

**BRASIL EM 3 TEMPOS****Dimensão Sócio-cultural****Lista dos Fatos Portadores de Futuro**

1. Contemporaneidade como um continuum que articula em tempo real e em espaço planetário: espaços eletrônicos e geográficos; televivências (vivências à distância) e convivências (vivências que requerem a presença física); estoques e fluxos globais e locais; realidades contíguas e telerrealidades.
2. Contemporaneidade como ambiente cultural marcadamente sócio-tecnológico, estruturado em rede e ambientado pela comunicação e pelas mídias. Estar conectado passa cada vez mais a ser um valor e um componente de distinção social. A existência pública depende crescentemente da condição de estar ou não conectado e habitando as mídias. Novo cogito: “Estou conectado, logo existo”.
3. Humanidade em rede: cotidianização da conectividade. Humanidade em rede implica potencialização da produção e da distribuição da cultura.
4. Instantaneidade e simultaneidade como vetores de transformação, concentração e dispersão das interações sociais, bem como dos fluxos humanos através dos seus conteúdos culturais.
5. A velocidade e fragmentaridade associadas à cultura contemporânea, favorecem formas culturais super-ágeis como o vídeoclip, o spot publicitário. Surfar na Net e zapear na TV tornam-se atividades em si mesmo, sem pontos de chegada como objetivo. O clip se afirma como dado cultural eminentemente contemporâneo.
6. A cultura e os valores mudam em ritmo mais lento do que as inovações tecnológicas. A efemeridade / obsolescência tecnológica não é necessariamente contrária à persistência de valores tradicionais. O descompasso entre ritmos da mudança tecnológica e cultural pode gerar tensões sociais, comportamentos atávicos, exclusões etc.

7. Desenvolvimento do neoludismo: resistência conservadora à inovação tecnológica, particularmente no campo das biotecnologias. Desdobramento do neoludismo no campo das tecnologias organizacionais (e.g. oposição ao *outsourcing*). Fusão do antiglobalismo com neoludismo: resistências crescentes ao *global sourcing* e ao *offshoring*.
8. Retradicionalização e autenticidade se afirmam como sofisticação. Antigas expressões convencionalmente chamadas *folclóricas* são revitalizadas no contato com os canais da mídia e na integração aos circuitos do turismo.
9. A prática do ranque (as dez cidades com melhores qualidade de vida; os cem melhores filmes etc) é uma marca da contemporaneidade
10. Estetização do mundo enfatizando o design como dimensão de racionalização e customização de formas e contornos de objetos e produtos. Aperfeiçoamento e sofisticação do apelo estético do suporte e da embalagem.
11. Passagem de uma sociedade que valoriza o trabalho para uma sociedade que valoriza o prazer. Progressiva valorização das experiências prazerosas como valor social e crescente desvalorização do trabalho como ideal de vida do homem. Prazer é o que dignifica / realiza o homem.
12. Novas tecnologias e mudanças culturais e organizacionais permitem radicalização da fusão entre os tempos de trabalho e lazer, com a difusão crescente do tele trabalho. Colonização do ócio pelo trabalho: ócio produtivo.
13. Apologia e exaltação do corpo ideal, que provoca o crescimento das academias de ginástica; personal trainer; uso de anabolizantes; multiplicação, vulgarização e sofisticação das próteses médicas e das intervenções estéticas (cirurgias plásticas, botox, piercings, tatuagens) no corpo, simultaneamente a uma cultura de dilaceração do corpo, a exemplo do culto às imagens de corpos violentados nos filmes e programas de televisão.
14. Ampliação da pornografia e da “pornocultura” através das novas e velhas tecnologias de comunicação.
15. Assimilação das drogas legais ou ilegais ao cotidiano, provocando a emergência do desenvolvimento de drogas químicas não detectáveis e de movimentos de descriminalização das drogas.

16. Tabagismo como hábito cultural crescentemente associado aos setores mais pobres e aos menos educadas da população. Tabagismo estigmatizado como comportamento anti-social.
17. Crescimento da consciência ecológica na população em geral e em especial nas gerações jovens com demanda de produtos ecologicamente corretos. Cultura do desperdício tende a ser combatida; sustentabilidade e reciclagem como valores culturais.
18. Comportamentos culturais podem ser influenciados e modificados através da propaganda e de campanhas educativas. O Brasil é referência internacional para algumas campanhas educativas/preventivas (aids, paralisia infantil).
19. Consolidação de uma visão ampliada do conceito e do campo cultural no mundo e no Brasil. Compreensão da cultura como dimensão transversal que perpassa e afeta todas as esferas e atividades sociais. Atenção às interfaces da cultura e das políticas culturais com outras esferas sociais (política, economia, educação etc) e suas políticas públicas.
20. Reconhecimento da cultura como fator essencial para o desenvolvimento e para a sociedade. Tratamento do tema da cultura e sua presença na agenda internacional (organismos multilaterais, blocos supranacionais, redes de cooperação, sociedade civil global, empresas multinacionais etc) e na agenda nacional (Ministério da Cultura, movimentos, debate e encontros acerca da temática etc.)
21. Progressiva assimilação da diversidade cultural como valor e como direito social das nações e das comunidades culturais. Respeito à alteridade. Consciência crescente de que cultura é diversidade, troca entre os diversos e hibridização. Realização em 2005 de Conferência da UNESCO para debater resolução sobre diversidade cultural.
22. Emergência de fundamentalismos culturais e religiosos. Expansão de movimentos de intolerância cultural e sua difusão internacional.
23. (Re)significação da cultura na atividade política. Culturalização da política, através da incorporação de novas temáticas à atividade política (por exemplo: questões de gênero, minorias, meio ambiente, diversidade cultural etc.). Redefinição do lugar da cultura nos movimentos políticos e sociais. Politização da cultura com o reconhecimento de suas interfaces societárias.

24. Cultura como uma das esferas sociais de maior possibilidade de expansão no século XXI. Desenvolvimento da cultura global, de culturas glocalizadas, das indústrias culturais, das culturas populares, das configurações identitárias etc. Convergências e tensões entre cultura, identidades, entretenimento, lazer, turismo, comunicação e novas tecnologias.
25. A globalização produz uma cultura internacionalizada e homogeneizada, (“macdonalização”, “não-lugares”) *vis-à-vis* a uma cultura de valorização global de aspectos, valores e culturas locais (glocalização). Os contornos das construções culturais reconhecidas como regionais são cada vez mais delineados no relacionamento com a sociedade global. As duas tendências convivem em tensão.
26. Turismo é a principal atividade econômica planetária, com externalidades positivas e negativas, inclusive valorização e destruição das culturas locais. A culturalização do turismo será a principal variável a considerar na atividade turística das próximas décadas.
27. Hegemonia cultural dos Estados Unidos. Desenvolvimento de uma cultura global, marcada pelo modo de vida norte-americano. Supremacia da língua inglesa como língua franca da atualidade. Fluxos culturais internacionais muito desiguais.
28. Emergência de uma economia da cultura, internacional e nacional. Constituição de imensos conglomerados no campo cultural (fusões, aquisições etc). Mercantilização crescente da esfera cultural. Reconhecimento da cultura também como fato e valor econômicos. Multiplicação de pequenas e médias empresas em cultura e de um “artesanato” de criação cultural.
29. Crescente culturalização da mercadoria e da prestação de serviços; incremento do peso simbólico e tecnológico no valor total de bens e serviços.
30. Culturalização da mercadoria passa por registro de produtos tipicamente nacionais ou regionais e suas marcas (e.g. cachaça, sandálias havaianas) implica criar regiões ou cidades demarcadas (*produits de terroirs*), sítios de valorização da produção e comercialização das culturas locais ou regionais (e.g. cachaça de Minas, cachaça de Abaíra, chocolates de Gramado).

31. Importância cada vez maior do marketing de experiência; experiência em marketing atrelada à interatividade e ao conteúdo cultural de bens e serviços. Novas tecnologias permitem desenvolvimento de novos modelos de marketing de experiência: marketing olfativo, marketing tátil.
32. Difusão crescente do acesso (serviços de assinatura, locação, leasing etc.) como substituto para a aquisição de bens, inclusive culturais.
33. *Offshoring* de serviços inclui produção cultural e indústrias culturais ou criativas.
34. Continuidade do processo de concentração e centralização do capital na produção cultural exigirá regulação crescente das práticas oligopolistas e monopolistas. Ações anti-truste podem estar baseadas em novas tecnologias. Por exemplo, substituição do *unbundling* pela comunicação sem fio.
35. Microsegmentação crescente da atividade cultural, dos mercados e customização da produção cultural.
36. Intensifica-se o trânsito de elementos tradicionais e recentes na formatação de novos estilos e modalidades artísticas. Os estilos recentemente configurados adquirem visibilidade e reconhecimento à medida que integram a dinâmica do pop.
37. Tecnologização generalizada das artes, com exigência de desenvolvimento de novas especializações profissionais (e.g. engenharia do espetáculo). Tecnologização do espetáculo contribui para reforço da tendência histórica à complexificação e encarecimento das artes cênicas e do espetáculo em geral.
38. O artesanato experimenta uma considerável padronização de formas visuais e processos produtivos. Internacionalização do artesanato.
39. Emergência e configuração de novas profissões em cultura. Proliferação de cursos de extensão e surgimento de cursos universitários (graduação e pós) em organização da cultura e ampliação daqueles voltadas à formação especializada em cultura. Crescem as exigências dos públicos com relação a profissionalidade e a qualificação do pessoal que trabalha em cultura.

40. Consciência da relevância de indicadores para avaliar a organização da cultura por parte de instituições internacionais e nacionais envolvidas com o campo cultural (Unesco / PNUD / OEI / MinC etc). Inexistência de informações e dados confiáveis sobre a cultura, com algumas exceções (França, por exemplo). Necessidade de bancos de dados e informações consistentes e sistemáticas em cultura.
41. Emergência e disseminação dos estudos (disciplinares e multidisciplinares) em cultura no mundo e mais recentemente no Brasil. Reconhecimento desta área de estudos por instituições de governo (multilaterais, supranacionais, nacionais, estaduais e municipais), organismos científicos e pela sociedade civil organizada. Aparecimento de mapeamentos, cartografias, censos culturais etc.
42. Definição dos modos de regulação das trocas internacionais de cultura e educação. Debate em curso: alternativa regulação via Organização Mundial do Comércio ou alternativa da Exceção Cultural. Posição brasileira favorável ao tratamento especial para a cultura e educação.
43. Alargamento e ampliação dos intercâmbios e cooperação culturais internacionais e nacionais. Indústrias culturais, organismos supranacionais, instituições, ongs e redes como pilares desta ação. Potencialização da circulação da cultura. Concentração dos meios de produção e dos recursos financeiros, tecnológicos e humanos envolvidos na criação e circulação da cultura.
44. O delineamento dos contornos identitários é experimentado e compreendido como uma negociação. A dinâmica de construção de identidades é complexificada pelas migrações internas e externas.
45. Cidades/metrópoles e zonas de fronteiras crescem e consolidam-se como lugares, por excelência, de encontros culturais, como zonas especiais de afirmação cultural.
46. Os indivíduos experimentam freqüentemente o multipertencimento com relação a instituições e matrizes culturais. Em alguns casos, observa-se a hibridização cultural; em outros, uma justaposição tensa que não conduz à síntese. A guetificação de alguns setores minoritários permanece forte.

47. O respeito à cidadania cultural torna-se uma exigência no âmbito dos direitos humanos.
48. Cultura deve ser integrada à cesta básica do cidadão. Criação da cesta básica da cultura. Gastos em cultura deixam de figurar no item supérfluos e se tornam gastos básicos.
49. Revalorização da individualidade e da individuação – ação de fazer-se indivíduo, de maximizar a própria individualidade.
50. Declínio do mito da familiar nuclear; surgimento de novos arranjos familiares e maior pluralidade e flexibilidade das estruturas familiares e domiciliares.
51. Observa-se tanto a tendência ao encurtamento dos períodos correspondentes a cada geração, com a expansão das culturas próprias de determinadas faixas etárias quanto tendências opostas, como o prolongamento da adolescência: adultescência.
52. O envelhecimento da população, a extensão do ciclo de vida, a multiplicação do número de uniões ao longo da vida e as novas tecnologias biomédicas tendem a levar ao prolongamento da idade reprodutiva: pais e mães tardios.
53. O envelhecimento da população e o prolongamento da terceira idade não só implicarão novos mercados culturais específicos, mas também maior produção – terceira idade produtiva. Desenvolvimento de uma cultura de idosos e necessidade de uma política cultural focada em idosos.
54. Desenvolve-se a produção e o consumo de uma cultura jovem e de uma cultura infantil, com reforço da produção e consumo respectivos.
55. A moda como fenômeno cultural. Existem correspondências e entrecruzamentos entre faixas etárias e grupos étnicos no âmbito da moda. A moda como afirmação de estilo de vida, sobretudo entre os jovens e adolescentes. A faixa etária correspondente aos adolescentes e jovens é a referência principal da moda.

56. Os shopping centers e as escolas são os pontos mais importantes de interseção da realidade física e virtual para as gerações mais jovens. Os shopping center são espaços privilegiados para as mais diversas formas de manifestação cultural: shows, desfiles de modas, exposições, campanhas educativas etc
57. Os costumes sexuais na geração pós-liberação sexual variam da efemeridade dos relacionamentos à retomada da fidelidade e monogamia. (Re)tradicionalização de ritos entre os jovens.
58. Campanhas de prevenção e novos métodos anticoncepcionais não impedirão que a iniciação precoce ao sexo continue a resultar em procriação precoce.
59. Humanidade em rede favorece o desenvolvimento de uma cultura da curiosidade sobre as intimidades e o voyeurismo.
60. Novas tecnologias permitem a difusão do sexo virtual – entre pessoas e máquinas com base na realidade virtual (parceiros virtuais) ou entre pessoas com base em telesexo ou sexo presencial mediado por computadores e softwares. Sexo à distância (telesexo) pode ser dinamizado por desenvolvimento das tecnologias de realidade virtual e telemanipulação.
61. As tecnologias digitais e as redes potencializam a expressão de formas culturais tradicionais e hegemônicas, bem como suas expressões independentes e contraculturais (e.g. rádios piratas, jornais alternativos, CMI etc). As tecnologias digitais geram contraculturas específicas: hackers, crackers, phreakers, nerds etc.
62. Impacto cultural das ações afirmativas.
63. Recontextualização das noções de masculinidade e feminilidade, a exemplo do surgimento do metrosexual, do homem considerado mais delicado e sensível ou do homem que assume as tarefas domésticas.
64. Ampliação da cultura da cena GLS (Gays, Lésbicas e Simpatizantes) no mundo e no Brasil, com a criação de programas de televisão, livros, revistas, jornais e sites destinados e produzidos por este público, juntamente com a ampliação do turismo nesta área, com locais e hotéis GLS. Incremento do número de arranjos domiciliares e famílias homossexuais.

65. Emergência da cultura queer, jeito de pensar que não aspira o centro e nem o tem como referência e desafia as normas regulatórias da sociedade, com implicações no modo de viver, pensar e produzir cultura.
66. Portadores de deficiências demandam interfaces especialmente adaptadas para acesso à cultura. O lugar dos portadores de deficiências como produtores e consumidores culturais.
67. Doenças da cultura contemporânea: estresse, LER, hipocondria, fobias, compulsões, angústias etc, que se caracterizam como respostas psicossomáticas a um ritmo de produtividade que o padrão de vida atual tem exigido.
68. Na expectativa de dar soluções para as *doenças da cultura contemporânea*, vem se estabelecendo uma *cultura psi*, que se caracteriza por uma série de procedimentos com o propósito terapêutico: grande consumo da literatura de auto-ajuda, a difusão de técnicas de meditação, da acupuntura, terapias de todo tipo etc.
69. Aparecimento e florescimento de culturas especializadíssimas (profissionais e não profissionais), através de criação de “comunidades virtuais de interesse” (listas de discussão, salas de chat, Orkut, sites e portais especializados etc).
70. O Candomblé e a Umbanda superam o status de seita. O Candomblé deixa de ser uma tradição eminentemente oral e consolida também expressão escrita e informacional.
71. Crescem em número e composição novas denominações no âmbito do cristianismo, ao mesmo tempo em que as formas tradicionais ganham visibilidade e conquistam multidões de adeptos em diversas denominações.
72. As instituições eclesíasticas católicas perdem progressivamente a hegemonia no campo religioso. Crescem em número e composição as seitas no âmbito do cristianismo. As formas tradicionais de cristianismo ganham visibilidade e conquistam multidões de adeptos em diversas denominações

73. As religiões, de modo geral, procuram construir visibilidade em diversas linguagens midiáticas. Os diversos tipos de mídia asseguram a visibilidade das propostas de diversas matrizes religiosas. Católicos e evangélicos promovem mega-eventos. O desempenho artístico em celebrações religiosas se consolida como profissão.
74. Cresce a cultura dos jogos em diversos âmbitos: legal, ilegal e paralegal. Redes digitais produzem florescimento de novas formas de jogo e potencializam as tradicionais (cassinos online).
75. Jogos eletrônicos (*games*) para uso individualizado ou em rede constitui importante área cultural e econômica.
76. Desenvolvimento de uma cultura de praia que se torna objeto de políticas públicas.
77. Crescimento do interesse e prática de outros esportes, além do futebol (vôlei, vôlei de praia, basquete, tênis, natação), como “esportes nacionais”. Esportes radicais são propulsores potenciais do turismo em diversas localidades e regiões do país.
78. Redes e grades de computação, associadas a redes de sensores e monitores, constroem a cidade eletrônica: cidades como conjunção de redes geográficas e eletrônicas com forte impacto na produção e consumo da ciência e da cultura.
79. Revitalização e gentrificação (enobrecimento) de centros históricos marcam intervenção urbanística do Estado, com abertura de novos centros de negócios (*business services*, portos digitais) e gentrificação habitacional. A revitalização e gentrificação atingem também antigos equipamentos abandonados (e.g. fábricas, estações de trem) com grande potencial de uso cultural ou tecnológico.
80. A importância econômica da cultura pet (animais de estimação) em todo o mundo, e seu processo de crescente sofisticação no Brasil (comidas e produtos diferenciados, serviços para pets em geral). Importância social da cultura pet (comportamentos, paliativo para solidão etc)

81. Bilhões de dólares são movimentados anualmente através da economia da mania (hobbies, coleções, modismos etc), que tem nas redes digitais seu principal espaço de difusão, comunicação e comercialização.
82. Mudanças nos modos de vida criam novos modelos na indústria e nos serviços de alimentação, afetando a cultura culinária (e.g. *slow food*, *cozinha fusion*).
83. Os conteúdos violentos nas mídias são objeto de preocupação global, porém as evidências disponíveis são contraditórias quanto ao caráter catártico ou potencializador da violência enquanto espetáculo midiático.
84. As redes digitais são palco para formas transpostas e algumas vezes potencializadas da violência cotidiana (racismo, xenofobia, pedofilia, homofobia etc) e geram novas modalidades, como ataques de hackers, vírus, ciberterrorismo.
85. Terrorismo como eventos midiáticos espetaculares capazes de reconfigurar trânsitos internacionais, intensificar as trocas em redes eletrônicas, bem como influenciar a formação/expansão de grupos radicais ciosos de visibilidade.
86. Multiplicam-se nas grandes e médias cidades os condomínios auto-suficientes formando enclaves urbanos sociais e culturais. A Cultura do medo como orientadora de comportamentos tanto à fruição do espaço urbano quanto à percepção do mundo.
87. O sistema de mídias como circuito dominante de produção e circulação culturais na contemporaneidade está subsumido à lógica do capitalismo contemporâneo e constitui-se em um dos seus setores de vanguarda.
88. O sistema de mídias funciona como articulador da esfera cultural, viabilizando múltiplos circuitos da cultura. Sistema de mídias como legitimador cultural, inclusive de outros circuitos.
89. A evolução dos processos comunicacionais não se faz de maneira mecânica e por substituição linear de formas. Muito mais que substituírem umas às outras, as formas midiáticas complementam-se, interpenetram-se e complexificam-se umas às outras.
90. As tecnologias são inseparáveis de seus usos sociais e culturais. Modos de ver condicionam modos de usar e vice-versa.

91. A agregação da informação midiática através de mecanismos de filtragem gera produtos metamidiáticos, “mídias de mídias”, (Slashdot, Kuri5hin, Jornalistas da Web etc) em diferentes áreas de interesse.
92. Múltiplos canais e formas de comunicação (celular, Internet, meios tradicionais) combinam-se criando um efeito de camadas de textos e contextos para a expressão de identidade, estabelecimento de presença e interação.
93. Tecnologias de comunicação modificam e geram formas de expressão (linguagem da televisão, da fotografia, do cinema etc). As comunicações síncronas e assíncronas em rede estão produzindo linguagens específicas ainda não totalmente desenvolvidas.
94. As novas tecnologias de comunicação estão gerando novas formas narrativas individuais e coletivas (blogs, jornalismo participativo- CMI, Slashdot etc- arte coletiva e interativa, cotidianização do vídeo e da fotografia etc).
95. Tecnologias de comunicação em rede introduzem códigos lingüísticos específicos (e.g. MSMs e e-mails) com possíveis efeitos sobre a norma culta da língua.
96. As tecnologias digitais de comunicação passam a fazer parte do cotidiano dos cidadãos através de sua difusão e incorporação a equipamentos domésticos e coletivos.
97. A quantidade total de informação produzida no mundo dobrou de 1999 a 2002 e aumenta 30% a cada ano. O fenômeno do excesso de informação deve ser cuidadosamente qualificado. À medida que avançam as tecnologias de recuperação de informação (robots de busca, filtros mais sofisticados) menos teremos a sensação de excesso.
98. Onipresença dos computadores em rede: barateamento e banalização do uso de computadores miniaturizados. Os computadores conectados funcionam como interfaces para ambientes de comunicação e ação (trabalho, lazer, educação, comércio, ativismo político etc.)
99. Generalização do *walking-pc wireless* e das redes de sensores tende a dar forte impulso ao desenvolvimento da sociedade em rede.

100. *Walking-PC*: novos computadores pessoais serão miniaturizados, permanentemente conectados e terão grande portabilidade, reforçando as tendências ao teletrabalho e à fusão dos tempos de trabalho e lazer.
101. A digitalização da fotografia e do vídeo permite sua apropriação/produção generalizada e integra esses formatos ao cotidiano dos cidadãos (câmeras de baixo custo, telefones celulares multimídia, compactação e transmissão de imagens).
102. Interfaces eletrônicas que potencializam a constituição, expansão e interação entre grupos humanos, promovendo complexidade adicional às relações sociais. As redes telemáticas facilitam a utilização simultânea de um mesmo equipamento ou recurso (jogos, educação, criação científica e artística, telemedicina etc) por múltiplos usuários geograficamente separados.
103. Redes e plataformas de cooperação e produção coletivas, softwares com códigos abertos (Linux, etc) e interfaces de produção, compartilhamento e divulgação de informações.
104. A digitalização da informação se generaliza, inclusive no que diz respeito à herança cultural do passado (documentos, pinturas, fotografias, filmes etc), tornando-a acessível globalmente e a baixo custo. A generalização da digitalização coloca sérios desafios para a preservação da memória cultural.
105. Alternativas de exibição e distribuição de filmes e outros produtos culturais, viabilizados pelo crescimento da capacidade de transmissão (banda larga) e pelo desenvolvimento de novas arquiteturas de redes.
106. A revolução tecnológica permite o surgimento de uma nova produção de caráter artesanal.
107. O aparecimento de portais de periódicos e de livros didáticos requer o desenvolvimento de formas portáteis e robustas (“à prova de crianças”) de livros eletrônicos (*e-books*).

108. Novas tecnologias permitirão reconhecimento de voz avançado. Reconhecimento de voz permitirá novos processos e novas ferramentas de alfabetização, inclusive multilingüe.
109. Peso crescente do simulacro na produção cultural: radicalização da reversão das relações entre realidade e representação graças ao uso de novas tecnologias (e.g. realidades virtuais).
110. Acontecimentos universais compartilhados como dado cultural fundamental da configuração do mundo contemporâneo. Mega-eventos midiáticos, como as Olimpíadas, e conformação de uma *comunidade* cultural mundial. Movimentos e mitificação da constituição de uma sociedade do espetáculo e dos processos de espetacularização.
111. Multiplicação, ampliação e sofisticação de grandes eventos como festivais. Aperfeiçoamento de uma *arquitetura do efêmero* como resposta à fugacidade e rápida alternância de equipamentos para espetáculos e eventos.
112. Nas mídias tradicionais (impresso, rádio, TV) há lugares fixos para o pólo de emissão e recepção (Um → Todos), nas novas mídias digitais em rede a alternância dos pólos torna-se possível (Todos ↔ Todos).
113. A comunicação em redes digitais globalizadas favorece a democracia e dificulta a censura governamental e por parte de grupos de poder.
114. Monitoramentos individuais e/ou coletivos através de câmeras, sensores, scanners, infra-vermelho, chips, GPS, etc. com o intuito de vigilância, acompanhamento, estudo e controle. Onipresença dos sensores: generalização e banalização das redes de sensores.
115. As reconfigurações da noção de privacidade/intimidade diante dos novos mecanismos de monitoramento ampliam tanto as polêmicas acerca do *direito à privacidade* quanto os rebatimentos culturais desse processo.

116. Reconfiguração das idéias de intimidade e privacidade: concepções diferenciadas de privacidade. Extensão do direito à privacidade às camadas desfavorecidas da população. Defesa e formalização legal dos direitos à privacidade, inclusive digital.
117. Tendência à naturalização dos dispositivos de *input* em direção a utilização das habilidades corporais como recurso para entrada de dados (reconhecimento de voz, leitura de íris etc).
118. A nanotecnologia potencializa os implantes tecnológicos no corpo humano e de outros animais.
119. Produtos culturais inteligentes e uso de materiais inteligentes em produtos culturais.
120. Com a difusão e generalização de formas mais eficientes de compactação de arquivos e maiores velocidades de transmissão de dados, a holografia em rede será possível com forte impacto sobre a realidade virtual e as telecomunicações em geral.
121. Generalização da bricolagem e samplerização. Cultura de Ctrl-C / Ctrl-V.
122. Diversidade cultural do país com a emergência de culturas regionais e/ou especializadas significativas. Potencialidades das culturas populares, dos criadores culturais e das culturas brasileiras. Produção significativa na área musical e audiovisual.
123. Constrangimentos à diversidade cultural. Limitações das políticas culturais e das condições para a criação e circulação da cultura. Consolidação no país de uma televisão, que funciona em rede e com produção concentrada em Rio de Janeiro e São Paulo. Entraves à regionalização da produção cultural prevista na Constituição.
124. Desigualdades profundas da distribuição dos recursos culturais (financeiros, materiais, tecnológicos, humanos etc) no país entre as regiões político-administrativas e mesmo no interior destas regiões. Desigualdades educacionais (transmissão institucionalizada da cultura existente) acentuadas repercutindo sobre a vida cultural brasileira.

125. Diminuição das diferenças entre os modos de vida urbano e rural. Desenvolvimento econômico do campo, com o agronegócio, potencializa o acesso da área rural à cultura urbana através de diversos suportes midiáticos e constantes viagens.
126. (Re) definição do papel do Estado (em suas instâncias: federal, estadual e municipal) e sua presença ativa como sujeito na formulação e implementação de políticas culturais no Brasil. Ampliação da atuação dos organismos estatais de cultura e maior participação da sociedade civil na definição das políticas públicas de cultura.
127. Reestruturação do modelo e da legislação de financiamento da cultura no Brasil. Diversificação das modalidades de financiamento e correção das distorções da ênfase nas leis de incentivo, através de renúncia fiscal. Redefinição do papel do Estado, das empresas estatais e da iniciativa privada, inclusive não vinculada ao campo da cultura que utilizam marketing cultural.
128. Implantação do Sistema Nacional de Cultura. Definição mais precisa e articulação entre as instâncias de governo federal, estadual e municipal. Tensões entre políticas culturais, as atuações e as competências das várias instâncias de governo.
129. Desenvolvimento recente de uma preocupação com a questão dos dados e informações culturais no Brasil, em especial em algumas instâncias governamentais, como, por exemplo, o Ministério da Cultura. Início da construção de bancos de dados e investimento para que indicadores culturais sejam incluídos em censos e planos (IBGE, PNAD etc.).
130. Mídia (televisão e rádio) como único circuito cultural que alcança praticamente todos os brasileiros (90% das moradias). Televisão caracterizada pela subordinação à lógica do lucro capitalista; pelo pequeno peso do sistema público e da televisão por assinatura (dificuldade de sua expansão no país) e pela baixa qualidade de muitos conteúdos veiculados pela televisão de sinal aberto.
131. Relevância do audiovisual para uma efetiva política cultural no país e para a inserção soberana do Brasil em um mundo globalizado. Presença da televisão e recente expansão do cinema, apesar das dificuldades de distribuição e exibição.
132. Incorporação da Ancine ao Ministério da Cultura e tentativa de transformar a Ancine em Ancinav. Regulação da produção / circulação e mercado como fundamento para desenvolver e consolidar o país como um produtor audiovisual relevante.

133. Ampliação da internacionalização da dramaturgia brasileira, com a disseminação da cultura brasileira através da exibição de telenovelas, filmes e, em menor grau, pela montagem de peças teatrais em outros países.
134. A captação de direitos autorais torna-se objeto de concernimento de diversos setores na sociedade brasileira, inclusive em decorrência do crescimento de pirataria no campo cultural. Surgimento de formas alternativas de direito autoral: *copyleft* e suas variantes.
135. Passagem de uma cultura oral para uma audiovisual sem a consolidação de uma cultura escrita no Brasil. Atraso na universalização e fragilidade do sistema educacional. Cultura audiovisual como anterior à entrada dos alunos no sistema escolar. Dificuldades pedagógicas da escola em equacionar e lidar com o estoque de cultura audiovisual dos alunos.
136. Limitações de uma cultura escrita no país, com repercussões acentuadas na edição, produção e circulação da indústria editorial brasileira. Inexistência de mercado significativo em língua portuguesa fora do Brasil.
137. Menos de 1% do conteúdo da Internet está em português. A criação de conteúdo em português é condição essencial para a inclusão digital.
138. Reduzido número de bibliotecas públicas em cidades brasileiras, dificultando o acesso ao livro no país. Preços altos para a aquisição de livros. Crise do hábito de leitura das gerações mais jovens.
139. Edutretenimento: não separação dos tempos de estudo e lazer; uso crescente do entretenimento (e.g. games) como ferramenta educacional.
140. Novas possibilidades de armazenamento e preservação da memória social e cultural, através da utilização de novas tecnologias e de novos procedimentos. Possibilidade de (re)configuração de museus.
141. Retomada da definição mais precisa acerca das responsabilidades de apoio à atuação cultural das universidades, em especial públicas e federais. Limbo em relação a estas responsabilidades deste a separação institucional do Ministério da Cultura e Ministério da Educação. Possibilidade de retorno de um circuito cultural universitário.

142. Incorporação pelo Ministério da Cultura de novas áreas, modalidades e produtos culturais: tecnologias informáticas, artes digitais, games etc.
143. Dimensão internacional das políticas culturais em um mundo cada vez mais globalizado. Fluxos e intercâmbios culturais existentes. Opções estratégicas das políticas culturais internacionais: Argentina, Mercosul, América do Sul, Comunidade de Países de Língua Portuguesa, América Latina, países “continentais”. Políticas e intercâmbios culturais sul/sul.
144. Referências de cultura brasileira se expandem com a diáspora de nossa população: dois milhões de brasileiros no exterior, sobretudo nos Estados Unidos, Paraguai, Japão etc.