

ISSN 1982-0496

Licenciado sob uma Licença Creative Commons



MUSEUS NECESSITAM MANTER A CONTINUIDADE DAS SUAS FUNÇÕES CULTURAIS NO DOMÍNIO DIGITAL COMO EXPRESSÃO DE UM DIREITO CULTURAL (ESTA MISSÃO É DESAFIADORA PORQUE ESSAS INSTITUIÇÕES NECESSITAM DE MAIS E MELHORES RECURSOS HUMANOS, FINANCEIROS E TECNOLÓGICOS NEM SEMPRE DISPONÍVEIS)

MUSEUMS NEED TO MAINTAIN CONTINUITY OF ITS CULTURAL FUNCTIONS IN THE DIGITAL DOMAIN AS AN EXPRESSION OF CULTURAL RIGHTS (THIS TASK IS CHALLENGING BECAUSE THESE INSTITUTIONS NEED MORE AND BETTER FINANCIAL, TECHNOLOGICAL AND HUMAN RESOURCES OFTEN UNAVAILABLE)

Carlos Alberto Molinaro

Professor do Programa de Pós-Graduação (Mestrado e Doutorado) da PUCRS. Doutor em Direito pela Universidad Pablo de Olavide/ES Titulação: Douctor Europeo. Revalidação UFSC/SC. Mestre em Direito pelo PPGD da PUCRS.

Resumo

Este ensaio tem por objetivo refletir sobre como a inovação tecnológica está a modelar a função e a missão dos museus na perspectiva de preservar memórias exemplares – sejam essas positivas ou negativas – da humanidade. Museus são importantes instituições, sejam eles públicos ou privados. Na visão epistemológica e jurídica, no âmbito das sociedades do conhecimento (ou da informação), surge a pergunta, quais são os desafios e oportunidades que vêm junto com a passagem à era digital para os museus? Como os museus podem se utilizar das Tecnologias da Informação e da Comunicação (TIC), a fim de conectar as pessoas ao seu acervo? Como museus pode lidar com questões abertas, por exemplo, no que diz respeito aos direitos de autor? Entre empresas, públicas ou privadas e da sociedade civil, como podem os museus manifestar o seu papel e identificar estratégias para melhor posicionar-se para o público em geral? Como podem os museus cooperar para a efetividade dos direitos culturais? São perguntas que integram o domínio digital, em uma sociedade cada vez mais exclusivista. Como ponto de partida, examina-se o contexto do Direito e da Cultura Jurídica na Sociedade da Informação, ou do Conhecimento (se preferido). Após, dedica-se ao estudo parcial do "fenômeno digital" na conformação sociocultural e comportamental das sociedades. Para, finalmente, concluir que as alterações socioculturais provocadas pelo

desenvolvimento tecnológico a todos afetam de modo inafastável, o que induz a certeza que os ajustes e novas adaptações são imprescindíveis para a subsistência das instituições. Para o tema o método de abordagem é o indutivo. O método de procedimento é o monográfico. As técnicas de pesquisa são a bibliográfica e a documental no que é pertinente e, de modo limitado, aos objetivos pretendidos.

Palavras-Chave: Cultura Jurídica. Direitos. Museu. Sociedade da Informação. TIC.

Abstract

This essay aims to reflect on how technological innovation is shaping the role and mission of museums with a view to preserve exemplar memories - be they positive or negative - of humanity. Museums are important institutions, be they public or private. By the epistemological and legal vision in the context of knowledge societies (or information) the question arises: what are the challenges and opportunities for the museums that come along with the transition to the digital age? How the museums can use of Information and Communication Technologies (ICT) in order to connect people to their collections? How museums can deal with open questions, for example, as regards to copyright? Between enterprises, public or private, and civil society, how can the museums show their role and identify strategies to better position itself for the general public? How the museums can cooperate to the effectiveness of cultural rights? These are questions that make up the digital domain, in an increasingly exclusivist society. As a starting point, examines the context of Law and Legal Culture in the Information Society, or Knowledge (if preferred). After, is dedicated to the partial study of the "digital phenomenon" in the sociocultural and behavioral conformation of societies. To finally conclude that the social and cultural alterations caused by technological development, affects us in unmovable manner, which induces sure that the adjustments and new accommodation is essential for the survival of the institutions. The methodological approach is inductive. The method of procedure is the monograph. The research techniques are the bibliographical and documentary on what is relevant and, in a limited way, to the intended objectives.

Keywords: Legal Culture. ICT. Information Society. Museum. Rights.

[...] chi siamo noi, chi è ciascuno di noi se non una combinatoria d'esperienze, d'informazioni, di letture, d'immaginazioni?
Ogni vita è un'enciclopedia, una biblioteca, un inventario d'oggetti, un campionario di stili, dove tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili.¹

I. Calvino

¹ Cf., bem articulada *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio* (1988, p. 120); a edição norte-americana *Six Memos for the Next Millennium* foi publicada por Harvard University Press, 1988; no Brasil, *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*, com tradução de Ivo Barroso, foi publicado pela Companhia das Letras, em São Paulo, 1990; ([...] quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinação de experiências, de informações, de leitura, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma coleção de estilos, onde tudo pode ser continuamente baralhado e reordenado em todas as formas possíveis. Trad. Livre).

1. CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Escolhemos de propósito a obra póstuma de Ítalo Calvino, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, para refletirmos sobre Direito, Cultura e Domínio Digital nesses primeiros três lustros do milênio que compartilhamos; nela, o autor vai tratar de articular cinco admiráveis conferências: *Leveza, Rapidez, Exatidão, Visibilidade, Multiplicidade*, falecido não chegou a desenvolver a sexta: a Consistência². Cinco substantivos unidos – na perspectiva de Calvino – por uma característica comum: valores literários a serem preservados no milênio.

Entretanto, podemos apropriar a articulação do autor para estendermos esses substantivos (leveza, rapidez, exatidão, visibilidade e multiplicidade) como valores humanos fundamentais, ademais de uma combinatória de experiências. Mais ainda, podemos apropriar a ideia de “consistência” para envolvê-los, isto é, consistência nas suas mais variadas funções, como a propriedade de manter juntos e manter a sua forma (algo); ou, uma uniformidade harmoniosa ou acordo entre as coisas ou partes; ainda, coerência lógica e de acordo com os fatos; também, em lógica, um atributo de um sistema lógico que é assim constituído, pois que nenhuma das proposições dedutíveis dos axiomas se contradizem (e aqui estamos no campo da mais pura arte).

Como valores humanos fundamentais eles se alongam para contagiar as instituições humanas de qualquer gênero. Entre essas, avulta de importância as instituições culturais, pois essas, dentre outros sentidos possíveis, são organizações alocadas dentro de uma cultura e que operam para a preservação ou a promoção dessa mesma cultura. Exemplos de instituições culturais na sociedade moderna são, entre outras, museus, bibliotecas e arquivos, galerias de arte, sítios de interesse, etc.; enfim, são espaços que conservam e promovem obras, difundem as artes, a técnica e a ciência, ademais de exporem testemunhos materiais produzidos pela humanidade, e preservarem memórias.

A cultura, como sabemos e pode ser denotada, refere-se ao conhecimento distinto e coletivo existente em todos os grupos sociais. São conhecimentos, crenças, arte, moral, direito, costumes e todas as capacidades e hábitos adquiridos pelo ser humano como membro de uma agrupação, de uma sociedade, eles são transmitidos de geração em geração, reproduzidos, acumulados e, muitas vezes, inovados, outras

² “Leveza”, “Rapidez”, “Exatidão”, “Visibilidade” e “Multiplicidade” são cinco conferências que Calvino havia preparado para a Universidade de Harvard e que, devido à morte súbita do autor, nunca foram proferidas. São também cinco das qualidades da escritura (uma sexta, a Consistência, seria o tema da última conferência, jamais escrita (cf., Ivo Barroso, 1990).

esquecidos. Desta forma, a cultura pode alterar-se ou transformar-se gradualmente de acordo com as formas de adaptação dos seres humanos à natureza, bem como às mudanças tecnológicas.

Qual é o mais perfeito repositório para exemplares memórias socioculturais? Para a Sociedade e a Cultura? – O Museu. Aqui no sentido mais interior grego **μουσεῖον**³ (*mouseion*) espaço (das Musas), seu santuário, ou o Templo das Musas, filhas de Zeus e de Mnemosine⁴. As Musas gregas representam a união mais intensa entre arte e ciência e, para os nossos propósitos, neste momento, também unificamos Museu e Arte! – Aqui tomando o termo na sua mais ampla expressão e significado.

Arte (em sentido amplo), como expressão ou aplicação da habilidade criativa e imaginação humanas, isto é, desde sua raiz grega **τέχνη** (*techne*) – que na origem nomeia um *modo especial de saber*, isto é, ser percebido no mais amplo sentido de perceber – compreender o mundo como tal e, a partir daí, o agir ou o produzir dos seres humanos com resultado, isto é, com uma estética e, também, com o propósito comunicativo que é expressar ideias, emoções, ou, em geral, uma visão de mundo, através de múltiplos instrumentos e recursos plásticos, linguagem, som ou outras formas ou modalidades de comunicação (Fellows, 1995), imediatamente conectada a **ἐπιστήμη** (*epistêmê*) e a **φρόνησις** (*phrónesis*), na perspectiva do Estagirita (Aristóteles, 1989; q. 1139b, p. 91; Stavropoulos, 2009). Arte como repositório revela uma das funções da estética, aqui entendida como ‘teoria do conhecimento sensível’, uma particular forma de estesiologia (Hamrick & Van der Veken, 2012, p. 78 e ss., 110.).

Assim podemos defini-la como *uma especial condução do olhar* (!). Podemos encontra-la em qualquer momento de nossa existência, em qualquer lugar, sob qualquer suporte ou dispositivo (Ihde, 1993).

Ela permeia a nossa existência e nos toma para incorporá-la. Somos nós também a Arte. E, é nessa perspectiva que a localizamos dentro e fora de nós mesmos. Ela está ao nosso redor, subjacente ou sobrejacente em nossa percepção,

³ No grego contemporâneo, μουσεῖο – museío (Dicionário de Grego-Português/Português/Grego, 1997).

⁴ Cf., Verbete μουσεῖον (Montanari, 2015; Stavropoulos, 2009). Ademais, para aprofundamento, cf., Diodorus Siculus (1935, Livro 4. 1-18 [4.7.3]), que bem as descreveu na mitologia grega, pois para cada uma das musas os homens atribuíram sua aptidão especial para um dos ramos das artes, tais como poesia, música, dança pantomímica, o estudo das estrelas, deusas da inspiração, da literatura, da ciência e das artes. Elas eram consideradas a fonte do conhecimento incorporado na poesia, nas letras das canções, na arte objeto e pictórica, enfim, os mitos que foram relacionados oralmente há séculos nessas culturas antigas.

pois somos – como agudamente o intuiu Calvino – uma combinatória de experiências, de informações, de leitura, de imaginações, e por isso mesmo, como também afirmou Calvino, vamos construir com a nossa experiência uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma coleção de estilos, onde tudo pode ser continuamente baralhado e reordenado em todas as formas possíveis (1988, p. 120) e, a partir daí, nas instituições que denominamos de Museus⁵, aparecem como dispositivos altamente sofisticados para percebermos e nos percebermos como sujeitos de Arte.

Museus são dispositivos.

Contudo, o que é um dispositivo?

Pode – umas das possíveis articulações significativas – remanescer em que todo dispositivo contém disposição, ordem, prescrição, isto é, constitui-se de meios planejados e dispostos com o objetivo de lograr uma determinada finalidade. Nesta ampla acepção, os dispositivos são extensões protéticas de nossos corpos, de nosso psiquismo. São, portanto, também as instituições que criamos, as complexas interações normativas que desenvolvemos na nossa vida social, econômica e cultural⁶.

Museus são dispositivos socioculturais.

Abrigam um tempo kairológico (um tempo circular de permanente retorno), e um tempo linear (cronológico) sob a forma de “conteúdos”, sejam negativos como crises, sejam positivos como oportunidades⁷. E, agora, com a crescente pressão das

⁵ Museu: em sede especializada (Conseil international des musées - ICOM) existe um conceito internacional para essa instituição que revela-se como [...] a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment (ou o original em francês: Un musée est une institution permanente sans but lucratif au service de la société et de son développement ouverte au public, qui acquiert, conserve, étudie, expose et transmet le patrimoine matériel et immatériel de l'humanité et de son environnement à des fins d'études, d'éducation et de délectation. Em vernáculo: Um museu é uma instituição permanente, sem fins lucrativos a serviço da sociedade e do seu desenvolvimento, aberto ao público, que adquire, conserva, pesquisa, comunica e exhibe o patrimônio tangível e intangível da humanidade e do seu ambiente para fins de estudo, educação e deleite. Trad. Livre), esse conceito está prescrito no artigo 1º do Estatuto do ICOM, e pode ser consultado em sua página: <http://icom.museum/>. No Brasil, o conceito está articulado no art. 1º da Lei 11904/2009: Consideram-se museus, para os efeitos desta Lei, as instituições sem fins lucrativos que conservam, investigam, comunicam, interpretam e expõem, para fins de preservação, estudo, pesquisa, educação, contemplação e turismo, conjuntos e coleções de valor histórico, artístico, científico, técnico ou de qualquer outra natureza cultural, abertas ao público, a serviço da sociedade e de seu desenvolvimento.

⁶ Aqui estamos analogicamente tratando dispositivo (na acepção inglesa de *device*) como um conjunto de meios ou 'ferramentas' planejadamente dispostos e conformados para uma determinada finalidade, tal qual em informática, um dispositivo revela-se como uma ferramenta que se utiliza para uma dada ação (Cf., Boer, 2008; Schmidt, 2008; Lachmann, 2008).

⁷ Já escrevemos em outro lugar, mas que tem importância aqui: “[...] há um tempo histórico e biológico; há um tempo tecnológico; e há um tempo cosmológico. O tempo histórico é percebido pelo biológico através das aquisições e desenvolvimento da vida no longo percurso da evolução. O tempo tecnológico apropria-se da vida e passa a dominá-la. O tempo cosmológico enreda a todos e se esconde no

tecnologias da informação e da comunicação (TICs), necessitam eles com urgência de readaptação sociocultural e necessitam, também, um novo compromisso.

Uma nova combinação sociocultural de permanência e atualidade, pois deles são exigidas: Leveza, Rapidez, Exatidão, Visibilidade e Multiplicidade. Esse novo pacto certifica, habilita e capacita os Museus à aparência de uma renovada “consistência” (aqui estendida também como resiliência).

Neste cenário vamos articular as presentes reflexões a partir da perspectiva jurídica da aproximação desses espaços e dessas posturas subjetivas ativas no âmbito dos direitos socioculturais e da conformação dessas organizações na Sociedade da Informação, ou de sua assemelhada (como queira-se denomina-la)⁸.

2. DIREITO E CULTURA NO CENÁRIO DO DOMÍNIO DIGITAL

Pensamos em ir um pouco ao lado.... Ir ao encontro de uma denominação: “Cultura Jurídica”⁹ e, mais especialmente, no seu interior, nos “Direitos Sociais e Cultura”, notadamente, Direitos Culturais.

Em primeiro lugar, com o objetivo de estabelecermos um acordo semântico, vamos entender cultura como o conjunto de conhecimentos, informações, saberes

mistério... *Chrónos* (Χρόνος) e *Kairós* (Καίρος) disputam a primazia. O primeiro, lineal, devorador é um tempo de espera, um tempo onde o retorno não é possível e, no presente, antecipa-se todo o futuro. O segundo, cíclico, é o tempo da memória, é o tempo onde todo retorno é possível, é o tempo do acontecimento, das utopias, do imaginário. É um tempo que não apropria e permanece. Passado e presente convivem numa memória exemplar, e o futuro está no presente que se prolonga” (Cf. Molinaro, Carlos Alberto. Interdição da Retrogradação Ambiental - Reflexões sobre um Princípio, in, Princípio da Proibição de Retrocesso Ambiental. Comissão de Meio Ambiente, Defesa do Consumidor e Fiscalização e Controle do Congresso Nacional. Brasília-DF: Senado Federal, 2012, pp. 73/120), disponível online em link dedicado: http://www.mma.gov.br/port/conama/processos/93127174/Voto_APROMAC_ANEXO.pdf.

⁸ A origem da expressão ‘sociedade da informação’, tem sede no Japão dos anos 60 do século passado, decorrente de uma conversa entre o arquiteto Kisho Kurokawa e o historiador Tuda Umesao, tendo aparecido pela primeira vez na publicação de Michiko Igarashi (Sociology in Information Societies, 1964); para aprofundamento cf., Karvalics, 2008, p. 29 e ss.).

⁹ Aqui necessária uma pequena advertência. Bem conhecemos a complexa aproximação ao tema ‘Cultura Jurídica’, ou para os anglófilos *Legal Culture*, termo cunhado por Lawrence Friedman em obra clássica (1975, p. 15-16 e 191 e ss.), que se seguiu com ele e com diversos autores esgrimindo acepções e conceitos para o tormentoso tema, v.g., Bierbrauer (1994), Friedman (1985, especialmente p. 38 e ss.; 1990, notadamente p. 95 e ss.; 1997), Gibson e Caldeira (1996) e Nelken (2004) entre outros tantos, aqui não é o lugar para ingressar nesse debate, ademais de carecermos, no momento, da competência para tanto, queremos no entanto alocar algum sentido extraído dessas articulações doutrinárias. Assim, não pretendemos identificar unidades de análise na composição de um conceito de cultura jurídica, sim utilizá-lo como um dispositivo heurístico para sugerir como a tomada de decisão individual é condicionado pela linguagem da normativa, pelo conjunto de pontos de referência históricos, pela gama de soluções propostas no passado, normas institucionais dadas em um determinado contexto de interação social, pois a integridade das explicações culturais não depende das unidades de conhecimento serem exclusiva, ou totalmente autônomas, ou estritamente limitadas. Pelo contrário, dependem da existência de densidade suficiente de interação para gerar termos distintos de avaliação e debate. Quando existe essa densidade, qualquer exame de tomada de decisão nesse contexto vai querer ter em conta os termos de uma dada cultura jurídica.

adquiridos e que ilustram (indivíduo, grupo social, sociedade) segundo um ponto de vista antropológico (aqui, não diferentemente de Schein, 1990, p. 111; Saville-Troike, 1997, p. 138/9; Matsumoto e Juang, 2013, p. 19/20; e, Ferraro, 2002, p. 18 e ss.). Se acrescentarmos o adjetivo *jurídico*, ou aquilo que diz respeito ao direito, fácil fica concluir que ‘cultura jurídica’ se revela no entremeio de um conjunto de conhecimentos, de práticas individuais e sociais que, no transcorrer do tempo, desvelam o direito como um complexo normativo, escrito ou não, que regula a vida em sociedade, ademais de buscar um equilíbrio ótimo nas relações sociais, traçando as fronteiras binárias do legal e do ilegal, do legítimo e do ilegítimo, do permitido e do proibido, do facultativo e do obrigatório, por meio de delicados processos de estabilização dessas relações ou da corrigenda dos defeitos de estabilização (aqui na esteira de Pontes de Miranda, 1972, III, p. 51 e ss.) .

Posto isto, por certo, *todos os direitos são sociais*.

A ‘sociabilidade’ é a marca indelével do Direito. Para que falaríamos de um direito “despregado” das relações sociais que adapta e corrige eventuais defeitos de adaptação, seja qual for o plano em que essas relações se dão? Portanto, admitindo-se que todos os direitos são ‘sociais’, isto é, se os direitos, em uma tensão dialética, são dedicados a reger o concerto (e o ‘conserto’, vale dizer, a corrigenda dos defeitos das adaptações) das relações sociais, seja na dimensão objetiva, ou na dimensão subjetiva, quando falamos em direitos humanos (na ordem internacional, encravados no *direito das gentes*) ou em direitos fundamentais (nas contemporâneas ordens constitucionais ocidentais) certamente estamos falando de ‘especiais posições e disposições jurídicas’ relativas a um conjunto de relações inter-humanas havidas em um tempo e espaço sociais dados¹⁰.

¹⁰ Em outro lugar já escrevemos que a cultura e os direitos culturais são na sistemática constitucional brasileira, direitos fundamentais, individuais e sociais, neste sentido gozam da perenidade que lhes empresta à cláusula de vedação contida no inciso III do art. 60 da CF. A expressão cultura utilizada pelo constituinte de 1988 tem endereço certo, dirigindo imediatamente a significação das capacidades do fazer humano e todas as suas manifestações, espirituais, artísticas, intelectuais e científicas, bem como a formação de uma sub-constituição cultural, que pode inclusive caracterizar um Estado de Cultura, onde a expressão máxima está vinculada ao acervo comum da identidade de cada um dos grupos que coopera para a identidade nacional, desde suas memórias históricas, condições étnicas, produção artística, intelectual, filosófica e sociológica. Os princípios de interpretação do sintagma cultura protegida não está divorciada da intenção do constituinte impressa no preâmbulo constitucional, e especialmente do programa que desenhou art. 3º, I, pois uma sociedade justa livre e solidária é uma sociedade mediada pela cultura, portanto, é neste sentido que os direitos culturais são direitos humanos e são direitos fundamentais sociais, sendo que o amplo e complexo conjunto de suas manifestações conforma os fundamentos da nacionalidade (Cf. Molinaro, Carlos Alberto. *Verbete Cultura - Comentário ao art. 215 e 216 da Constituição Federal de 1988*, in, (CANOTILHO, J. J. Gomes; LEONCY, Léo Ferreira; MENDES, Gilmar Ferreira; Sarlet, Ingo Wolfgang; STRECK, Lenio Luiz (coords). *Comentários à*

Esses direitos – conquistas do processo civilizatório – não foram desvelados sem lutas (Friedman, 1975; Herrera Flores, 1989; 2000, notadamente, p. 27 e ss.; 2005; 2008), pois os direitos são conclusões do processo de alargamento dos círculos sociais e da diminuição gradativa do despotismo de círculos concêntricos menores (cf., por notável antecipação, Pontes de Miranda, 1926, *passim*).

São eles, como produtos culturais (Herrera Flores, 2005), uma herança que é transmitida de geração para geração, no que eles alcançam de virtudes e, também, no que logram de vícios, pois o direito, qualquer direito, tal qual à propriedade, têm suporte na força.

No ato de império de um sobre os demais que creram nele... (!).

Quando o animal humano demarca o seu território e os demais o evitam e o reconhecem, nasce a propriedade. Nasce o direito que a regula e instrui. Surge a cultura jurídica do meu (do *dominus*) que com a civilização se socializa, se acultura. Assim, o direito, resultado da Cultura é, ele mesmo, produto cultural, e encontra na socialidade das suas manifestações o suporte no concerto internacional (para tanto, basta conferir-se as persistentes declarações que envolvem as manifestações sociais e culturais, as manifestações socioeconômicas com acento e assento cultural) e nítida regulação nacional a partir da Constituição e de legislação infraconstitucional. Não é à toa que o art. 215 da Carta Maior revela: *O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais*¹¹.

No contemporâneo de nossos dias vem assumindo uma importância crescente, quase, poderíamos dizer, ditatorial: o Domínio Digital (!).

Vivemos no que é comumente chamado de Era da Informação, alocada em uma Sociedade da Informação ou do Conhecimento (por todos, Mäkinen, 2008, p. 8).

Constituição do Brasil. São Paulo: Saraiva, 2013, p. 1982 – dito comentário foi realizado em conjunto com o Prof. Fernando de Carvalho Dantas, todavia, a citação é da lavra do autor do presente artigo)

¹¹ Daí segue-se ampla legislação, entre outros normativos, cf., Lei do Plano Nacional de Cultura. Lei nº 12.343, de 02/12/2010. Lei do Audiovisual. Lei nº 8.685, de 20/07/93. Lei do Vale-Cultura. Lei nº 12.761/2012. Lei da Comunicação Audiovisual de acesso condicionado. Lei nº 12.485/11 Lei Federal de Incentivo à Cultura. Lei nº 8.313/91. Lei de Direitos Autorais. Lei nº 12.853/13. Lei que estabelece normas gerais e critérios básicos para a promoção da acessibilidade das pessoas portadoras de deficiência ou com mobilidade reduzida. Lei nº 10.098/00. Lei que instituiu o regime de partilha para a produção de petróleo do pré-sal e o Fundo Social (FS). Lei nº 12.351/10. Proteção do patrimônio histórico e artístico. Decreto lei 25/37. Programa Nacional de Patrimônio Imaterial. Decreto 3551/2000. Política Nacional de Desenvolvimento Sustentável dos Povos e Comunidades Tradicionais (PNPCT). Decreto nº 6.040/07. Plano Nacional de Banda Larga (PNBL). Decreto nº 7.175/10. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96. Política Nacional de Cultura Viva. Lei nº 13.018/2014, etc. (fonte: <http://www4.planalto.gov.br/legislacao> (URL permanente)).

Aliás, uma denominação complexa e com alta densidade de exclusão, pois carrega consigo a condição do “domínio da expertise”. Domínio digital como um modelo de relação e, notadamente, como meio de controle e distribuição do poder. Do poder da Informação. Esse ‘domínio digital’ alcança exercício em dados modelos de sociedades formadas por complexos sistemas de circulação da informação e da comunicação.

Observe-se que nessas Sociedades (da Informação ou do Conhecimento, como se queira denomina-las, nada obstante sua tipologia guarde algumas características diferenciadoras, como aponta a doutrina especializada [Mäkinen, 2008]) a criação, o reparto, a difusão, bem como a utilização e, mesmo, a manipulação da informação revelam-se como atividade política, econômica e sociocultural de alto significado e importância, pois elas se mostram como um ambiente ativo e implexo, no qual os indivíduos podem arquitetar e provar razões de identidade, de cultura e práticas sociais (Kahn & Kellner, 2008, p. 23).

De outro modo, essas sociedades também foram denominadas de ‘sociedades em rede’ (Castells, 1996; Van Dijk, 2012, p. 24 e, notadamente, p. 48), todavia, mais precisamente, essas sociedades, como tais, se organizaram e ainda se organizam em redes de processamento e distribuição da informação, o que as caracteriza, também, como ‘sociedades do conhecimento’, pois o ‘conhecimento’ passa a constituir o recurso de produção primária dessas sociedades¹².

Esta é a era dos computadores, e-mails, telefones celulares, televisão por satélite, mídias e redes sociais entre outras inovações e conquistas.

Como resultado dessas novas tecnologias a maioria de nós estamos sendo constantemente bombardeados com publicidade e informação em grande quantidade e de variada origem e finalidade. O ato de pessoalmente classificar e processar este ataque de informação é assustador e perturbador. Logo, para intentar resolver o problema da sobrecarga de informação necessitamos – em nossa perspectiva – fazer o que os seres humanos faziam no passado quando diante de um novo desafio: uma

¹² Em qualquer caso, bom lembrar, como aponta Uzelac (2008, p. 7) que o termo ‘*sociedade do conhecimento*’ tem raízes mais distantes, podemos encontra-las nas articulações de Peter Drucker (1993), Robin Mansell (1998) e Nico Stehr (1994; 1999); todavia, em 2005 a UNESCO acolhe definitivamente a expressão “sociedades do conhecimento” (assim mesmo no plural com a intenção de salientar a aceitação da diversidade) revelando com densidade da importância do conhecimento, elevando-o, mesmo, como um bem comum da humanidade, assim como apontando à importância de promover novas formas de solidariedade, bem como enfatizando a diferença do conceito ‘sociedade da informação’, pois essa está baseada em avanços tecnológicos, e as do conhecimento, ademais englobam as dimensões sociais, éticas e políticas (Cf., UNESCO WORLD REPORT - Towards Knowledge Societies, 2005).

radical mudança de rumo (!), um novo endereço para novas aspirações e renovado comportamento para o inusitado, o inovador.

Por conseguinte, precisamos mudar nosso estilo de vida e nosso modo de pensar para acomodar o novo modelo. Precisamos desenvolver novas ferramentas para nos ajudar a lidar com o novo com o inusitado, o singular, o 'excepcional do dia'. Com novas ferramentas e novos conhecimentos, podemos superar a adversidade com graça e dignidade.

Direito e Cultura se incluem nesse arrasador "domínio digital", sofisticam-se os instrumentos de controle e alargam-se as plataformas de participação da cidadania naqueles segmentos de interesse dos grupos (agora multimídia) de controle das sociedades. Um ambiente digital – inclui relações sociais digitais – ou o que quer que isto signifique (!)¹³, exige um direito digital¹⁴ (um produto jurídico, resultado de uma cultura jurídica digital). Por isso mesmo, necessário refletir sobre esse novo modelo. O modelo digital de sociedade, de Estado, confrontados com uma cidadania digital¹⁵.

3. AMBIENTE DIGITAL

Nesse domínio do digital – as instituições, as organizações e quaisquer outras formas de 'estabelecimentos estruturados de compartilhamento de bens, interesses e demais utilidades' adquirem especial importância, ademais de imporem novos modelos de comportamentos e de transações de matriz sociocultural, econômica, financeira e outras possíveis, na semelhança do que Mahoney (2005) denomina de "história centrada na máquina" (p. 121), isto é, a pulsão social da informação enrodilhou-se nas

¹³ A utilização da informação reinventa a relação de tempo e espaço entre os mais diferentes atores sociais, construindo e articulando narrativas no modelo de hipertextos que permite as mais complexas e diversificadas combinações não lineares, sim multidirecionais, bem como permite uma navegação por modelos especializados. Portanto, a tendência vai pela heterogeneidade das narrativas, a interatividade, a comunhão de expectativas permeadas por múltiplas conexões. No cenário das relações sociais digitais, a Internet tem permitido o crescimento da "conexão humana", tem plasmado uma intimidade psicológica entre amigos do pretérito e os da atualidade das redes (seguidores), o que tem produzido relações fortes e, por vezes, interessantes. Isso tem permitido a abertura de diálogo, discussão, fóruns e outras formas de comunicação diferente de tudo o que tínhamos no passado. Isso tem permitido um encontro entre atores sociais com os mesmos gostos, desgostos e afinidades (bons e maus), para criar organização e difusão de interesses comuns, permitiu, ainda, que os indivíduos se confrontem e se desenvolvam como pessoas. Permitiu, também, novas fronteiras a serem exploradas em 'relações interpessoais'. A Internet e a Web permitiu que comunidades se (des)unissem sobre política e questões sociais e econômicas de modo jamais acontecido anteriormente (para aprofundamento, cf., Macnamara, 2010; Baym, 2015).

¹⁴ Por todos, Pinheiro (2013, *passim*); na literatura comparada: Management Association, Information Resources (Editor) VV. AA., 2012; ABEDINPOUR, 2013, p. 95 e ss.

¹⁵ Observe-se que nesse cenário se aloca um novo modelo de ativismo, o ativismo digital. Um modelo que busca resgatar o sentido de 'ação' como motriz de percepção da identidade humana (cf., Kavada, 2010; Schultz e Jungherr, 2010; no vernáculo Coelho e Costa, 2013).

estruturas duradouras da nossa sociedade, de modo que a esfera on-line não é mais um domínio separado do off-line, pois chegamos a um ponto, de fato, em que a computação ubíqua tornou distinções entre diferentes tipos de dispositivos em grande parte sem sentido, dado que agora tudo pode ser digital, podemos buscar informações em um computador desktop, em dispositivos portáteis, através da Apple TV, ou Chrome TV, ou “em uma tela sensível ao toque no lobby de um museu nacional” (Miller, 2011, p. 1; notadamente, p. 156).

Assim, nesse ambiente também se configuram novos elementos constitutivos de ‘uma’ cultura jurídica. Um renovado modelo de perceber o fenômeno jurídico, de alcançar uma renovada sujeição da regulação, como meio e como finalidade, dado especialmente a combinação de material, atividades e pautas que formam um sistema cultural (aqui na esteira de Rouse, 1973, p. 255), o que nos leva a conclusão que a cultura se refere à totalidade do modo de vida dos membros de uma sociedade, incluindo os valores que compartilham, as normas que acatam e os bens materiais e imateriais que produzem (aqui Giddens, 1991, p. 65).

Portanto, em termos de cultura jurídica, também o domínio digital toma sentido na conformação de uma renovada estrutura normativa habilitada (no possível, pois há nesses cenários diferenças de tempo locacional) para tratar dos fenômenos ocorrentes no campo informacional e da sua correspondente comunicação. Surge um “direito digital”, como disciplina e área de pesquisa (Duranske, 2008; Hoeschl, 2003; Pinheiro, 2013) no âmbito virtual, no denominado *cyberspace*, isto é, como o expressou metaforicamente Gibson em sua exemplar novela *Neuromancer* (1984), em um [espaço de] “alucinação consensual diariamente experimentada por bilhões de legítimos operadores, em cada nação [...] uma representação gráfica de dados abstraída de cada computador do sistema humano” (p. 67).

De outro modo, clássica lição germânica já enunciava que o sistema jurídico ocidental se assenta sobre quatro colunas: previsibilidade, igualdade jurídica, liberdade como direito e, o sentido ou a intencionalidade de todo ato como critério jurídico diferenciado (Münch, 1992: 398 e ss.). Esses atributos são reproduzíveis no ambiente virtual, nada obstante, por vezes possa ser difícil a sua identificação. As tentativas de produção de um corpo legislativo apropriado para o exercício do direito digital (*maior e mais denso que a simples operação do direito no ambiente da Internet*) têm levado em

conta esses atributos em diversos dispositivos normativos¹⁶, pois ao contrário do modelo estatutário de relações presenciais (atores do cenário jurídico, demandantes, demandados, testemunhas, peritos e outros), documentação em papel, em espaços físicos bem delimitados, e sobre ativos, na sua maior parte, tangíveis, vemos agora, um modelo em que as relação não só mais contam com atores presenciais, mas também à distância, ademais, alguns dispositivos informacionais estão habilitados aos testemunhos, às declarações e expertises, a documentação é na sua maior e eficaz parte eletrônica, bem como, tudo ocorre em espaços informacionais, virtuais, circundantes os ativos intangíveis.

Assim, na perspectiva de um campo de pesquisa para o denominado Direito Digital, isto é, para o estabelecimento de um direito que rege o desenvolvimento tecnológico, não despregado das *condições sociais* em que é gestado, tudo isso conformando em um complexo sistema onde ciência e seus apêndices (métodos) técnicos encontram na ambiência sociocultural um campo fértil para sua concretização e produção de efeitos positivos e ou negativos, tudo isso, reprisamos, confrontado com os desejos e necessidades que se impõem na Sociedade da Informação ou do Conhecimento, pois impossível não pensar sobre a relação entre direito, ciência e tecnologia como decorrente do exame da regulamentação do sistema legal¹⁷ para o crescimento, desenvolvimento e implementação de sistemas tecnológicos.

¹⁶ Cf., entre outras, cronologicamente referenciadas: Lei nº 13.188, de 11 de novembro de 2015; Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014; Lei nº 12.891, de 11 de dezembro de 2013 que altera a Lei nº 9.504, de 30 de setembro de 1997; Decreto nº 8.135, de 04 de novembro de 2013; Lei nº 12.850, de 02 de agosto de 2013; Decreto nº 7.962, de 15 de março de 2013; Lei nº 12.737, de 30 de novembro de 2012; Lei nº 12.735, de 30 de novembro de 2012; Lei nº 12.686, de 18 de julho de 2012; Lei nº 12.682, de 09 de julho de 2012; Lei nº 12.551, de 15 de dezembro de 2011; Lei nº 12.527, de 18 de novembro de 2011; Lei nº 12.258, de 15 de junho de 2010; Lei nº 12.270, de 24 de junho de 2010; Lei nº 11.900, de 08 de janeiro de 2009; Lei nº 11.903, de 14 de janeiro de 2009; Lei nº 11.934, de 05 de maio de 2009; Lei nº 11.829, de 25 de novembro de 2008; Lei nº 11.077, de 30 de dezembro de 2004; Lei nº 10.973, de 02 de dezembro de 2004; Lei nº 10.740, de 01 de outubro de 2003 (aqui o importante registro digital do voto); Lei nº 10.408, de 10 de janeiro de 2002; Lei nº 9.800, de 26 de maio de 1999; Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998; Lei nº 9.472, de 16 de julho de 1997; Lei nº 4.117, de 27 de agosto de 1962 (fonte: <http://www4.planalto.gov.br/legislacao> (URL permanente). Cf., também, o Anteprojeto de Lei para a Proteção de Dados Pessoais (Pensando o Direito, iniciativa da Secretaria de Assuntos Legislativos do Ministério da Justiça) em: <http://goo.gl/eeRJox> (acesso em 12/06/2015); ainda, Ministério da Justiça (Secretaria Nacional do Consumidor - Senacon), em <http://goo.gl/l8hd1O> (acesso em 12/11/2015).

¹⁷ Confira-se, para uma análise detalhada, Bohne, 1999, p. 217 (com as cautelas devidas para o exame, dado o contexto em que o autor desenvolve o seu trabalho, isto é, a Diretiva 85/337/CEE do Conselho, de 27 de junho de 1985 - Directiva de alteração 97/11/CE do Conselho, de 3 de Março de 1997, relativa à avaliação das repercussões de determinados projetos públicos e privados sobre o meio ambiente, e ainda Directiva 2003/35/CE do Parlamento Europeu e do Conselho, de 26 de Maio de 2003), bem como a expectativa [malograda] da edição do Projeto de Código Ambiental Alemão [UGB-KomE §§ 67-73]), cuide-se, ainda, que com a reforma constitucional de 2006, pois o federalismo alemão foi alterado substancialmente.

Portanto, as tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) oferecem oportunidades para o desenvolvimento e concretização dos direitos (por exemplo, através da sensibilização pública das transgressões desses direitos) e gera novos riscos também, pois permite rastrear e localizar determinados sujeitos¹⁸ (de direitos, deveres, pretensões, obrigações, ações ou exceções, na clássica e conhecida “sena” de Pontes de Miranda, I/1978) colocando-os nas mais potenciais condições e situações de riscos, seja quanto à privacidade, quanto à incolumidade econômico-financeira, política, etc.¹⁹.

Observe-se que no campo do denominado “direito da tecnologia” (no idioma alemão *Technikrecht*, em língua inglesa, *Technical Law*²⁰) – onde está enrodilhado o direito digital – é emergente uma regulação que induza a melhor escolha de mecanismo de proteção não divorciado das exigências científicas, na margem relativamente ampla do recém-criado setor dentro da totalidade das quais dizem respeito a vários aspectos e formas de desenvolvimento tecnológico.

Essas modalidades se dividem em duas categorias básicas: a primeira inclui os acordos que, considerando a natureza relativamente autônoma da tecnologia, propende criar condições favoráveis para o surgimento de inovações tecnológicas e impulsionar ou promover o desenvolvimento tecnológico em geral (*Technikförderung*), como o regime de garantia de patente de várias invenções tecnológicas (*Patentrecht*); a segunda, de medidas que estabelecem determinadas condições ou limitações sobre

¹⁸ Aqui quando referimos “sujeito” o fazemos no sentido de incluir, pessoas físicas ou jurídicas, instituições, universalidades de direitos e ou órgãos despersonalizados.

¹⁹ Aqui é bom observar que nas mais diversas situações, e em qualquer tempo e espaço social, um predicado da tecnologia pode importar em adições ou subtrações intersubjetivas ao mesmo tempo, observe-se como exemplo: enquanto o anonimato da internet permite que determinados sujeitos se expressem mais livremente, idêntica manifestação anônima pode promover os discursos de ódio, ou mesmo as afetações de toda a espécie a honra, a imagem, etc. O grande problema diz com a velocidade de transformação social. As tecnologias se movem com maior agilidade que o Direito em qualquer proposta de condução do comportamento, na mobilidade dos bens e serviços, ou na alteração de hábitos, costumes ou mesmo nos padrões socioculturais e econômicos. O Direito não acompanha esse vertiginoso ritmo, motivo porque só podemos esperar o sucesso de uma regulação de base dos dados comunicativos, bem como uma autorregulação dos meios informacionais. Logo, a questão aqui é saber se o direito pode ampliar o alcance da regulamentação relativamente às condições de origem e desenvolvimento de sistemas tecnológicos, em especial aqueles vinculados à informação e à comunicação. Esse alargamento no âmbito do direito deve se revelar como uma área importante da ordem jurídica destinado a proteger a sociedade contra as consequências das atividades de diferentes sujeitos, atores nesse cenário em grande parte relacionados com a prática e operação de sistemas de tecnologias.

²⁰ Para o âmbito de regulamentação e qualitativas características do *direito da tecnologia* como um ramo autônomo do direito e do ordenamento jurídico, Vieweg, 2000, p. 201-216. Note-se que o Rudolf Lukes é considerado o precursor do *direito da tecnologia* (*Technikrecht*) na teoria jurídica alemã; confira-se em especial o artigo que escreveu sob o título *Biotechnologie und Recht - Die Sicht des Rechts der Technik* (1986). Importante, também o trabalho de Udo di Fabio, (2000, p. 9 e ss.).

o crescimento da tecnologia (*Technikbegrenzung*), para atender ao interesse público, tais como a proteção do ambiente, a identidade e os dados pessoais dos indivíduos e sua autonomia, a privacidade, inclusive quanto as suas preferências e capacidade de consumo, a segurança dos trabalhadores, entre outras (Vieweg, 2000).

À luz deste conteúdo normativo, o denominado direito da tecnologia, em grande medida, opera em conexão com os demais ramos científicos para a proteção contra os efeitos adversos dos sistemas tecnológicos, todavia, para responder se o âmbito regulamentar pode ser eficaz nos estágios iniciais de desenvolvimento de sistemas tecnológicos torna-se necessário utilizar os resultados do ramo especial da ciência social que lida com as circunstâncias da “investigação da gênese da tecnologia”, que a doutrina germânica bem denomina *Technikgeneseforschung*²¹.

Desta forma, portanto, clara a necessidade de uma abordagem multidisciplinar para resolver problemas complexos, tais como a proteção das condições socioculturais, econômicas e, também ambientais, sejam essas de um ambiente natural ou criado nas suas diversas modalidades e acepções no campo sociocultural, e, logo, o estabelecimento de uma cooperação interdisciplinar como um método básico para resolvê-los.

Neste cenário impossível não se pensar na alocação de autêntica “Sociedade da Informação”, um especial modelo ancorado nas Tecnologias da Informação e da Comunicação - TIC's, o que conduz imediatas consequências no âmbito do Direito seja em relação ao seu conteúdo normativo, seja em relação à irradiação de eficácia das suas normas em específicos contextos. Esta Sociedade da Informação é o resultado da evolução vertiginosa na área de tecnologia e da inovação, sobretudo aqueles em eletrônica da transmissão, em informação, comunicação e dedicado compartilhamento que contribuíram e contribuem de modo significativo para a transformação da sociedade.

Nessa sociedade peculiar e altamente especializada, as instituições que a acompanham são impactadas pelas transformações tecnológicas nela ocorrentes e, muitas vezes demoram para reagir e reacomodar os mais diversos interesses e necessidades daí decorrentes.

Como instituições importantíssimas, os museus e, mesmo, galerias e sítios de cultivo das artes, também estão submetidos a essa formidável carga informacional e

²¹ Confira-se, em relação a este especial segmento da ciência sociológica, Canzler e Dierkes, 1998, pp. 63-84, especialmente p. 65 e ss.

consequente difusão comunicacional, fato que, por sua vez, demanda do direito que lhes é pertinente, prontas respostas e nítida especialização na regulação.

4. MUSEUS, NOVAS TECNOLOGIAS E DIREITO

Na última década, o “mundo dos museus” colocou renovada ênfase na educação, com o objetivo de tornar-se mais relevante, inclusivo e valioso para a sociedade, constituindo-se em um espaço para debates e crítica, disponibilizando recursos de aprendizagem duradouros para as comunidades. Neste contexto, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e, em especial a Internet, têm um papel vital a desempenhar. Elas podem fornecer aos museus novas oportunidades para alcançar objetivos de ampliar o acesso aos seus acervos, viabilizando o conhecimento de uma forma sem precedentes, ao ampliar e diversificar o público presencial e virtual, cuja participação tem o condão de aprimorar a experiência e a sua existência.

A digitalização de acervos, sejam coleções culturais pictóricas, estatutárias, objetais e outras (notadamente nos museus dedicados à ciência e tecnologia), combinada com o aumento da capacidade de armazenamento e acesso à Internet está causando uma rápida mudança nos modelos tradicionais de uso, gerenciamento e acesso ao conhecimento e informações relacionadas com o patrimônio cultural no âmbito do patrimônio e acervo físico dessas instituições.

A essência do museu tradicional – como classificador, titular e produtor de conhecimento e como fonte de interpretação da sociedade, através de exposições de base local – configurou-se (e, em alguns casos, assim permanece) em uma edificação e suas extensões protéticas, um lugar posto e (re)conhecido (!). Em contrapartida, o museu do futuro será mais um *processo* ou uma *experiência*, se movendo para fora e para dentro dos espaços das comunidades em que atua e interage, pois também estará alocado na Internet, na Web.

De modo imediato, não pode ser assumido que os acervos – somente eles – sejam fundamentais para o papel do museu – em vez disso, mais importantes são as pessoas, seus atores essenciais (Conn, 2010). Contudo, e paradoxalmente, os acervos dos museus ainda constituem um poderoso instrumento de um simbolismo sociocultural e identificador das agrupações sociais e seus aparatos e, como esses, são representados formalmente e celebrados. Mas, como a importância do significado do seu objeto e de seu passado se avoluma circunstancial e permanentemente gera-se

a necessidade de recolher as manifestações socioculturais de modo mais holístico, tanto o intangível, bem como o tangível, se tornam mais aparentes; e, nesse sentido, as tecnologias digitais logram isso de modo mais facilitado e promissor²².

Do ponto de vista dessas novas tecnologias, o foco vai se aguçar nos museus como coleções de saberes e não de objetos.

Um outro efeito das novas tecnologias é que, mesmo sabendo-se pontualmente da localização dos serviços especializados de comunicação e de interpretação museológicos, esses não permanecerão com exclusividade dentro do espaço físico do museu, porém em todas as latitudes planetárias, onde possa a WEB alcançar. Museus são excepcionalmente bem posicionados para tirar proveito das possibilidades digitais, que oferecem uma extensão natural dos meios para prosseguir os seus propósitos centrais. No entanto, o ambiente digital irá afetar a forma de como os curadores de museus concebem o seu trabalho, e as formas em que o museu aloca seus recursos. (Malaro; DeAngelis, 2012).

Bancos de dados sofisticados exigem pessoal especializado, bem como a capacidade de utilização de hardware e software de alta complexidade, notadamente com o difícil tratamento de imagem, hipertextos, e outras funções computacionais que devem ser promovidas em todas as áreas profissionais da instituição, formando equipes cooperativas, dotadas de máxima expertise. O controle sobre a propriedade intelectual do museu será crucial. O estado de propriedade quase-pública de museus em muitos países, hoje, vai se complicar ainda mais, por exemplo, as distinções entre os museus serem usuários e licenciados ou titulares de propriedade intelectual (PI). Alguns museus já estão subscrevendo o controle sobre as imagens, para empresas comerciais. Contudo, ingressar e permanecer no mundo digital passa a ser uma necessidade indispensável para a sobrevivência dos Museus.

Os museus, na cultura digital, como pode ser observado em um “giro” pela Internet, também mudaram em termos de prática museológica, bem como a maneira em que eles são percebidos pelo público. Podemos encontrar vários aspectos da prática museológica onde a tecnologia digital foi avançando, a partir de sites de

²² Cf., a aguda observação de Conn, 2010, p. 1: We live in a museum age. At the turn of the twenty-first century more people are going to more museums than at any time in the past, and simultaneously more scholars, critics, and others are writing and talking about museums. (Vivemos em uma *idade museu*. Na virada do século XXI mais pessoas estão indo para mais museus do que em qualquer momento no passado, e simultaneamente mais estudiosos, críticos, e outros estão escrevendo e falando sobre museus. Trad. Livre).

museus altamente qualificados que começaram nos 1990 o lançamento de aplicativos dedicados especificamente para os seus fins mesológicos.

O emprego de tecnologia de automação em museus na América do Norte e no Reino Unido permitiu aos profissionais dos museus gerenciar coleções desde o início da década de 1960 (Jones-Garmil,1997), ao passo que, mais recentemente, a tecnologia digital tem proporcionado mais oportunidades para os visitantes e ao público para enriquecer a sua experiência museológica²³.

Aspecto importante no emprego das tecnologias informáticas e comunicacionais diz com a produção de imagens digitais de obras culturais do acervo dos museus, pois que eles enfrentam hoje novas opções e cenários no que diz respeito à entrega, acesso e reutilização por terceiros de seus acervos digitais.

Observe-se que as imagens de obras de arte em formato digital passaram a integrar os mercados de bens de informação devido à mudança de comportamento e composição de produção, acesso e custo. Em primeiro lugar, porque as tecnologias digitais têm o potencial para permitir aos museus alcançar um aumento na etapa do acesso de seus acervos e, em alguns casos, tornam-se os principais emissores de conteúdo cultural. A digitalização de obras culturais reforçou a qualidade e a quantidade de imagens e de objetos disponíveis, bem como as informações e respectiva catalogação para que possam ser rapidamente localizadas e processadas para distribuição e licenciamento, tanto para clientes internos como externos. Novas tecnologias são susceptíveis de reforçar os modelos de licenciamento de imagens dos

²³ Observe-se o extraordinário projeto coordenado pelo Google, denominado de Google Art Project, alocado em sitio on-line onde o internauta pode acessar imagens de altíssima resolução (mais de um bilhão de pixels) de obras de arte em museus associados ao projeto. Este projeto nasceu em 2011 com a colaboração dos mais expressivos museus internacionais. O programa permite que os internautas visitem (virtualmente) os museus explorando as suas obras, ademais de compilar a sua própria galeria virtual (do internauta logado). O Google Art Project utiliza-se do recurso "walk-through" da tecnologia do Google Street View. Em 2012 o projeto foi extraordinariamente ampliado contando agora como mais de 151 museus em 40 países, oferecendo mais de trinta mil obras de arte de 46 museus, bem como, está em processo de aquisição de mais imagens das instituições parceiras, visitas on-line em: <https://www.google.com/culturalinstitute/project/art-project>. De outro modo, atualmente, existem algumas centenas de plataformas dedicadas de Museus, Galerias e outras instituições socioculturais dedicadas a preservação e fomento das artes, da ciência e da tecnologia. Digno de menção o projeto desenvolvido pela Europeana Foundation, plataforma de acesso livre que reúne contribuições digitalizadas de instituições culturais de 28 Estados-membros da UE. O projeto alcança hoje, segundo informa o site, cerca de 48.540,131 obras de arte, artefatos, livros, vídeos e sons de toda a Europa, visitas on-line em: <http://europeana.eu/portal/>. Observe-se ainda, que na atualidade a maioria dos grandes e, até mesmo médios, museus contam com página WEB altamente sofisticadas, assim como existem vários mecanismos de buscas dedicados aos museus e galerias, uma dessas ferramentas de busca está sediada na Rússia, disponibilizando links para todos os museus do mundo, com imagens de altíssima resolução. Visitas on-line em: <http://best-museums.com/>.

museus, bem como melhorar as atividades tradicionais, como a gestão de cobrança, as práticas curatoriais e a pesquisa acadêmica.

Em segundo lugar, uma vez que imagens digitais são fáceis de reproduzir, agregar e transmitir, elas têm um alto potencial para a utilização e reutilização no ambiente digital em rede. Interfaces Web podem fornecer ferramentas que permitam aos usuários analisar e publicar cópias de imagens digitais, combiná-las de diferentes maneiras, criar novas justaposições ou links, e explorá-las (hiper-) textualmente na produção, inclusive acadêmica, as informações baseadas sobre imagens, mesmo individuais fora do acervo do museu, bem como as com os seus artistas e os temas retratados (Besser, 1997).

Essas combinações e recombinações produzidas pela agora existente “riqueza de redes” como bem expressou, em obra clássica Yochai Benkler (2006, p. 55 e ss.) é susceptível de gerar não apenas um reforço ao acesso às imagens digitais de obras de arte, mas fundamentalmente um novo conhecimento baseado em acervos licenciados nas mais diversas modalidades²⁴ por museus, por usuários de museus e de outras instituições culturais e pelo público em geral (Fishman, 2014).

Baixo custo de reprodução e transmissão, no entanto, são susceptíveis de ameaçar o controle e equilíbrio econômico dos ativos dos museus em termos de propriedade intelectual, ademais de corroer sua titularidade jurídica relativamente à autenticidade, integridade e contextualização patrimonial de suas obras de arte e objetos culturais.

Como resultado, os museus enfrentam hoje uma clara tensão entre o favorecimento de um maior acesso e um combinado reforço no controle das suas coleções digitais²⁵. Por um lado, o aumento de oportunidades para abrir o acesso a imagens digitais aumenta potencialmente o valor econômico e social do acervo através da sua difusão e reutilização²⁶; por outro, o controle sobre suas coleções digitais

²⁴ Cf., p. Ex.: Copyleft; Against DRM; BSD-like non-copyleft licenses; CC0 Public Domain Dedication; CERN OHL; Creative Commons Attribution; Design Science License; FreeBSD Documentation License; Free Art License; GNU Free Documentation License; e, Open Publication License, entre outras possíveis (Fishman, 2014; Willson, 2009; e, <http://freedomdefined.org/Licenses>).

²⁵ Cada vez mais – e pelo menos desde os 60 do século XX – a proteção da propriedade intelectual conferida as obras de arte e demais ativos culturais tem recebido maior atenção por parte dos museus, galerias, casas de leilão, artistas, editores e sua equipe de profissionais e conselheiros jurídicos, bem como dos demais atores interessados, academia e, mesmo as instituições dedicadas ao cumprimento do complexo normativo dedicado aos bens culturais. Para o tema e, em língua inglesa, cf., o excelente e pioneiro trabalho de Simon Stokes (2012), analisando a relação entre o direito e os aparatos e designs, obras artísticas e novas mídias em arte, e os desenvolvimentos digitais em geral

²⁶ Cf., para exemplificação o trabalho de Melissa A. Brown e Kenneth D. Crews (2010), compilando em tabela termos e condições de museus de arte dos Estados Unidos para o licenciamento de reproduções

potencialmente permitiria os museus gerar novas receitas com o mercado da informação e de manter a sua posição como *expert* de autenticidade, integridade e contextualização dos conteúdos culturais digitais (Keshet, 2005, p. 40 e ss.).

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A acepção de “museu” alterou-se significativamente na história, refletindo as mudanças que ocorreram na sociedade, pois essas instituições sempre tiveram de modificar a forma como operavam de acordo com o contexto, os jogos de poder, e os imperativos sociais, econômicos e políticos nos quais estavam inseridos (Hooper-Greenhill, 1992, p. 1). Portanto, a fim de compreender museus no contemporâneo e na sociedade, é necessário atentar o contexto tecnocultural em que museus estão inseridos

Faz algum tempo, estamos vivendo uma inovada cultura digital. A tecnologia digital transforma nossa conduta, bem como nossa vida diária. Apresenta sobretudo uma sofisticada forma de como compartilhamos com os outros os nossos interesses e, mesmo, um modelo de comunicação.

Estamos conectados com outros indivíduos transversalmente por sistemas de rede, com o uso de um computador pessoal, smartphone, tablete e Internet das coisas e demais, em inúmeros meios midiáticos. Na verdade, o impacto do desenvolvimento da tecnologia em nossas vidas diárias tem sido um tema importante no discurso sociocultural, ético, político, econômico e jurídico. A relação entre o desenvolvimento tecnológico e as mudanças sociais em geral tem induzido a construção doutrinária de um “determinismo tecnológico” ou “uma tecnologia como artefato construído socialmente”, inúmeros e contínuos são os debates sobre isso, obviamente, no entanto, ambos estão fortemente interligados, e nossas vidas estão mudando com a tecnologia inovadora²⁷. Como resultado, os museus na cultura digital também mudaram em termos de prática museológica, bem como a maneira em que eles são percebidos pelo público em geral e, notadamente, teorizados pela academia.

da imagem da arte. Estes termos e condições foram coletados de uma amostra de cinquenta museus credenciados pela Associação Americana de Museus.

²⁷ O determinismo, na perspectiva do festejado antropologista norte-americano, Leslie Alvin White (1900/1975 [1949]), revela que o sistema tecnológico é básico e primário, do mesmo modo, os sistemas sociais são funções de tecnologias e revelam uma filosofia para expressar as forças tecnológicas e refletir sobre os sistemas sociais. Portanto, o fator tecnológico é determinante de um sistema cultural como um todo; ele determina, no contexto interrogado pelo investigador, a forma dos sistemas sociais, da tecnologia e da sociedade. Observe-se, contudo, que ao determinismo tecnológico, reducionista por certo, contrapõe-se a teoria da construção social da tecnologia, com o postulado construtivista que afirma que a ação humana é a responsável pela produção da tecnologia (Ruaro e Molinaro, 2014, p. 40).

Podemos encontrar vários aspectos da prática museológica onde a tecnologia digital foi incluída, a partir de sites dos mais diferentes museus em todas as latitudes planetárias²⁸.

No contexto das sociedades, notadamente nas sociedades da informação, o relacionamento entre os museus e os sistemas sociais pode ser abordado a partir, pelos menos, de duas perspectivas: os museus como micro agencias em um modelo de macro sociedade ou, os museus como atores independentes na sociedade.

Museus como agencias encravadas nas estruturas da sociedade têm sido influenciados por desiguais fatores média-políticos, bem como por políticas públicas culturais, econômicas e o estatuto (como estágio) cultural dos diversos segmentos sociais. Como pondera Benett (1995), tendo em vista que todo o trabalho nos museus é feito por seres humanos, a formação dos museus não pode ser explicada sem a matriz cultural da sociedade onde os seres humanos estão incluídos.

Assim se pode observar que os museus têm sido incitados por vários fatores externos e parecem ser órgãos passivos de controle social, ademais estão se desenvolvendo em contextos socioculturais e econômicos em constante mutação, interagindo com, e disputando com outros atores, pois os museus são espaços para fora do mais amplo relacionamento social; pois, um museu é um processo, bem como uma estrutura, é uma agência criativa, assim como, por vezes, um “terreno contestado” (Lavine; Karp, 1990, p. 1).

Além disso e contrariamente, como Mouzelis (1991) argumenta, os museus não são micro organizações em um mundo macro, mas macro atores. As apresentações e as decisões dos museus tiveram e têm impacto sobre a sociedade e os indivíduos através do espaço e do tempo. Museus estão produzindo ativamente significado cultural (Fyfe, 1996), também os museus podem ser atores ativos que produzem significado cultural contra a ordem social dominante, apesar da existência de relação de interdependência cultural.

Outro aspecto de grande complexidade, e que está a exigir maior estudo, diz com o domínio digital. Atente-se que o funcionamento e as tarefas básicas de um museu estão relacionados com os direitos de autor, com a propriedade intelectual (PI) de distintas maneiras, sobretudo porque os operadores dos museus levam a cabo muitas atividades em que são aplicáveis os direitos de propriedade intelectual (por

²⁸ Cf., nota de rodapé n. 23, *retro*.

exemplo a redação de um catálogo de uma exposição, a publicação na Internet de um catálogo de uma coleção, etc.).

Os museus fazem uso de muitos serviços que são relevantes para o copyright por parte dos provedores (por exemplo, a cenografia de uma exposição, uma licença para uma base de dados, a aquisição de obra contemporânea – direitos de revenda –, etc.) e os museus normalmente têm uma quantidade de peças em suas coleções sujeitas ao direito de autor, à propriedade intelectual.

Outro aspecto importante para os museus é a diferenciação entre os direitos de autor que mantêm os autores das obras, e aqueles que estão relacionados com a cópia (digital) da obra (por exemplo, o realizado por um fotógrafo) com a intenção de fazer essa acessível ao público.

Nesse cenário, muitos são os problemas e, no direito, pouco se tem estudado o tema. Faltam estudos inclusive na área das ciências econômicas, frente a uma nova realidade da lei de oferta e procura (de bens culturais) em economias de escala – dispostas no patrimônio dos museus. Aqui, basta lembrar dos bens que se deslocam em reproduções de suas coleções, isto é, do mundo analógico para o da arte digital.

Os Museus no Domínio Digital operam com “bens de informação” na maior parte das vezes monopolizando-os. Deste modo, *leveza, rapidez, exatidão, visibilidade e multiplicidade* como valores e como experiências são cruciais para a manutenção e aperfeiçoamento dessas instituições, agora, consistentes *abrigos virtuais de memórias exemplares*.

REFERÊNCIAS

ABEDINPOUR, Reza-Nima. *Digitale Gesellschaft und Urheberrecht: Leistungsschutzrechte und Verwertungsrechte im digitalen Raum*. Münster: LIT Verlag, 2013.

ARISTÓTELES, *Ética a Nicómaco*. Edição bilíngue. Trad. Julián Marias. Madrid: CEPC, 1989. Disponível on-line em: <https://goo.gl/Gbhg8> (acesso em 12/03/2012).

BARROSO, Ivo. *Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas*, São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

BAYM, Nancy K. *Personal Connections in the Digital Age*. 2.^a Edição revista e atualizada, Cambridge-UK: John Wiley & Sons, 2015

BENKLER, Yochai. *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven and London: Yale University Press, 2006. Disponível on-line na página do autor, em: <http://goo.gl/cpSMV> (acesso 03/11/2014).

BESSER Howard. *The Changing Role of Photographic Collections With the Advent of Digitization*. Em: Katherine Jones-Garmil (ed.), *The Wired Museum*, Washington: American Association of Museums, 1997. Disponível on-line em: <http://goo.gl/hNa5PI> (acesso em 23/09/2014).

BIERBRAUER, Gunter. *Toward an Understanding of Legal Culture: Variations in Individualism and Collectivism between Kurds, Lebanese, and Germans*. *Law and Society Review* 28(2):243-264 (1994)

BOER Pim Den. *Loci memoriae - Lieux de mémoire*. In: *Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook*. Organizado por Astrid Erll e Ansgar Nünning. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co., 2008, pp. 19/26.

BOHNE, Eberhard. *Langfristige Entwicklungstendenzen im Umwelt- und Technikrecht*, em: Eberhard Schmidt-Aßmann e Wolfgang Hoffmann-Riem (Hrsg.): *Strukturen des Europäischen Verwaltungsrechts*. Baden-Baden: Nomos 1999.

BRASIL. Portal da Legislação – endereço WEB Oficial do Governo Federal, em: <http://www4.planalto.gov.br/legislacao> (URL permanente).

BROWN, Melissa A.; **CREWS**, Kenneth D. *Art Image Copyright and Licensing: Terms and Conditions Governing Appearance and Composition of Images*. Academic Commons, <http://hdl.handle.net/10022/AC:P:8544> (URL permanente).

CALVINO, Ítalo. *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*. Milano: Garzanti, 1988.

CANOTILHO, J. J. Gomes; **LEONCY**, Léo Ferreira; **MENDES**, Gilmar Ferreira; **SARLET**, Ingo Wolfgang; **STRECK**, Lenio Luiz (coords). *Comentários à Constituição do Brasil*. São Paulo: Saraiva, 2013.

CANZLER, Weert; **DIERKES**, Meinolf. *Innovationsforschung als Gegenstand der Technikgeneseforschung*, em: Wolfgang Hoffmann-Riem, e Jens-Peter Schneider (Hg.), *Rechtswissenschaftliche Innovationsforschung. Grundlagen, Forschungsansätze, Gegenstandsbereiche*, Baden-Baden: Nomos, 1998.

CASTELLS, Manuel. *The Information Age: Economy Society and Culture*. Vol. 1 - *The Rise of the Network Society*. Malden, Massachusetts: Blackwell, 1996.

COELHO, Patrícia M. F.; **COSTA**, Marcos R. M. *O ativismo digital - reflexões e apontamentos semióticos*. São Paulo: TECCOGS (Revista Digital de Tecnologias Cognitivas), n. 8, jun.- dez. 2013, pp.7/21. Disponível on-line em: <http://goo.gl/uL0yMb> (acesso em 23/02/2014).

CONN, Steven. *Do Museums Still Need Objects?* Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2010.

DI FABIO, Udo, *Technikrecht: Entwicklung und kritische Analyse*, em: Klaus Vieweg (Hrsg.), *Techniksteuerung und Recht*, Köln: Heymanns 2000.

DICIONÁRIO DE GREGO-PORTUGUÊS/PORTUGUÊS-GREGO. VV. AA., Porto-PT: Porto Editora, 1997.

DIODORUS SICULUS. *Library of History (Books III - VIII)*. Translated by Oldfather, C. H. Loeb Classical Library Volumes 303 and 340. Cambridge, MA, Harvard University Press; London, William Heinemann Ltd. 1935. Disponível on-line na excelente plataforma: The Theoi Project : Greek Mythology, criada e editada by Aaron J. Atsma, Auckland, New Zealand: <http://www.theoi.com/> (URL Permanente). O livro citado encontra-se em: <http://goo.gl/eMnqNM> (acesso em 12/02/2012).

DRUCKER, Peter F. *The rise of the knowledge society*. Quarterly;Spring93, Vol. 17 Issue 2. Disponível on-line em: <http://goo.gl/3GNAv6> (acesso em 12/10/2014).

DURANSKE, Benjamin T. *Virtual Law. Navigating the Legal Landscape of Virtual Worlds*. Chicago: ABA Publishing, 2008.

FELLOWS, Roger. *Philosophy and Technology*. New York: Cambridge University Press, 1995.

FERRARO, Gary P. *The Cultural Dimension of International Business*. 4ª Edição. New Jersey: Prentice Hall, 2002. Uma cópia desta edição está disponível na WEB em: <http://goo.gl/yUEkpV> (acesso em 17/12/2015). O site onde está alojada a obra, PETRONET, é o Portal oficial das Industrias de Óleo, Gás, e Petroquímica do Irã.

FISHMAN, Stephen. *The Public Domain: How to Find & Use Copyright-Free Writings, Music, Art & More*. Berkeley: Nolo, 2014.

FRIEDMAN, Lawrence M. *The Legal System: A Social Science Perspective*. New York: Russell Sage Foundation, 1975.

_____. *Total Justice*. New York: Russell Sage Foundation, 1985.

_____. *Is there a Modern Legal Culture?*, 7 *Ratio Juris.*, 117-131 (1994)

_____. *The Republic of Choice: Law, Authority and Culture*, Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1990.

GIBSON, James L.; **CALDEIRA**, Gregory A. *The Legal Cultures of Europe*, 30(1) *Law and Society Review*, 55-86 (1996).

GIBSON, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984.

GIDDENS, Anthony. *Sociología*. Madrid: Alianza, 1991

HAMRICK, William S.; **Van der VEKEN**, Jan. *Nature and Logos: A Whiteheadian Key to Merleau-Ponty's Fundamental Thought*. New York: SUNY Press, 2012.

HERRERA FLORES, Joaquín. La Reinvenção de los Derechos Humanos. Sevilla: Atrapasueños, 2008.

_____. El proceso cultural: Materiales para la creatividad humana. Sevilla: Aconcagua, 2005.

_____. Hacia una visión compleja de los derechos humanos. In, Herrera Flores (Ed), El Vuelo de Anteo – Derechos Humanos y Crítica de la Razón Liberal. Bilbao: Desclée de Brouwer, 2000.

_____. Los derechos humanos desde la Escuela de Budapest, Madrid: Tecnos, 1989.

HOESCHL, Hugo Cesar. Elementos de Direito Digital. Editora Digital Ijuris - institutoi3g.org.br, 2003. Disponível on-line em: <http://goo.gl/R1Nht6> (acesso em 12/02/2014).

HOOPER-GREENHILL, Eilean. Museums and the shaping of knowledge. London: Routledge, 1992. Disponível on-line em: <http://goo.gl/CFNaFZ> (acesso em 02/03/2014).

IHDE, Don. Philosophy of Technology. New York: Paragon House, 1993.

KAHN, Richard; **KELLNER**, Douglas: Technopolitics, Blogs, and Emergent Media Ecologies – a critical/reconstructive approach. In: HAWK B., RIEDER D. M., OVIEDO O. (eds): The Culture and Digital Tools. Minneapolis, London: University of Minnesota Press, 2008.

KAVADA, Anastasia. Activism Transforms Digital: The Social Movement Perspective. In: Digital Activism Decoded The New Mechanics of Change. Mary Joyce (ed.). New York & Amsterdam: International Debate Education Association, 2010. Disponível em: <http://goo.gl/laSEDE> (acesso em 29/10/2014).

KARVALICS, Lászlóz. Information Society – what is it exactly? (The meaning, history and conceptual framework of an expression). Em: Information Society From Theory to Political Practice, editado por Róbert Pintér. Budapest: Gondolat – Új Mandátum, 2008. Disponível on-line em: <http://goo.gl/lfIX0H> (acesso em 23/03/2014).

KESHET, Amaliah. Fair Use, Fair Trade, and Museum Image Licensing. Em: Robert A. Baron (Ed.). Copyright Fair Use Image Debat. New York: Routledge, 2005.

LACHMANN, Renate. Mnemonic and Intertextual Aspects of Literature. In: Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook. Organizado por Astrid Erll e Ansgar Nünning. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co., 2008, pp. 301/310.

LAVINE, Steven D.; **KARP**, Ivan. Introduction: Museums and Multiculturalism”. In: Karp, I. & Lavine, S.D. (Eds.) Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display. Washington, D.C ; London: Smithsonian Institution Press, 1990, pp. 1-9.

LUKES, Rudolf. Biotechnologie und Recht - Die Sicht des Rechts der Technik, in: Gefahren und Gefahrenbeurteilungen im Recht: Rechtliche und technische Aspekte von Risikobeurteilungen, insbesondere bei neuen Technologien. Bitburg: Stiftung Gesellschaft für Rechtspolitik, 1986.

MACNAMARA, Jim. *The 21st Century Media (R)evolution*. New York: Peter Lang, 2010.

MÄKINEN, Heikki. *Knowledge Society or Information Society? Version 2.0*. yhteiskunnantieto.fi - Knowledge of Society White Papers 6, 2008. Disponível on-line em: <http://goo.gl/p5OFwz> (acesso em 12/10/2014).

MALARO, Marie C.; **DeANGELIS**, Ildiko. *A Legal Primer on Managing Museum Collections*. 3ª Ed. Washington: Smithsonian Books, 2012.

MANSELL, R.; **WEHN**, U. (Eds). *Knowledge Societies: Information Technology for Sustainable Development*. Oxford: Published for the United Nations Commission on Science and Technology for Development by Oxford University Press, 1998.

MAHONEY, Michael S. The histories of computing(s). *Interdisciplinary Science Reviews*. Volume 30, Issue 2 (01 June 2005), pp. 119-135. Disponível on-line em: <http://goo.gl/CIYOQC> (acesso em 23/10/2014).

MANAGEMENT ASSOCIATION, INFORMATION RESOURCES (Editor). *Digital Rights Management: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications: Concepts, Methodologies, Tools, and Applications*. Hershey-PA: IGI Global, 2012.

MATSUMOTO, David; **JUANG**, Linda. *Culture and Psychology*. 5ª Edição. Belmonte/CA: Wadsworth Publishing, 2013.

MILLER, Vicent. *Understanding Digital Culture*. London: Sage Publications, 2011.

MOLINARO, Carlos Alberto. **Dantas**, Fernando de Carvalho. *Cultura*. Comentários ao art. 215 e 216 da Constituição Federal de 1988, in, **CANOTILHO**, J. J. Gomes; **LEONCY**, Léo Ferreira; **MENDES**, Gilmar Ferreira; **SARLET**, Ingo Wolfgang; **STRECK**, Lenio Luiz (coords). *Comentários à Constituição do Brasil*. São Paulo: Saraiva, 2013, p. 1982. Pp. 1975/1985.

MOLINARO, Carlos Alberto. *Princípio da Proibição de Retrocesso Ambiental*. Comissão de Meio Ambiente, Defesa do Consumidor e Fiscalização e Controle do Congresso Nacional. Brasília-DF: Senado Federal, 2012, pp. 73/120.

MONTANARI, Franco. *The Brill Dictionary of Ancient Greek*. Leiden/Boston: Brill, 2015.

MÜNCH, Richard. *Die Struktur der Moderne. Grundmuster und differentielle Gestaltung des institutionellen Aufbaus der modernen Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp 1992 (reimpressão da edição de 1984).

NELKEN, David. *Using The Concept of Legal Culture*. HeinOnline -- 29 Austl. J. Leg. Phil. 2 2004. Disponível on-line em: <https://goo.gl/qsBkgl> (acesso em: 22/08/2014).

PINHEIRO, Patricia Peck. *Direito Digital*, 5ª ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

PONTES DE MIRANDA, Francisco C. *Introdução à Sociologia Geral*, Rio de Janeiro: Pimenta de Mello, 1926.

_____. Sistema de Ciência Positiva do Direito. Vol. III. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Editor Borsoi, 1972.

_____. Tratado das Ações, Volume I. São Paulo: Revista dos Tribunais, 1978

ROUSE, Irving. Introducción a la Prehistoria. Un enfoque sistemático. Barcelona: Editorial: Ediciones Bellaterra, 1973.

RUARO, Regina L.; **MOLINARO**, Carlos A. Acoplamento entre Internet e Sociedade - Coupling Between Internet and Society. Revista da AGU, Brasília-DF, ano XIII, n. 40, pp. 37/58.

SCHEIN, Edgar H.. Organizational culture. American Psychologist 45(2), 1990, pp. 109/119. Disponível on-line em: <http://goo.gl/kSLFvq> (acesso em 24/10/2014).

SCHMIDT, Siegfried J. Memory and Remembrance: A Constructivist Approach. In: Cultural memory studies: an international and interdisciplinary handbook. Organizado por Astrid Erll e Ansgar Nünning. Berlin: Walter de Gruyter GmbH & Co., 2008, pp. 191/202.

SCHULTZ, Dan; **JUNGHERR** Andreas. Applications: Picking the Right One in a Transient World. In: Digital Activism Decoded The New Mechanics of Change. Mary Joyce (ed.). New York & Amsterdam: International Debate Education Association, 2010. Disponível em: <http://goo.gl/uXbzaV> (acesso em 29/10/2014).

STEHR, Nico. Knowledge Societies: The Transformation of Labour, Property and Knowledge in Contemporary Society. London: Sage, 1994.

STEHR, Ninco. Deciphering Information Technologies: Modern Societies as Networks. Hamburg: Max-Planck-Institut für Meteorologie, 1999. Disponível on-line em: <http://goo.gl/iUFgGi> (acesso em 2/08/2013).

STOKES, Simon. Art and Copyright. New York and London: Bloomsbury Publishing, 2012.

STAVROPOULOS, Dimitri N. Oxford Greek-English Learner's Dictionary (Revised). Oxford: Oxford University Press, 2009.

UNESCO; VV. AA. UNESCO WORLD REPORT - Towards Knowledge Societies. Paris: Published by the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, 2005. Disponível on-line em: <http://goo.gl/FAWdvR>, (acesso em 12/10/2014).

UZELAC, Aleksandra. How to understand digital culture: Digital culture - a resource for a knowledge society? In: Digital Culture: The Changing Dynamics. Aleksandra Uzelac; Biserka Cvjetičanin (eds.). Zagreb/Croatia: Institute for International Relations, 2008 pp. 7/21.

VAN DIJK, Jan. The Network Society, Social Aspects of New Media. 3. ed. London: Sage, 2012.

VIEWEG, Klaus, Technik und Recht, em: Klaus Vieweg und Wilhelm Haarmann, Beiträge zum Wirtschafts-, Europa- und Technikrecht – Festgabe für Rudolf Lukes zum 75 Geburtstag. Köln/Berlin/Bonn/München: Carl Heymanns Verlag, 2000.

WHITE, Leslie A. The Science of Culture: A Study of Man and Civilization. New York: Grove Press, 1949.

WILSON, Lee. Fair Use, Free Use, and Use by Permission: How to Handle Copyrights in All Media. New York: Skyhorse Publishing Company, 2009.

NOTA: Os endereços da Internet acima referenciados tiveram suas URLs encurtadas pela ferramenta **GOOGLE URL SHORTNER** em: <https://goo.gl/>

Recebido em 19/01/2016
Aprovado em 16/08/2016
Received in 19/01/2016
Approved in 16/08/2016