

UM MODELO DE INCLUSÃO DIGITAL O CASO DA CIDADE DE SALVADOR

André Luiz Martins Lemos*
Leonardo Figueiredo Costa**

RESUMO: *Este trabalho busca analisar os projetos em andamento na cidade de Salvador que se enquadram sob a denominação de “inclusão digital”. Para fins metodológicos, foi desenvolvida uma matriz de análise onde a inclusão digital é compreendida sob o pano de fundo dos quatro capitais (social, técnico, cultural, intelectual) que constituem todo processo coletivo. A partir desses capitais, propomos compreender a inclusão digital através de três categorias principais: técnica, cognitiva e econômica. Essas categorias estão ainda inseridas em planos mais gerais de inclusão digital que chamaremos de induzida e espontânea; formas de inclusão que não são excludentes. Este trabalho analisará as formas de inclusão induzidas, com o objetivo de demonstrar a hipótese de que os programas atuais de inclusão digital em Salvador privilegiam apenas o capital técnico em detrimento dos capitais sociais, cultural e intelectual, obliterando assim os aspectos econômicos e cognitivos¹. Para a realização deste trabalho, foram analisados 14 projetos que se enquadravam nominalmente em diferentes conceitos de “inclusão digital”, de iniciativas de diversos setores da sociedade, implementados na cidade de Salvador, Bahia. A análise foi feita durante o segundo semestre de 2004 como atividade de pesquisa do Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC) do Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura (Ciberpesquisa).*

Palavras-chave: Inclusão digital, Exclusão digital, Sociedade da informação.

SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO E INCLUSÃO DIGITAL

A sociedade contemporânea é comumente denominada de “Sociedade da Informação”. Embora o termo seja impreciso e de caráter ideológico, a expressão visa descrever as novas configurações socioculturais que foram impulsionadas pela convergência tecnológica, iniciada nos anos setenta e consolidada nos anos noventa, entre a informática, as telecomunicações e os diversos setores produtivos. Embora toda e qualquer sociedade se estabeleça por trocas de “informações”, a sociedade contemporânea se caracteriza pelo desenvolvimento de redes de informação binárias (telemáticas), tornando-se uma “sociedade informacional” (CASTELLS, 1996). A sociedade da informação também aparece sob o rótulo de sociedade do conhecimento, cibercultura (LEMOS, 2002), sociedade digital, entre outros. O que está em jogo é a emergência de tecnologias de base digital e telemática e sua interface com a cultura contemporânea.

É a configuração dessa sociedade em rede que vai trazer à baila necessidades política, social e cultural de inclusão de grande parte da população mundial na era da informação. Cria-se aí o desafio do que vem a ser chamado de “inclusão digital”. O objetivo é lutar contra uma nova forma de domínio e controle social causado pela “exclusão digital” (*digital divide*). A questão da chamada “inclusão digital” aparece a partir dos anos noventa com o impacto vertiginoso da Internet no mundo (WARSCHAUER, 2003). Assim, estar inserido digitalmente passa a ser considerado um direito dos cidadãos e uma condição fundamental para a sua existência no

* Professor da Faculdade de Comunicação da UFBA, Coordenador do GPC/Ciberpesquisa. E-mail: alemos@ufba.br.

** Mestrando em Comunicação e Cultura Contemporâneas do PPGCCC/FACOM/UFBA, pesquisador do GPC/Ciberpesquisa. E-mail: leo.fcosta@gmail.com.

¹ Esse artigo faz parte da pesquisa sobre Cibercidades (com apoio do CNPq) desenvolvida no Grupo de Pesquisa em Cibercidade (GPC) do Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura, Ciberpesquisa do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas da FACOM/UFBA.

mundo da informação e da comunicação globais. Incluir os cidadãos na era da informação passa a ser uma obrigação para os poderes públicos já que comumente associa-se inclusão digital como uma forma de inclusão social.

No Brasil o marco oficial de inserção nesse novo cenário foi o “Programa Sociedade da Informação”, por meio do Decreto 3.294 de 15 de dezembro de 1999, cujo objetivo era:

Integrar, coordenar e fomentar ações para a utilização de tecnologias de informação e comunicação, de forma a contribuir para que a economia do país tenha condições de competir no mercado global e, ao mesmo tempo, contribuir para a inclusão social de todos os brasileiros na nova sociedade (Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, 2004).

O debate emerge na busca de formas políticas de inserção da sociedade brasileira como um todo nesse novo cenário. Segundo dados do “Mapa da Exclusão Digital” (NERI, 2003) quase 85% da população brasileira está excluída da sociedade da informação. Não há muitos questionamentos sobre o que significa isso e qual a importância de incluir. Vamos questionar esse dogma mais adiante.

O termo “inclusão digital” pode abarcar uma série de significados, desde estudos na área da psicologia (“e-nóia” – a inclusão dos que se sentem bloqueados, mesmo tendo renda para o acesso e uso) até os estudos nas áreas sociais, mostrando as desigualdades de renda, geracionais ou de sexo. Parece que a busca, na maioria dos projetos ao redor do globo, está concentrada na ênfase ao aprendizado técnico. Para vários estudiosos da questão, esse não parece ser o melhor caminho para que a inclusão digital se transforme efetivamente em uma inclusão social. Para Lessig, por exemplo, “a exclusão digital mais importante não é o acesso a uma caixa. É a habilidade de se tornar poderoso com a linguagem que esta caixa trabalha. Senão somente poucos podem escrever com esta língua, e todo o resto está reduzido a ser apenas leitores” (LESSIG, 2004)². Da mesma forma, Starobinas compreende que a “TIC não é uma variável externa a ser injetada de fora para produzir certos resultados numa realidade existente. Ela deve ser tecida de maneira complexa no sistema social e seus processos” (STAROBINAS, 2004).

Esse debate sobre a inclusão digital é ainda mais forte nas metrópoles contemporâneas, embora não esteja ausente no meio rural. As cidades, para Graham (2004), estão atualmente estruturadas de forma desigual em relação aos investimentos em TICs, tanto por parte dos governos como do setor privado. As arquiteturas sociais das cidades reforçam a exclusão digital, não proporcionando o desenvolvimento de habilidades para usar e acessar computadores e a Internet. Para Graham, há cinco dificuldades encontradas para uma maior democratização das TICs: 1. uso das TICs de forma invisível e individual, de forma privada e não de forma pública ou visível; 2. os sistemas tendem a ser apropriados pelos mais poderosos, representando uma extraordinária extensão do poder social, econômico, cultural e geográfico de grupos já conectados; 3. uma conexão direta entre TICs, desigualdades urbanas e o aumento do poder de corporações transnacionais; 4. uma polarização e fratura social parece ser a lógica perversa da intensificação e liberação de um capitalismo global, no qual as TICs têm um papel facilitador; 5. formação de um mercado neoliberal que acaba por centralizar o poder nas instituições e grupos que dominam grande parte do fluxo tecnológico, de capital, de infra-estrutura e propriedade intelectual.

Os projetos de inclusão digital deveriam ser pensados não só por analistas de sistemas, administradores e cientistas sociais, mas também por arquitetos e urbanistas no planejamento urbano e na gestão dos espaços das cidades. Os projetos de inclusão digital devem contribuir para a instauração de uma nova dinâmica na cidade, para uma maior interseção dos espaços

² Tradução livre: “the most important digital divide is not access to a box. It’s the ability to be empowered with the language that box works in. Otherwise only a very few people can write with this language, and all the rest of us are reduced to being read-only”.

eletrônicos e físicos nas cibercidades contemporâneas (LEMOS, 2004, 2005). Nas atuais metrópoles, deve-se buscar “lutar contra a exclusão social, regenerar o espaço público e promover a apropriação social das novas tecnologias” (LEMOS, 2001:16).

POLÍTICAS PÚBLICAS

A inclusão digital tem recebido atualmente bastante atenção, inclusive nos discursos políticos do Presidente Luiz Inácio “Lula” da Silva. O Presidente disse que vai “fazer da inclusão digital uma poderosa arma da inclusão social”³, e que “os recursos da moderna tecnologia de comunicações contribuem para a transparência na administração pública. Estamos discutindo maneiras de fortalecer a cidadania e aperfeiçoar as instituições democráticas”⁴. O secretário executivo do Ministério das Comunicações, Paulo Lustosa, afirmou que “o governo tem pressa em integrar todos os programas de Inclusão Digital, existentes no governo federal, estadual e municipal”⁵. Para isto será criado o Modelo Brasileiro de Inclusão Digital, numa tentativa de otimizar as ações e evitar a duplicidade de projetos. O governo federal está criando também a “Casa Brasil” (telecentros e rádios comunitárias) e o “PC Conectado”, ambos para lutar contra a exclusão digital. No final de 2003, mais de 12 milhões de usuários⁶ foram beneficiados com projetos de inclusão digital por todo o Brasil, ou seja, 7% de uma população estimada em 170 milhões. Dados mostram que há crescimento, mas de forma desigual pelas regiões do país. A maioria beneficiada é do Sul ou Sudeste. A divulgação da construção do Modelo Brasileiro de Inclusão Digital e das metas governamentais do Plano Plurianual revela que o governo federal está preocupado: “O Plano Plurianual do governo federal prevê a expansão do número de telecentros comunitários, (...) a meta é chegar a seis mil telecentros em todo o país até 2007”⁷.

Dados como os do Internet World Stats⁸ mostram que o Brasil teve um crescimento de 286,2% de usuários da Internet entre os anos de 2000 e 2004, um crescimento que não se compara à taxa de outros meios de comunicação. Mas esses dados revelam também que o crescimento ocorre de forma desigual, com maior parcela nas classes A e B. Além disso, o crescimento da “banda larga” é um outro diferencial e uma nova forma de exclusão. Como afirma Silveira, “a conectividade dos ricos é bem mais veloz” (SILVEIRA, 2001:20). Outros dados do Internet World Stats mostram ainda que o Brasil está na décima posição da lista dos países que têm mais usuários da Internet, com mais de 19 milhões de internautas. Entretanto, a taxa de penetração da Internet no país é de apenas 10,8%.

Dados recentes do Ibope sobre exclusão no Brasil mostram que 79% dos brasileiros nunca mexeram num computador, 89% nunca acessaram a Internet e só 14% têm contato regular com o universo da informática. Uma pesquisa realizada pelo Ibope em 2004, entre os países da América Latina, mostra que os 40% mais pobres da população brasileira são, junto com os mexicanos, os que menos acessam (apenas 10%) a Internet e entre Argentina, Brasil, Chile e México, o brasileiro é o que paga mais caro para ter um computador (PIRES, 2005). Isso demonstra que o Brasil ainda tem muito a fazer para diminuir o fosso digital.

Uma das principais ações criadas pelo governo para combater a exclusão e promover a democratização foi o FUST – Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações - através da lei de número 9.998 do dia 17 de agosto de 2000. O programa tem por finalidade proporcionar recursos destinados a cobrir a universalização de serviços de telecomunicações. O

³ www.jornaldamidia.com.br/noticias/2004/07/Brasil/27-Inclusao_digital_e_arma_de_inc.shtml (acesso em 27/07/04).

⁴ Idem.

⁵ http://www.idbrasil.gov.br/noticias/News_Item.2004-07-16.5423 (acesso em 17/07/04).

⁶ http://www.idbrasil.gov.br/noticias/News_Item.2004-07-13.2831 (acesso em 17/07/04).

⁷ http://www.idbrasil.gov.br/noticias/News_Item.2004-06-28.5853 (acesso em 17/07/04).

⁸ www.internetworldstats.com (acesso em 30/09/04).

FUST é criação do Ministério das Comunicações numa ação conjunta com a Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações). Os recursos são provenientes da contribuição de 1% da receita operacional bruta das operadoras de telecomunicações. Já existem nos caixas do governo R\$ 2,7 bilhões⁹ arrecadados. O FUST foi criado para que todos, especialmente os das regiões mais pobres e distantes do país, pudessem ter disponíveis serviços de telecomunicações, como o acesso à Internet. Entretanto nenhuma parte dos recursos foi utilizada até hoje, sendo utilizado pelo governo para fazer superávit primário¹⁰.

A exclusão social hoje perpassa a questão da exclusão digital. O governo brasileiro está preocupado com esta questão, mas a ausência de modelos prejudica as ações. A inclusão digital pode ser uma facilitadora de outras inclusões, como a sócio-econômica, por exemplo. Não parece ser errado assumir a hipótese de que a ausência de formas de inclusão digital poderá aumentar ainda mais a exclusão social, devido às reconfigurações da sociedade informacional pelas quais passam o país e o mundo. Como conseqüência, a inclusão digital deve ser pensada como uma estratégia para a inclusão social das camadas mais desfavorecidas da população, transcendendo os modismos que se agregaram ao conceito. Como afirma Silveira, “incluir digitalmente é um primeiro passo para a apropriação das tecnologias pelas populações socialmente excluídas com a finalidade de romper com a reprodução da miséria” (SILVEIRA, 2003:44-45).

INCLUIR, EXCLUIR?

O tema da inclusão digital tem sido recorrente nos debates sobre as novas tecnologias da cibercultura. Inclusão pressupõe exclusão e sua conseqüente superação. O debate é ainda mais forte em países como o Brasil, onde a sociedade está excluída de diversos serviços e direitos básicos. No entanto, há sempre algo estranho no discurso sobre esse tema. Parece ser evidente que, além do discurso instituído de lutar contra a exclusão social causada pelas TICs, há pouco debate sobre o que isso significa, sobre como medir o problema, sobre qual modelo adotar (telecentros, casa Brasil, computador conectado, todos?) e como resolvê-lo. Duas questões fundadoras do debate devem emergir: por que incluir?; e o que significa incluir?

Por que incluir? Incluir é o dogma e reflete uma ausência de discussão. Parte-se do princípio de que a sociedade deve ser incluída na era da informação. Essa máxima é encarada sem nenhum questionamento e de maneira tecnocrática. O que será essa sociedade da informação? Quem será esse indivíduo incluído? E o que ele fará em posse dessas novas ferramentas? Pouco importa. Não há garantias de empregabilidade e a velocidade do sucateamento tecnológico é enorme. O discurso da inclusão digital feito dessa forma parece contentar apenas algumas empresas, ONGs e tecnoutópicos que vão nos vender, sob essa ideologia, mais e mais “novidades” tecnológicas.

O que significa incluir? Como responder por que incluir se não sabemos exatamente o que isso significa? Incluir significa, na maioria dos casos, oferecer condições materiais (destreza técnica e acesso à Internet) para o manuseio das TICs. Trata-se não de reforçar processos cognitivos questionadores, mas de adaptar procedimentos às técnicas correntes. Será mesmo incluir formar alguém em Word, Excel e Windows? Em primeiro lugar, deve-se reconhecer o potencial das novas tecnologias da cibercultura como forma de liberação do pólo da emissão, de formação e reforço comunitário, de potência política e de atividades descentralizadas, livres e democráticas. A postura sem questionamento, ou sem foco, parece ser problemática quando

⁹ <http://jornalismo.globo.com/Jornalismo/JN/0,,AA784080-3586,00.html> (acesso em 25/06/04).

¹⁰ O projeto inicial favoreceria o monopólio da empresa Microsoft, já que 80% dos equipamentos teriam seus sistemas instalados. A Anatel teve que fazer novo processo de contratação dos serviços, o que só deve ficar pronto no final de 2004. Além de disponibilizar acesso à Internet, o fundo deve financiar a compra de terminais de computadores para hospitais, escolas públicas e educação a distância, centros comunitários.

falamos de inclusão. Parte-se do princípio que se deve, a qualquer preço e, sem saber muito o porquê, incluir. Ninguém, nem políticos, ONGs, ou acadêmicos questionam esse dogma. Sempre que o consenso é adotado sem discussão, ele é perigoso, autoritário. Ele nos leva como um barco a deriva a procura de um porto.

Se incluir é dar acesso a computadores proprietários com *softwares* primitivos, se incluir é treinar para exercer a sua mecanização eficaz no trabalho, como e por que a sociedade civil deve ser incluída? Incluir para quê e para quem? Em uma sociedade como a nossa, onde a inclusão é ainda uma meta e uma utopia em todos os campos sociais (saúde, moradia, saneamento, iluminação etc.), será que podemos medir a inclusão social pelo número de computadores per capita, pelo número de internautas e outras estatísticas do gênero? Mais uma vez incluir aqui significa adaptar, moldar e formar indivíduos capazes de manipular programas e sistemas operacionais que poderão estar superados daqui a alguns meses. Incluir é adaptar?

INCLUSÃO DIGITAL. UM MODELO COMPLEXO QUE VALORIZA CAPITAIS

A inclusão deve ser pensada de forma complexa para abranger os capitais social, cultural, técnico e intelectual. Esses capitais devem estar em sinergia para o enriquecimento técnico, cultural, social e intelectual do indivíduo ou de um grupo. As TICs, principalmente a Internet, permitem que uma pessoa não seja apenas consumidora de informação. O que está em jogo com a cibercultura contemporânea é a “liberação do pólo da emissão” (emergência de *websites* pessoais, *blogs*, *chats* e fóruns os mais diversos, *podcast*, e outras formas de publicação eletrônica), a reconfiguração do universo midiático contemporâneo (novos formatos midiáticos) e a conectividade generalizada por meio de redes telemáticas (LE MOS, 2004). A inclusão digital não deve ser apenas um modelo de ensino técnico, onde alunos aprendem determinados *softwares* e como navegar na Internet. O modelo de inclusão deve compreender e estimular diversas formas de emissão de informação gerada a partir do modelo todos-todos contemporâneo, criando mecanismos para uma maior inserção social e cultural do indivíduo. Concordamos com Bernardo Sorj (2003:14) quando ele afirma que “embora aceitemos que as novas tecnologias não sejam uma panacéia para os problemas da desigualdade, elas constituem hoje uma das condições fundamentais da integração na vida social”. O combate à exclusão digital deve ser articulado com outras políticas de luta contra as diversas desigualdades sociais.

Rondelli (2004) cita quatro passos importantes na inclusão digital, sendo eles: o ensino (para a autora possibilitar apenas o simples acesso não adianta); a oportunidade de emprego dos suportes técnicos digitais na vida cotidiana e no trabalho; a necessidade de políticas públicas para inclusão; a exploração dos potenciais dos meios digitais. Embora Sérgio Amadeu da Silveira (2003:18) defina a exclusão digital como a falta do acesso à Internet, atendo-se para uma inclusão digital dos aspectos físicos (computador e telefone) e técnicos (formação básica em *softwares*), o autor vai além, desconstruindo o atual consenso sobre a necessidade da inclusão digital dentro de um modelo hegemônico, discutindo os diferentes modelos e finalidades dos esforços. Para Silveira, “a luta pela inclusão digital pode ser uma luta pela globalização contra-hegemônica se dela resultar a apropriação pelas comunidades e pelos grupos socialmente excluídos da tecnologia da informação” (SILVEIRA, 2003:29).

Para Pierre Lévy (1999), a questão da exclusão é crucial com o crescente desenvolvimento da cibercultura. O pensador francês acredita que a questão do acesso pela perspectiva tecnológica ou financeira não é o principal ou o único fator da inclusão. Ele afirma:

Acesso para todos sim! Mas não se deve entender por isso um “acesso ao equipamento”, a simples conexão técnica que, em pouco tempo, estará de toda forma muito barata (...). Devemos antes entender um acesso de todos aos processos de inteligência coletiva, quer dizer, ao ciberespaço

como sistema aberto de autocartografia dinâmica do real, de expressão das singularidades, de elaboração dos problemas, de confecção do laço social pela aprendizagem recíproca, e de livre navegação nos saberes. (LÉVY, 1999:196).

UMA DEFINIÇÃO E UM MODELO DE INCLUSÃO DIGITAL

Podemos definir inclusão digital como a falta de capacidade técnica, social, cultural, intelectual e econômica de acesso às novas tecnologias e aos desafios da sociedade da informação. Essa incapacidade não deve ser vista de forma meramente técnica ou econômica, mas também cognitiva e social. A partir dessa definição, desenvolvemos uma matriz que nos permite analisar os projetos de inclusão digital em Salvador para testar a hipótese de que os projetos atuais têm uma ênfase meramente tecnocrática (atua apenas no capital técnico ou econômico).

Para fins metodológicos, foi desenvolvida neste trabalho a tipologia que segue abaixo, numa forma de tentar esclarecer a abrangência que o conceito inclusão digital pode e deve alcançar. A perspectiva meramente tecnocrática deve ser abandonada em prol de uma visão mais complexa do processo de inclusão. O capital técnico é importante, mas não o único. A ação de incluir deve ser vista como uma ação complexa que visa a ampliação dos capitais técnico, cultural, social e intelectual. Na base desse processo, está a autonomia econômica mínima para acesso aos bens e serviços tecnológicos. O capital cultural é a memória de uma sociedade, o social, a potência política e identitária, o intelectual, a competência individual, e o técnico, a potência da ação e da comunicação (LEMOS, 2004). Nossa visão (e a matriz de análise de projetos de inclusão digital daí deriva) parte da premissa de que o processo de “inclusão” deve ser visto sob os indicadores econômico (ter condições financeiras de acesso às novas tecnologias), cognitivo (estar dotado de uma visão crítica e de capacidade independente de uso e apropriação dos novos meios digitais) e técnico (possuir conhecimentos operacionais de programas e de acesso à Internet). Nesse sentido, incluir é um processo amplo que deve contar com ações nos quatro capitais explicitados.

Incluir não deve ser apenas uma simples ação de formação técnica dos aplicativos, como acontece na maioria dos projetos, mas um trabalho de desenvolvimento das habilidades cognitivas, transformando informação em conhecimento, transformando utilização em apropriação. A reflexão crítica da sociedade deverá gerar práticas criativas de recusa de todas as formas de exclusão social. A apropriação dos meios deve ocorrer de forma ativa. Por isso, as categorias econômica e cognitiva são tão ou mais importantes que a categoria técnica nos processos de inclusão digital.

O nosso modelo parte da constatação de que existem duas formas de inclusão: uma espontânea e uma induzida. O cidadão que vive hoje nas grandes metrópoles utiliza, querendo ou não, diversos dispositivos eletrônicos – caixa de banco, *smart cards*, cartões eletrônicos, etc. - sendo, de alguma forma, obrigado a incluir-se/aprender a usar as diversas ferramentas da era da informação. A vivência na “sociedade da informação” coloca os cidadãos em meio ao que estamos chamando de inclusão espontânea. A forma induzida é aquela em que se criam espaços, projetos, dinâmicas educacionais por iniciativas governamentais, privadas ou do terceiro setor (telecentros¹¹, cibercafés, SACs, ONGS, etc.), visando induzir a formação, o acesso e a destreza no manuseio das novas tecnologias de comunicação e informação. Os projetos deste estudo de

¹¹ Telecentro é o nome usualmente dado a espaços públicos de acesso com computadores conectados à Internet. “São sinônimos de telecentro os termos *telecottage*, centro comunitário de tecnologia, *teletienda*, oficina comunitária de comunicação, clube digital, cabine pública, infocentro, entre outros. Os badalados *cibercafés* também são telecentros, mas em geral cobram pelo uso da Internet e estão localizados em regiões mais nobres das cidades” (Silveira, 2001:33-34).

caso são de inclusão digital induzida.

Apresentaremos agora a matriz desenvolvida para análise dos projetos de inclusão digital de forma geral e particular no estudo de caso de Salvador, Bahia.

Quadro 1 – Matriz de Análise de Projetos de Inclusão Digital

Inclusão digital	
Espontânea	Induzida
<p>Formas de acesso e uso das TICs em que os cidadãos estão imersos com a entrada da sociedade na era da informação, tendo ou não formação para tal uso. A simples vivência em metrópoles coloca o indivíduo em meio a novos processos e produtos em que ele terá que desenvolver capacidades de uso das TICs. Como exemplo podemos citar: uso de caixas eletrônicos de bancos, cartões de crédito com <i>chips</i>, <i>smart cards</i>, telefones celulares, etc.</p>	<p>Projetos induzidos de inclusão nas tecnologias eletrônicas e nas redes de computadores executados por empresas privadas, instituições governamentais e/ou não governamentais.</p> <p>Três categorias de Inclusão Digital Induzida:</p> <p>Técnica - Destreza no manuseio do computador, dos principais <i>softwares</i> e do acesso à Internet. Estímulo do capital técnico.</p> <p>Cognitiva – autonomia e independência no uso complexo das TICs. Visão crítica dos meios, estímulo dos capitais cultural, social e intelectual. Prática social transformadora e consciente. Capacidade de compreender os desafios da sociedade contemporânea.</p> <p>Econômica - capacidade financeira em adquirir e manter computadores e custeio para acesso à rede e <i>softwares</i> básicos. Reforço dos quatro capitais (técnico, social, cultural, intelectual).</p>

ANÁLISE DOS PROJETOS DE INCLUSÃO DIGITAL INDUZIDA EM SALVADOR

Propomos nesse trabalho que a inclusão digital deva ser compreendida a partir desse modelo. Ele permite uma visão complexa dos processos e identifica deficiências dos projetos atuais. Como veremos, na maioria dos projetos ao redor do mundo, a ênfase é tecnocrática, centrado na categoria técnica. Vejamos o caso da cidade de Salvador com a análise dos projetos de “inclusão digital” em andamento¹². Foram analisados 14 projetos que se inseriam sob o conceito de “inclusão digital” na cidade. São eles:

Programa Identidade Digital – da Secretaria de Ciência, Tecnologia e Inovação do Estado da Bahia, que desenvolve ações para capacitar a população de baixa renda a utilizar softwares e a Internet através de Infocentros;

Sala do Cidadão – localizada nos postos do Serviço de Atendimento ao Cidadão (SAC),

¹² Foram analisadas a formação e a execução dos projetos a partir de entrevistas, utilizando-se um questionário padrão e de pesquisas em sites institucionais. Em cada projeto foram analisadas questões como: qual é o conceito de “inclusão digital” empregado; como funciona o projeto de “inclusão digital”; o objetivo; como é administrado; de onde vêm os recursos; quais são os parceiros; a quem se destina; como funciona – metodologia utilizada; infraestrutura empregada; como é divulgado; há ações articuladas para uma inclusão social mais ampla, ou apenas se articula no âmbito da “inclusão digital”; há alguma avaliação dos resultados da “inclusão” (questionário, pesquisa, etc.), e quais critérios são utilizados nesta avaliação; há estatísticas de quantos são “incluídos”; qual o tipo de *software* utilizado, como o projeto vê essa escolha e como os projetos de políticas públicas dialogam com outros projetos públicos na mesma área. Apresentaremos aqui um quadro sucinto da pesquisa que na íntegra foi apresentada como Trabalho de Conclusão de Curso de Leonardo Costa, em 2004, aprovado sob a orientação do professor André Lemos.

do Governo do Estado da Bahia, são equipamentos de informática destinados ao acesso gratuito à Internet;

Rede Livre Salvador Interativa – da Companhia de Processamento de Dados da Prefeitura Municipal do Salvador, que desenvolve ações na área educacional pública, através da criação de um ambiente colaborativo na *web*;

Governo Eletrônico – Serviço de Atendimento ao Cidadão (GESAC) – do Ministério das Comunicações, que disponibiliza acesso via satélite e um conjunto de outros serviços a comunidades excluídas do acesso e dos serviços vinculados à Internet;

Escolas de Informática e Cidadania (EICs) – da ONG Comitê para Democratização da Informática (CDI), que, através das suas EICs, busca criar espaços de democratização da Internet;

Cibersolidário em Rede – da ONG Cipó Comunicação Interativa, que trabalha o uso educativo da comunicação; através das suas oficinas de inclusão digital;

ONG EletroCooperativa – que tem como objetivo formar jovens em técnicas de produção musical através do uso das novas tecnologias;

Educação Digital – da ONG Moradia e Cidadania, que promove a iniciação de pessoas carentes na área de informática, oferecendo conhecimento técnico básico;

Índios On-line – da ONG Thydêwá, que oferece aos índios um intercâmbio digital entre aldeias indígenas e o mundo;

McInternet – da McDonald's, que oferece nos seus restaurantes o acesso rápido à Internet aos seus clientes e funcionários;

Tabuleiro Digital – da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, que oferece acesso livre a computadores e à Internet, buscando criar e fortalecer uma cultura digital na comunidade;

Internet Comunitária – da Faculdade Ruy Barbosa, que busca prover acesso e informação sobre as ferramentas da informática e a Internet nas comunidades do Nordeste de Amaralina e do Vale das Pedrinhas;

Laboratório de Aplicações de Software Livre nas Organizações – da Faculdade de Tecnologia Empresarial, que pretende oferecer um serviço de aplicação de soluções em software livre para micro e pequenos empresários;

Empresa Júnior de Informática – da Universidade Católica do Salvador, que oferece cursos de inclusão digital em diferentes organizações.

Após análise detalhada dos projetos citados, chegamos ao quadro síntese que se segue:

Quadro 2 – Análise dos Projetos de Inclusão Digital em Salvador

	SECTI	SAC	RLSI	GESAC	CDI - EICs	Cipó	EletroCooperativa	Moradia e Cidadania	Índios On-line	McInternet	Tabuleiro Digital	Internet Comunitária	LASLO	Tech Jr.	Total
Técnica	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	12
Cognitiva	X		X		X	X								X	05
Econômica	X														01
Não se enquadra										X			X		02

Para tentar clarear as diferentes concepções sobre a inclusão digital em cada projeto, foi aplicada a matriz de análise no universo dos projetos de inclusão em Salvador. Vemos que a inclusão técnica está presente em 85,71% dos projetos analisados, enquanto a inclusão cognitiva se faz presente em apenas 35,71%. A inclusão econômica foi encontrada em 7,14% dos projetos analisados, ou seja, apenas um projeto. Além desses, 14,28% dos projetos analisados não puderam ser enquadrados na tipologia desenvolvida, pois atuam com versões “alternativas” do conceito de inclusão digital. Apenas um dos projetos analisados (7,14%) foi enquadrado nas três tipologias. Ou seja, apenas um projeto em Salvador pôde ser visto desenvolvendo uma visão completa e complexa da inclusão digital. Em relação ao emprego de *softwares*, 41,66% dos projetos utilizam *software* livre enquanto 58,33% se baseiam em plataformas proprietárias.

CONCLUSÃO

Mostramos como a perspectiva tecnocrática tem sido o foco principal dos projetos de inclusão digital em Salvador. Os projetos têm definições específicas de “inclusão digital”, ficando a sua maioria, na prática, apenas colocando ênfase na dimensão técnica. Eles proporcionam o aprendizado no uso de *hardwares* e *softwares* e buscam dar condições de acesso à Internet, com o manuseio dos programas básicos de navegação. Muitos projetos, quase a metade, implementam *softwares* livres como plataforma de operação. Fica evidente, nos projetos em Salvador, que o conceito de inclusão é pensado apenas na dimensão tecnológica, não colocando em valor os capitais intelectual, social e cultural.

Os processos de Inteligência Coletiva (LÉVY, 1999) ficam prejudicados pelo não-desenvolvimento dos quatro capitais. Essa dimensão tecnocrática pede por uma ação mais ampla. Não há também acompanhamento sistemático dos egressos, não permitindo ligar de forma causal, inclusão e empregabilidade. Entendemos que a inclusão digital seja impensável sem o capital técnico. Ele é condição *sine qua non* de destreza para com as TICs, mas é também incapaz de verdadeiramente incluir sozinho. Incluir digital e socialmente deve ser uma ação que ofereça ao indivíduo condições mínimas de autonomia e de habilidade cognitiva para compreender e agir na sociedade informacional contemporânea. Incluir é ter capacidade de livre apropriação dos meios. Trata-se de criar condições para o desenvolvimento de um pensamento crítico, autônomo e criativo em relação às novas tecnologias de comunicação e informação.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **The rise of the Network Society**. Oxford: Blackwell, 1996.

_____. “A divisão digital numa perspectiva global”. In: **A Galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os Negócios e a Sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

COSTA, Leonardo Figueiredo. **Inclusão Digital: uma alternativa para o Social? Análise de projetos realizados em Salvador** (monografia apresentada no curso de Comunicação com habilitação em Produção em Comunicação e Cultura da Universidade Federal da Bahia). 2004.

GRAHAM, Stephen (org.). “Cybercity public domains and digital divides”. In: **The Cybercities Reader**. Londres: Routledge, 2004.

LEMONS, André. **Cibercultura. Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

_____. “Dogmas da inclusão digital”. In: **Correio Brasiliense**, Caderno Pensar, publicado no dia 13 de dezembro de 2003 <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos> (acesso em 08/04/04).

_____. “Cibercidade. Um modelo de inteligência coletiva”. In: LEMOS, André (org). **Cibercidade: as cidades na cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora E-Papers Serviços Editoriais, 2004, pp. 19-26.

_____ (org). **Cibercidade II. Ciberurbe. A cidade na sociedade da informação**. Rio de Janeiro: Editora E-Papers Serviços Editoriais, 2005.

_____ e PALACIOS, Marcos (orgs.). **Janelas do Ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LESSIG, Lawrence. **Free Culture – How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity**. New York: The Penguin Press, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MINISTÉRIO DO PLANEJAMENTO, ORÇAMENTO E GESTÃO. Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação. **Guia Livre: Referência de migração para software livre do governo federal**. Versão Ipiranga, 2004.
http://www.governoeletronico.gov.br/governoeletronico/publicacao/down_anexo.wsp?tmp.arquivo=E15_469Guia_Livre_Ipiranga_v095.pdf (acesso em 24/09/04).

NERI, Marcelo Côrtes. **Mapa da exclusão digital**. Rio de Janeiro: FGV/IBRE, CPS, 2003.

PIRES, Francisco Q. “O virtual depende do material”. In: **Revista Cult**.
http://revistacult.uol.com.br/cult_90_int2.htm.

RONDELLI, Elizabeth. **Quatro passos para a inclusão digital**.
<http://www.comunicacao.pro.br/setepontos/5/4passos.htm> (acesso em 26/03/04).

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Exclusão Digital: A Miséria na Era da Informação**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

_____ e CASSINO, João (orgs.). **Software livre e inclusão digital**. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2003.

SORJ, Bernardo. **brasil@povo.com: a luta contra a desigualdade na Sociedade da Informação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.; Brasília, DF: Unesco, 2003.

STAROBINAS, Lílian. **Repensando a exclusão digital**.
<http://www.cidade.usp.br/arquivo/artigos/index0902.php> (acesso em 26/03/04).

WARSCHAUER, Mark. **Technology and Social Inclusion – Rethinking the digital divide**. Cambridge/Londres: MIT-Press, 2003.