspirou na área de EC:

“Fiz uma viagem para ver a experiência da Coréia e do Reino Unido na área de EC. Eles têm uma excelente experiência nessa área. A Austrália também é forte bem como o Canadá e outros centros. Depois vimos que seria interessante trabalhar a EC aqui no Porto Digital (EN. 04 L14-19)”.

Há uma tensão clara aí entre o global e o local que interfere na produção e fruição de bens e serviços culturais. O discurso da globalização-internacionalização está presente na lógica social do Portomídia e a cultura é usada apenas como um recurso a ser vendido, e para ser vendido no mercado internacional tem que ser uma cultura com códigos globais e não locais.

Observamos essa fragilidade no campo da cultura na constituição do Portomídia quando indagamos aos gestores e aos incubados sobre o papel da cultura nos produtos e serviços vendidos e as respostas apareciam de forma vaga. Para a gestora de EC do Portomídia:

a questão da cultura tava presente desde a fundação do Porto digital, permeava-se, por exemplo, sempre teve um conselheiro no conselho do mercado representando o setor cultural, sempre teve esse conselheiro, então assim, é uma coisa que a cultura sempre foi vista e mais não de forma organizada, mas ele sempre tava em algum momento (EN. 05 L61-64).

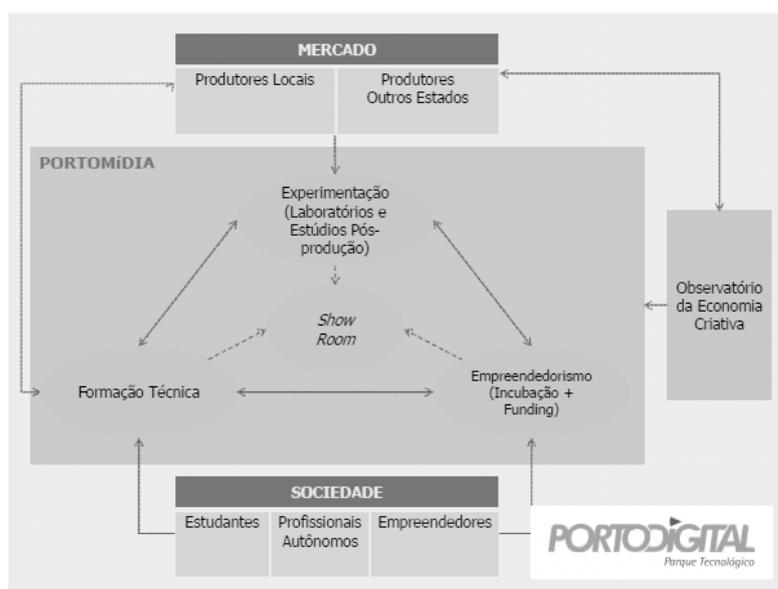
A cultura está presente no Portomídia, em algum momento, mas, não é aquela associada ao território de Recife nem ao Estado de PE. Para o incubado que tem uma empresa de produção de conteúdo cultural em audiovisual – uma revista eletrônica – a cultura ainda é um elemento que precisa ser melhor trabalhado pelos gestores do Portomídia.

E eu também já fiz a parte desse lance de empreender a quinhentos anos atrás. Eu acho que quando eu faço as assessorias são muito boas, mas elas são muito boas porque é na área de TI. Tanto assim que eu tive que passar para o pessoal da consultoria, a lei do ANCINE, a lei do audiovisual, do FUNCULTURA daqui no Estado, eles falaram do BNDES, mas dentro do próprio BNDES tem o PROCULTURA. O BNB também tem uma linha

especial pra cultura, então eles não conheciam isso porque o campo deles é o que está na efervescência da tecnologia. Eu acho que em nível de vamos dizer Startup, do novo, eles estão muito focados ainda como se fosse em termos de TI (EN.12 L112-119).

O determinismo tecnológico impera na lógica social do Portomídia. A exigência por crescimento econômico, por desenvolvimento de emprego e renda gerados a partir das inovações e avanços tecnológicos – como na racionalidade técnica que envolve meios e fins - são outros elementos presentes no discurso do CEO na maioria das publicações analisadas e nas entrevistas. “Somos fadados a crescer, não temos escolha (EN. 04 L20-20).” O mercado e seu crescimento é o que rege a lógica social do Portomídia, conforme observamos na figura 13 (6), abaixo.

Figura 13 (6) – Representação do Portomídia



Fonte: Adaptado da apresentação de Joana Mendonça aos incubados do Portomídia

Estando falando, ainda, das regulamentações do sistema, nos deparamos com uma restrição que o sistema propõe que é sobre a habilidade específica que as pessoas têm que ter para operar os equipamentos e usar as salas de fotografia. Há a necessidade de se enviar o currículo do profissional que deseja usar as instalações e um projeto indicando os recursos, a empresa contratante, etc. Essas informações foram obtidas *in loco*.

6.2 A lógica política do Portomídia

Nesta seção trataremos de recuperar a formação prática e a emergência histórica do Portomídia, recuperando os conflitos e as contestações que foram o pano de fundo de sua constituição. Para que o Portomídia existisse articulações políticas foram necessárias. Identificaremos, então, suas condições de possibilidade e os sujeitos políticos envolvidos no episódio.

Para que o Porto Digital pudesse operar também na área da EC, e não somente na área das TICs, foi assinado um convênio entre o Ministério da Ciência e Tecnologia através da Secretaria Estadual de Ciência e Tecnologia de Pernambuco, em 2010, que teve como objetivo a consolidação do Núcleo de Gestão do Porto Digital que permitiu a ampliação do número de empresas no ambiente de negócios localizados no Bairro do Recife. Segundo o artigo abaixo:

Um total de R\$ 32 milhões, obtidos através de emendas de bancada, sendo R\$ 25,7 milhões do MCT e R\$ 6,4 milhões do Estado. Parte desse dinheiro (R\$ 5,6 milhões) será destinado para aumentar os espaços disponíveis para novas empresas se instalarem e também para as operações de um centro de economia criativa, onde poderão ser tratados filmes, peças publicitárias, design, etc. <http://www.consecti.org.br/2010/06/30/convenios-com-mct-impulsionam-inovacao-em-pernambuco/> acesso em 04/03/2013 às 15:10 (CONSECTI, 2013).

Para que as novas empresas da área de EC, tivessem as mesmas condições que as de TICs, no Porto Digital, a prefeitura do Recife assinou a lei complementar 17.7632/2011. A partir daquele momento, tanto empresas de Tecnologia da Informação e Comunicação quanto de Economia Criativa, localizadas no Bairro do Recife e em Santo Amaro, na região conhecida como quadrilátero de Santo Amaro, passariam a desfrutar dos mesmos benefícios fiscais da Prefeitura e de vantagens como capacitação de mão de obra, qualificação

empresarial e apoio à inovação, concedidas pelo Porto Digital¹³. Segundo o secretário de ciência e tecnologia à época, sobre a ampliação:

Eu recebi a visita de Sérgio Cavalcante, Silvio Meira e Chico Saboya, eles disseram: Olha Bertotti nós achamos que a prefeitura do Recife deu uma grande contribuição para a criação do Porto Digital, nas leis municipais, nos territórios e achamos que o Porto digital já deu bastante retorno pra prefeitura do Recife dando qualificação urbana, política urbana de arrecadação de impostos, criação de empresas e tal, mas a gente tem duas demandas aqui: precisamos fazer uma coisa nova que é ampliar a área do Porto Digital e a gente quer ampliar o escopo do Porto Digital. Mas como é isso? Ai eles fizeram toda essa discussão sobre o que é economia criativa e qual era a visão do Porto Digital para essa segunda etapa do Porto Digital. Ampliar a área era jogar a área territorial para depois da rua da Aurora e criar ai o novo quadrilátero. Ai eu disse nessa questão do escopo, ai foi toda essa questão que eu disse a você aqui sobre a questão da Economia criativa. Eles disseram que na época isso tava no planejamento estratégico do Porto que eles gostariam que a prefeitura olhasse com carinho para essa questão e a gente disse que de fato a gente tinha firmeza de que o Porto Digital tinha sido consolidado como política pública, tinha consolidado o setor de TI na cidade tinha se tornado a referência para o Recife no mundo que é a tecnologia da informação e se a gente pudesse fazer isso com a economia criativa também a gente ia avançar, mas a gente precisava tomar algumas medidas (EN.03L57-71).

A ampliação de atuação do Porto Digital para atuar em novas áreas é discussão que já vem sendo feita há algum tempo, como ressalta nosso entrevistado:

Assim como o governo do estado a prefeitura do Recife faz parte do conselho de administração do Porto Digital e já é uma demanda antiga do conselho de administração e dos projetos de consolidação do Porto Digital, que existe um planejamento estratégico sendo renovado, mas ele persegue alguns objetivos de criar novas atividades nesse ambiente de parque tecnológico Porto Digital que foi criado como um parque mono temático, especificamente da área de Tecnologia da Informação, mas ao decorrer das discussões que eu fazia parte do conselho de administração o debate era que o parque de TI ele era cada vez mais “I” e menos “T”, por que o “I” era informação exatamente aquilo que agrega conteúdo e a tecnologia cada vez mais uma ferramenta e isso era um gancho para puxar a necessidade de você criar uma nova cadeia, ou melhor, um novo cluster de desenvolvimento de informação que seria o cluster da economia criativa. A ferramenta principal que agrega um valor para o design, pra moda, pra o

¹³ O quadrilátero do bairro de Santo Amaro é delimitado ao leste pela Rua da Aurora, nos trechos entre as avenidas Norte e Mário Melo; ao sul pela Mário Melo, até o cruzamento com a Cruz Cabugá; ao oeste pela Cruz Cabugá, nos trechos entre a Avenida Norte e Mário Melo; e ao norte pela Avenida Norte, até a Cruz Cabugá (RECIFE, 2012).

cinema, pra musica é exatamente a tecnologia digital, a utilização de ferramentas digitais (EN. 03L11-22).

Os setores das empresas contemplados nesse novo projeto do Porto Digital foram escolhidos através de pesquisas elaboradas pela organização que os apontaram como sendo altamente impactados pela TI, negócio já desenvolvido pela organização, e também como sendo viáveis mercadologicamente, ou seja, do ponto de vista de negócios, existia uma necessidade para investimento nelas. Em entrevista pessoal, o CEO afirmou que foram realizadas várias reuniões com o conselho administrativo do Porto Digital e também com os profissionais da área para poderem ser identificadas as lacunas existentes nos setores que receberam os investimentos. Segundo Saboya, em entrevista ao iG:

“Essas atividades, na ordem que citei (*games, multimídia, cinema-vídeo-animação, música, design e publicidade-propaganda*), são as que mais sofrerão impactos da tecnologia de informação e do *design* nos próximos cinco anos, de acordo com um estudo que fizemos. Além disso, elas têm mercado, o que é fundamental. Os games, por exemplo, movimentaram US\$ 70 bilhões em 2010. Elas foram escolhidas entre 32 que poderiam ser classificadas como economia criativa”. [grifo nosso] (CARVALHO, 2011).

Sobre as reuniões realizadas, uma das gestoras do Portomídia ressalta a dificuldade de atender a todas as demandas que eram apresentadas:

Ao todo a gente fez cinco ou seis encontros desses que começava 8 da manhã e terminava 1 da tarde, gente no mesmo auditório, de música, de cinema, de designer, gestão pública, menina era difícil para se conseguir tirar, extrair alguma coisa estruturada nisso era difícil por que cada um que dissesse uma coisa, cada um que achasse cada um defendendo o seu, por que economia criativa tem muito isso de abranger áreas completamente distintas e que as pessoas que são de uma área não entende da outra mesmo não, são área que são diferentes, não existe assim (EN.05 L215-221).

Normalmente falavam muito assim, mas, é claro que reuniões desse tipo, algumas delas a pessoa que conduz nem sempre não é o ser dominante, por que quando é o ser dominante que conduz uma reunião dessa é difícil por que domina inclusive as falas e alguns momentos não foi a mesma pessoa que conduziu, então algumas pessoas que conduziram eram muito hábeis e não seres dominantes, em ouvir, outros eram pouco hábeis e acabavam dominado muito a opinião, mas de maneira geral foi bem balanceado isso, teve momentos muito bacana de fala, de algumas técnicas que usaram lá pra garantir anonimato como falar escrevendo, então alguns movimentos

que foram feitos com métodos que permitiram a fala de todo mundo (EN.13 L26-33).

A estrutura foi fruto das discussões geradas nessas reuniões. Na estrutura foi aplicada uma verba própria inicial de R\$ 12 milhões na aquisição, reforma e adequação de imóveis, implantação de um centro de capacitação, um observatório de estudos, um showroom de exibição de artes intervenções digitais, além de estúdios com equipamentos e uma incubadora de negócios criativos. A estrutura final do Portomídia saiu muito diferente do que foi planejado inicialmente, mostrando a característica política do processo, conforme menciona nosso entrevistado abaixo:

Acho que mudou muito a estrutura do Portomídia por que assim, as primeiras ideias eram muito diferentes das ideias do final, por que as pessoas que estavam conduzindo no início era o pessoal de tecnologia que é do porto digital, quando chega uma pessoa de arte aí a demanda é outra entendeu, diziam a gente precisa disso não sabiam nem o que era o equipamento entendeu, mudaram equipamento, mudaram a forma, mudaram a prioridade várias vezes, porque a prioridade passou a ser outra quando as pessoas falam, acho que mudou muito (EN.13. L48-53).

Os antagonismos aparecem a partir do momento que o Outro limita a minha existência e me transforma. Não conseguimos identificar antagonismos em nosso estudo. Os entrevistados que representavam o governo foram unânimes no que se refere à importância e relevância do Porto Digital como ator local e como sendo o equipamento com mais potencial para receber os investimentos devido aos recursos que já possuía para dar andamento ao projeto. Nas histórias relatadas pelos entrevistados pudemos observar que existiu uma disputa política entre o Instituto Delta Zero e o Porto Digital para ver quem sairia na frente no fortalecimento da EC em Recife, mas que não poderíamos considerar antagonismo.

Então num determinado momento a ideia era que você tivesse o Delta Zero como o gestor do Cluster de Economia Criativa, mas nas discussões acabou que o Delta Zero foi incorporado nessa lógica de Economia criativa do ambiente do Porto Digital, por que não tinha sentido você criar no mesmo ambiente, dois clusters com duas gestões, então acabou que o Porto Digital não por uma decisão de: “não, vamos fazer no Porto Digital”, acabou que o Porto Digital tinha mais fôlego, tinha mais estrutura, tinha mais estudos e

acabou virando ele o leito da criação do cluster de economia criativa (EN.13. L272-278).

Vamos dizer aqui como as coisas são, o porto digital tinha mais estrutura por que já tinha gente, já tinha dinheiro então claro que o porto digital pôde sair muito mais na frente e aí foi por isso que o Delta Zero deixou de querer ser em cluster pra ser simplesmente uma associação de empresários de economia criativa, que não tinha nenhuma.... Para não conflitar com o Porto Digital, cedemos. Então é importante entender que já existia esse movimento, o Porto Digital chega depois, pouquinho depois só que tinha muito mais estrutura então ele atropelou o processo certo, fiz uma crítica, isso é um fato, ele atropelou o processo e se posicionou como cluster (EN.14. L50-60).

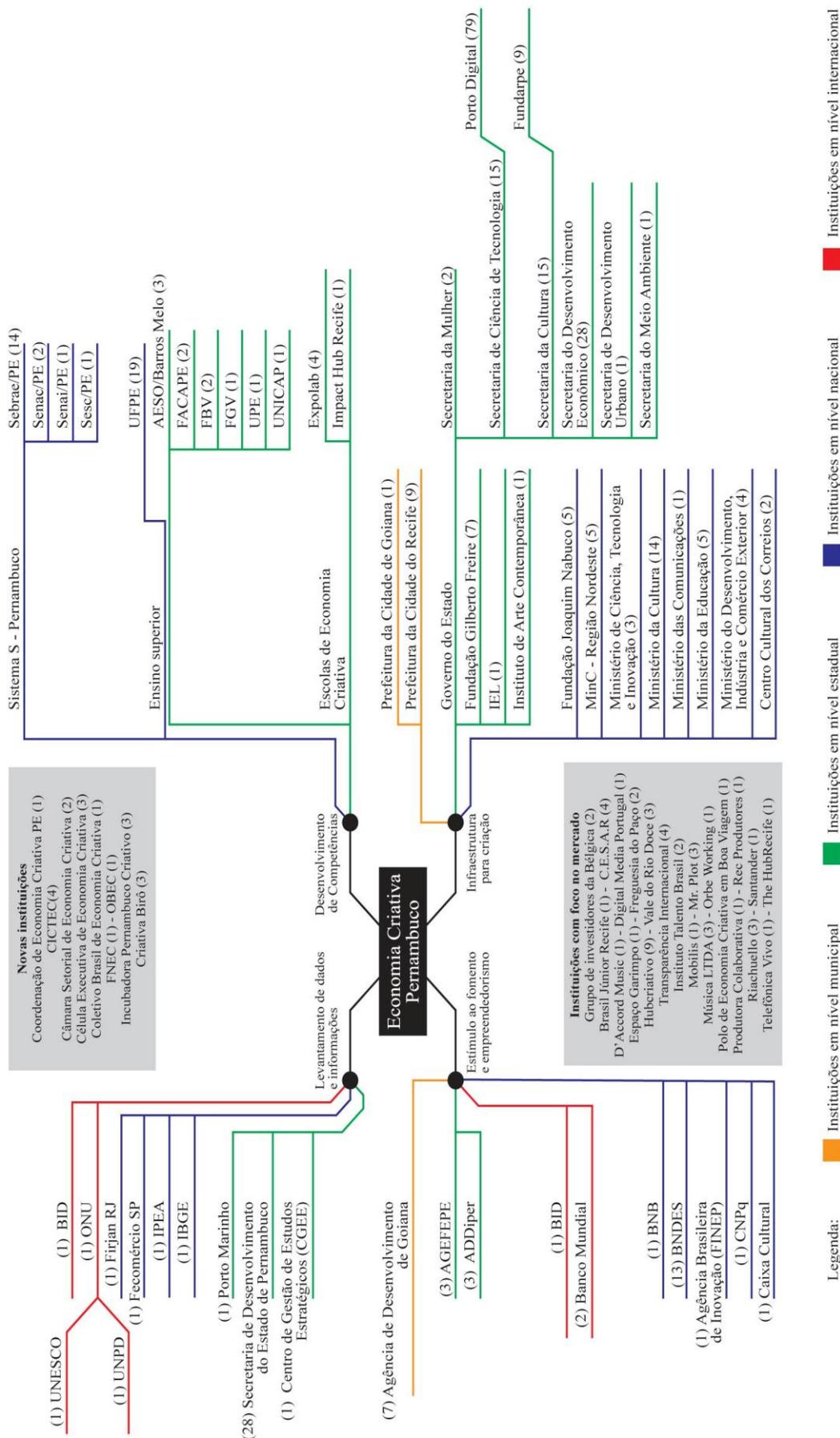
A experiência e a *expertise* do Porto Digital devem ser consideradas. Ele tem um acumulado. Agora a gente tem, dada as características desses outros segmentos que antes não eram trabalhados com essa metodologia, não eram contemplado por essa metodologia de incubação, de política de desenvolvimento setorial, é preciso fazer adequações é preciso construir novas experiências, novos fazeres. E a cultura está se abrindo a isso agora (EN. 02. L533-538).

Para que a ideia do *cluster* de EC saísse do papel foi necessário que o Instituto Delta Zero deixasse de ser o cluster que ele tinha planejado ser, aquele que lideraria as ações, os investimentos e recursos na área e “deixasse” o Porto Digital assumir a liderança, seria mais fácil de conseguir os recursos necessários junto aos parceiros institucionais.

A hegemonia do Porto Digital, no que se refere a EC em PE, pode ser observada na quantidade de notícias veiculadas na mídia (79), de longe foi a instituição que mais noticiou sobre o tema, conforme figura 14(6), fato que pode ser compreendido também como sendo uma estratégia de marketing para poder vender a ideia dos investimentos feitos e atrair o mercado. Outra instituição que teve frequência que nos chamou a atenção foi a secretaria de desenvolvimento econômico (28).

A institucionalização da EC em Pernambuco passou pela necessidade da criação de algumas instituições que se constituem a partir da união da lógica das dimensões do público e do privado e que tem o foco específico de desenvolver a política. E também foi necessário desenvolver parcerias entre instituições já criadas, mas que tiveram que incorporar em suas ações o foco na EC, conforme pode ser observado na figura 14(6).

Figura 14 (6) – Contexto Institucional da EC em PE



Fonte: Elaborado pela autora

Retomando os parceiros que investiram no Portomídia, o Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social BNDES também foi fonte de investimento para o Portomídia, e assinou em 23/05/13 um contrato no valor de R\$ 8,8 milhões com o Núcleo de Gestão do Porto Digital, do Recife. Os recursos, não reembolsáveis, foram utilizados para restaurar, adaptar e equipar o edifício conhecido como Convento, no centro histórico da capital pernambucana, para a instalação do Portomídia, núcleo de empreendedorismo e tecnologia dedicado à economia criativa. A operação acontece no âmbito do Programa BNDES para o Desenvolvimento da Economia da Cultura (BNDES Procult), com recursos do Fundo Cultural do Banco, e corresponde a 60% do orçamento total do projeto (BNDES, 2013).

Outra fonte de financiamento foi um convênio com o Ministério das Comunicações, que repassou para a Secretaria Estadual de Ciência e Tecnologia (Sectec) uma verba de R\$ 7,7 milhões (NUNES, 2013). Os recursos públicos são repassados às instituições através de editais e envio de projetos. Os projetos são avaliados a partir de critérios técnicos e de uma racionalidade instrumental. Saboya mencionou uma aproximação com o pessoal da área de comunicação e de *design* da UFPE, em entrevista dada ao *jconline*, para que as influências entre Portomídia e UFPE sejam recíprocas:

“[...] ter um diálogo com o Centro de Artes e Comunicação da UFPE igual ao que temos com o Centro de Informática. Isso já começou. A construção dos nossos laboratórios voltados para a economia criativa foram pensados em conjunto com professores do Centro de Artes.... Mais que isso, as pessoas que trabalharão neste novo cluster virão do CAC (centro de artes e comunicação). Os empresários que hospedarão seus empreendimentos no Portomídia serão de lá também. Então, é natural que um comece a influenciar o outro, assim como acontece com o Centro de Informática[...]” (JCONLINE, 2011)

A parceria com os professores e alunos do CAC da UFPE será fundamental para que o Portomídia consiga se perceber como um *locus* de trabalhadores da classe criativa e de artistas. A fronteira que divide o Porto Digital (TICs) e o Portomídia (Economia Criativa) é

tênue e de difícil identificação. Um exemplo disso foi o edital de incubação do Portomídia ter sido constituído nos moldes da outra incubadora já existente, a do Cais do Porto.

Tivemos poucas submissões de projetos para incubação no Portomídia por que pra você apresentar um projeto de acordo com o edital não é tão fácil assim, não é uma coisa tão rápida de se fazer, não é um projeto cultural por que as pessoas da economia criativa têm muito na cabeça projeto cultural e não empreendimento e não negócio, não empresa, há um trabalho pra distanciar essas duas naturezas, entendeu? Distinguir né (EN. 05. L591-594).

O que muda, agora, então? Como diferenciar um empreendimento da incubadora Cais do Porto (inicialmente vinculada à área de TIC do Porto Digital) e o Portomídia?

Eu acho que EC não é mais um nome não, é um nome claro, mas além de ser um nome é que recurso público. Antes podia ter sido todo destinado a uma empresa de tecnologia pura, agora não pode mais. Os recursos são destinados também a um grupo de empresas que trabalham com *games*, por exemplo, porque *game* nunca foi uma empresa de tecnologia, *game* é empresa de economia criativa completamente. É porque tem muito mais ilustrador do que programador, se você olhar o grupo de pessoas que trabalham em empresas de *game* dois terços é de ilustrador, programador, e do engenheiro de som, engenheiro de som não, projetista de som, dois terços dele. Um terço vai dividir entre gente de negócios, gente de tecnologia. É um mercado muito focado para gente que sai da arte, que faz cenografia essa é aquela coisa do livre mercado, não tem oportunidade numa incubadora tecnológica pura, mais. Temos que entender que algum tempo atrás *game* era tecnologia, as primeiras empresas de *games* em Pernambuco elas tinham três quartos de programadores e um quarto de designer nas primeiras empresas. Com o amadurecimento desse negócio, que nasceu no centro de informática da UFPE, a configuração muda, por exemplo, a maior empresa do mundo eu acho que ela tem quase acho dez por cento de programador e o resto de designer, ilustrador e projetista de som. Então o mercado é diferente, o mercado de todo o mundo é diferente, entendeu? (EN. 13. L95-110).

A indústria de *games* é uma fusão de artes (cultura) e tecnologia que deveria se constituir, ou melhor, se constituem em uma cultura com características próprias que parecem não ter a ver com o local onde são desenvolvidos os produtos. Ela é uma indústria global e não local. Há uma disputa pelo significado de cultura para as pessoas que trabalham nessa indústria e a cultura para os enunciadores do discurso do MinC e da secretaria de cultura. Conforme vemos na fala dos entrevistados: “porque assim, a intenção de quem tá lá

no Portomídia é o mercado. Você pode usar informação, mas a intenção é o mercado, não adianta fazer alguma coisa para expressar e mostrar o quanto é relevante a minha cultura, eu acho que não é o papel nunca de um movimento como esse, enaltecer a cultura (EN. 13. L120-122)”.

Diferentemente do pessoal do Porto Digital, nós aqui da secretaria de cultura trabalhamos o elo fraco das cadeias dos setores criativos. Como a viabilidade das iniciativas empreendedoras culturais, ou das iniciativas culturais, eu sempre coloco o termo iniciativa por que vai para além de empresa. Então essas iniciativas culturais como o objetivo delas é para além da viabilidade econômica e financeira ela necessita muito das articulações solidárias e da presença de estabelecimento de parcerias (EN. 02. L412-416).

As iniciativas “essencialmente” culturais transcendem os aspectos financeiros e estão mais associadas a aspectos da coletividade e das suas manifestações e visam sustentabilidade e não lucro. Quando a cultura e a criatividade viram recursos que impulsionam a economia há uma necessidade de “retorno do investimento”. Interessante observar como o elemento “cultura” aparece de forma retórica nas práticas discursivas do Porto Digital:

O que eu sei daqui é que, por que eu to aqui há algum tempo, mas eu não tava na época disso, mas a questão da cultura tava presente desde a fundação do Porto digital, permeava-se, por exemplo, sempre teve um conselheiro no conselho do mercado representando o setor cultural, sempre teve esse conselheiro, então assim, é uma coisa que a cultura sempre foi vista e mais não de forma organizada, mas ele sempre tava em algum momento (EN. 05. L60-64).

O acadêmico entrevistado, representante do Centro de Artes e Comunicação nas discussões do Portomídia, menciona a importância da parceria entre mercado e academia:

Como é que isso seria proveitoso pra mim, professor e pesquisador na área de games, por exemplo, eu sou professor de universidade e atuo com o mercado de game há muito tempo. Sou pesquisador do CNPq já há alguns anos e a minha modalidade de pesquisa é investigar e conhecer o que acontecendo dentro do arranjo produtivo de games, então o fato dele existir me permite isso se não eu teria que ir pra Los Angeles fazer isso, então ao invés de eu estar em São Francisco eu estou aqui do lado, vou lá converso, escuto os problemas, a gente recebe muita gente, eu convido pesquisadores

do mundo inteiro eles vem pra cá falar do Porto Digital, contribuir com o Porto Digital, do outro lado eles convidam o mercado, grandes empresas americanas pra vir pra cá. Daí eu vou lá e explico, então é uma troca permanente, para a universidade é muito bacana estar no mercado, mesmo não sendo mercado, você não se isola dele você cria um ambiente que não é, nem é necessariamente o mercado, mas é um ambiente de convivência, então acho que isso é a grande sacada do Porto e é, por exemplo, que eu entendo ser no centro da cidade é um lugar central porque todo mundo vem né, não escolhe um ponto qualquer, então é um lugar que a cidade converge para o centro. Ela nasce do Marco zero e converge. (EN.13 L79-91).

Para a academia ter um espaço como o Portomídia para poder dialogar com o mercado e gerar conhecimento especializado e aplicado é fundamental. Os dois lados saem ganhando, pois, para fazer uma ciência aplicada e que ao mesmo tempo contribua para a transformação da realidade a parceria é necessária, segundo o discurso da academia representado pelos acadêmicos entrevistados. Esse discurso está muito associado ao que o determinismo tecnológico apregoa em termos de conhecimento e de desenvolvimentos de tecnologias para eles, esses devem ter um fim aplicado.

Outros elementos do determinismo tecnológico presentes no discurso da academia se apresentam quando os acadêmicos mencionam que as tecnologias presentes na EC devem seguir o fluxo dos capitais globais, conforme vemos em nossas premissas teóricas e observamos na fala do entrevistado abaixo:

A EC é o movimento de coisas que vão fazer sentido globalmente, por exemplo, que vai fazer sentido pra trazer recursos que vão ser viáveis do ponto de vista de negócio e não de você apenas desejar do ponto de vista do indivíduo, não é expressão minha, não é um Funcultura de jeito nenhum é outro movimento totalmente diferente, a gente tem um conjunto de movimentos que são para apoiar alguém que quer fazer um livro sobre as receitas “ah bacana!”, vou fazer um disco, bacana também, mas lá o disco tem que vender (EN. 13 L79-91).

Sobre a parceria existente entre mercado-governo-academia, os incubados dizem que precisa ser aprimorada. Eles mencionam ter pouca orientação de pesquisadores para desenvolver seus produtos-serviços e que esperavam mais orientação técnica estando nesse processo de incubação. Gostariam de ter tutores específicos, mestres e doutores,

acompanhando a produção dos seus produtos em suas empresas incubadas, conforme observamos nos extratos abaixo, pois as consultorias prestadas são mais na área de gestão e empreendedorismo.

Eu vejo que existe uma grande oportunidade, mas que falta às empresas do Porto Digital, uma grande quantidade de incubados também acha, interajam mais com o Governo e com a Academia. Eu acho que essa interação hoje não é adequada ainda, não é como deveria ser, mas acredito que tenha grande oportunidade. Eu estaria sendo muito incoerente quando digo que tem, não tem. Tem o quê, pessoas vindas da academia trabalhando como eu vim com a base. Eu já tenho a segunda pós, quero fazer mestrado lá, a minha ideia é fazer minha pós, fazer meu projeto, eu quero entrar no mestrado lá do CIN, eu quero continuar pesquisando nessa área, por que é uma área que é de contexto para desenvolver meu produto (EN. 11 L397-403).

Eu tinha uma ideia mais positiva a respeito de algo que funcionava, com a gente ouve a respeito né, mas infelizmente não é bem essa realidade, por exemplo, a relação da academia com a gente, quando eu falo academia me refiro a centros de pesquisas de universidades e tal, ela deixa um pouco a desejar porque se objetiva a fazer com que esses empreendimentos, esses projetos eles deem certo o suporte ele poderia ser mais especializado, a gente se ressentem e isso aí não sou eu; é uma opinião unânime, eu posso dizer da maioria pra não dizer unânime e aí errar na minha opinião, no meu julgamento é de que esse suporte dado no que diz respeito as assessorias poderiam ser mais presentes e poderiam ser mais específicas. Por que uma pessoa quem sabe um mentor estivesse literalmente e diretamente a nossa disposição quando na realidade isso não acontece. Existe contrato do Portomídia com diversas empresas que nos dão suporte na área legal, na área de mercado, na área contábil, financeira, tudo pra gente aprender os primeiros passos de um empreendedor (EN. 07 L71-81).

A expectativa dos incubados antes de entrar no processo de incubação era de que eles teriam suporte técnico para poderem viabilizar a ideia do produto. O incentivo fornecido é subsidiado em 50% pelo Portomídia são para o uso das instalações, computadores de última geração, banda larga de alta velocidade para a internet e consultorias técnicas. Outra demanda dos incubados, no que se refere à relação mercado-governo-academia, é a necessidade de criação de linhas de crédito específicas para empresas incubadas:

Uma coisa que eu sinto muito, a gente entra lá com o objetivo de correr atrás, com o objetivo de fazer o que é uma ideia tornar-se um empreendimento, torna-se um negócio em segundo terceiro plano, mas o

que a gente precisa correr atrás de muitas coisas, como por exemplo, linha de financiamentos. A meu ver a linha de financiamento poderia ser uma coisa mais acessível a esse tipo de trabalho, a esse tipo de projeto, se o objetivo é fazer com que essas ideias gerem tecnologias, gerem novos empregos, se tornem um negócio, então assim na mais natural do que receber suporte pra que isso aconteça (EN. 07 L209-215).

Identificamos que os discursos do MinC e da Secretaria de Cultura de PE estão bem afinados no que se refere à EC. Elementos deterministas sobre a política foram observados nesses dois sujeitos, mas também percebemos a preocupação – por parte dos entrevistados e do que foi noticiado na mídia em nome dessas instituições – em enaltecer as características necessariamente conflituosas e de embates inerentes a qualquer ação política. Elemento não observado, por exemplo, no discurso do Porto Digital que, ao contrário, enaltece de forma objetiva e persuasiva os benefícios que quaisquer parceiros terão ao fazerem parte do sistema.

Quando partimos para análise dos discursos dos incubados, identificamos momentos em que a dimensão fantasmática do discurso - das ideologias e utopias - que o Porto Digital tenta imputar não coadunam com a experiência real que eles estão tendo, no que se refere, por exemplo, às consultorias realizadas e à concessão de crédito. Mas, por outro lado, identificamos também de forma até mais contundente a relevância que esse processo de incubação tem para eles no sentido de os projetarem para o mercado e de criar redes de relacionamentos:

A gente consegue interagir, aprender e ensinar, trocar ideias e é um ambiente muito favorável a imaginação, muitos insights que a gente tem as vezes né, numa conversa rápida né, num corredor se conta cinco dez minutos que se conversa sobre um projeto, sobre uma ideia, ali flui algumas coisas, então assim, talvez o ganho seja até maior do que o respaldo do porto digital, só que assim primeiro precisou haver o estar no porto digital pra poder existir isso, por isso que o respaldo vem na frente, mas em seguida vem essa coisa do network, da relação, do convívio e em terceiro lugar é a estrutura que o porto digital oferece, as facilidades, os meios, mas a minha relação é muito boa com todos eles lá (EN. 07 L 143-149).

A reflexão sobre a dimensão política da lógica do discurso do Portomídia nos ajudou a compreender as lutas empreendidas pelos sujeitos, seja no sentido de fixar ou de desenraizar práticas discursivas. As lutas são empreendidas por meio das ideologias que motivam os sujeitos a se articularem em torno de demandas às quais se identifiquem. Na próxima seção trataremos da dimensão ideológica do discurso do Portomídia.

6.3 A lógica fantasmática do Portomídia

Como vimos nas seções anteriores, existe um contexto político e social que contribuiu para que o projeto fosse viabilizado e que vai favorecer o enaltecimento de uma ideologia que está sendo construída em torno desse sistema tecnológico. A lógica do mercado (da concorrência) e do capital (do lucro) é bem presente nos textos e artigos veiculados na mídia de massa e nos documentos acessados via internet nos sites dos ministérios e secretarias. Observamos esses elementos discursivos também presente nas entrevistas com os incubados e com as secretarias envolvidas.

A ideologia presente no discurso da EC que o governo federal tenta normatizar através da SEC é a de que a mesma está baseada em uma forma de desenvolvimento que tem “a cultura como eixo central” e como “promotora de geração de emprego e renda”. As motivações para que o governo invista em uma política pública na área de EC vão desde a necessidade de se incluir socialmente e profissionalmente pessoas que antes eram excluídas, até os dados estatísticos mostrando a importância e relevância que os setores criativos da EC têm no PIB brasileiro.

O tipo de desenvolvimento proposto no Plano analisado prevê inclusão social, diversidade cultural, inovação e sustentabilidade – elementos discursivos fundamentais para associar a significantes como economia justa (solidária), mais humana, menos poluente.

Terminando sendo um discurso que prevê a saída para o que hoje temos em termos de desenvolvimento; desenvolvimento insustentável onde a cultura é homogeneizada e a exclusão é a tônica.

Nós não queremos esse último tipo de desenvolvimento, nem como sociedade, nem como mercado e nem como governo. Diante dessa negação, o discurso da EC agrega uma quantidade grande de sujeitos em torno de si encobrendo diferenças em suas identidades para que vivamos em um “mundo melhor”. No entanto, na prática, nos questionamos se essa economia que está baseada na lógica do mercado consegue realmente entregar o que promete.

Outro elemento importante da ideologia do discurso da EC está relacionado ao ambiente/ território; a EC tem que ter estrutura, infraestrutura e uma rede de pessoas criativas para favorecer o seu florescimento. Nesse sentido a estratégia do governo (tanto federal quanto estadual) está em vender os números que enaltecem a importância dos setores criativos para o PIB das nações, dos estados e cidades.

No que se refere a cidade de Recife, por exemplo, segundo estudo do Fecomércio (2012), o índice de criatividade da cidade a coloca em décimo lugar. Tal resultado decorre, exclusivamente, do baixo Índice Geral Econômico (PIB per capita, renda per capita, porcentagem do PIB de serviços e empresas por habitantes) que situa a capital pernambucana em vigésimo quarto lugar. Os demais indicadores apresentam bons resultados: Índice Geral Social (estabelecimentos públicos de saúde, saneamento básico per capita e emprego total/ população) e Índice Geral Criativo (emprego criativo per capita e emprego super criativo per capita).

Segundo o mesmo estudo, embora não ostente um PIB per capita digno de enquadrá-la entre os principais polos econômicos do país, Recife é a quarta cidade mais criativa do Brasil, no tocante à oferta de empregos em setores como tecnologia da informação (TI),

comunicação e artes. Essa posição deve-se, sobretudo, a experiências como o Porto Digital, que desponta como referência no segmento de TI – hoje, são mais de R\$ 1 bilhão faturados por ano e cerca de 6,5 mil profissionais empregados. No ciclo de debates sobre Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) e Economia Criativa (EC) realizado em 25/01/2012, Saboya, do Porto Digital diz que:

O momento é propício para a inovação, pois temos um ativo importante no Estado, que é nossa criatividade. A Economia Criativa movimenta 600 bilhões de dólares no mundo e não seria interessante ficar de fora disso. A expectativa é de que o Recife, que já tem o melhor Parque Tecnológico da Tecnologia da Informação, está se movimentando para acolher um importante Parque Tecnológico da Economia Criativa. Esse será o primeiro cluster da indústria criativa alocado dentro de um parque tecnológico no Brasil (RECIFE, 2012)

Enaltecendo a importância de se investir em políticas públicas na área de economia criativa, em Pernambuco, a Economia Criativa (EC) tem os salários crescendo acima da média. Segundo um estudo da Federação das Indústrias do Rio de Janeiro (FIRJAN, 2012), os pernambucanos que trabalham na área estão com remuneração média duas vezes maior que a nacional. Intitulado Mapeamento da Indústria Criativa no Brasil, em sua terceira edição, o levantamento permite consulta dos dados referentes à quantidade de postos de trabalho, remuneração e grau de escolaridade média das profissões criativas no País.

Enquanto o rendimento mensal médio do trabalhador brasileiro é de R\$ 1.733, o dos profissionais criativos do Estado é de R\$ 4.280. Em relação à renda média estadual (R\$ 1.397), o fator triplica. No País, a média salarial de quem trabalha com a criatividade como parte principal do processo produtivo é de R\$ 4.693 (EDITORIA DO CADERNO DE ECONOMIA, 2012).

Diante do que pudemos observar, em síntese, partes da lógica fantasmática do discurso Portomídia são os seguintes elementos: o potencial criativo e cultural (arte) que a cidade de Recife tem e o endossamento do Porto Digital (tecnologia) com as credenciais, os

resultados financeiros apresentados em seus 12 anos de formação e a marca consolidada no que se refere às TICs como gestor desse novo empreendimento. A lógica do capital. O caráter de ineditismo que o gestor atribui a sua ação como sendo “o primeiro cluster da indústria criativa alocado dentro de um parque tecnológico no Brasil” também parece ser um elemento formador da lógica fantasmática do discurso. O secretário de desenvolvimento econômico do estado de Pernambuco, José Bertotti, no mesmo evento supracitado, em relação aos investimentos no Portomídia, justifica da seguinte forma:

Com isso, a cidade torna-se pioneira para a consolidação dessa cadeia produtiva que vem assumindo cada vez mais relevância no país, que é a cadeia da indústria cultural. Dela fazem parte a indústria do *design*, a cinematográfica e setores da economia relacionada à produção do conhecimento associada a negócios que geram emprego e renda de maneira diferenciada no Recife (RECIFE, 2012).

Investimentos públicos na cadeia produtiva da indústria cultural. Como os mesmos são revertidos para a sociedade de forma mais ampla? De acordo com o secretário de ciência e tecnologia do estado, a demanda é o que determinará se será preciso realizar seleção ou se o espaço do Núcleo de Produção do Centro de Empreendedorismo e Tecnologias da Economia Criativa poderá ser utilizado a partir do compartilhamento das empresas. “O núcleo ficará a disposição de todos que trabalhem com economia criativa, seja do Porto Digital ou não”, garantiu Granja (NUNES, 2013).

Até 2014 O Porto Digital vai receber ainda R\$ 45,9 milhões em investimento (FOLHAPE, 2013) e, segundo Saboya, até 2014, deverão ter 52 empresas instaladas no projeto do Portomídia. Elas terão os mesmos benefícios das empresas de tecnologia da informação instaladas no Porto Digital, inclusive as isenções fiscais (MIYAGI, 2013).

Em termos de investimentos financeiros, a Secretaria de ciência e tecnologia do Estado ainda pretende investir mais R\$ 6 milhões no setor de economia criativa, resultado de um convênio celebrado entre a secretaria e o Ministério da Ciência Tecnologia e Inovação, sendo 20% desses recursos contrapartida do Governo Estadual.

7 Considerações finais

Partimos do contexto no qual as práticas sociais não somente se encontram mediadas pelos sistemas tecnológicos, mas que os sistemas tecnológicos são constituídos como práticas sociais, discursivas. A problemática que envolveu nosso trabalho explicitou os limites expostos pelo fenômeno que intitulamos de “tecnologização do cotidiano” e que reacende o debate em torno das relações entre tecnologia, cultura, política e sociedade que dissemina um novo campo discursivo: o da economia criativa.

Identificamos que a “tecnologização do cotidiano” disseminada pela sociedade técnico-científica que enfatiza e determina a necessidade de se criar conhecimentos técnicos e científicos para resolver problemas de ordem social, econômica, política e cultural por meio de sistemas que tornam a vida mais eficiente e eficaz, produz uma racionalidade técnica que instrumentaliza a ordem social.

A economia criativa é um campo discursivo que nasce no contexto das tecnologias do século XXI e da tensão gerada pelo fenômeno supraexposto onde, por um lado, observamos um processo de tecnologização/mercantilização da cultura e, por outro lado, a culturalização da tecnologia. Essa luta é de onde parte a discussão presente nesse novo campo discursivo.

Propusemos o debate teórico através do diálogo entre dois corpos de conhecimento: a construção social da tecnologia (CST) e a teoria do discurso (TD). A primeira se apresenta como uma escola de pensamento que tem o objetivo de desconstruir o essencialismo presente na abordagem do determinismo tecnológico abrindo a “caixa preta” das tecnologias e mostrando que as mesmas são fruto de decisões que envolvem mais que elementos técnicos; envolve também decisões sociais, políticas, culturais. O debate foi lançado com o objetivo de responder às críticas e ao estreitamento teórico da CST no que se refere à

natureza política dos fenômenos tecnológicos. A TD contribuiu no sentido de explicar como o discurso é constitutivo na construção social dos sistemas tecnológicos.

Os grupos sociais relevantes e o quadro tecnológico são criações essencialmente políticas. Esse fato nos mostra que a prática política em uma sociedade democrática não consiste em defender os direitos de identidades pré-constituídas, mas, além, em constituir aquelas identidades em um terreno sempre precário e vulnerável.

É na precariedade e vulnerabilidade do social que se encontra o espaço para a operação da mudança. De acordo com a visão apresentada e a noção de agonismo, a questão da política democrática termina sendo a de como se constituir formas de poder que sejam mais compatíveis com valores democráticos no lugar de eliminar o poder do campo social, porque isso é impossível, o social é constituído pelo poder (MENDONÇA, 2002).

Então, o que deve ser colocado na agenda de uma construção sociopolítica da tecnologia é a noção de conflitividade do campo social, e também a noção do contexto da sua própria formação e apropriação. Devemos viabilizar sistemas voltados às necessidades sociais específicas negligenciadas pelo ambiente capitalista dominante. Observamos que o sistema em estudo é fruto justamente desse ambiente e que dissemina a mesma lógica que silencia o político em nome da economia e do mercado.

Em busca da desconstrução do sistema em estudo e com o objetivo de explanar o sistema tecnológico Portomídia à luz da TD, utilizamos uma abordagem metodológica que segue a explicação científica baseada na lógica retrodutiva. No contexto da descoberta problematizamos a sociedade técnico-científica e levantamos as condições de possibilidade da emergência do sistema em questão; e no contexto de justificação, argumentamos acerca das lógicas social, política e fantasmática que sustentam os discursos que constituem o fenômeno problematizado.

Defendemos que o sistema Portomídia é uma construção social e por isso é fruto de práticas articulatórias de agentes públicos e privados em torno de demandas comuns. A natureza dessas práticas pôde ser mais bem compreendida quando investigada no campo discursivo da economia criativa e das artes digitais e na compreensão das tensões pertinentes nas posições discursivas do determinismo tecnológico e do construcionismo tecnológico.

Partimos da seguinte hipótese: o discurso da economia criativa se constitui a partir da lógica de mercado e também na intersecção de posições antagônicas e na dissolução de fronteiras que envolvem o determinismo e o construcionismo tecnológicos que permeiam a sociedade técnico-científica e que articulam dois fenômenos a tecnologização da cultura e a culturalização da tecnologia.

O *corpus* foi formado por documentos de diferentes gêneros textuais (documentos, notícias, entrevistas, entre outros) de modo a apreender a discursividade do sistema Portomídia. Por meio dele, reconhecemos os sujeitos políticos, suas demandas podendo identificar as práticas articulatórias que deram origem ao formato atual do sistema analisado.

Analisamos os discursos que constituem o Portomídia de modo a argumentar sobre a hipótese gerada a partir da problematização e elaborar uma explanação crítica sobre o mesmo a partir das lógicas social, política e fantasmática, coerente com a proposta metodológica desse trabalho.

Concluimos que as lógicas sociais dizem respeito às estratégias de normatização e ordenação do discurso do Portomídia a partir das leis e autorregulamentações e no nosso caso diz respeito ao novo discurso da EC (presente nas dimensões: internacional, nacional e estadual), o das artes digitais e ao discurso do mercado.

Embora essa seja uma característica percebida como naturalizada para a institucionalização do nosso sistema, as lógicas políticas apontam que as fixações dos significados hegemônicos associados ao sistema estão mais vinculadas aos aspectos

tecnológicos do que propriamente aos culturais, o que em princípio causou estranhamento, já que a política foi implementada pelo Ministério da Cultura. A governança do sistema estudado possuía uma hegemonia por ter histórico de sucesso no que se refere a parceiras público-privadas e retorno de investimentos no Estado.

As lógicas fantasmáticas, as motivações e utopias que impulsionaram a criação e o desenvolvimento do sistema estudado gira em torno da potência que a cidade tem como sendo uma cidade propícia à criação de um ecossistema que valoriza e enaltece a criatividade e a cultura, mas que também desenvolve tecnologias de ponta e que tem espaço para diversos tipos de economia. Outro aspecto levantado foi que a cidade de Recife paga salários mais elevados para profissionais da área de tecnologia, o que termina favorecendo a criação e adesão ao sistema bem como a imagem positiva de valor agregado que o mesmo adquire por ser parte do Porto Digital.

Com base no contexto estudado, a hipótese inicial foi reelaborada e foi encontrada uma nova hipótese: a de que o discurso da economia criativa é constituído a partir da lógica de mercado que envolve os discursos tecnológicos que permeiam a sociedade técnico-científica e que intensifica de forma mais efetiva a tecnologização e mercantilização da cultura no lugar da culturalização da tecnologia. A hibridização desses elementos não se deu de forma equivalente.

Como sistema discursivo, devemos considerar que, antes de ser um instrumento transparente que surge com o propósito de incrementar a EC em Pernambuco, ele é uma mediação de interesses políticos em torno dos quais se articulam e que, ao mesmo tempo, estabelecem suas condições de possibilidade.

Desse modo, a capacidade do sistema em contribuir de forma mais ampla e democrática para o incremento da EC em Pernambuco, incorporando demandas a ela relacionadas - como, por exemplo: a criação de um ambiente que proporcionasse a troca de

experiências entre profissionais criativos, um local que fornecesse uma educação para a criatividade, uma incubadora de negócios que fomentasse a criação de novos negócios e um lugar de experimentação para a fruição dos produtos criados nesse novo contexto de fruição cultural por meio das TICs – fica comprometida quando observamos que o mesmo restringe o uso do espaço e dos equipamentos devido à necessidade de qualificação profissional específica; a necessidade de apresentação de um projeto e do currículo do profissional que deseja utilizar os equipamentos, conforme observado durante a investigação.

É compreensível que haja restrições e normatizações – pois, o espaço é limitado, os equipamentos são altamente especializados – isso porque, como construção social, os sistemas tecnológicos são construídos por meio de relações de poder, nos quais a política reside não como uma exceção – ou um desvirtuamento do caminho técnico – mas, como uma lógica que torna possível o fechamento das regulamentações que o regem, tendo em vista a multiplicidade de demandas e possibilidades que este apresenta.

Os grupos sociais relevantes/sujeitos políticos ocupam posições relacionadas à distribuição de poder na sociedade na qual se inserem, de modo que suas práticas não podem estar isentas das determinações fora do campo de disputa, determinações que operam para que algumas demandas fiquem de fora do processo de configuração do sistema.

Isso nos remete à questão dos limites constitutivos desse sistema no tocante à ausência de canais democráticos efetivos de participação plural nas decisões que o criaram. A força impulsionadora para sua criação foi o mercado, foi ela que direcionou a sua constituição. Tal condição concorre para considerarmos que o Portomídia é um equipamento que mais exclui do que inclui porque dissemina a lógica de um sistema de uma sociedade técnico-científica elitizada, especializada e baseada no mercado/capital e não na igualdade de oportunidades.

Observamos em nossas análises que os cursos fornecidos pelo mesmo são parcialmente subsidiados, mas, mesmo assim ficam com preços altos e não há um sistema de fornecimento de bolsas de estudo ou de quotas para inserir aqueles que não podem pagar, pelo menos até o momento que concluímos essa investigação. Sendo um equipamento financiado por fontes de financiamento públicas, deveria propiciar formas de participação mais inclusivas.

E, finalmente, observamos que, contendo premissas que giram em torno de um novo tipo de desenvolvimento que contemple diversidade cultural, inovação, inclusão social e sustentabilidade, o discurso da EC constituiu mais um significativo vazio do qual os sujeitos estudados se apropriaram para que o Portomídia fosse possível, constituindo-se também, por meio do discurso do mercado/capital que incorporou os elementos discursivos acima.

Referências

- ALBERTIM, B. **A secretaria de cultura acaba?** Jornal do Comércio de Pernambuco, Recife - PE, 20 nov. 2013. Caderno de Cultura. Disponível em <http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/cultura/noticia/2013/11/20/a-secretaria-de-cultura-acaba-106023.php> Acesso em 22 nov. 2013.
- ARROYO, P. **Economia Criativa ganha importância a passos lentos.** Disponível em <http://brasileconomico.ig.com.br/brasil/2014-08-21/economia-criativa-ganha-importancia-a-passos-lentos.html>. Acesso em 30 de agosto de 2014.
- AULER, D. **Interações entre ciência-tecnologia-sociedade no contexto da formação de professores de ciências.** 2002. 248 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Educação, Florianópolis, 2002.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** Título original: Lá Analyse de Contenu. Tradução: Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BARTHES, R. **Elements of semiology.** London: Jonathan Cape, 1967.
- BAUER, M.W.; AARTS, B. A construção do corpus: um princípio para a coleta de dados qualitativos. In: BAUER, M W.; GASKELL, G. **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som.** Petrópolis: Vozes, 2002. p.39-63.
- BENAKOUCHE, T. Interação social e técnica: um novo paradigma? **Ciência e Trópico**, Recife, v. 27, n. 1, p. 7-19, jan/jun 1999.
- BENAKOUCHE, T. Tecnologia é sociedade: contra a noção de impacto tecnológico. In: DIAS, L. C.; SILVEIRA, R. L. L. (Org.). **Redes, Sociedades e Territórios.** 1. ed. Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2005. p. 79-106.
- BENDASSOLLI, P. F. et al.. Indústrias criativas: definição, limites e possibilidades. **Rev de Adm de Emp**, São Paulo, v. 49, n.1, p. 10-18, jan./mar. 2009. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rae/v49n1/v49n1a03.pdf>>. Acesso em: 21 maio 2014.
- BERBER SARDINHA, T. Linguística de corpus: histórico e problemática. **D.E.L.T.A.**, São Paulo, EDUC, v. 16, n. 2, p. 323-367, 2000.
- BIJKER, W. E.; HUGHES, T. P., & PINCH, T. J. **The social construction of technological systems: new directions in the sociology and history of technology.** Cambridge: MIT Press, 1987.
- _____.; LAW, J. (Eds.). **Shaping technology / building society: studies in sociotechnical change.** Cambridge: MIT Press, 1992.
- _____. **Of bicycles, bakelites, and bulbs: toward a theory of sociotechnical change.** Cambridge, MA.: MIT Press, 1995.

_____. Demokratisierung der technik: wer sind die Experten? In: LAIEN, A. der. **Expertentum und Demokratie in der technisierten Welt**. ed. M. Kerner. Aachen: Thouet Verlag. 1997. p. 133- 155.

_____.; BAL, R., & HENDRIKS, R. **Paradox of scientific authority: the role of scientific advice in democracies**. Cambridge: MIT Press, 2009.

BNDES. BNDES apoia com R\$ 8,8 milhões implantação de parque tecnológico da economia criativa no Recife. **Página web**. [S.l.]: BNDES, 2013. Disponível em: <http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Institucional/Sala_de_Imprensa/Noticias/2013/cultura/20130523_portomidia.html>. Acesso em: 05 ago. 2013.

BRASIL. Ministério da cultura. **Plano da Secretaria da Economia criativa: Políticas, diretrizes e ações 2011 – 2014**. Brasília, DF, 2012.

BRAVERMAN, H. **Labor and monopoly capital: the degradation of work in the twentieth century**. New York: Monthly Review Press, 1974.

BURITY, J. Teoria do discurso e análise do discurso: sobre política e método. In: WEBER, S.; LEITHÄUSER, T. (Orgs.). **Métodos qualitativos nas Ciências Sociais e na prática social**. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 2007. p.72 – 83.

CARVALHO, P. Maior parque tecnológico do país vai incubar empresas de games e música. **Página web**. [S.l.]: IG São Paulo, 2011. Disponível em: <<http://economia.ig.com.br/empresas/maior-parque-tecnologico-do-pais-vai-incubar-empresas-de-games-e-musica/n1597326944714.html>>. Acesso em: 04 mar. 2013.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

COLLINS, H.M. Stages in the empirical programme of relativism. **Social Studies of Science**, v. 11, n.1, p. 3–10, 1981.

CONSECTI- Conselho nacional de secretários estaduais para assuntos de CT&I. **Página web**. [S.l.]:[s.n.], 2010. Disponível em: <<http://www.consecti.org.br/2010/06/30/convenios-com-mct-impulsionam-inovacao-em-pernambuco/>>. Acesso em: 04 mar. 2013.

COOPER, S. **Technoculture and critical theory: in the service of the machine? 1 ed. [S.l.]: Routledge, 2002.**

CORRÊA, M. I. S. **Os novos tempos e a constituição discursiva do sujeito coletivo: um estudo no campo do empreendedorismo no setor de tecnologia da informação e comunicação**. 2007. 122 f. Dissertação (Mestrado em Administração) – Programação de Pós-Graduação em Administração da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

CORRÊA, M. I. S. **No vai e vem da mobilidade urbana: perspectivas discursivas dos sistemas de bilhetagem eletrônica**. 2013. 217 f. Tese (Doutorado em Administração) – Programa de Pós Graduação em Administração da Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2013.

COSTA, E. Mercado de jogos eletrônicos cresce no Brasil e gera empregos. [S.l.]:[s.n.], 2013. **Vídeo na web**. Disponível em: <<http://g1.globo.com/jornal- hoje/videos/t/edicoes/v/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-no-brasil-e-gera- empregos/2693525/>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

DAGNINO, R. **Neutralidade da ciência e determinismo tecnológico**. Campinas: Editora Unicamp, 2009.

DAGNINO, R. A política de ciência e tecnologia e a esquerda latino-americana: difusão científica e tecnológica para a sociedade ou Adequação Sociotécnica com o povo? **Temáticas** (UNICAMP), Campinas, v.19, n. 37/38, p.201-228, jan/dez. 2011.

DAVILA, M. Encontro constrói rede de gestores culturais para o Criativa Birô. **Observatório Brasileiro de Economia Criativa (OBEC)**. Disponível em <http://www2.cultura.gov.br/economiacriativa/encontro-constroi-rede-de-gestores-culturais-para-o-criativa-biro/> Acesso em 25 mar.2013.

DEHEINZELIN, L. **Desejável mundo novo: vida sustentável, diversa e criativa em 2042**. São Paulo: Ed. do Autor, 2012.

DeFLEUR, L. Technology, social change, and the future of sociology”, **Pacific Sociological Review**, vol. 25, nº 4, p 403-417, 1982.

DEMO, P. **Metodologia científica em ciências sociais**. 3ª Ed. São Paulo: Atlas, 1995.

DOUEK, D. **Entrevista com Cláudia Leitão**: Secretária da Economia Criativa do Ministério da Cultura. Disponível em <http://centrodepesquisaeformacao.sescsp.org.br/noticias/entrevista-com-claudia-leitao>. Acesso em 3 de Junho de 2013.

DUSEK, V. **Filosofia da tecnologia**. São Paulo: Edições Loyola, 2009.

DYRBERG, T.B.: **The circular structure of power**. London: Verso, 1997.

EDITORIA DO CADERNO VIVER. **Novo secretário de Economia Criativa do MinC fala sobre a dependência exagerada de editais**. Entrevista concedida ao à Editoria do Caderno Viver do Diário de Pernambuco, 01 out 2013. Disponível em http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2013/10/01/internas_viver,465217/novo-secretario-de-economia-criativa-do-MinC-fala-sobre-a-dependencia-exagerada-de-editais.shtml Acesso em 10 out.2013.

EDITORIA DO CADERNO DE ECONOMIA. Economia criativa paga salários acima da média em Pernambuco **Página web**. [S.l.]:[s.n.], 2012. Disponível em: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/economia/pernambuco/noticia/2012/11/15/economia-criativa-paga-salarios-acima-da-media-em-pernambuco-63661.php>>. Acesso em: 05 fev. 2013.

ELLUL, J. **The technological society**. New York: Vintage Books, 1964.

FECOMÉRCIO (Federação do comércio de São Paulo). Lançamento do Índice de Criatividade das Cidades. **Índice de criatividade das cidades_a2z5yaaaaa.pdf** [S.l.]: Fecomercio, 2012. Disponível em: <http://www.fecomercio.com.br/arquivos/arquivo/Indice_de_criatividade_das_cidades_a2z5yaaaaa.pdf>. Acesso em 05 ago. 2013.

FEENBERG, A. Subversive rationalization: technology, power and democracy. In: FEENBERG, A.; HANNAY, A. **Technology and the politics of knowledge**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1995.

_____. **Questioning technology**. New York: Routledge, 1999.

FERNANDES, N. **O discurso de desenvolvedores na [re]articulação no campo da inovação de bens simbólicos**: um estudo na comunidade de *Software Livre* PUG-PE. 2013. 209 f. Tese (Doutorado em Administração) – Universidade Federal de Pernambuco, Programa de Pós Graduação em Administração (PROPAD), Recife, 2013.

FIRJAN. Mapeamento da indústria criativa no Brasil. **Página web**. [S.l.]: Firjan, 2012. Disponível em: <http://www.movimentominas.mg.gov.br/system/documents/893/original/mapeamento_da_industria_criativa_no_brasil.pdf?1352912807>. Acesso em: 11 ago. 2012.

FLORIDA, R. **The rise of the creative class**. New York: Basic Books, 2002.

FOLHA PE. Incubadora tem dez projetos. **Página web**. [S.l.]:[s.n.], 2013. Disponível em: <http://www.folhape.com.br/cms/opencms/fohape/pt/edicaoimpressa/arquivos/2013/01/11_01_2013/0054.html>. Acesso em: 05 fev. 2013.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir**. Petrópolis: Vozes, 1977.

GIBSON, C.; KLOCKER, N. The ‘cultural turn’ in Australian regional economic development discourse: neoliberalising creativity? **Geographical Research**, v.43, n.1, p. 93–102, mar. 2005.

GLYNOS, J; HOWARTH, D. **Logics of critical explanation in social and political theory**. London: Routledge, 2007.

GLYNOS, J.; HOWARTH, D; NORVAL, A; SPEED, E. **Discourse analysis**: varieties and methods. [S.l.]: ESRC National Centre for Research Methods Review paper, NCRM/014 2009.

HACKING, I. Language, truth, and reason. In: HACKING, I. **Historical ontology**. Cambridge: Harvard University Press, 1982. p.159-177.

HARAWAY, D. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: Tadeu, T. (Org). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

HARDT, M; NEGRI, A. **O império**. Rio de Janeiro: Record, 2006.

HARTLEY (Ed.). **Creative industries**. London: Blackwell, 2005.

HOWARTH, D. **Discourse**. Buckingham & Philadelphia: Open University Press, 2000.

_____. NORVAL A.; STAVRAKAKIS, Y. **Discourse theory and political analysis: identities, hegemonies and social change**. Manchester: Manchester University, 2000.

_____. STAVRAKAKIS, Y. Introducing discourse theory and political analysis. In: HOWARTH, D.; NORVAL, A.; STAVRAKAKIS, Y. **Discourse theory and political analysis: identities, hegemonies and social change**. Manchester: Manchester University, 2000. p. 1-23.

HOWKINS, J. **The creative economy: how people make money from ideas**. London: Penguin Press, 2001.

HSM MANAGEMENT. Nosso cluster de games. Reportagem da revista **HSM Management**, publicada em 01 nov. 2012. Disponível em <http://experience.hsm.com.br/posts/nosso-cluster-de-games> Acesso em 10 mai.2013.

HUGHES, T. E. **Networks of power: electrification in western society, 1880-1930**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1983.

_____. The evolution of large technological systems. In: BIJKER, W.E.; HUGHES, T.E.; PINCH, T. J. (Eds), **The social construction of technological systems**. Cambridge, The MIT Press, 1987, 1989.

IHDE, D. **Instrumental realism: the interface between philosophy of science and philosophy of technology**. Bloomington: University Press, 1991.

INSTITUTO DELTA ZERO PARA O DESENVOLVIMENTO DA ECONOMIA CRIATIVA. Histórico. **Página web**. [S.l.]:[s.n.], 2012. Disponível em: <http://www.deltazero.org.br/?page_id=15>. Acesso em: 23 jul. 2013.

JCONLINE. Porto Digital irá se aproximar do CAC em 2012. **Página web**. [S.l.]:[s.n.], 2011. Disponível em: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/canal/tecnologia/noticia/2011/12/28/porto-digital-ira-se-aproximar-do-cac-em-2012-26918.php>>. Acesso em: 04 mar. 2013.

JEFFCUTT, P.; PRATT, A. C. Managing creativity in the cultural industries. **Creativity and Innovation Management**, v.11, n.4, p. 225–233, dec. 2002.

_____. O ecossistema das indústrias criativas. In: WOOD, J. et al. **Indústrias criativas no Brasil**. São Paulo: Atlas, 2009. p. 36-56.

JONES, P.; COMFORT, D.; EASTWOOD, I.; HILLIER, D. Creative industries: Economic contributions, management challenges and support initiatives. **Management Research News**, v. 27, n. 11/12, p. 134-145, 2004.

JORGENSEN, M. PHILLIPS, L. **Discourse analysis as theory and method**. London: Sage Publications, 2002.

JOY, A. et al. Writing it up, writing it down: being reflexive in accounts of consumer behavior. In: BELK, R. (Ed.). **Handbook of qualitative research methods in Marketing**. Northampton: Edward Elgar, 2006, p. 345-360.

KLEIN, H.; KLEINMAN, D.L. The social construction of technology: structural considerations. **Science, Technology & Human Values**, v. 27, n. 1, p 28-52, 2002.

LACLAU, E.; MOUFFE, C. **Hegemony and socialist strategy: towards a radical democratic politics**. 2 ed. London & New York: Verso, 1985.

_____. **Nuevas reflexiones sobre la revolución de nuestro tiempo**. Buenos Aires: Nueva Visión, 1993

_____. **Emancipación y diferencia**. Buenos Aires: Ariel, 1996.

_____. **Misticismo, retórica y política**. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2000.

_____. **On populist reason**, London: Verso, 2005.

LATOURETTE, B.; WOOLGAR, S. **A vida de laboratório**. A produção dos fatos científicos. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1997. (Publicação original: 1979).

LEÃO, A. L. M. S.; MELLO, S. C. B.; VIEIRA, R. S. G. O papel da teoria no método de pesquisa em Administração. **Organizações em Contexto**, v.5, n.10, p.1-16, 2011.

LEMES, D. O.; TOMASELLI, F. C. ;CAMAROTTI, S. . A economia digital e o mercado de jogos para dispositivos móveis. In: **XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**, Brasília. XI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2012.

LEYDESDORFF, L.; ETZKOWITZ, H. Can ‘the public’ be considered as a fourth helix in university–industry–government relations? Report on the Fourth Triple Helix Conference, 2002. **Science and Public Policy**, February, 2003.

LIESER, W. **Arte digital**. Colônia: H. F. Hulmann, 2009.

LIMA, K. M. de. Determinismo Tecnológico. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24, 2001, Campo Grande. [trabalhos apresentados]. Campo Grande/MS: INTERCOM, 2001. Disponível em: <http://www.infoamerica.org/documentos_pdf/determinismo.pdf>. Acesso em 03 ago. 2013.

LIMA, J. P. R.; SICSÚ, A. B.; PADILHA, M. F. F. G. Economia de Pernambuco: transformações recentes e perspectivas no contexto regional globalizado. **Revista Econômica do Nordeste**, Fortaleza. v. 38, nº 4, out-dez. 2007. Disponível em: http://www.bnb.gov.br/projwebren/exec/artigoRenPDF.aspx?cd_artigo_ren=1062. Acesso em: 13 ago. 2013.

MACHADO, D. Indústria de games bate Hollywood e deve arrecadar US\$ 74 bi até 2017.

Página web. [S.l.]:[s.n.], 2013. Disponível em:

<<http://www.correiodeuberlandia.com.br/entretenimento/industria-de-games-bate-hollywood-e-deve-arrecadar-us-74-bi-ate-2017/>>. Acesso em: 09 ago. 2013.

MACKENZIE, D.; WAJCMAN, J. (Eds.). **The social shaping of technology**. Filadélfia: Open University Press, 1999.

MAIA, L. **Uso da fábrica Tacaruna como polo de pesquisas enterra projeto cultural**.

Caderno Viver. Diário de Pernambuco de 08 abri.2014. Disponível em

http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2014/04/08/internas_viver,498156/uso-da-fabrica-tacaruna-como-polo-de-pesquisas-enterra-projeto-cultural.shtml. Acesso em 10 mai.2014.

MAPEAMENTO DA INDÚSTRIA BRASILEIRA E GLOBAL DE JOGOS DIGITAIS.

GEDIGames. Grupo de Estudos do Desenvolvimento da Indústria de Games. **BNDES**.

fev.2014. Disponível em

http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf. Acesso em 5 mar. 2014.

MARÇAL, M. C. C.; MELLO, S. C. B de; CORRÊA, M. I. S.. As crises silenciadas pela modernidade e pelas tecnologias da cultura da virtualidade real. **Revista FAMECOS Mídia, Cultura e Tecnologia** (Online), v. 19, n.1, p. 249-263, 2012.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1971.

MELLO, S. C. B; SÁ, M.G. Tecendo uma virtuosa “colcha de retalhos”. **RAP**, Rio de Janeiro, v. 40, n.3, p. 385-410, mai./jun. 2006.

MENDONÇA, D. Para além da lei: agonismo como princípio de ação dos movimentos sociais. **Civitas**, Porto Alegre, ano 2, n. 1, p. 55-68, jun. 2002.

_____.; RODRIGUES, L. P. (Orgs.) . **Pós-estruturalismo e teoria do discurso: em torno de Ernesto Laclau**. 1. ed. Porto Alegre: EDPUCRS, 2008. v. 1. 192 p.

_____. Como olhar “o político” a partir da teoria do discurso. **Revista Brasileira de Ciência Política**, Brasília, n. 1, p. 153-169, jan./jun. 2009.

_____. Teorizando o agonismo: crítica a um modelo incompleto. **Revista Sociedade e Estado**, v. 25, n.3, p. 473-497, 2010.

MIGUEZ, P. Economia criativa: uma discussão preliminar. In: NUSSBAUMER, G. M. (Org.). **Teorias e políticas da cultura: visões multidisciplinares**. Salvador: EDUFBA. Coleção CULT, 2007. p. 96-97.

MINAYO, M. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Tradução: Suely Ferreira Deslandes. 22 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **II Encontro de Gestão dos Criativos Birôs**. Disponível em http://www.cultura.gov.br/por-dentro-da-sec/-/asset_publisher/ItH4YkQqMnq4/content/ii-encontro-de-gestao-dos-criativas-biros/10913 Acesso em 30 mai.2013.

MISA, T. Rescatar el cambio sociotécnico del determinismo tecnológico. In: SMITH, M.R.; MARX, L. (Eds). **Historia y determinismo tecnológico**. Madri: Alianza, 1996.

MIYAGI, D. Maior parque tecnológico do país vai encubar empresas de games e música. **Página web**. [S.l.]:[s.n.], 2013. Disponível em: <<http://www.advivo.com.br/blog/daniel-eduardo-miyagi/maior-parque-tecnologico-do-pais-vai-encubar-empresas-de-games-e-musica>>. Acesso em: 04 mar. 2013.

MOUFFE, C. **O regresso do político**. Lisboa: Editora Gradiva, 1996.

_____. The radical centre: a politics without adversary. **Soundings**, [s.l.], issue 9, 1998.

_____. **The democratic paradox**. London: Verso, 2002.

MOUFFE, C. Por um modelo agonístico de democracia. **Revista Sociologia Política**, Curitiba, n. 25, p. 11-23, nov. 2005.

NESTA. Total Innovation Why harnessing the hidden innovation in high-technology sectors is crucial to retaining the UK's innovation edge 2008. **Research report: May 2008**. Disponível em http://www.nesta.org.uk/sites/default/files/total_innovation_report.pdf. Acesso em 10 mai.2010.

NUNES, K. **Economia criativa terá espaço**. [S.l.]:[s.n.], 2013. Disponível em: <http://www.folhape.com.br/cms/opencms/fohape/pt/edicaoimpressa/arquivos/2013/01/11_01_2013/0054.html>. Acesso em: 10 mai. 2013.

OLIVEIRA, J. M.; ARAUJO, B. C.; SILVA, L.V. Panorama da economia criativa no Brasil. **Texto para discussão. IPEA**. Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. Brasília: 2013. Disponível em http://www.ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/TDs/td_1880.pdf Acesso em 23 jan. 2014.

OLIVEIRA, M. B. Sobre o significado político do positivismo lógico. **Crítica Marxista**. São Paulo, v. 14, p. 73-84, 2002.

O'REGAN, T. Cultural policy, cultural planning and creative industries policy making. **Culturelink**. Edição especial, p. 33-50, 2002.

ORLIKOWSKI, W.J. Sociomaterial practices: exploring technology at work. **Organization Studies**, v.28, n.9, p.1435-1448, 2007.

PACOBAYHA, C. Movimentação de R\$ 13 bi em 2013. **Página web**. [S. l.]:[s.n.], 2013. Disponível em:

<<http://www2.portodigital.org/portodigital/imprensa/entrevistas/40602;44373;0802;4876;18695.asp>>. Acesso em: 10 ago. 2013.

PAIVA JUNIOR, F. G.; LEÃO, A. L. M. S.; MELLO, S. C. B. Validade e confiabilidade na pesquisa qualitativa em Administração. **Revista de Ciências da Administração**, v.13, n.31, p.190-209, 2011.

PEIRCE, C. S. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, Editora Universidade de São Paulo, 1975.

PERCY, C. E. et al (Orgs.). **Synchronic corpus linguistics** – papers from the sixteenth International Conference on English Language and Research on Computerized Corpora (ICAME 16). Atlanta: Rodipi, 1996.

PERNAMBUCO. Governo do Estado de Pernambuco. Cultura de Pernambuco. **Página web**. [S.l.]: Governo do Estado de Pernambuco, 2012a. Disponível em: <<http://www.pe.gov.br/conheca/cultura/>>. Acesso em: 07 ago. 2013.

PERNAMBUCO. Secretaria de desenvolvimento econômico do estado de Pernambuco. **Planejamento 2012-2014**. 2012b.

PINCH, T.; BIJKER, W.E. Science, relativism and the new sociology of technology: reply to Russell. **Social Studies of Science**, v. 16, n. 2, p. 347-360, 1986.

PINTO, C.R.J. Democracia como significante vazio: a propósito das teses de Ernesto Laclau e Chantal Mouffe. **Sociologias**, Porto Alegre, v. 1, n. 2, p. 68-99, jul./dez. 1999.

PORTOMÍDIA. **Página web**. Disponível em <http://www.portomidia.org/portomidia.php> Acesso em 23 mar. 2014.

PRYSTHON, A. f. Pós-modernidade e pós-modernismo(s): apontamentos para possíveis definições. In: **Cosmopolitismos periféricos: ensaios sobre a modernidade, pós-modernidade e Estudos Culturais na América Latina**. Recife: Bagaço, 2002. p.93-103.

QUERETTE, E; CLUA, E; TIGRE, P; ARAÚJO, S. Políticas públicas para indústria de games: uma agenda para o Brasil. **SBGames**. 2012.

RECIFE. Prefeitura da Cidade do Recife. José Bertotti Debate tecnologia da comunicação e informação e economia criativa no Recife. **Página web**. [S.l.]: Prefeitura da Cidade do Recife, 2012. Disponível em: <http://www.recife.pe.gov.br/2012/01/26/jose_bertotti_debate_tecnologia_da_informacao_e_comunicacao_e_economia_criativa_no_recife_180553.php>. Acesso em: dd mmm. Aaaa.

REIS, A.C.F. **Economia criativa como estratégia de desenvolvimento: uma visão dos países em desenvolvimento**. São Paulo: Itaú cultural, 2008.

RUSSELL, S. The social construction of artefacts: a response to Pinch and Bijker. **Social Studies of Science**, v. 16, n. 2, p. 331-346, 1986.

- SALES Jr. R. Laclau e Foucault: desconstrução e genealogia. In: MENDONÇA, D; RODRIGUES, L.P.(Orgs). **Pós-estruturalismo e teoria do discurso**: em torno de Ernesto Laclau. 1 ed. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.
- SAUSSURE, F. de. **Course in general linguistics**. London: Duckworth, 1983.
- SCHOT, J.; RIP, A. The past and future of constructive technology assessment. **Technological Forecasting and Social Change**, [s.l.], v. 54, p. 251-268, 1996.
- SCOTT, A. The cultural economy: geography and the creative field. **Media, Culture and Society**, [s.l.], v. 21, n.6, p.807-817, 1999.
- SEIDMAN, A. **The new social theory reader**: contemporary debates. J. London: Routledge Publications, 2003.
- SCHEVER; FLORO. **Os avanços no audiovisual com a economia criativa e as novas tecnologias**. Publicado no dia 31 de outubro de 2012. Disponível em <http://especiais.ne10.uol.com.br/ffwpe/index.html> acesso em 10 de agosto de 2013.
- SIMÕES, M. J. Os equívocos do determinismo tecnológico e do determinismo social. In: Congresso Português de Sociologia, 3., Local, 1996. [**Trabalhos apresentados**]. Disponível em: <http://www.aps.pt/cms/docs_prv/docs/DPR492eb77f5ccf5_1.pdf>. Acesso em: 10 jul. 2013.
- SINCLAIR, J. **Corpus, concordance, collocation**: Describing English language. Oxford: Oxford University Press, 1991.
- SISMONDO, S. Some social constructions. **Social Studies of Science**, [s.l.], v. 23, n. 3, p. 515-553, 1993.
- STREET, B.: "Models of 'computer literacy'". In: FINNEGAN, R.; et al (eds.), **Information Technology: Social Issues - A Reader**, London: Hodder and Stoughton, 1987. p. 33-37.
- TAYLOR, C. **The Sources of the self**. Cambridge: CUP, 1989.
- TRUITT, W.H.; GRAHAM S.T.W.; TRUITT, A. (Eds). **Science, technology and freedom**. Boston: Paperback Publisher, 1974.
- UNCTAD. **The Creative Economy Report 2010**: Creative economy – a feasible development. Geneva: United Nations, 2010. Disponível em: <<http://www.unctad.org/Templates/WebFlyer.asp?intItemID=5763&lang=1>>. Acesso em 20 dez. 2011.
- UNESCO. **Creative economy**: report 2010. Nova York: United Nation, 2010.
- VAZ, P. O determinismo tecnológico e o conceito de Interatividade. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 25. Salvador/BA, 2002. [**trabalhos apresentados**]. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/115300764905798717455948368529445135854.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2012.

VIRILIO, P. **Guerra pura**: a militarização do cotidiano. São Paulo: Brasiliense, 1984.

_____. **O espaço crítico**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **The art of the motor**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1995.

WILLIAMS, R. **Cultura e sociedade**. São Paulo: Nacional, 1969.

WILLIAMS, R.; EDGE, D. The social shaping of technology. **Research Policy**, [s.l.], v. 25, p. 865-899, 1996.

WINNER, L. **Autonomous technology**: technics-out-of-control as a theme in political Thought; Cambridge: The MIT Press, 1977.

_____. Do artifacts have politics? In: MACKENZIE, D.; WAJCMAN, J. (Eds.) **The social shaping of technology**. Filadelfia: Open University Press, 1985. p.26-38.

_____. Upon opening the black box and finding it empty: Social Constructivism and The Philosophy of Technology, **Science, Technology and Social Values**, (18), 1993, pp. 362-378.

WOOLGAR, S. The turn to technology in social studies of science. **Science, technology, and human values**, [s.l.], v.16, p.20-50, 1991.

APÊNDICE A: Coleta e catalogação de notícias veiculadas na internet associadas ao tema EC e a Estados específicos contidos nos alertas

Notícias contendo a menção de Estados Específicos	Qt	Cidade	Qt	Fontes	Qt	Instituições	Qt	Conteúdo da mensagem x Desafio da SEC	Qt	Setores segundo a SEC	Qt
	393	Interior	94	Blog	56	Federal	130	Levantamento de Informações e dados	54	Patrimônio Material	29
Patrimônio Imaterial										13	
Arquivos				8							
				Museus	7						
Governo				101	Estadual	290	Estimulo ao fomento/ Empreendedorismo	267	Artesanato	63	
									Culturas populares	27	
Universidad e Pública				11	Municipal	71	Desenvolvimento de Competências	155	Culturas Indígenas	5	
									Culturas Afro-Brasileiras	9	
Universidad e Privada		15	Partido Político	8	Infraestrutura para criação	160	Artes Visuais	35			
							Dança	13			
Capital		253	Rede de Coletivo	33	Privada	157	Marcos Legais	4	Música	64	
									Circo	15	
			Jornais Locais	139	Internacional	33			Teatro	38	
									Cinema e Vídeo	73	
			Orgão de Fomento	24					Publicações e Mídias Impressas	33	
									Moda	64	
								Design	88		
								Arquitetura	48		
Arte Digital	80										

Procedimentos metodológicos para coleta de dados e a construção da tabela acima

Coletamos os dados a partir de publicações selecionadas pela ferramenta de busca na internet chamada *Google Alerts* que monitora conteúdo da internet. O funcionamento da ferramenta é simples, ao criar um alerta Google, o usuário recebe avisos por e-mail quando novos resultados de buscas surgem na web associado ao termo programado e configurado na busca. A ferramenta contém 5 campos de definição que são:

- (1) **Consulta de Pesquisa:** Nesse campo o usuário da ferramenta define sobre o que é seu alerta. Em nosso caso, definimos o termo de busca como sendo **Economia Criativa**.
- (2) **Tipo de resultado de busca:** Nesse campo se define a categoria do filtro que pode ser notícias, blogs, vídeos, discussões, livros ou todos. **Definimos Todos**.

(3) **Frequência:** aqui o usuário define quando quer receber o e-mail do alerta, que pode ser: uma vez por dia, uma vez por semana, ou quando disponível. **Definimos uma vez por dia.**

(4) **Quantos resultados o usuário quer receber por dia.** Optamos por receber todos os resultados que aparecerem na busca.

(5) **Enviar para:** Definição do e-mail para onde deve ser enviado o alerta. Cadastramos e-mail pessoal.

O período de busca foi de janeiro de 2013 a dezembro de 2013. Foram catalogadas 393 publicações. As publicações foram analisadas com base no método de análise de conteúdo inspirado em Laurence Bardin. Tal método se mostra adequado porque envolve um conjunto de técnicas de análise das comunicações que enriquece o caráter exploratório da pesquisa aumentando a propensão para a descoberta sobre o tema abordado.

A análise de conteúdo reside na articulação entre a superfície dos textos, descrita e analisada (pelo menos alguns elementos característicos) e os fatores que determinam essas características, deduzidos logicamente a partir das condições de produção dos textos em análise. A partir dos alertas Google coletados foram criadas categorias de análise tomando como base a revisão da literatura sobre EC e o plano da SEC e os seguintes questionamentos norteadores que contribuiriam para a contextualização dessa tese:

- (1) Quais são os sujeitos políticos efetivamente envolvidos na institucionalização dessa política no Brasil?
- (2) Diante dos desafios apresentados pelo plano da SEC, no que se refere à institucionalização da EC, quais são aqueles mais representados nas notícias analisadas?
- (3) Em que sentido se fala em uma política trans-setorial? Que setores estão recebendo maior e menor ênfase?
- (4) Sendo uma política que prevê polos de interiorização de desenvolvimento econômico, em que regiões dos Estados as ações estão mais frequentes? Estão privilegiando mais as áreas da capital ou do interior?
- (5) Quais são as condições de produção dessas mensagens (condutas e ideologias presentes nas fontes de enunciação)? Como política pública deveria haver ações vindas tanto de instituições públicas quanto privadas. Diante disso, as notícias analisadas envolvem que natureza de instituições? Que tipos de fontes estão noticiando mais?

APÊNDICE B: Coleta e catalogação de notícias veiculadas na internet associadas ao tema EC e ao contexto nacional

Região	Qt	Estado	Qt	Fontes	Qt	Instituições	Qt	Conteúdo da mensagem x Desafio da SEC	Qt	Setores segundo a SEC	Qt
Nacional	121	AC	3	Blog	20	Federal	72	Levantamento de Informações e dados	51	Patrimônio Material	1
		AL	1							Patrimônio Imaterial	3
		AP	1							Arquivos	
		AM	0							Museus	3
		BA	4							Artesanato	10
		CE	8							Culturas populares	5
		DF	9								
		ES	0							Culturas Indígenas	2
		GO	3								
		MA	2							Culturas Afro-Brasileiras	2
		MT	4								
		MS	0							Artes Visuais	9
		MG	8								
		PA	3							Dança	2
		PB	1							Música	19
		PR	4							Circo	2
		PE	11							Teatro	9
		PI	1								
		RJ	16							Cinema e Vídeo	18
		RN	8								
		RS	8	Publicações e Mídias Impressas	9						
		RO	0								
		RR	0	Moda	15						
		SC	7								
SP	14	Design	14								
SE	1	Arquitetura	13								
TO	2	Arte Digital	23								
		Jornais Locais	37	Privada	13	Infraestrutura para criação	52				
		Orgão de Fomento	11	Internacional	27	Marcos Legais					

Procedimentos metodológicos para coleta de dados e a construção da tabela acima

Coletamos os dados a partir de publicações selecionadas pela ferramenta de busca na internet chamada *Google Alerts* que monitora conteúdo da internet. O funcionamento da ferramenta é simples, ao criar um alerta Google, o usuário recebe avisos por e-mail quando novos resultados de buscas surgem na web associado ao termo programado e configurado na busca. A ferramenta contém 5 campos de definição que são:

(1) **Consulta de Pesquisa:** Nesse campo o usuário da ferramenta define sobre o que é seu alerta. Em nosso caso, definimos o termo de busca como sendo **Economia Criativa**.

- (2) **Tipo de resultado de busca:** Nesse campo se define a categoria do filtro que pode ser notícias, blogs, vídeos, discussões, livros ou todos. **Definimos Todos.**
- (3) **Frequência:** aqui o usuário define quando quer receber o e-mail do alerta, que pode ser: uma vez por dia, uma vez por semana, ou quando disponível. **Definimos uma vez por dia.**
- (4) **Quantos resultados o usuário quer receber por dia.** Optamos por receber todos os resultados que aparecerem na busca.
- (5) **Enviar para:** Definição do e-mail para onde deve ser enviado o alerta. Cadastramos e-mail pessoal.

O período de busca foi de janeiro de 2013 a dezembro de 2013. Foram catalogadas 393 publicações. As publicações foram analisadas com base no método de análise de conteúdo inspirado em Laurence Bardin. Tal método se mostra adequado porque envolve um conjunto de técnicas de análise das comunicações que enriquece o caráter exploratório da pesquisa aumentando a propensão para a descoberta sobre o tema abordado.

A análise de conteúdo reside na articulação entre a superfície dos textos, descrita e analisada (pelo menos alguns elementos característicos) e os fatores que determinam essas características, deduzidos logicamente a partir das condições de produção dos textos em análise. A partir dos alertas Google coletados foram criadas categorias de análise tomando como base a revisão da literatura sobre EC e o plano da SEC.

O critério utilizado para a construção dessa tabela foi o de agrupar as notícias associadas ao contexto mais nacional no lugar de local e com o governo federal aparecendo mais maciçamente no lugar de privilegiar os estados e os locais (capital e interior). Os alertas aqui agrupados, ou não mencionava nenhum estado específico tendo como objetivo vender institucionalmente a política pública da EC ou mencionava mais de quatro estados por notícia, mostrando-se como iniciativa em nível mais amplo do que a tabela construída no apêndice anterior; então no lugar das unidades referentes a capital e interior colocamos os Estados, quando mencionados.

APÊNDICE C: Instituições de Ensino em Pernambuco com cursos associados à EC e Artes Digitais

Curso	Instituições Públicas	Instituições Privadas	Instituição de ead	Total de Instituições	Total de Vagas (Cursos Presenciais)
Análise e Desenvolvimento de Sistemas	UFPE	UNINASSAU/ FAFICA/ UNIBRATEC/ FJN/ UNOPAR/	UCB/ UNESA/ UMESP/ UNIVERSO/	11	1080
Artes Visuais	UFPE/ UFRPE	AESO	UNOPAR	4	455
Ciência da Computação	UFPE/ UFRPE	FBV/ FACAPE/ FATEC/ FAREC/ FG/ FNR/ IPESU/ UNICAP	XXXXXXXXXXXX	10	1275
Cinema e Audio Visual	UFPE	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	1	50
Computação	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão de Pernambuco/ UPE/ UFRPE.	UNIVERSO	XXXXXXXXXXXX	1	780
Computação e Informática	UFRPE	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	1	60
Comunicação Social-Cinema Digital	XXXXXXXXXXXX	UNINASSAU	XXXXXXXXXXXX	1	240
Comunicação Social-Fotografia	XXXXXXXXXXXX	AESO	XXXXXXXXXXXX	1	100
Comunicação Social-Publicidade e Propaganda	UFPE	UNINASSAU/ FBV/ FAVIP	XXXXXXXXXXXX	4	505
Comunicação Social-Radialismo	XXXXXXXXXXXX	UNINASSAU	XXXXXXXXXXXX	1	150
Desenho e Plástica	UFPE	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	1	30
Desenho industrial	UFPE	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	1	60
Desenho Industrial-Programação Visual	UFPE	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	1	30
Desenho Industrial-Projeto de Produto	UFPE	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	1	30
Design	UFPE	FBV/ FADIRE	XXXXXXXXXXXX	3	560
Design de Gráfico	UFPE	FBV/ UNIBRATEC/ AESO/ IPESU	XXXXXXXXXXXX	5	560
Engenharia da Computação	UPE/ UFPE	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	2	180
Engenharia Elétrica	UPE/ UFPE	UNINASSAU/ FIR	XXXXXXXXXXXX	4	1580
Engenharia Elétrica e Eletrônica	UFPE	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	1	80
Expressão Gráfica	UFPE	XXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX	1	30
Fotografia	XXXXXXXXXXXX	UNICAP	XXXXXXXXXXXX	1	80
Gerenciamento de Redes de Computadores	XXXXXXXXXXXX	IPESU	XXXXXXXXXXXX	1	100

Gestão da Tecnologia da Informação	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambuco	FG/ IESO	UCB/ UNISUL/ UNESA/ UNIP	7	270
Gestão de Sistema de Informação	XXXXXXXXXX	FOCCA	UNIP	2	200
Internet e Rede de Computadores	XXXXXXXXXX	UNIVERSO	XXXXXXXXXXXXXX	1	120
Jogos Digitais	XXXXXXXXXX	UNICAP/ AESO	XXXXXXXXXXXXXX	2	170
Multimídia Digital	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXX	UNISUL	1	
Música	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambuco/ IFPE/ UFPE	XXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXX	3	150
Música-Canto	UFPE	XXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXX	1	5
Música-Instrumento	UFPE	XXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXX	1	32
Produção Audiovisual	XXXXXXXXXXXXXX	UNESJ/ UNIVERSO	XXXXXXXXXXXXXX	2	240
Produção Multimídia	XXXXXXXXXXXXXX	IPESU	UNISUL	2	200
Publicidade e Propaganda	XXXXXXXXXXXXXX	ESM/ FJN/ AESO/ IESO/ IESP/ UNICAP/ UNIVERSO	UNISA/ UNESA/	10	1620
Rádio, TV e Internet	XXXXXXXXXXXXXX	AESO	XXXXXXXXXXXXXX	1	100
Sistema de Informação	UFRPE/ UPE	UNINASSAU/ FADE/ FACIR/ IPESU	XXXXXXXXXXXXXX	6	790
Sistemas de banco de dados		UNINASSAU	XXXXXXXXXXXXXX	1	240
Sistemas de Informação	UFPE	FACOL/ FIR/ FJN/ FACULDADE SANTA EMILIA/ FSM/ AESO/ UNICAP/ UNIVERSO/	ESAB/ UNISA/ UNESA/ UNIFACS	14	1990
Sistemas para internet	XXXXXXXXXXXXXX	FIR/ FJN/ FMR/	UNISUL/ ULBRA	6	540
Web Design	XXXXXXXXXXXXXX	UNISSAU	XXXXXXXXXXXXXX	1	240
Web Design e Programação	XXXXXXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXX	UNISUL	1	200
Totais				119	15122

Procedimentos metodológicos para coleta de dados e a construção da tabela acima

A ferramenta utilizada para a coleta de dados e consequente construção dessa tabela foi o Sistema de Regulação de Ensino Superior, disponível no portal e-MEC. Na modalidade presencial conseguimos obter os dados sobre as instituições e os cursos que ofertam vagas e que fomentam o mercado de artes digitais no Estado de Pernambuco. Já na modalidade EAD foi possível identificar os cursos ofertados no estado de Pernambuco, entretanto, o sistema não disponibiliza a quantidade de vagas. A visita ao site foi realizada em 10/11/2013.

APÊNDICE D: Notícias nos sites dos ministérios e secretarias parceiros do MinC com conteúdo associado à EC

Parcerias: Secretaria/Ministério	Nº de notícias associadas à EC	Data	Conteúdo	Estado	Cidade	Setor
Secretaria de estudos estratégicos	1	15.05.2013	Incubadora	AL	Zumbi dos Palmares	Diversos
Secretaria da Comunicação Social	7	04.10.2011	Apoio a trabalhadores da EC (acordo com o Sebrae)	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Diversos
		27.12.2011	Capacitação em Projetos Culturais	NAC	CE, AL, RN, PE, BA, PA, AM, TO, AP.	Política e Gestão Cultural; Economia da Cultura; Elaboração de Projetos Culturais; Direito Autoral; Negociação; e Marketing Cultural.
		11.10.2011	Lei de Incentivo à Cultura	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Diversos
		07.06.2010	Preservação de Acervos	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Arquivos, bibliográficos e museus
		14.04.2011	Cinema nacional recebeu R\$ 165 milhões do BNDES nos últimos cinco anos	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Cinema
		04.06.2012	Novas salas de cinema em cinco estados	NAC	SC, RJ, RS, SP, MG.	Cinema
		04.10.2010	Primeiro projeto do programa Cinema Perto de Você é inaugurado	RJ	Jardim Sulacap	Cinema
Secretaria de Políticas Para As Mulheres	0	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXX	
Secretaria da Micro e Pequena Empresa	0	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXX	
Ministério do Desenvolvimento Social - MDS	0	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXX	
Ministério do Trabalho e Emprego – MTE	0	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXX	
Ministério da Educação – MEC	0	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX XXXXXX	
Ministério dos Esportes	2	12.10.2013	Projeto Copa do Mundo (investimentos estrangeiros)	NAC		Diversos
		25.04.2013	Rio de Janeiro possui economia criativa muito forte. Cobertura da Copa 2014	RJ		Diversos
Ministério Da Ciência e Tecnologia – MCT	5	05.08.2013	CNPq e Ministério da Cultura acertam cooperação em pesquisa	NAC		Diversos
		29.11.2013	Museu Goeldi é selecionado entre destinos turísticos do Brasil	PA	Belem	Artesanato
		23.07.2013	MCTI anuncia novas ações para impulsionar CVTs no país	NAC		Diversos
		04.09.2013	Secretário estimula reitores a montar centros vocacionais tecnológicos	NAC		Diversos
		30.10.2013	Designação dos membros da Comissão Organizadora Nacional da 3ª Conferência Nacional de Cultura.	NAC		Diversos

Ministério do Desenvolvimento, da Indústria e Comércio Exterior – MDIC	0	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXX
Ministério das Relações Exteriores	0	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX
		14.11.2013	Abertas as inscrições para o 1º Congresso Paranaense de Cidades Digitais	NAC	RS, SC, SP, RJ, MG, PB e PE	Artes Digitais
		11.09.2013	Presença do secretário executivo substituto, James Gorgen, com o secretário de Economia Criativa Marcos Andre.	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Diversos
		12.2012	Arranjos Produtivos Locais – Conteúdos Digitais Criativos	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Artes Digitais
Ministério das Comunicações	4	23.11.2011	Secretaria de Inclusão Digital participa da 2ª Conferência do Desenvolvimento	DF	Brasilia	Artes Digitais
Ministério Das Cidades	0	XXXXXXXXXX XX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXX
Ministério do Meio Ambiente – MMA			XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X			
		27.06.2013	Evento discute estratégias para profissionalizar o carnaval	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	Diversos
		25.05.2012	Experiências turísticas são premiadas em Vitória	ES	Vitoria	Diversos
Ministério Do Turismo	3	21.10.2010	Projetos de Turismo de Base Comunitária, que conciliam desenvolvimento com participação das populações locais	MG	Brumadinho	Diversos
Ministério Da Justiça – MJ	0	XXXXXXXXXX XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX X	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXX

Procedimentos metodológicos para coleta de dados e a construção da tabela acima

Durante o período de Setembro a Dezembro de 2013 foram realizadas visitas periódicas semanais aos sites dos parceiros institucionais do MinC com o objetivo de verificar como cada parceiro vem divulgando e executando ações em torno da política da EC. Os dados coletados foram mencionados e tratados na contextualização da tese.

APÊNDICE E: Notícias nos sites parceiros institucionais do MinC com conteúdo associado à EC

Instituição/ Agência/ Orgão	Nº de notícias	Data	Conteúdo	Estado	Cidade	Sector	
SEBRAE - Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas	1032	XXXXXXXX XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXX	Nacion al	XXXXXXXXXX XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX X	
SESCOOP - Serviço Nacional de Aprendizagem do Cooperativismo	1	21.08.2013	Presidente do Sistema OCDF-Sescoop/DF faz palestra na Jornada Inclusiva	DF		Diversos	
SEST/ SENAT - Serviço social do transporte / Serviço nacional de aprendizagem do transporte	0	XXXXXXXX XXX	NADA CONSTA	XXXX XXX	XXXXXXXXXX XXXXXXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXX X	
SENAC - Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial	10	XXXXXXXX XXX	07.12.2013	O Sistema Fecomércio-Sesc-Senac Minas Gerais e o Governo do Estado assinaram, termo de cooperação técnica para a criação do Núcleo de Criação e Design, que será instalado no Plug Minas - Centro de Formação e Experimentação Digital	MG	Belo Horizonte	Design
			23.11.2013	O objetivo do evento é oferecer a esses autores elegidos a oportunidade de interação com reconhecidos roteiristas do cinema brasileiro e mundial, proporcionando uma troca criativa de ideias, impressões, experiências e técnicas sobre a arte de escrever uma história para cinema	SP	São Paulo	Cinema
			20.11.2012	Quem visitar a Casa Cor Ceará 2012 (Rua Visconde de Mauá, 777, Aldeota, Fortaleza), de 11 de outubro a 20 de novembro, poderá conferir a coleção A Hora do Brasil, criada em abril deste ano no Reality Show Indústria Criativa - promovido pelo Senac no estado para o Dragão Fashion Brasil.	CE	Fortaleza	Moda
			31.07.2013	Mesa ao vivo no Ceará. Programa de gastronomia que une chefs locais, nacionais e internacionais.	CE	Fortaleza	Gastronomia e Audiovisual
			20.07.2012	Concurso cultural Crie seu Prato e Concorra a Prêmios, promovido pelo Senac em Santa Catarina e SC Gourmet - Mostra Brasileira de Delikatessen, Queijos, Vinhos e Gastronomia.	SC	Blumenau	Gastronomia e Audiovisual
			23.01.2013	Convênio da prefeitura de São Paulo com o Senac prevê a capacitação dos alunos com apoio pedagógico e certificação. A previsão é a de que as matrículas sejam abertas no segundo semestre deste ano, quando os cursos estiverem estruturados. Todas as atividades serão focadas na capacitação para o trabalho, empreendedorismo, inovação tecnológica e microcrédito.	SP	São Paulo	Diversos
			13.05.2013	O mais expressivo evento da indústria da moda do Nordeste e um dos principais do cenário conceitual brasileiro, o Dragão Fashion Brasil (DFB) chega a sua 15ª edição e conta, mais uma vez, com a participação do Senac no Ceará para sua realização. A Instituição integra a programação com palestras, exposição e apoio profissional.	CE	Fortaleza	Diversos
				O Sistema Fecomércio-Sesc-Senac em São Paulo acaba de lançar o Sampa Criativa, uma plataforma colaborativa na qual os paulistanos podem compartilhar contribuições e sugestões para melhorar a qualidade de vida na cidade.	SP	São Paulo	Diversos

		10 a 13/02	Reagir rapidamente a eventos inesperados, com soluções criativas e inovadoras é a proposta da 1ª Semana de Criatividade, Estratégia, Tecnologia e Inovação, que ocorre de 10 a 13 de fevereiro, na Unidade Lapa Tito, do Senac em São Paulo. O evento, voltado a diversas áreas do conhecimento, tem inscrições gratuitas. Durante a semana, profissionais com vasta vivência no mercado abordarão temas comoweb, arquitetura mobile, educação corporativa e mercado de games.	SP	São Paulo	Diversos
		XXXXXXXX XXXXXX	São várias unidades em todo o Brasil, com infraestrutura moderna, profissionais de ponta, ambientes agradáveis, ingredientes selecionados e uma culinária criativa e saborosa.	Nacion al		Gastronomia
SENAI - Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial		30/10/2012	O 5º Congresso Internacional de Inovação terá como tema Economia Criativa: Ideias e Ideais Gerando Riqueza. O evento ainda vai abordar assuntos como consumo colaborativo, educação e tecnologia na construção do futuro, economia verde e indústria do entretenimento.	RS	Porto Alegre	Diversos
	2	31/07/2013	Grandes vencedores do Prêmio CNI de Jornalismo abordam entraves ao desenvolvimento. Reportagens destacadas pelas três principais categorias tratam sobre problemas de infraestrutura, educação e tecnologia no Brasil	Nacion al	Brasilia	Diversos
OEI - Organização dos Estados Ibero-Americanos para Educação, Ciência e Cultura		22.06.2013	OEI/Brasil apoia a criação de cursos profissionalizantes das artes do carnaval	PR	Itaipu	Diversos
	2	XXXXXXXX XXXXXX	Projeto com o MinC no Desenvolvimento da Gestão Estratégica do Ibram e dos Museus Brasileiros para o Fortalecimento Institucional na Formulação e Implantação de Políticas Públicas.	Nacion al	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Museus
UNITAR - The United Nations Institute for Training and Research		01.03.2013	UNITAR & FIEP renew CIFAL Curitiba partnership for training on local development	XXXX XXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Diversos
	2	21.11.2012	CIFAL Shanghai signs partnership agreement for new e-commerce training base	XXXX XXX	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Diversos
UNCTAD - The United Nations Conference on Trade and Development	1100	XXXXXXXX XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXX	XXXX XXXX XX	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Diversos
UNESCO - The United Nations Education, Scientific and Cultural Organization	4630	XXXXXXXX XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXX	XXXX XXXX XX	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Diversos
FINEP - Fundo Nacional de Inovação e Pesquisa		27.09.2012	FINEP sedia seminários sobre economia criativa do carnaval	RJ	Rio de Janeiro	Diversos
	2	26.01.2012	Entrevista:Marcelo Zuffo		XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Diversos
BNDES		Sem data	Linha de crédito: Proclut (Investimento mínimo de R\$ 1 milhão)	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Diversos
		Sem data	Cinema Perto de Você (Investimento mínimo de R\$ 1 milhão)	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Cinema
		Sem data	PROTV D Conteúdo (Investimento Mínimo de R\$ 3 milhões)	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Audiovisual
		Sem data	Apoio ao Patrimônio Cultural Brasileiro	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Patrimônio Cultural
		Sem data	Seleção pública de projetos de preservação de acervos	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Mídia impressa
	6	Sem data	Patrocínio a eventos técnicos e culturais - 2014	NAC	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Diversos
		07.07.2013	Agenda - Centro Cultural Sousa	CE, PB, RN	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Diversos
Banco do Nordeste	6	14.08.2012	Centro Cultural Cariri - Agenda agosto 2012	CE, SP, PE, PB, RJ	XXXXXXXXXXXX XXXXXX	Diversos

		06.07.2012	Convênios Formalizados	NAC	XXXXXXXXXX XXXXXXX	Diversos
		17.05.2012	Patrocionios Aprovados	NAC	XXXXXXXXXX XXXXXXX	Diversos
		11.05.2012	Patrocionios Aprovados	NAC	XXXXXXXXXX XXXXXXX	Diversos
		28.12.2012	Patrocionios Aprovados	NAC	XXXXXXXXXX XXXXXXX	Diversos
Banco do Brasil		0 XXXXXXXX XXXXXXXX XXX	NADA CONSTA	XXXX XXXX XXXX XXXX X	XXXXXXXXXX XXXXXXX	XXXXXXXXXX XXXXXXX
Caixa Economica Federal		0 XXXXXXXX XXXXXXXX XXX	NADA CONSTA	XXXX XXXX XXXX XXXX X	XXXXXXXXXX XXXXXXX	XXXXXXXXXX XXXXXXX
Banco da Amazonia		0 XXXXXXXX XXXXXXXX XXX	NADA CONSTA	XXXX XXXX XXXX XXXX X	XXXXXXXXXX XXXXXXX	XXXXXXXXXX XXXXXXX
Petrobras		Sem data	Seleção pública Petrobras Cultural 2012	NAC	XXXXXXXXXX XXXXXXX	Diversos
	2	Sem data	Programa Petrobras Cultural 2010/ Membros da Comissão	NAC	XXXXXXXXXX XXXXXXX	Diversos
Centro Cultural dos Correios		0 XXXXXXXX XXXXXXXX XXX	NADA CONSTA	XXXX XXXX XXXX XXXX X	XXXXXXXXXX XXXXXXX	XXXXXXXXXX XXXXXXX
Eletrobrás / Ches/ Furnas		1 Sem data	Programa Cultural das Empresas Eletrobras 2014 vai destinar R\$ 7,87 milhões para apoiar projetos de todo o Brasil em três segmentos: Teatro, Audiovisual e Patrimônio Cultural Imaterial.	XXXX XXXX XXXX XXXX X	XXXXXXXXXX XXXXXXX	Diversos
IPEA - Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada		24 XXXXXXXX XXX	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXX	Nacion al	XXXXXXXXXX XXXXXXX	Diversos
IBGE		1 XXXXXXXX XXX	Livro - O Brasil e a economia criativa: um novo mundo nos tópicos/coordenador João Paulo dos Reis Velloso.	NAC	XXXXXXXXXX XXXXXXX	Diversos
Institutos de Pesquisa Estaduais FAPES - Fundação de Administração e Pesquisa Econômico – Social		XXXXXX XXXX XXXX	XXXXXXXXXX	XXXX XXXX XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
CAPEX - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior		0 XXXXXXXX XXX	NADA CONSTA	XXXX XXXX XX	XXXXXXXXXX	XXXXXXXXXX
CNPq		1 XXXXXXXX XXX	Edital - Chamada SEC/ MinC N° 80	NAC	XXXXXXXXXX	Diversos

Procedimentos metodológicos para coleta de dados e a construção da tabela acima

Durante o período de Setembro a Dezembro de 2013 foram realizadas visitas periódicas semanais aos sites dos parceiros institucionais do MinC com o objetivo de verificar como cada parceiro vem divulgando e executando ações em torno da política da EC. Os dados coletados foram mencionados e tratados na contextualização da tese.

APÊNDICE F: Método utilizado para construção das figuras 10 (5), 11(5) e 14(6)

Coletamos os dados a partir de publicações selecionadas pela ferramenta de busca na internet chamada *Google Alerts*, ferramenta que monitora conteúdo da internet. A ferramenta funciona da seguinte forma: primeiro se cria um “Alerta Google”, significando que o usuário receberá avisos por e-mail quando novos resultados de buscas surgem na web associado ao termo programado e configurado na busca. A ferramenta contém 05 campos de definição que são:

(1)“Consulta de Pesquisa”: Nesse campo o usuário da ferramenta define sobre o que é seu alerta. Em nosso caso, definimos o termo de busca como sendo **Economia Criativa-PE**.

(2)“Tipo de resultado de busca”: Nesse campo se define a categoria do filtro que pode ser notícias, blogs, vídeos, discussões, livros ou todos. Definimos Todos.

(3)“Frequência”: aqui o usuário define quando quer receber o e-mail do alerta, que pode ser: uma vez por dia, uma vez por semana, ou quando disponível. Definimos uma vez por dia.

(4)“Quantos resultados o usuário quer receber por dia”. Optamos por receber todos os resultados que aparecerem na busca.

(5)“Enviar para”: Definição do e-mail para onde deve ser enviado o alerta. Cadastramos e-mail pessoal.

O período de busca foi de janeiro de 2013 a dezembro de 2013. Foram catalogadas 201 publicações, cuja análise foi servindo de base para o desenvolvimento de outras formas de coleta de dados, ou seja, a partir de buscas impulsionadas pelas publicações da ferramenta acessávamos os sites, notícias e documentos referentes aos eventos e instituições mencionadas.

As publicações foram analisadas com base no método de análise de conteúdo inspirado em Laurence Bardin. Tal método se mostra adequado porque envolve um conjunto de técnicas de análise das comunicações que enriquece o caráter exploratório da pesquisa aumentando a propensão para a descoberta sobre o tema abordado.

A análise de conteúdo reside na articulação entre a superfície dos textos, descrita e analisada (pelo menos alguns elementos característicos) e os fatores que determinam essas características, deduzidos logicamente a partir das condições de produção dos textos em análise.

A partir dos alertas Google coletados foram criadas categorias de análise tomando como base a revisão da literatura sobre EC, o plano da SEC e o Plano PE criativo. Os seguintes questionamentos norteadores que contribuíram para a construção das nossas análises:

(1) Quais são os sujeitos políticos e os eventos criados por eles que estiveram efetivamente envolvidos na institucionalização dessa política em PE?

(2) Diante dos desafios apresentados pelo plano da SEC, no que se refere à institucionalização da EC, quais são aqueles mais representados nas notícias analisadas?

(3) Sendo uma política que prevê polos de interiorização de desenvolvimento econômico, em que regiões dos Estados as ações estão mais frequentes? Estão privilegiando mais as áreas da capital ou do interior?

(4) Quais são as condições de produção dessas mensagens (condutas e ideologias presentes nas fontes de enunciação)? Como política pública deveria haver ações vindas tanto de instituições públicas quanto privadas. Diante disso, as notícias analisadas envolvem que natureza de instituições? Que tipos de fontes estão noticiando mais?

Apresentamos os resultados dessa coleta e análise de dados durante o decorrer do texto da tese e sintetizamos os resultados nas figuras 10(5), 11(5) e 14(6).