



Guia do professor



Visão geral

TÍTULO DA UNIDADE: É de graça?

PÚBLICO-ALVO: adolescentes de 14 a 15 anos.

OBJETIVOS: Incentivar os alunos a refletir sobre as indústrias criativas em seu próprio país e no mundo inteiro. Analisar as formas como utilizam a Internet e suas atitudes em relação aos próprios direitos, salientando, ao mesmo tempo, suas responsabilidades perante artistas e indústrias criativas.

DISCIPLINAS ABORDADAS: Cidadania, Tecnologia da Informação e da Comunicação, Educação Moral e Religiosa, Estudos Sociais e temas interdisciplinares como Identidade e Diversidade Cultural, além de Mídia e Tecnologia.

Introdução

A criatividade e a originalidade parecem ter cada vez mais importância econômica, social e cultural. Ao mesmo tempo, a influência e a disponibilidade das tecnologias digitais não param de aumentar. Os avanços tecnológicos tiveram um grande impacto nas indústrias criativas. Fotografia digital, desenho assistido por computador, tecnologia MP3 e até simples programas de edição de vídeo fizeram uma grande diferença na maneira de produzir e consumir obras criativas. No entanto, ainda há casos em que tecnologia e criatividade são apresentadas como duas coisas opostas. De onde surgiu essa ideia? Trata-se de uma falsa dicotomia?

Segundo a mídia, há uma crescente disparidade entre os direitos e as responsabilidades dos produtores de obras criativas e dos consumidores digitais. Questões de propriedade, privacidade, liberdades individuais e controle de conteúdo ganham cada vez mais espaço nos noticiários. Órgãos políticos, industriais e de defesa do consumidor debatem esses problemas de acordo com seus próprios interesses. Os consumidores esperam ter acesso rápido e fácil a todo e qualquer tipo de conteúdo, muitas vezes de forma gratuita. Por outro lado, os titulares dos direitos de autor podem querer controlar como esse conteúdo é visto e utilizado. Com esses problemas cada vez mais em pauta, torna-se essencial entender o debate e suas origens.

Esta unidade está dividida em seis módulos. Cada um deles contém informações, tópicos para debate, perguntas e atividades de pesquisa.

Módulo 1: indústrias criativas

O que são? Como se desenvolveram ao longo do tempo? Por que são importantes hoje?

Este módulo pede aos alunos para avaliar a importância das indústrias criativas em seu país, assim como a de algumas marcas estrangeiras. Os jovens também são incentivados a examinar as contribuições das indústrias criativas para a economia nacional e a analisar uma grande variedade de indústrias, do cinema aos softwares, passando pelo design e pela moda. Além disso, as atividades propostas incluem pesquisa sobre número de empregados, mercados-alvo e organizações estruturais de indústrias criativas para que os estudantes conheçam a importância dessas indústrias e o âmbito de suas atividades.

Módulo 2: avaliação da criatividade

Como definir o preço da criatividade? Qual é o valor econômico, social e cultural dos produtos e serviços criativos?

Este módulo desenvolve a noção de indústria e analisa o conceito de valor de artigos criativos, além de examinar o público-alvo desses produtos. Talvez os professores também queiram abordar noções de valores estéticos, tentando relacioná-los com os valores econômicos. Entre os temas abordados, as pinturas e a questão da escassez recebem o maior destaque. Também estão implícitas as noções de reprodução e de como as cópias podem afetar o valor da obra. Além dos artigos criativos, o módulo aborda questões relacionadas a apresentações e eventos ao vivo. A seguir, os alunos são levados a refletir sobre marcas de roupas de grife, o público-alvo desses produtos e a justificativa para os preços altos. Por fim, dando sequência ao estudo de apresentações, convidamos os estudantes a refletir sobre as diferentes formas de consumir filmes e a identificar suas preferências pessoais na área.

Módulo 3: proteção da criatividade

O que é propriedade intelectual e o que isso tem a ver com criatividade? Qual é a importância da propriedade intelectual na era digital?

Depois de refletir sobre valor cultural e econômico, os alunos analisam as formas de proteger ideias criativas contra a exploração de quem não detém a propriedade intelectual. Este módulo analisa especialmente como a era digital e a reprodução digital criaram problemas para a proteção do direito de autor. Uma ampla variedade de indústrias criativas e seus produtos são examinados, desde a moda até os livros. Também são esboçadas definições do direito de autor e da propriedade intelectual, e os estudantes são convidados a refletir sobre as consequências envolvidas.

Módulo 4: consumidores digitais

Como as escolhas do consumidor evoluem na era digital? Essas mudanças ameaçam áreas tradicionais das indústrias criativas? Que direitos os internautas deveriam ter?

Muitas das atividades propostas neste módulo são baseadas nas experiências pessoais dos alunos, desde a compra de ingressos até o uso de redes sociais. Este módulo começa a problematizar questões ligadas não só aos direitos digitais, mas também às possíveis responsabilidades dos estudantes, e dos consumidores em geral, em relação aos direitos de autor e à propriedade intelectual. O próprio título da unidade é retomado com a pergunta “É de graça?”, relacionada às expectativas dos alunos sobre o que deveria ser de livre acesso na internet. Os estudantes também são convidados a refletir sobre as perspectivas de acesso a produtos criativos e culturais oferecidas pela Internet e pela tecnologia digital em geral.

Módulo 5: reações das indústrias

Como diferentes setores das indústrias criativas reagiram às mudanças na tecnologia e nos hábitos do consumidor? Que problemas e oportunidades surgiram com essas mudanças?

Levando em conta o impacto das tecnologias digitais e da internet sobre as indústrias criativas, este módulo propõe uma reflexão sobre algumas das reações das indústrias criativas a essas mudanças tecnológicas e os efeitos sentidos por elas em relação ao seu desenvolvimento e à sua rentabilidade no futuro. Também conduz os alunos a refletir sobre como o download ilegal de músicas e filmes, por exemplo, pode afetar tanto as indústrias quanto os artistas que produzem essas obras. Os alunos são convidados a avaliar as formas como as indústrias criativas enfrentaram esse desafio e a refletir sobre a possibilidade de proteger o direito de autor na internet. Este módulo também volta a abordar questões de responsabilidade, tanto de pessoas quanto de empresas, em relação ao acesso a produtos culturais pela internet.

Módulo 6: um futuro perfeito?

Como chegar a um equilíbrio entre as preocupações das empresas e as dos consumidores e entre os direitos e as responsabilidades? Como os produtores de obras criativas podem proteger seus interesses à medida que a tecnologia evolui e se adapta?

No último módulo, os alunos consolidam todo o aprendizado, assim como as opiniões formadas ao longo dos cinco módulos anteriores. As diferentes abordagens e possibilidades oferecidas pela internet e pelas tecnologias digitais são examinadas. Os direitos e as responsabilidades digitais são avaliados com base na experiência dos estudantes como internautas. Além disso, os jovens refletem sobre como as indústrias podem continuar a desenvolver novos produtos, como filmes e músicas, e disponibilizá-los pela internet ou em outro formato digital sem deixar de proteger seus direitos de propriedade intelectual. Como alguns dos consumidores de hoje vão ser os artistas de amanhã, incentivamos os alunos a refletir sobre as obras que eles mesmos criarão no contexto digital. Não há respostas “corretas” para essas perguntas, mas no futuro essas questões vão afetar tanto o acesso a bens culturais quanto a maneira de consumir dos próprios estudantes.