



A Produção de Conteúdos Audiovisuais na Era Digital e a construção de políticas públicas para o setor¹

Cosette Castro²

Resumo

Este artigo aborda as mídias digitais e a convergência tecnológica para inclusão social a partir da produção de conteúdos audiovisuais digitais interativos como novo modelo de negócio para profissionais liberais, pesquisadores e empresas. Busca-se analisar as mudanças que estão ocorrendo e as novas necessidades na formação profissional voltada para a produção de conteúdos audiovisuais digitais para TV digital, celulares, computadores mediados por internet ou videojogos em rede, a partir da proposta de construção de políticas públicas para o setor. A reflexão aborda as tecnologias digitais como uma indústria em estágio inicial e como espaço de sustentabilidade para a Região.

Palavras-chave

Conteúdos audiovisuais digitais – políticas públicas – centro nacional de produção de conteúdos digitais – centro regional de produção de conteúdos digitais - interatividade

INTRODUÇÃO

Ao propor, defender e conseguir a aprovação unânime da criação do Centro Regional de Produção de Conteúdos Digitais entre os 28 países que participam do Plano eLAC³ da Sociedade da Informação para a América Latina e Caribe, o Brasil recebeu uma importante missão. Essa missão – designada pela diretoria do Plano eLAC em outubro de 2008 - é estimular os países da Região a criarem seus próprios Centros Nacionais de Produção de Conteúdos Audiovisuais Digitais.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas, IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Coordenadora do GP de Conteúdos Digitais e Convergência Tecnológica da Intercom. Coordenadora do GT de Conteúdo Digitais Interativos do Plano eLAC para Sociedade da Informação para América Latina e Caribe. Doutora em Comunicação. Docente na Pós-Graduação em TV Digital da UNESP. E-mail para contato: cosettecastro@hotmail.com

³ O eLAC 2010 é a sigla do Plano da Sociedade da Informação para a América Latina e Caribe para inclusão digital. Sobre o Plano eLAC ver www.socinfo.cl.



A proposta, considerada estratégica para o desenvolvimento sustentável da Região, não é inédita. Há 11 anos, em 1998, a Grã Bretanha definiu como plano estratégico de longo prazo, o desenvolvimento de uma indústria criativa que deveria (e se tornou) referência mundial, abrangendo todos os países que fazem parte Reino Unido.

Que significa desenvolver os Centros Nacionais de Conteúdos Audiovisuais Digitais nos diferentes países de América Latina e Caribe para alcançar a criação de um Centro Regional e com isso, colaborar com o desenvolvimento sustentável e a inclusão social?

Em primeiro lugar significa estar acompanhando as mudanças tecnológicas que vêm ocorrendo desde os anos 90 no campo da Comunicação, Educação a Distância, Design, Informática e Engenharia, para citar algumas áreas, no que diz respeito às mídias digitais e a produção de conteúdos audiovisuais e aproveitá-las como espaço estratégico de reordenação das prioridades de desenvolvimento industrial no Brasil e na Região. Mas este é apenas um primeiro passo.

Significa propor, articular e colocar em prática políticas públicas⁴ de caráter nacional e – a médio e longo prazo - regional que tenham como meta o desenvolvimento de diferentes áreas como TV, rádio e cinema digital, celulares, videogames em rede e computadores mediados por internet, assim como a convergência entre as diversas plataformas. Essas áreas incluem apoio a pesquisa e desenvolvimento (P&D) de *hardware*, *middleware*, *softwares* e conteúdos audiovisuais digitais que tenham como premissa a interatividade⁵ e a interoperabilidade entre os sistemas para que possam ser entendidos e usados nos diferentes países.

Tais políticas públicas devem levar em consideração o perfil de cada país analisando-os de forma transversal e sistêmica⁶. Ou seja, os projetos devem ser desenvolvidos de

⁴ As Políticas Públicas de Comunicação são aqui compreendidas a partir do relatório da Nova Ordem Mundial da Informação e da Comunicação (NOMIC) da Unesco nos anos 80 que propunha as políticas nacionais de comunicação: um conjunto de princípios e normas que orientam o sistema comunicacional de um país. Em 1997, Sergio Capparelli associou o conceito de política cultural à comunicação. O autor gaúcho adaptou as noções de Política Cultural de Teixeira Coelho, entendida habitualmente como “o programa de intervenções realizadas pelo Estado, instituições civis, entidades privadas ou grupos comunitários com o objetivo de satisfazer o desenvolvimento de suas representações simbólicas”. De acordo com o pesquisador, ao substituir o termo cultura por comunicação, teremos um outro mais abrangente - o conceito de política de comunicação – que, no caso deste texto, enfatiza a democratização da comunicação e da informação, a redução dos desequilíbrios nas trocas nacionais e internacionais de informação e na produção de conteúdos audiovisuais. (CASTRO, 2005).

⁵ Por interatividade entendemos como sistema de reconhecimento de códigos digitais entre as diferentes redes, sistemas, *middlewares* e *softwares* (BARBOSA FILHO e CASTRO, 2008, p.232), mas acreditamos que o termo necessita de uma visão mais ampla como o faz o governo federal. Por isso, é necessário acrescentar que a interoperabilidade não se restringe ao aspecto tecnológico, mas trás em si um aspecto social, ideológico e cultural nas organizações envolvidas, no que concerne ao processo de conversão tecnológica e suas conseqüências no meio social.

⁶ Por sistêmico entendemos o paradigma emergente que se contrapõe ao pensamento reducionista-mecanicista do século XVII. O pensamento sistêmico acredita que o racionalismo científico não dá conta de explicar a complexidade do mundo e da realidade, onde os elementos estão interligados.



maneira relacionada, recordando que a infra-estrutura de redes, a banda larga e as torres de transmissão são tão importantes quanto os projetos de P&D para produção de conteúdos audiovisuais digitais. Isso porque são eles que vão tornar possível que os conteúdos audiovisuais cheguem de forma gratuita à população através das diferentes plataformas tecnológicas.

A proposta de políticas públicas que tenha como meta a inclusão social e o desenvolvimento sustentável através de projetos transversais e sistêmicos faz com que os ministérios devam trabalhar em conjunto e não a partir de projetos isolados. Isto porque de nada adianta pensar infra-estrutura sem pensar o estímulo a projetos de P&D em *hardware*, *middleware*, *softwares* e produção de conteúdos digitais para TV, radio e cinema digital, celulares, videogames em rede e computadores mediados por internet, assim como a para convergência tecnológica. Esses projetos devem incentivar micro, pequenas e médias empresas, assim como a academia e os produtores independentes a trabalharem em conjunto, desenvolvendo projetos transdisciplinares⁷ que envolvam profissionais de diferentes áreas e regiões⁸.

Isso significa que os recursos destinados à inovação tecnológica – que neste contexto incluem os conteúdos audiovisuais digitais interativos – devem ser propostos envolvendo as diferentes especialidades, como Comunicação, Engenharia, Física, Informática, Artes, Biblioteconomia, Educação ou *Design*. Políticas Públicas que se proponham transversais e sistêmicas não podem ser desenvolvidas a partir do antigo paradigma da disciplinaridade e da visão individualizada entre as ciências. As novas tecnologias da informação e da comunicação (TICs) e a convergência tecnológica exigem um olhar mais abrangente sobre o mundo e sobre as possibilidades de concretização de projetos em parceria.

Essas políticas públicas vão mexer com antigas certezas, assim como as estruturas vigentes, onde os recursos eram dirigidos apenas para as Ciências Exatas ou apenas para as Ciências Humanas. Também vão exigir uma reestruturação das instituições de fomento⁹ e de seus avaliadores, acostumados a cerrar fileiras em defesa de projetos que envolvam a unidisciplinaridade e pós-graduações acadêmicas. Como consequência direta dessa transformação, é preciso propor – e também estimular com recursos e

⁷ Para saber mais sobre transdisciplinaridade, ver a Carta da Transdisciplinaridade, publicada em 1994, que está disponível na internet.

⁸ Regiões de um mesmo país, no caso de Centros Nacionais, ou entre diferentes países, no caso do Centro Regional.

⁹ No caso do Brasil, a CAPES, o CNPq ou a FINEP, assim como as instituições de fomento estaduais.



bolsas de estudos – os pós-graduações multidisciplinares e a formação através de mestrados profissionais¹⁰.

Políticas públicas pensadas de forma transversal e sistêmica devem incluir estratégias de médio e longo prazo para formar engenheiros, informáticos, biblioteconomistas, educadores, *designers* e profissionais da comunicação que sejam constantemente desafiados a pesquisar e a trabalhar em conjunto. Indiretamente essas políticas públicas estarão colaborando para a formação de cidadãos que, ao trabalhar e/ou pesquisar em conjunto, poderão observar as diferentes visões existentes na análise de um mesmo objeto de estudo, levando essa experiência para a vida social.

As políticas públicas pensadas para o desenvolvimento sustentável, para ampliar a formação profissional e a empregabilidade, assim como para ampliar a auto-estima da população também devem incluir projetos de inclusão digital com “algo mais” que simples telecentros. Os telecentros devem sim oferecer computadores mediados por internet, mas devem oferecer muito mais aos diferentes grupos sociais. Eles devem incluir recursos multimídia e de edição não linear digital que possibilite o desenvolvimento de projetos de construção de conteúdos audiovisuais digitais pelas comunidades para TV, rádio e cinema¹¹ digitais, celulares e/ou jogos em rede. Os melhores resultados dessas produções poderão ser divulgados na TV digital de caráter público, ou seja, no caso brasileiro a EBC, as TVs universitárias, cidadã (que será desenvolvida pelo Ministério das Comunicações), comunitárias ou mesmo o futuro Canal da Cultura (de responsabilidade da EBC).

DIFERENTES PERFIS

Um projeto estratégico regional precisa levar em conta que nem todos os países possuem o mesmo perfil. Isto é, nem todos podem estar preparados para o desenvolvimento de conteúdos para televisão e rádio digital, celulares ou videogames em rede. No entanto, poderão participar dos diferentes níveis da escala produtiva que envolve um projeto dessa envergadura desenvolvendo, por exemplo, aplicativos de

¹⁰ O Ministério da Educação em 22 de junho baixou a portaria normativa 07/2009 onde regula os mestrados profissionais. Disponível no site do MEC.

¹¹ Estamos propondo a produção e edição de curtas metragens voltados para diferentes áreas como animação, ficção e/ou documentários.



softwares que colaborem para a usabilidade¹², para a acessibilidade¹³ ou para o desenvolvimento de projetos interativos que estimulem a participação das audiências nas distintas plataformas. Ou outras áreas que colaborem para a cadeia de negócios que envolvem a exportação de conteúdos audiovisuais digitais na Região.

Desenvolver um projeto estratégico de médio e longo prazo para um país significa também o envolvimento de vários ministérios ou secretarias, caso contrário o que se observa são boas intenções de caráter isolado, que não caracterizam políticas públicas ou um plano estratégico de Estado¹⁴. Assim, corre-se o risco de repetir o que já acontece na exportação de conteúdos audiovisuais analógicos na Região. Ela existe e é significativa no Brasil, México, Colômbia e Venezuela, mas se restringe a exportação realizada pelos grandes grupos de comunicação da Região¹⁵.

Um projeto estratégico dessa abrangência necessita da participação de vários ministérios e secretarias como o da indústria e comércio, das comunicações, da ciência e tecnologia, da educação, das cidades, da cultura, do planejamento, do desenvolvimento agrário, da agricultura, entre outros como o da saúde. Isso porque ao propor um Centro Nacional de Produção de Conteúdos Digitais é preciso conhecer a proposta de cada ministério ou secretaria em diferentes áreas, como saúde, educação à distância, cultura, ciência e tecnologia, cidadania, etc. Além disso, é preciso envolver os Estados e cidades interessadas; a sociedade, os empresários e a academia em tais projetos.

SOBRE O FUNCIONAMENTO DO CENTRO NACIONAL

O primeiro Centro Nacional de Produção de Conteúdos Digitais Interativos e Interoperáveis foi lançado pelo Brasil em dezembro de 2008 durante a realização do Seminário Internacional sobre Inclusão e Produção de Conteúdos Digitais em Brasília. Isso não ocorreu por acaso. Como coordenador regional do Grupo de Trabalho (GP)

¹² Por usabilidade compreendemos o desenvolvimento de projetos que sejam de fácil uso para a população, como por exemplo teclados ou controles remotos com funções simples e claras.

¹³ Os produtos desenvolvidos devem levar em consideração as diversas possibilidades de uso e apropriação da população, particularmente as que têm necessidades especiais, como cegos, surdos, etc.

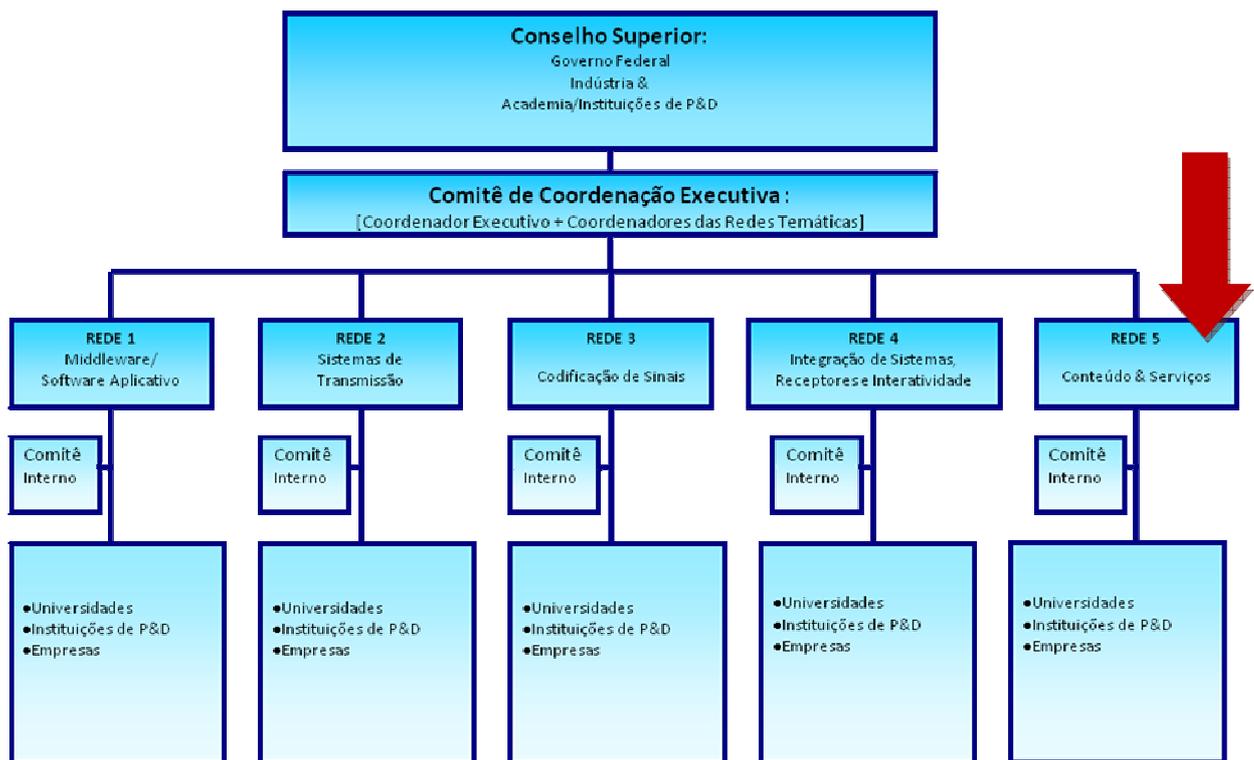
¹⁴ Aqui quero diferenciar as políticas públicas de um governo e as políticas públicas proposta como plano estratégico de Estado. A primeira se restringe a apenas um governo e podem ser extintas quando muda o governante, mas no segundo caso tem caráter mais amplo. São desenvolvidas como estratégias de médio e longo prazo visando o desenvolvimento sustentável, independente do governo eleito.

¹⁵ A única exceção ocorre na Argentina, onde as grandes empresas de comunicação não dominam toda a cadeia de negócios (passando pela produção, distribuição à exibição) e os pequenos, médios e os produtores independentes conseguem exportar seus conteúdos audiovisuais.

sobre Conteúdos Digitais Interativos, o Brasil tem a obrigação de estimular e promover os Centros Nacionais em toda a Região no sentido de alcançar a meta de criar o Centro Regional para desenvolver a indústria de conteúdos¹⁶ audiovisuais digitais na América Latina e Caribe.

O Centro Brasileiro, em fase de implantação, está sob a responsabilidade do Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) e faz parte de uma proposta mais abrangente: o Programa Nacional de Apoio à Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação - ProTic. São cinco redes de trabalho. Na Rede 1 vai funcionar o projeto de *Middleware/Software* Aplicativo; na Rede 2 vai funcionar o Projeto de Redes de Transmissão; na Rede 3 o Projeto de Codificação de Sinais; na Rede 4 Integração de Sistemas, Receptores e Interatividade e na Rede 5, Conteúdos Digitais e Serviços.

• CENTRO DE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO EM TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: Organograma



Fonte: SEPIN/MCT

O funcionamento integrado das cinco Redes é uma iniciativa inédita do governo do Presidente Lula, cujo projeto apresenta um Conselho Superior (conforme apresentado

¹⁶ Desde 2008 está disponível na internet o estudo “Industrias de Contenidos en Latinoamérica” desenvolvido em 11 países da Região por encomenda da Comisión Latinoamericana para América Latina y Caribe – CEPAL.



na Figura 1) que, além da representação interministerial, contará com a participação de representantes da indústria, da academia e de instituições de P&D. Este Conselho determinará as políticas públicas a serem desenvolvidas nas cinco Redes. Também haverá um Comitê de Coordenação Executiva, formado pelo coordenador geral e os cinco coordenadores de Redes. Cada Rede terá um comitê interno, com representantes da academia, instituições de P&D e empresas, para desenvolver as políticas públicas propostas pelo Comitê Superior.

Dentro desse quadro, é importante recordar que o Centro Nacional de Produção de Conteúdos Digitais Interativos e Interoperáveis, nome dado a Rede 5, **não vai produzir conteúdos**. Seu objetivo é estimular a produção de conteúdos audiovisual digitais em todo o país de forma integrada e articulada

Isso deverá ocorrer através de:

1. Editais com a participação dos ministérios envolvidos voltados para a pesquisa e desenvolvimento de conteúdos audiovisuais para conteúdos audiovisuais digitais para TV, rádio e cinema digital, celulares, computadores mediados por internet e videogames em rede, de forma independente ou desenvolvidos para a convergência tecnológica;
2. Chamadas públicas com a participação dos ministérios envolvidos conteúdos audiovisuais digitais para TV, rádio e cinema digital, celulares, computadores mediados por internet e videogames em rede de forma independente ou desenvolvidos para a convergência tecnológica;
3. Estímulo a cursos de graduação e pós-graduação multidisciplinares, preferencialmente desenvolvidos em universidades públicas;
4. Oficinas de nível médio ou para comunidades, como por exemplo, oficinas sobre o *middleware* Ginga para produção de conteúdos audiovisuais digitais ou oficinas de produção de conteúdos interativos para celulares;
5. Workshops entre representantes brasileiros e países que já produzem conteúdos digitais interativos para apropriação de outras experiências;
6. Cursos de formação e atualização para TV digital para as TVs públicas, seja de âmbito federal ou estaduais;



7. Cursos de formação para desenvolvedores de conteúdos audiovisuais digitais em nível médio para TV, rádio e cinema digital, celulares, computadores mediados por internet e videogames em rede utilizando os telecentros espalhados no país;
8. Estímulo a publicação de obras impressas e *on line* que tratem do tema Comunicação Audiovisual Digital.

As pesquisas e projetos de P&D apoiados pelo governo deverão obedecer critérios claros, como por exemplo:

1. Estímulo a projetos transdisciplinares;
2. Estímulo a projetos que envolvam pesquisa com diferentes atores sociais, como academia, produtores independentes e/ou micro, pequenas ou médias empresas, ou instituições como TVs públicas;
3. Estímulo a projetos que sejam desenvolvidos em diferentes regiões do país, incentivando a transferência de conhecimento, como ocorreu durante o projeto tecnológico de TV digital no país;
4. Estímulo a projetos que sejam interativos e interoperáveis;
5. Estímulo a projetos que tenham como prioridade a inclusão social e digital.

O Centro Nacional de Produção de Conteúdos Digitais Interativos e Interoperáveis no Brasil pretende dar espaço às micro, pequenas e médias empresas, assim como aos produtores independentes e à academia para que desenvolvam projetos de conteúdos audiovisuais para as diferentes plataformas tecnológicas e para a convergência digital. Esses projetos de caráter interativo deverão contemplar diferentes áreas como educação a distância, saúde, jornalismo, cidadania, entretenimento, cultura, justiça, serviços, como e/t/m-banco e e/t/m-imposto de renda, entre outros com objetivo para oportunizar informações que colaborem para a inclusão social e o desenvolvimento sustentável.

Finalmente, vale ressaltar que, em âmbito regional, várias ações vêm sendo desenvolvidas no sentido de estimular os países a criarem os seus Centros Nacionais. No Uruguai e Venezuela, além do Brasil, já ocorreram Seminários Internacionais sobre Produção de Conteúdos Digitais e há outros eventos agendados ainda este ano: Paraguai, Peru, Argentina e Bolívia. Além disso, já estão sendo



realizadas oficinas sobre os novos meios digitais e a importância da produção de conteúdos audiovisuais digitais na Região. Essas atividades reúnem representantes dos governos de cada país, televisões públicas, empresários e academia que deverão trabalhar em conjunto para desenvolver cada projeto.

Atividades a serem desenvolvidas nos Centros Nacionais e no Centro Regional de Produção de Conteúdos Digitais Interativos e Interoperáveis

Centros Nacionais	Centro Regional	Projetos Comuns	Expectativa de Resultados
Políticas Públicas nacionais para desenvolvimento de projetos interativos e interoperáveis para diferentes plataformas voltadas para inclusão social	Políticas Públicas de caráter Regional para desenvolvimento de projetos interativos e interoperáveis para diferentes plataformas voltadas para inclusão social	Políticas Públicas que sejam comuns aos países envolvidos	Construção de Políticas Públicas convergentes para serem desenvolvidas no Centro Regional
Estímulo a formação em nível técnico	Estímulo a formação em nível técnico na Região com intercâmbio entre os países	X	Aumento da formação e da atualização profissional na Região
Estímulo a formação em nível universitário e em pós-graduação de caráter profissionalizante	Estímulo a formação em nível universitário e em pós-graduação de caráter profissionalizante na Região com intercâmbio entre os países	X	Aumento da formação e da atualização profissional na Região
Estímulo a realização de projetos transdisciplinares	Estímulo a realização de projetos transdisciplinares entre os diferentes países da região	X	Produção e exportação de projetos transdisciplinares
Estímulo a realização de projetos entre	Estímulo a realização de projetos entre	X	Construção coletiva de projetos para desenvolvimento de



diferentes instituições (acadêmicas, micro e pequenas empresas, produtores independentes e/ou TVs públicas)	diferentes instituições (acadêmicas, micro e pequenas empresas, produtores independentes e/ou TVs públicas) em vários países		conteúdos digitais em diferentes plataformas para exportação
Estímulo a projetos entre diferentes regiões do país	Estímulo a projetos entre diferentes países da região	X	Produção e exportação das inovações e conteúdos desenvolvidos
Estímulo a realização de oficinas Ginga para produção de conteúdos interativos para TVD	Estímulo a realização de oficinas Ginga para produção de conteúdos interativos para TVD	X	Realização de oficinas em países que escolherem o SBTVD-T como padrão
Estímulo a realização de oficinas para desenvolvimento de conteúdos digitais interativos para celulares	Estímulo a realização de oficinas para desenvolvimento de conteúdos digitais interativos para celulares	X	Produção e exportação dos conteúdos interativos desenvolvidos para celulares
Estímulo a realização de oficinas para desenvolvimento de conteúdos digitais interativos para videojogos em rede	Estímulo a realização de oficinas para desenvolvimento de conteúdos digitais interativos para videojogos em rede	X	Produção e exportação dos conteúdos interativos desenvolvidos para videojogos em rede
Estímulo a realização de oficinas para desenvolvimento de conteúdos digitais interativos voltados para convergência tecnológica	Estímulo a realização de oficinas para desenvolvimento de conteúdos digitais interativos voltados para convergência tecnológica	X	Produção e exportação dos conteúdos interativos desenvolvidos para convergência tecnológica
Estímulo desenvolvimento de projetos para construção de conteúdos digitais interativos entre diferentes países	Estímulo desenvolvimento de projetos para construção de conteúdos digitais interativos entre diferentes países	X	Produção e exportação dos conteúdos interativos em parceria com os diferentes países



Estímulo a formação profissional de curto e médio prazo em nível de pós-graduação em países que já desenvolvem conteúdos digitais audiovisuais abertos e gratuitos	Estímulo a formação profissional de curto e médio prazo em nível de pós-graduação nos países mais desenvolvidos da Região para transferência tecnológica	X	Aumento da Formação da Formação profissional para curto e médio em nível de pós-graduação voltada para as tecnologias digitais
Estímulo ao desenvolvimento de cursos de EAD voltados para a construção de conteúdos digitais audiovisuais	Estímulo ao desenvolvimento de cursos de EAD voltados para a construção de conteúdos digitais audiovisuais em língua portuguesa e espanhola, assim como em línguas indígenas	X	Ampliação da oferta e apropriação de conhecimento através de cursos EaD
Estímulo ao lançamento de editais e chamadas públicas interministeriais voltado para a temática	Estímulo ao lançamento de editais e chamadas públicas interministeriais para produção de conteúdos digitais nos diferentes países	X	Aumento da pesquisa e desenvolvimento voltado para a construção de conteúdos digitais na Região
Estímulo a oferta de bolsas de estudos em nível médio e universitário	Estímulo a oferta de bolsas de estudos em nível médio e universitário em diferentes países da Região	X	Ampliação da formação em nível técnico e universitário
	Oferta de cursos regionais sobre produção de conteúdos digitais audiovisuais		Ampliação da formação em nível técnico e universitário

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para quem ainda tem dúvida sobre a relevância do tema e de sua possibilidade de colaborar para o desenvolvimento sustentável através da produção e exportação de



conteúdos audiovisuais digitais, vale lembrar que América Latina e Caribe importam 70% dos conteúdos audiovisuais que atualmente consomem. Ou seja, somente a Região tem um amplo campo para o consumo e apropriação de conteúdos audiovisuais digitais desenvolvidos para as diferentes plataformas tecnológicas. Além disso, a indústria do audiovisual representa hoje pelo menos 6% do Produto Interno Bruto (PIB) nos Estados Unidos e a indústria criativa¹⁷ representa 10% do PIB da Grã Bretanha. No caso brasileiro, se 5% do PIB tivesse origem na emergente indústria de conteúdos audiovisuais digitais isso representaria um volume de negócios na ordem de 145 bilhões de reais em relação ao PIB de 2008¹⁸.

REFERÊNCIAS

BARBOSA FILHO, André e CASTRO, Cosette. **Comunicação Digital, Educação, Tecnologia e Novos Comportamentos**. São Paulo: Ed. Paulinas, 2008.

BARBOSA FILHO, André, CASTRO, Cosette e TOME, Takashi. **Mídias Digitais, Convergência Tecnológica e Inclusão Social**. São Paulo: Ed. Paulinas, 2005.

CARTA DA TRANSDISCIPLINARIDADE. Disponível em [www.redebrasileiradetransdisciplinaridade.net/...Transdisciplinaridade/Carta da Transdisciplinaridade 1994](http://www.redebrasileiradetransdisciplinaridade.net/...Transdisciplinaridade/Carta_da_Transdisciplinaridade_1994). Acesso em 02/07/2009.

CASTRO, Cosette. **Indústrias de Conteúdos em Latinoamérica**. Disponível em www.razonypalabra.org.mx/libros/libros/Gdt_eLAC_meta_13.pdf. Acesso em 01/07/2009.

_____. TV Digital e Inclusão Social. Artigo apresentado no Seminário Internacional da ALAIC, realizado em São Paulo, ECA/USP, 2005. Disponível no blog de Cosette Castro.

IBGE. Disponível em http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=1330&id_pagina=1. Acesso em 05/07/2009.

CORREA, Antenor. **Energia, Informação, Comunicação & Conteúdos para TV Digital**. Trabalho apresentado no I Colóquio Internacional sobre TV Digital da UNESP/2009. Disponível no site do pós-graduação em TV Digital/UNESP.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Disponível em www.mec.gov.br. Acesso em 30/06/2009.

¹⁷ O termo indústrias criativas foi criado pelo governo britânico no final dos anos 90 e inclui as indústrias relacionadas ao artesanato, à TV, ao cinema, ao teatro, à literatura, às artes plásticas, à moda, ao design, às mídias eletrônicas (inclusive internet) e ao entretenimento.

¹⁸ Segundo o IBGE, o valor do PIB em 2008 foi de 2,9 trilhões de reais. Disponível em http://www.ibge.gov.br/home/presidencia/noticias/noticia_visualiza.php?id_noticia=1330&id_pagina=1, Acesso em 05/07/2009.



PLAN eLAC. Disponível em <http://www.eclac.org>. Acesso em 01/07/2009.