



CULTURA DIGITAL

Thiago Skárnio

PONTÃO CATARINA



A Internet

A origem da internet remonta à década de 1960, durante a Guerra Fria, quando os Estados Unidos buscavam uma forma de manter a comunicação entre instituições militares e acadêmicas mesmo em caso de ataques. O objetivo inicial do projeto, inicialmente chamado de ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network), era criar uma rede descentralizada que pudesse operar mesmo se partes dela fossem destruídas.

Ao longo dos anos, a ARPANET incorporou novos protocolos de comunicação, como o TCP/IP, que permitiram a conexão de redes distintas, dando origem à internet como a conhecemos hoje.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





A Internet

Mais tarde, a ARPANET foi sendo usada para o desenvolvimento de pesquisas científicas das universidades, saindo do universo militar para o civil, o que contribuiu decisivamente para a formação da Internet como hoje é conhecida.

A partir dos anos 1990, com a criação da World Wide Web por Tim Berners-Lee, a internet se popularizou globalmente, transformando-se em uma ferramenta essencial para comunicação, comércio, educação e entretenimento.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





A Internet

“A Internet é, acima de tudo, uma criação cultural”.

Manuel Castells

Sociólogo espanhol e estudioso da rede.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





Cultura Digital

Cultura digital é o conjunto de práticas, valores e comportamentos moldados pela tecnologia, envolvendo criação, compartilhamento e consumo de informação e arte em plataformas digitais. Caracteriza-se pela colaboração, interatividade, acesso democrático ao conhecimento e transformação das relações sociais. Inclui novas linguagens, como memes e redes sociais, e exige compreensão crítica do impacto da tecnologia na vida cotidiana, refletindo a era da conectividade e inovação constante.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





Software Livre

O software livre, originado na década de 1980 com Richard Stallman e o projeto GNU, é um tipo de programa que permite aos usuários usar, estudar, modificar e distribuir seu código-fonte livremente. Baseado em licenças como a GPL, esse movimento foi crucial para a construção da internet, fornecendo ferramentas essenciais como GNU/Linux, Apache e Perl, desenvolvidas de forma colaborativa e aberta. Essa filosofia de transparência e compartilhamento impulsionou a inovação e a democratização do acesso à tecnologia, moldando a internet como um espaço mais acessível e colaborativo.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





A Web 2

A Web 2.0 representa a segunda geração da internet, marcada pela transição de páginas estáticas para plataformas dinâmicas e interativas, onde os usuários não apenas consomem conteúdo, mas também o produzem e compartilham. Surgida no início dos anos 2000, a Web 2.0 é caracterizada por redes sociais, blogs, wikis, serviços de compartilhamento de vídeos e outras ferramentas que facilitam a colaboração e a participação ativa dos usuários. Exemplos: Wikipédia, YouTube, Google Doc e Twitter.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





As Licenças Creative Commons

As licenças Creative Commons (CC) surgiram em 2001, criadas pelo jurista Lawrence Lessig e sua equipe, como uma alternativa flexível ao tradicional "todos os direitos reservados" do copyright. O objetivo era permitir que autores e criadores compartilhassem suas obras de forma mais livre, escolhendo como e sob quais condições elas poderiam ser usadas por outros.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





Capitalismo de Plataforma

O capitalismo de plataforma é um modelo econômico baseado em empresas digitais que atuam como intermediárias, conectando usuários e provedores de serviços ou produtos por meio de plataformas online. Essas empresas, como Uber, Airbnb e Amazon, lucram ao facilitar transações, coletar dados e monetizar a interação entre as partes. Caracteriza-se pela flexibilização do trabalho, com muitos prestadores atuando como autônomos, e pela centralização de poder e dados nas mãos das grandes plataformas. Esse modelo transformou setores tradicionais, gerando debates sobre regulamentação, direitos trabalhistas e concentração de riqueza.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O Tecnofeudalismo

O Tecnofeudalismo, conceito cunhado pelo economista Yanis Varoufakis, descreve uma estrutura em que gigantes da tecnologia, como Google e Amazon, controlam dados e serviços digitais, exercendo poder semelhante ao dos senhores feudais. Nesse sistema, usuários geram valor por meio de suas atividades online, mas não recebem uma parcela justa dos lucros, enquanto essas corporações concentram riqueza e uma influência que afeta até o funcionamento das democracias, levantando preocupações sobre democracia, privacidade e desigualdade na era digital.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





Os paradigmas da Inteligência Artificial

O desenvolvimento não regulado da inteligência artificial (IA) traz impactos preocupantes. A falta de diretrizes amplia riscos à privacidade, perpetua discriminações em algoritmos e ameaça empregos, aumentando desigualdades. Além disso, o uso malicioso da IA, como deep fakes e manipulação de informações, compromete a confiança social. Outro problema grave é o ambiental: o treinamento de modelos de IA consome enormes quantidades de energia, contribuindo para a emissão de carbono e o esgotamento de recursos naturais. É urgente equilibrar inovação, proteção social e sustentabilidade para garantir um futuro ético e responsável.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O uso excessivo de games na infância

O uso excessivo de games na infância tem se tornado um problema crescente, com impactos negativos no desenvolvimento das crianças. O tempo prolongado em frente às telas pode levar ao sedentarismo, obesidade e problemas de visão. Além disso, a dependência de jogos pode prejudicar o desempenho escolar, reduzir o interesse por atividades físicas e sociais, e afetar a qualidade do sono. Outro risco é a exposição a conteúdos inadequados, como violência e linguagem imprópria, que podem influenciar comportamentos agressivos ou inadequados. Sem supervisão e limites, os games podem comprometer o equilíbrio entre diversão e hábitos saudáveis, afetando o bem-estar físico, emocional e social das crianças.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O problema dos Bets

Os BETs, ou jogos de apostas, são plataformas online onde se aposta dinheiro em eventos esportivos, cassinos ou competições. Apesar de parecerem inofensivos, causam impactos negativos, como vício, problemas financeiros, endividamento e prejuízos à saúde mental, incluindo ansiedade e depressão. A exposição de jovens a essas plataformas também é preocupante, normalizando as apostas precocemente. A falta de regulamentação e conscientização torna os bets uma ameaça ao bem-estar individual e social.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O que os governos devem fazer fazer: Regular

A regulamentação das Big Techs, IAs, Bets e o uso de dispositivos digitais por crianças é urgente para proteger a sociedade. As Big Techs acumulam poder e dados sem transparência, ameaçando a privacidade e a concorrência. A IA, sem diretrizes claras, pode perpetuar discriminações e riscos à segurança. Os Bets, por sua vez, exploram vulnerabilidades, incentivando o vício em jogos e prejudicando famílias.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O que os governos devem fazer fazer: Regular

Já o uso desregulado de dispositivos digitais por crianças impacta seu desenvolvimento físico, mental e social. Regulamentações eficazes são essenciais para garantir inovação responsável, proteger direitos fundamentais e promover um ambiente digital seguro e ético para todos.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O que os governos devem fazer: Soberania Digital

Soberania Digital refere-se à capacidade de um país ou nação de controlar, regular e proteger seus dados, infraestruturas digitais e sistemas de informação, garantindo que essas áreas estejam sob jurisdição e gestão nacional, sem dependência excessiva de outros países ou entidades estrangeiras. Esse conceito ganhou relevância com a crescente digitalização da sociedade e a importância estratégica dos dados e das tecnologias da informação.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O que você pode fazer: Se informar e formar

1. Proteção de dados pessoais: Evitar compartilhar informações sensíveis e usar senhas fortes e autenticação em dois fatores.
2. Verificação de fontes: Checar a credibilidade das informações antes de compartilhá-las, combatendo a desinformação.
3. Uso ético da tecnologia: Respeitar direitos autorais e evitar o uso indevido de conteúdo alheio e privado.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O que você pode fazer: Se informar e formar

4. Privacidade online: Configurar permissões de privacidade em redes sociais e apps, limitando o acesso a dados pessoais.
5. Segurança digital: Instalar antivírus, atualizar softwares e evitar clicar em links suspeitos ou de fontes desconhecidas.
6. Pensamento crítico: Questionar e analisar criticamente o conteúdo encontrado online, identificando possíveis vieses ou manipulações.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O que você pode fazer: Se informar e formar

7. Participação responsável: Engajar-se de forma respeitosa e construtiva em discussões online, evitando discurso de ódio ou cyberbullying.
8. Aprendizado contínuo: Manter-se atualizado sobre novas ferramentas, riscos e oportunidades digitais.
9. Utilizar softwares livres e ferramentas de comunicação federadas.
10. Contribuir e divulgar projetos de Softwares Livres e redes federadas.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O que você pode fazer: Praticar

11. POSSE: uma abreviação de "Publish (on your) Own Site, Syndicate Elsewhere" - Publique (no seu) Próprio Site , Distribua em Outro Lugar - uma prática lançada pela comunidade IndieWeb que consiste em publicar conteúdo primeiro no seu site e depois compartilhar em plataformas de mídia social com links de postagens originais.

12. Slow Web: um movimento que propõe um uso mais intencional da internet, com foco em conteúdos relevantes, interações significativas e menor dependência de atualizações constantes. A ideia é reduzir o excesso de informação e promover um equilíbrio digital.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





O que nós podemos fazer: Redistribuir a internet

O Fediverso – uma junção de “federação” e “universo” – é um conjunto de tecnologias utilizadas para hospedagem distribuída de arquivos e publicações na web. A principal característica desse ambiente é a descentralização executada por protocolos de comunicação em padrão aberto. Os usuários podem criar suas identidades em qualquer uma das plataformas instaladas em diferentes servidores (chamados de “instâncias”) e, através de um único perfil, interagir e trocar informações com todos os outros perfis e instâncias dessa rede que já conta com milhões de pessoas conectadas no planeta.





O que o Pontão está fazendo: Plataforma Cultura Catarina

A plataforma Cultura Catarina é um ambiente virtual desenvolvido para ser mais que um site institucional do Pontão Catarina e um portal de notícias dos Pontos de Cultura. Ela é uma ferramenta de compartilhamento de informações publicadas pelos próprios agentes culturais de Santa Catarina, mapeamento e formação para os diversos segmentos da economia criativa no Estado.

Desenvolvida com o software livre WordPress e mantida pelo Pontão Catarina, a plataforma Cultura Catarina conta com a parceria da Rede Cultura Viva.



MINISTÉRIO DA
CULTURA





Plataforma Cultura Catarina

CULTURA CATARINA

INÍCIO PLATAFORMA REDE SC PONTÃO MAPA FORMAÇÃO AGENDA NOTÍCIAS CONTATO LOGIN

PONTÃO CATARINA

Uma iniciativa para rearticular a Rede Cultura Viva de Santa Catarina.

[CONHEÇA O PROJETO](#)

Mapa da Rede SC

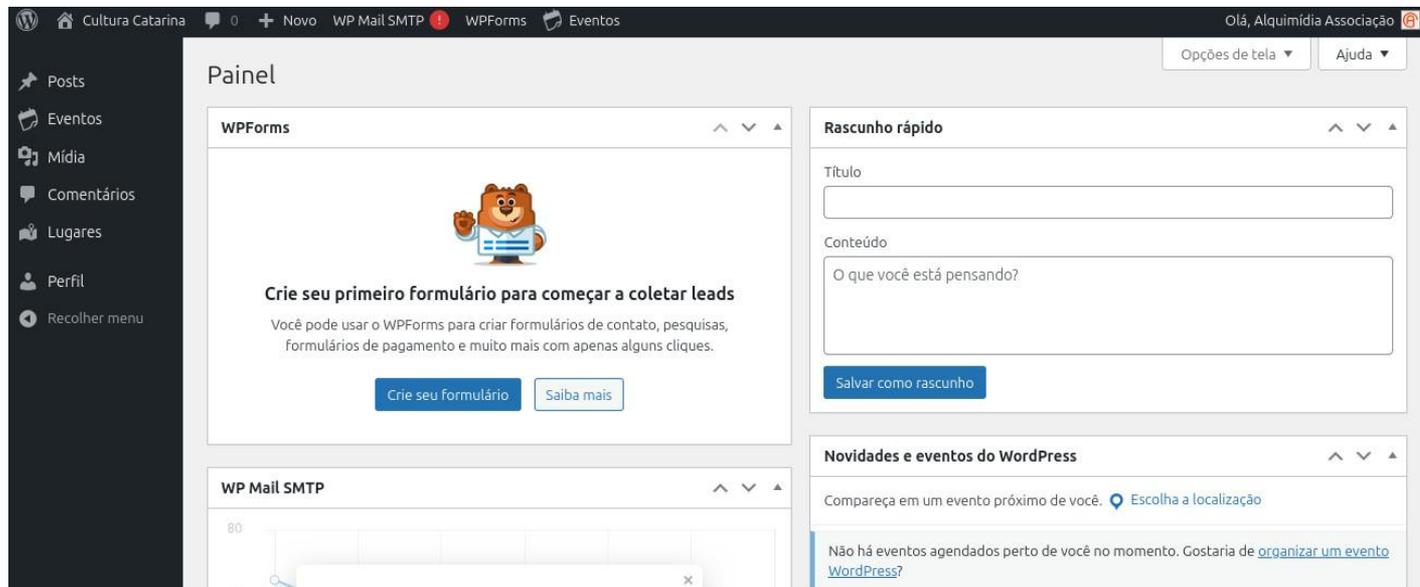
Uma das metas do Pontão Catarina é mapear e diagnosticar a Rede de Pontos de Cultura. Você pode acompanhar o processo em nosso Mapa virtual, que inicialmente conta com os Pontos de Cultura integrantes do Comitê Gestor.



MINISTÉRIO DA
CULTURA



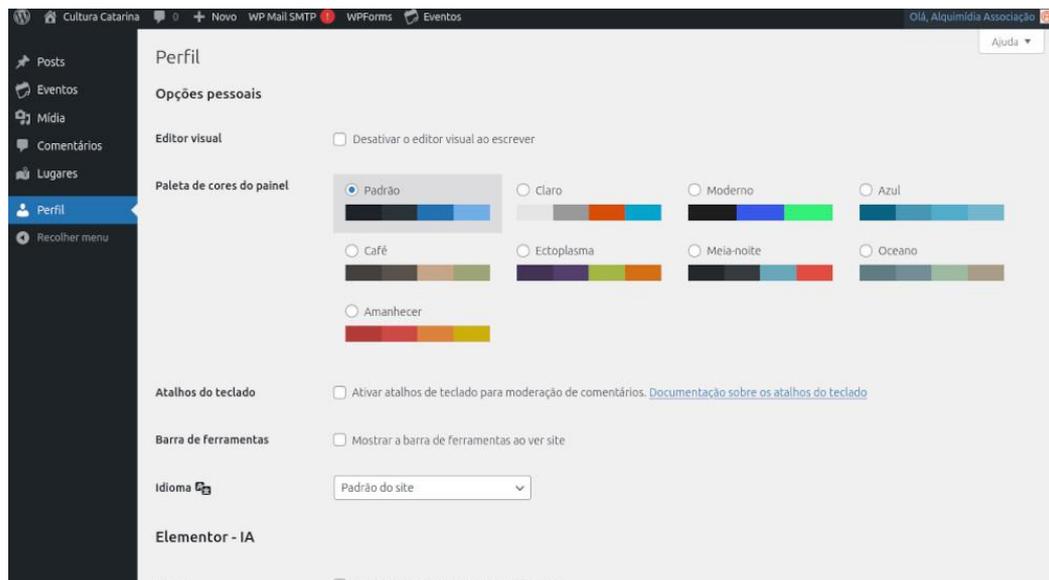
Painel



The screenshot shows the WordPress dashboard for the 'Cultura Catarina' website. The top navigation bar includes the site name, a home icon, a notification bell with '0', a '+ Novo' button, and links for 'WP Mail SMTP', 'WPForms', and 'Eventos'. The user is logged in as 'Olá, Alquimídia Associação'. The dashboard features a sidebar with menu items: Posts, Eventos, Mídia, Comentários, Lugares, Perfil, and Recolher menu. The main content area is titled 'Painel' and contains three widgets:

- WPForms:** Promotes creating a form to collect leads. It includes a cartoon bear icon and buttons for 'Crie seu formulário' and 'Saiba mais'. Text: 'Crie seu primeiro formulário para começar a coletar leads. Você pode usar o WPForms para criar formulários de contato, pesquisas, formulários de pagamento e muito mais com apenas alguns cliques.'
- Rascunho rápido:** A quick draft editor with fields for 'Título' and 'Conteúdo'. The content field contains the text 'O que você está pensando?'. A 'Salvar como rascunho' button is at the bottom.
- Novidades e eventos do WordPress:** A widget for WordPress news and events. It includes a link to 'Escolha a localização' and a message: 'Não há eventos agendados perto de você no momento. Gostaria de [organizar um evento WordPress?](#)'

Perfil



The screenshot shows the WordPress 'Perfil' (Profile) settings page. The left sidebar contains navigation links: Posts, Eventos, Mídia, Comentários, Lugares, Perfil (selected), and Recolher menu. The main content area is titled 'Perfil' and includes the following sections:

- Opções pessoais**
- Editor visual**: Desativar o editor visual ao escrever
- Paleta de cores do painel**: Radio buttons for 'Padrão' (selected), 'Claro', 'Moderno', 'Azul', 'Café', 'Ectoplasma', 'Mela-noite', 'Oceano', and 'Amanhecer'. Each option is accompanied by a color palette.
- Atalhos do teclado**: Ativar atalhos de teclado para moderação de comentários. [Documentação sobre os atalhos do teclado](#)
- Barra de ferramentas**: Mostrar a barra de ferramentas ao ver site
- Idioma**: Dropdown menu set to 'Padrão do site'
- Elementor - IA**: Ativar funcionalidade de IA de Elementor



Posts

WordPress dashboard interface for 'Cultura Catarina'. The top navigation bar includes 'Cultura Catarina', 'Novo', 'Ver posts', 'WP Mail SMTP', 'WPForms', 'Eventos', and 'Olá, Alquimídia Associação'. The main content area shows the 'Posts' section with a search bar and a list of 11 items. The list includes titles, authors, categories, tags, and publication dates.

<input type="checkbox"/>	Título	Autor	Categorias	Tags		Data
<input type="checkbox"/>	Pontão Catarina realiza Miniteia Oeste/Serra	Comunicação - Cultura Catarina	Formações,, Notícias	Cultura Viva, Pontos de Cultura	—	Publicado 15/02/2025 às 15:50
<input type="checkbox"/>	Pontão Catarina realiza primeiro encontro presencial do Comitê Gestor e Agentes Cultura Viva em Lages	Comunicação - Cultura Catarina	Formações,, Notícias	Agentes Cultura Viva, Cultura Viva, Pontos de Cultura	—	Publicado 31/01/2025 às 18:27
<input type="checkbox"/>	Programação do II Encontro Virtual Político-Artístico do Pontão de Cultura Pátria Grande – Edição SC	Comunicação - Cultura Catarina	Notícias	Cultura Viva, Pontos de Cultura	—	Publicado 12/12/2024 às 15:38
<input type="checkbox"/>	Assista a gravação da oficina sobre os Editais	Comunicação -	Formações, Notícias	Cultura Viva, PN&R -	—	Publicado



MINISTÉRIO DA CULTURA



Posts

Notícias



Pontão Catarina realiza Miniteia Oeste/Serra
 por Comunicação - Cultura Catarina /
 15 de fevereiro de 2025

Nos dias 14, 15 e 16 de Fevereiro o Pontão Catarina realiza a Miniteia Oeste/Serra na Sede de Movimento das Mulheres Camponesas em Chapacó (SC). Durante o evento serão executadas atividades formativas sobre o Política Nacional Cultura Viva, Cidadania e Direitos Culturais, Políticas públicas e instrumentos de fomento e Cultura Digital. O encontro também conta com uma Vivência de Pedagogia... [Continue a ler »](#)



Pontão Catarina realiza primeiro encontro presencial do Comitê Gestor e Agentes Cultura Viva em Lages
 por Comunicação - Cultura Catarina /
 31 de janeiro de 2025

Nos dias 24, 25 e 26 o Pontão Catarina reuniu na sede da Associação Matakiterani, em Lages (SC), o Comitê Gestor do projeto e os Agentes Cultura Viva de Santa Catarina em um encontro muito rico de experiências e conhecimentos sobre a rede nacional Cultura Viva, políticas públicas e Cultura Digital. Tudo com muita música e apresentações culturais de representantes... [Continue a ler »](#)



Programação do II Encontro Virtual Político-Artístico do Pontão de Cultura Pátria Grande - Edição SC
 por Comunicação - Cultura Catarina /
 12 de dezembro de 2024

O II Encontro Virtual Político-Artístico do Pontão de Cultura Pátria Grande de Integração Latino-americana e Territórios de Fronteira será realizado nos dias 12 e 13 de dezembro, das 19h às 21h, horário de Brasília. Com transmissão online nos canais do Pontão Pátria Grande, o evento tem como sede virtual o Estado de Santa Catarina e se configurará como um espaço... [Continue a ler »](#)

Eventos

Cultura Catarina 0 + Novo Ver posts WP Mail SMTP WPForms Eventos Olá, Alquimídia Associação

Opções de tela

Eventos Adicionar novo Evento

Eventos

Adicionar novo Evento

Locais

Mídia

Comentários

Lugares

Perfil

Recolher menu

Todos (17) | Publicados (17) Buscar Eventos

Ações em massa Aplicar 17 itens

<input type="checkbox"/>	Título	Autor	Categorias de Evento	Tags		Data de início	Data de término
<input type="checkbox"/>	Prazo de inscrições para o Edital Elisabete Anderle de Estímulo à Cultura 2024	Comunicação - Cultura Catarina	Prêmios e Editais	—		4 fevereiro	4 fevereiro
<input type="checkbox"/>	Prazo de inscrições para o Edital Expressões Culturais dos Povos Indígenas, Quilombolas e	Comunicação - Cultura Catarina	Prêmios e Editais	PNAB – Política Nacional Aldir Blanc	—	2 fevereiro	9 março

Eventos

🔍 Pesquisar por eventos

Encontre Eventos

Lista Mês Dia

< > Hoje Próximos

fevereiro 2025

SÁB

15

2 fevereiro | 23:59 - 9 março | 23:59

Prazo de inscrições para o Edital Expressões Culturais dos Povos Indígenas, Quilombolas e Tradicionais de SC



A Fundação Catarinense de Cultura (FCC) abre neste sábado, 9 de novembro de 2024, o período de inscrições para a quarta iniciativa no âmbito da Política Nacional Aldir Blanc (PNAB): o Edital Expressões Culturais dos Povos Indígenas, Quilombolas e Tradicionais de Santa Catarina. Interessados têm até as 23h59 de 2 de fevereiro de 2025 para... Continue a ler -



MINISTÉRIO DA
CULTURA



Lugares

Cultura Catarina | Novo | Ver posts | WP Mail SMTP | WPForms | Eventos | Olá, Alquimídia Associação

Lugares | Adicionar novo local

Todos (13) | Meu (1) | Publicados (13) | Lixos (3)

| Pesquisar em Locais

Ações em massa | Aplicar | Todas as datas | Filtrar | 13 itens

<input type="checkbox"/>	Título	Imagem	Locais	Categorias	Tags	Autor	Data
<input type="checkbox"/>	Tom Sobre Tom	N/D	Brasil, Santa Catarina, Formosa do Sul	Pontos de Cultura		Agência Ganesha	Publicado 26/10/2024 às 17:12
<input type="checkbox"/>	Nossa Maloca	N/D	Brasil, Santa Catarina, Chapecó	Pontos de Cultura		Agência Ganesha	Publicado 26/10/2024 às 17:07
<input type="checkbox"/>	Coletivo Intervenção Cultural – Imbituba	N/D	Brasil, Santa Catarina, Imbituba	Pontos de Cultura		Agência Ganesha	Publicado 26/10/2024 às 17:03

Lugares

Alquimídia

Categoria de Local: Pontos de Cultura

Tags de Local: Cultura Digital

Perfil

Endereço

Mapa

A **Alquimídia** é uma associação cultural fundada em **2002** na cidade de **Florianópolis (SC)**, que reúne comunicadores, artistas, e programadores empenhados no fomento da Cultura Digital para a difusão da diversidade cultural no Brasil. A Alquimídia é realizadora e apoiadora de diversas ações de formação e compartilhamento de conhecimentos, como o 1º **Seminário Rádios Comunitárias de Florianópolis**, ocorrido em 2003, no Museu da Imagem e do Som de Santa Catarina, e o **CATAVÍDEO – Mostra de Vídeos Catarinenses**.

A **Alquimídia** também atua há duas décadas como uma provedora digital da Cultura Catarinense, sendo a mantenedora de sites e blogs de grande relevância para a área, como o portal oficial do centenário do **Poeta Cruz e Sousa**, e a primeira versão da **Hemeroteca Digital de Santa Catarina**. Ainda na área tecnológica, a Associação Alquimídia também desenvolveu a plataforma colaborativa da **Rede de Pontos de Cultura** e o **software IDCult**, que mantém os Sistemas Municipais de Indicadores e Informações Culturais de Florianópolis e São José. Em 2009 a Alquimídia foi reconhecida como um **Pontão de Cultura Digital** e teve o **Projeto Ganesha** contemplado no Edital de Pontões do Ministério da Cultura.

Cursos

TURMAS

— Turma 1 - Mineira de Chapecó 2025

Política Nacional Cultura Viva – Cidadania e encantamento.

Cidadania e Direitos Culturais.

Políticas públicas e instrumentos de fomento.

Cultura Digital.



MINISTÉRIO DA
CULTURA



Cursos

Tema	Materiais	Ministrante	Apresentação	Aula 1	Aula 2	Aula 3	Aula 4
------	-----------	-------------	--------------	--------	--------	--------	--------

Política Nacional Cultura Viva – Cidadania e encantamento.

Apresentação da Política Nacional Cultura Viva, a partir do seu histórico de criação e implementação no Brasil e na América Latina, da aprovação da Lei Nacional Cultura Viva e a participação da sociedade civil nos processos de construção democrática. Tópicos a serem abordados:

- Inspiração e encantamento
- Lei Cultura Viva (Lei 13.018/2014)
- Programa Cultura Viva – Pontos de Cultura
- Cultura viva comunitária

Módulos

Módulo 01 – Presencial

Carga horária: 2 horas



MINISTÉRIO DA
CULTURA





Links e Contatos

Plataforma Cultura Catarina: <https://culturacatarina.com.br/>

Direitos na Rede: <https://direitosnarede.org.br/>

Soberania Digital: <https://soberania.digital/>

Software Livre: <https://movimento.softwarelivre.tec.br/>

Produtoras Colaborativas: <https://colaborativas.net/>

Laboratório de Cultura Digital: <https://labculturadigital.redelivre.org.br/>

Fediverso: <https://alquimidia.org/fediverso/>

POSSE: <https://indieweb.org/POSSE>

Slow Web <https://manualdousuario.net/a-slow-web/>

E-mail: thiago@alquimidia.org | Blog: skarnio.tv

Fone/WhatsApp/Telegram/Signal: +55 48 9 9113-1213



MINISTÉRIO DA
CULTURA





CULTURACATARINA.COM.BR