



INSTITUTO FEDERAL DE
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA
RIO GRANDE DO NORTE



CONCURSO PÚBLICO
Grupo Magistério

CONCURSO PÚBLICO IFRN 2011 – DOCENTE
EDITAL Nº 12/2011 – REITORIA IFRN

Expectativa de Respostas
Produção Cultural

QUESTÃO 1

a) (5,0 pontos)

O compartilhamento de arquivos, a ampla distribuição de obras artísticas, entre outras possibilidades.

b) (10,0 pontos)

O digital tem afetado praticamente todas as atividades de intermediação. A internet abalou as indústrias fonográfica, cinematográfica e editorial, que controlavam a distribuição de bens culturais e a relação entre artistas e seu público. Também atingiu a imprensa, que definia quais informações teriam o status de notícia. De certo modo, enfraqueceu o papel do professor como detentor do conhecimento e o da escola como principal meio de alcançá-lo. Sem dúvida, as diversas organizações que trabalham com a criação, a produção e a distribuição de bens culturais não sofrem os impactos das redes digitais da mesma forma, mas nenhuma delas conseguiu manter sua dinâmica como ocorria no mundo pré-internet. Desse modo, a instituição do *copyright* assim como as diferentes concepções de autoria foram afetadas. Nesse contexto, emergem distintas abordagens teóricas e reações práticas que vão desde a tentativa de proibição e criminalização do compartilhamento de arquivos na internet até o surgimento das licenças *Creative Commons*. O grande compartilhamento de arquivos substitui a ideia de autor tal como a conhecemos no mundo industrial. As redes digitais romperam as barreiras erguidas pela indústria do *copyright* e o direito autoral deve ser pensado de outras formas.

QUESTÃO 2

(15,0 pontos)

A representatividade econômica das indústrias criativas no PIB e na geração de empregos deve ser acompanhada de uma melhor distribuição de renda, propiciada pela inclusão socioeconômica, democratização de acesso aos bens culturais, valorização da diversidade e reforço da identidade nacional. Alguns aspectos conduzem a uma definição própria de economia criativa como estratégia de desenvolvimento, como por exemplo, as novas formas de pensar a propriedade intelectual nos países em desenvolvimento; o fomento à criatividade – matéria-prima em abundância; o entrelaçamento dos objetivos econômicos e simbólicos; o desenvolvimento da educação e capacitação – a base do econômico e do simbólico; a inclusão socioeconômica por meio das micro e pequenas empresas e a inserção das indústrias criativas ao ciclo da economia criativa.