

Inclusão Digital: uma alternativa para o social? – análise de projetos realizados em Salvador¹

Leonardo Figueiredo Costa

Resumo

Este trabalho busca analisar os projetos em andamento na cidade de Salvador que se enquadram sob o termo “inclusão digital”, num estudo que procura demonstrar até que ponto os mesmos estão inseridos no conceito proposto de inclusão digital. Para fins metodológicos foi desenvolvida uma tipologia específica de análise, numa forma de tentar esclarecer a abrangência que o conceito e seus análogos podem abarcar. Compreendida a partir desse modelo, a inclusão digital é caracterizada em três tipologias: técnica, cognitiva e econômica, além das propostas induzidas e espontâneas. Essas formas de inclusão não são excludentes, mas complementares, e permitem analisar os projetos em questão.

Abstract

Digital inclusion: is it an alternative to social issues? – analysis of projects developed in Salvador

This paper focuses on the analysis of projects in process in the city of Salvador, which figure out under the name of “digital inclusion”, in a study that tries to show the limits of digital inclusion proposed by the concept. In order to conclude it methodologically, we developed a specific typology of analysis, with the purpose of enlightening the approach given by the concept and its analogies. Understood according to this model, digital inclusion is characterized in three typologies: technical, cognitive and economic, besides the induced and spontaneous proposes. These ways of inclusion do not exclude each other, they complete themselves and allow the analysis of the projects proposed.

Resumen

Inclusión Digital: ¿una alternativa para lo social?: análisis de proyectos realizados en Salvador / Bahia

Este trabajo busca analizar los proyectos en desarrollo en la ciudad de Salvador, capital del Estado de Bahia, que se figuran bajo el rótulo de *inclusión digital*. En un estudio que procura demostrar hasta que punto los mismos están inseridos en el concepto propuesto de inclusión digital. Como fin metodológico, fue desarrollada una topología específica de análisis, en una tentativa de poner en claro el campo que lo concepto y sus análogos pueden abarcar. Compreendida a partir de ese modelo, la inclusión digital es caracterizada en tres topologías a saber: la técnica, la cognitiva y la económica, además de las propuestas inducidas y espontáneas. Esas formas de inclusión no son excluyentes, sino complementares y permiten analizar los proyectos en cuestión.

¹ Mostraremos aqui uma parte da pesquisa, que foi apresentada na íntegra como Trabalho de Conclusão de Curso do autor em dezembro de 2004.

Introdução

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 70 e consolidada nos anos 90, entre a informática, as telecomunicações e os diversos setores produtivos. O marco oficial no Brasil para a sua inserção nesse novo cenário global foi o Programa Sociedade da Informação, por meio do Decreto 3.294 de 15 de dezembro de 1999. “O objetivo (...) é 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).

Estar inserido digitalmente hoje é condição fundamental para a existência de cidadãos plenos na interação com esse mundo da informação e da comunicação, mas, segundo dados do Mapa da Exclusão Digital (Neri, 2003) quase 85% da população brasileira sofre da exclusão digital. A maioria das pessoas vive numa realidade com um grande número de desigualdades e miséria, e a inclusão digital não pode perder isto de vista, buscando, ao menos, o desenvolvimento do indivíduo no binômio da inclusão digital e social. É preciso discutir como as TICs, que não devem ser pensadas como meros aparatos técnicos, podem contribuir com os problemas econômicos e sociais, propondo alternativas de aprendizado e conhecimento.

O termo “inclusão digital” pode abarcar uma série de significados, seguindo dos estudos na área da psicologia (como o “e-nóia” – a inclusão dos que se sentem bloqueados, mas têm renda para o acesso e aprendizado)

até os estudos nas áreas sociais. Em linhas gerais entende-se inclusão digital como uma forma de apoio aos cidadãos numa nova perspectiva, a do cidadão de uma cidade na era da informação – de uma cibercidade. Essa inclusão deve ser de forma integral na vida deste cidadão, buscando preferencialmente as populações que têm menores condições sócio-econômicas. A inserção digital não deve ser apenas uma capacitação num determinado software, e sim um processo amplo, levando em consideração questões mais importantes socialmente. O acesso apenas não basta, um computador pessoal não basta, a Internet – por si só, não basta. Deve haver projetos de inserção levando-se em conta a capacitação e a apropriação dos meios.

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. Do ponto de vista político, o objetivo de usar TIC com populações carentes não é superar a exclusão digital, e sim estimular um processo de inclusão social. Para atingir este objetivo, é necessário focar na transformação, não na tecnologia (Starobinas, 2004).

O mais importante nos projetos de inclusão digital não deve ser o aparato técnico, mas sim o foco na promoção da habilidade das pessoas em utilizarem tais aparatos para a sua melhoria social e da sua comunidade. “Da minha perspectiva, provavelmente a exclusão digital mais importante não é acessar uma caixa. É a habilidade de se tornar poderoso com a linguagem que esta caixa trabalha. Se não somente poucos podem escrever com esta língua, e todo o resto de nós está reduzido a ser leitores apenas” (Daley apud Lessig, 2004:37)². A iniciativa da comunidade

² Tradução livre do autor: “From my perspective, probably 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”.

deve estar sempre presente no processo, para que ela se aproprie adequadamente dos benefícios da inclusão digital e da continuidade dos projetos.

Descrição da Pesquisa

CIBERCIDADES

Com o avanço das novas Tecnologias de Informação e Comunicação como uma nova e importante rede estrutural, vemos o surgimento de conceitos para explicar essa “nova” cidade. Neste trabalho é utilizado o conceito de cibercidade proposto por André Lemos, que estuda as novas configurações e dinâmicas relativas às redes telemáticas:

As cidades sabemos, são artefatos que se desenvolvem sempre em relação às redes técnicas e sociais. Hoje, dentro desta perspectiva, temos a nossa disposição uma nova rede técnica (o ciberespaço) e uma nova rede social (as diversas formas de sociabilidade on-line), configurando as cibercidades contemporâneas (...) A cidadania, o exercício social na *urbis*, passa hoje por esse sentimento de conexão generalizada (...) Participar, ser cidadão hoje, é estar conectado (Lemos, 2003).

A cidade de Salvador, como todas as metrópoles contemporâneas, atualmente pode ser enquadrada como uma cibercidade, seguindo o conceito proposto por Lemos, levando-se em conta que nela já está instaurada uma nova dinâmica de reconfiguração do espaço e das práticas sociais a partir das novas tecnologias de comunicação. Há um processo de introjeção das TICs nas relações sociais, políticas, e econômicas do território urbano. Mas, guardando-se as proporções em relação a outras cibercidades que estão em outros níveis de reconfiguração.

(...) o que chamamos de cibercidade não deve ser compreendida como uma novidade radical (...) Não se trata da emergência de uma nova cidade, ou da destruição das velhas formas urbanas, mas de reconhecer a instauração de uma nova dinâmica de reconfiguração que faz com que o

espaço e as práticas sociais das cidades sejam reconfiguradas com a emergência das novas tecnologias de comunicações e das redes telemáticas. O objetivo deve ser o de criar formas efetivas de comunicação e de reapropriação do espaço físico, reaquecer o espaço público, favorecer a apropriação social das novas tecnologias de comunicação e informação e fortalecer a democracia contemporânea. Não está em pauta aqui o abandono da cidade física pela cidade virtual, mas propiciar a sinergia entre o espaço de fluxos planetário e o espaço de lugar das cidades “reais” (Idem).

Os projetos de inclusão digital também contribuem para a instauração de uma nova dinâmica na cidade, ao construir, por exemplo, diversos telecentros em periferias degradadas. “O que está em jogo com as cibercidades é o intuito de lutar contra a exclusão social, regenerar o espaço público e promover a apropriação social das novas tecnologias” (Lemos, 2001:16). A exclusão digital perpassa dois aspectos da inclusão social: tanto a inclusão digital pode ser uma facilitadora de outras inclusões, como a falta desta inclusão digital pode aumentar a exclusão social, devido às novas reconfigurações da sociedade. O excluído digital acaba ficando à margem dessa nova cidadania, o que aumentaria a sua exclusão social no âmbito de uma cibercidade.

INCLUSÃO DIGITAL E SOCIAL

As TICs, principalmente a Internet, permitem que uma pessoa não seja apenas consumidora de informação. O modelo um-todos, como o da televisão, pode agora ser concebido como todos-todos, onde os papéis de consumidor e de produtor podem ser assumidos pela mesma pessoa numa única conexão. Com isto a inclusão digital não deve ser apenas um modelo de ensino técnico, onde os alunos aprendem determinados softwares e a navegar na Internet. O modelo de ensino deve abarcar essa possibilidade do modelo todos-todos, criando mecanismos de uma maior inserção do indivíduo digitalmente.

A inclusão digital é vista por muitos como um importante meio de integração das classes menos favorecidas, sendo um fator de auxílio para a inclusão social das mesmas. “A Inclusão Digital representa um canal privilegiado para equalização de oportunidades da nossa desigual sociedade em plena era do conhecimento” (Neri, 2003:6). A inclusão digital é vista como um importante fator de combate da exclusão social, contudo isso acaba se tornando apenas uma potência em alguns projetos. O pior é que os não incluídos podem ficar cada vez mais excluídos não só digitalmente, mas também socialmente.

Diversos autores abordam a questão da inclusão digital. Bernardo Sorj (2003:14) discorre 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”. Para Sorj 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); oportunidade de emprego dos suportes técnicos digitais na vida cotidiana e no trabalho; necessidade de políticas públicas para inclusão; e a exploração dos potenciais dos meios digitais.

Para Pierre Lévy (1999) a questão da exclusão é crucial com o crescente desenvolvimento da cibercultura. O autor não utiliza a terminologia inclusão digital, mas aponta as conseqüências excludentes que acompanham o crescimento do ciberespaço. “A cibercultura provoca exclusões?”, é, evidentemente, uma pergunta central em uma sociedade mundial na qual a exclusão (ou seja, a forma contemporânea da opressão, de injustiça social e de miséria) é uma das principais doenças” (Lévy, 1999:235).

Lévy acredita que a questão do acesso pela perspectiva tecnológica ou financeira não são os principais fatores da exclusão:

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. A perspectiva aqui traçada não incita de forma alguma a deixar o território para perder-se no “virtual”, nem a que um deles “imite” o outro, mas antes a utilizar o virtual para habitar ainda melhor o território, para tornar-se seu cidadão por inteiro (Lévy, 1999:196).

Sérgio Amadeu da Silveira (2003:18) define 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). Mas o autor vai além ao desconstruir o atual consenso sobre a necessidade da inclusão digital, discutindo os diferentes modelos e finalidades dos esforços.

“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), como também pode ser “mais um modo estender o localismo globalizado de origem norte-americana (...) mais uma forma de utilizar um esforço público de sociedades pobres para consumir produtos dos países centrais” (Idem). Por isto os projetos de inclusão digital devem levar em conta a autonomia dos grupos incluídos, numa forma de ampliar a sua cidadania. Silveira cita ainda os diferentes focos dos projetos de inclusão: a cidadania, a profissionalização, e a

educação. Estes focos não são conflitantes, podendo estar interligados.

O conceito de inclusão digital muitas vezes é descrito apenas como muito mais do que ter acesso a um computador e à Internet, mas poucos são os trabalhos que

tentam desenvolver o que seria este “algo mais”. Para fins metodológicos foi desenvolvida neste trabalho a tipologia que segue logo abaixo, numa forma de tentar esclarecer a abrangência que o conceito inclusão digital e seus análogos podem abarcar.

Tabela 01: Tipologia desenvolvida para análise dos 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 eletrônicas de bancos, cartões de crédito com chips, smart cards, telefones celulares, etc.</p>	<p>Projetos induzidos de inclusão às tecnologias eletrônicas e as 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 softwares 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 softwares básico.</p>

A inclusão digital pode ser compreendida a partir desse modelo³ proposto, que a caracteriza em três tipologias: técnica, cognitiva e econômica. Por inclusão técnica

compreende-se a destreza no manuseio do computador e acesso à Internet. A inclusão cognitiva refere-se a uma educação crítica ao uso dessas tecnologias tendo o usuário a possibilidade de compreender os desafios da sociedade

³ Modelo construído em parceria com o professor orientador.

da informação. A inclusão econômica se caracteriza pela capacidade financeira em adquirir computadores e custeio para acesso à rede (pagamento de provedor e custos gerais de conexão). Essas formas de inclusão não são excludentes, mas complementares, e permitem analisar os projetos em estudo neste trabalho. A partir deste modelo proposto serão feitas as análises dos projetos de “inclusão digital” realizados na cidade de Salvador.

A inclusão deve ser compreendida ainda em termos de induzida e espontânea. Os projetos analisados aqui são os processos induzidos de inclusão (como os telecentros⁴). Como inclusão espontânea compreende-se as formas de acesso e uso das TICs em que os cidadãos estão imersos com a entrada da sociedade na era da informação. Entende-se aqui o uso de terminais bancários, smart cards, urnas eletrônicas, celulares, e outros terminais que colocam o cidadão em confronto direto com essas tecnologias, tendo ou não formação para tal uso.

A inclusão digital deve ser pensada a partir desse modelo. Ele permite uma visão complexa dos processos e identifica deficiências dos projetos atuais. Como veremos, na maioria dos projetos, a ênfase é tecnocrática, centrado na categoria técnica.

POLÍTICAS PÚBLICAS

A inclusão digital tem recebido atualmente bastante atenção, inclusive nas campanhas dos candidatos a prefeito de Salvador e nos discursos políticos do presidente Luiz Inácio Lula da Silva. O presidente Lula, por exemplo, já disse que irá “fazer da inclusão digital uma poderosa arma

⁴ 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 inclusão social”⁵, 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”⁶. Lula ressaltou ainda a urgência da inclusão digital para que os países em desenvolvimento não fiquem aquém da velocidade das transformações tecnológicas⁷.

As políticas públicas de inclusão digital em Salvador são em relação a projetos do governo baiano ou federal. Na base municipal ainda há poucas atividades, como o projeto Rede Livre Salvador Interativa, mas a inclusão digital deverá ser um dos focos na próxima prefeitura, como foi demonstrado pela maioria dos candidatos à prefeitura, tais como Benito Gama, Da Luz, e Nelson Pelegrino, além do candidato eleito, João Henrique. As propostas não são muito detalhadas, mas deve-se levar em consideração no futuro o diálogo com outras frentes já existentes, para não haver desperdício de dinheiro público com a duplicidade de projetos. De todas as propostas apresentadas, apenas a Salvador.com, do candidato Benito Gama, traz alguma novidade no cenário local com a implantação de ônibus equipados com computadores realizando cursos itinerantes por bairros carentes. As outras versam sobre a instalação de telecentros públicos comunitários, projetos já implantados em políticas do governo estadual e federal.

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”⁸. Para isto será criado o Modelo Brasileiro de Inclusão Digital, numa

da Internet e estão localizados em regiões mais nobres das cidades” (Silveira, 2001:33-34).

⁵ www.jornaldamidia.com.br/noticias/2004/07/Brasil/27-Inclusao_digital_e_arma_de_inc.shtml (acesso em 27/07/04).

⁶ Idem.

⁷ Idem.

tentativa de otimizar as ações e evitar a duplicidade de projetos. Atualmente a falta de diálogo entre as diversas instâncias governamentais pode acarretar prejuízos para os cofres públicos.

No final de 2003 mais de 12 milhões de usuários⁹ foram beneficiados com projetos de inclusão digital por todo o Brasil, ou seja, 7% de uma população estimada em 170 milhões, outro dado que demonstra o crescimento do tema. Só que estes projetos estão instalados, na maior parte das vezes, no Sudeste, o que revela a importância de políticas públicas responsáveis para que realmente haja uma democratização dos meios, não deixando apenas nas mãos da iniciativa privada. O papel das empresas nesse processo é importante para a colaboração e a injeção de recursos, mas o governo deve agir para conseguir ligar todos os setores da sociedade em prol da inclusão, lembrando da importância do envolvimento das suas ações com as comunidades e ONGs, atuando como um regulador e provedor dos serviços para que o crescimento não seja desigual em todo o território nacional.

"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"¹⁰. A divulgação da construção do Modelo Brasileiro de Inclusão Digital e das metas governamentais do Plano Plurianual mostra que o governo federal está preocupado em alterar o quadro atual da exclusão digital. Para Silveira a importância da inclusão digital como política pública está consolidada por quatro pressupostos:

Primeiro, o reconhecimento de que a exclusão digital amplia a miséria e dificulta o desenvolvimento humano, local e nacional. A exclusão digital não representa uma mera

conseqüência da pobreza crônica. Torna-se fator de congelamento da condição de miséria e de grande distanciamento em relação às sociedades ricas. Segundo, a constatação de que o mercado não irá incluir na era da informação os extratos pobres e desprovidos de dinheiro. A própria alfabetização e a escolarização da população não seriam maciças se não fosse pela transformação da educação em política pública e gratuita. A alfabetização digital e a formação básica de viver na cibercultura também dependerão da ação do Estado para serem amplas ou universalistas. Terceiro, a velocidade da inclusão é decisiva para que a sociedade tenha sujeitos e quadros em números suficientes para aproveitar as brechas de desenvolvimento no contexto da mundialização de trocas desiguais e, também, para adquirir capacidade de gerar inovações. Quarto, a aceitação de que a liberdade de expressão e o direito de se comunicar seriam uma falácia se fossem destinados apenas à minoria que tem acesso à comunicação em rede. Hoje o direito à comunicação é sinônimo de direito à comunicação mediada por computador. Portanto, trata-se de uma questão de cidadania (Silveira, 2003:29-30).

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, uma criação do Ministério das Comunicações numa ação conjunta com a Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações).

Os recursos do FUST são provenientes da contribuição de 1% das receitas operacional bruta das operadoras de telecomunicações, e no caixa do governo já existem R\$ 2,7 bilhões¹¹ arrecadados. O FUST foi criado para que todos,

⁸ http://www.idbrasil.gov.br/noticias/News_Item.2004-07-16.5423 (acesso em 17/07/04).

⁹ http://www.idbrasil.gov.br/noticias/News_Item.2004-07-13.2831 (acesso em 17/07/04).

¹⁰ http://www.idbrasil.gov.br/noticias/News_Item.2004-06-28.5853 (acesso em 17/07/04).

¹¹ <http://jornalismo.globo.com/Jornalismo/JN/0,,AA784080-3586.00.html> (acesso em 25/06/04).

especialmente os das regiões mais pobres e distantes do país, pudessem ter disponíveis serviços de telecomunicações, como o acesso à Internet, mas nenhuma parte dos recursos foi utilizada até hoje.

O FUST ficou parado por causa de questionamentos dos contratos na Justiça. O projeto inicial favoreceria o monopólio da empresa Microsoft, já que 80% dos equipamentos teriam seus sistemas instalados, o que gerou uma oposição dos favoráveis pela utilização de software livre. Além de disponibilizar a Internet, o fundo deve financiar o acesso e a compra de terminais de computadores para hospitais, ensino a distância, escolas públicas e centros comunitários. “Um projeto [o FUST] ambicioso que instalará computadores em 12 mil escolas médias, alcançando 6,5 milhões de estudantes, 280 mil professores e 5.000 municípios” (Neri, 2003), porém no momento é apenas uma incógnita.

SOFTWARE LIVRE

Software Livre (Free Software) é o software disponível com a permissão para qualquer um usá-lo, copiá-lo, e distribuí-lo, seja na sua forma original ou com modificações, seja gratuitamente ou com custo. Em especial, a possibilidade de modificações implica em que o código fonte esteja disponível. Se um programa é livre, potencialmente ele pode ser incluído em um sistema operacional também livre. É importante não confundir software livre com software grátis porque a liberdade associada ao software livre de copiar, modificar e redistribuir, independe de gratuidade. Existem programas que podem ser obtidos gratuitamente, mas que não podem ser modificados, nem redistribuídos.¹²

Está em curso uma fase de debates e experiências sobre o uso dos softwares¹³ em todo o mundo, e estes debates também acontecem em relação aos projetos de inclusão digital. Práticas das grandes empresas de tecnologia tais como o monopólio, a restrição do conhecimento, e o custo abusivo das licenças de computador são fatores que estão dando força ao movimento pelo software livre em vários países, um movimento que prega pela colaboração e pelo compartilhamento do conhecimento. “É uma revolução feita em regime colaborativo e descentralizado, sem um partido político no comando, mas com pedaços de código em computadores diferentes espalhados pelo planeta, comandados por gente que trabalha não para ficar rica, mas querendo o bem comum” (Vianna, 2004).

As políticas voluntaristas de luta contra as desigualdades e a exclusão devem visar o ganho em autonomia das pessoas ou grupos envolvidos. Devem, em contrapartida, evitar o surgimento de novas dependências criadas pelo consumo de informações ou de serviços de comunicação concebidos e produzidos em uma óptica puramente comercial ou imperial (Lévy, 1999:238).

O uso de software livre acaba se tornando um dos pressupostos das atividades de inclusão. Ao se ensinar alguém a manejar um computador, a melhor maneira seria com o uso do Microsoft Windows? A melhor maneira é ensinar alguém a usar algo privado de uma empresa que monopoliza o mercado? Estamos formando os indivíduos em que sentido: na busca de uma cidadania plena ou como um consumidor em potencial? Por estas e outras questões o

¹³ De acordo com o Projeto Software Livre Bahia (2004): “o software corresponde a qualquer programa de computador. Ao contrário do hardware (monitores, impressoras, mouse, placas, memórias etc) o software não é algo físico e por isso não sofre desgaste ao longo do tempo. Um software é, portanto, uma estrutura lógica, um programa que realiza funções dentro de um sistema computacional (...) O software, por não ser físico e sim lógico, pode ser duplicado e armazenado em disquetes, cds, discos rígidos (HD)”.

¹² www.softwarelivre.gov.br/SwLivre/ (acesso em 29/09/04).

software livre foi abordado nas análises deste trabalho, levando-se em consideração também os programas e projetos desenvolvidos na área em Salvador.

O Windows, da Microsoft, tem mais de 90% do mercado de sistemas operacionais para microcomputadores. Este fato é usado, ao mesmo tempo, pelos defensores do software livre e pelos defensores do software proprietário. Para quem prefere o Linux, o uso do Windows nos programas de inclusão digital reforçaria a posição "monopolista" da empresa americana. Para quem prefere o Windows, o uso do Linux e de outras soluções de software livre não prepararia as pessoas para o mercado, já que as empresas usam principalmente as soluções da Microsoft (Cruz, 2004).

Só no ano de 2002 foram enviados um total de US\$ 1 bilhão¹⁴ em royalties, como pagamento de licenças, para os Estados Unidos. Por isto a substituição gradual de softwares proprietários¹⁵ por livres na administração pública virou uma política do governo federal, e uma das medidas foi a criação do "Guia Livre: Referência de migração para software livre do governo federal" (Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, 2004). O software livre pode ser considerado uma alternativa segura e de qualidade para a viabilização de projetos com recursos públicos na área de tecnologia da informação.

O uso do software livre é fundamental porque permite a inclusão de regiões em um novo modelo, que não tem custos com pagamento de licenças, permite o reaproveitamento de equipamento (hardware) e, principalmente, está baseado no compartilhamento de conhecimento (...) Em vez de você adestrar, você permite

que a pessoa conheça a funcionalidade de um sistema (...) Inclusão digital, para que não seja alienação digital, tem que ser feita com software livre (Silveira apud Ostermann, 2004:39).

Uma das diretrizes da implementação do software livre no governo federal é a sua utilização como base dos programas de inclusão digital¹⁶. Liberdade de escolha, redução de custos e sustentabilidade no processo de inclusão digital, são alguns argumentos a favor da utilização de software livre. Inclusive o presidente Lula já afirmou que "o software livre responde a esses imperativos [da inclusão digital]"¹⁷.

Qual seria a melhor plataforma a ser empregada nos projetos de inclusão digital? Há quem defenda que devem ser as duas plataformas, para que as pessoas possam conhecer as diferenças entre elas na prática. Só que há um fator importante contra esta defesa, a de que o software proprietário causaria gastos excessivos no projeto que poderiam ser investidos de outra forma. Há quem diga que quem tem a formação no software livre pode não conseguir um emprego, pois no seu currículo não estarão as ferramentas do Windows que dominam a maioria das empresas. Mas se uma pessoa receber uma formação em relação ao porquê do software, e não apenas em relação a sua técnica, será que ela não estaria apta a concorrer por uma vaga de emprego nas diferentes plataformas?

O software livre também pode ser empregado com um certo custo, mas neste caso há uma importante diferença econômica: esse custo estaria sendo empregado localmente. A partir do desenvolvimento dos códigos os programadores podem cobrar por soluções específicas ou prestar suporte técnico. Com isto a utilização do software livre estaria trazendo mais recursos para o desenvolvimento

¹⁴ http://www.idbrasil.gov.br/noticias/News_Item.2004-07-16.2055 (acesso em 17/07/04).

¹⁵ "Software proprietário é aquele cuja cópia, redistribuição ou modificação são em alguma medida proibidos pelo seu proprietário. Para usar, copiar ou redistribuir, deve-se solicitar permissão ao proprietário, ou pagar para poder fazê-lo". Maiores informações em: www.softwarelivre.gov.br/SwLivre/ (acesso em 29/09/04).

¹⁶ <http://www.softwarelivre.gov.br/diretrizes/> (acesso em 29/09/04).

tecnológico nacional, criando mais chances de mercado para os programadores locais. “A administração das redes também requer um crescimento no setor de serviços. Na maioria dos casos nós não vemos o setor de serviços de países em desenvolvimento expandir para lugar nenhum perto da extensão de países desenvolvidos. Na prática isto leva a formas de colonização mercantil” (Everard, 2000:40)¹⁸. O desenvolvimento local é uma situação bem diferente do que mandar royalties para uma empresa estadunidense que concentra o monopólio mundial. “As políticas de inclusão digital devem romper com a política de aprisionamento dos megamonopólios privados. O combate à exclusão digital está intrinsecamente ligado à democratização e à desconcentração do poder econômico e político” (Silveira, 2003:43).

Metodologia Empregada

Para a realização deste trabalho foi feito um levantamento bibliográfico da área sobre os diversos conceitos de inclusão e exclusão digital, com o objetivo de identificar como as abordagens sobre a temática vêm se definindo. Em seguida foram analisados 14 projetos que se enquadravam nominalmente em diferentes conceitos de “inclusão digital”, de iniciativas dos diversos setores da sociedade (governo, empresas privadas, ONGs, universidades, etc.), que são realizados na cidade de Salvador, Bahia. Foram abordadas 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 tal projeto de “inclusão digital”; o objetivo; como é administrado;

de onde vem 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.

Foram analisados, no caso de Salvador, 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), do Governo do Estado da Bahia, são equipamentos de informática destinados ao acesso gratuito a 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;

¹⁷ www.jornaldamidia.com.br/noticias/2004/07/Brasil/27-Inclusao_digital_e_armas_de_inc.shtml (acesso em 27/07/04).

¹⁸ Tradução livre do autor: “The management of the network also requires a growth in service sectors to manage the process. In most cases we are not seeing domestic service sectors of developing countries expand to anywhere near the extent of the developed world. This leads in practice to forms of mercantile colonization”.

- **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 a 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; e a

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

Análise dos Resultados

Para tentar clarear as diferentes concepções sobre a inclusão digital foi elaborado um modelo que a caracteriza em três tipologias: técnica, cognitiva e econômica. Por inclusão técnica compreende-se como destreza no manuseio do computador e acesso à Internet, fato presente em 85,71% dos projetos analisados na cidade de Salvador. A inclusão cognitiva refere-se a uma educação crítica ao uso dessas tecnologias tendo o usuário a possibilidade de compreender os desafios da sociedade da informação. Nas análises esta tipologia se faz presente em 35,71% dos projetos. “Talvez a verdadeira inclusão social se dê pela educação aos novos meios, que não é apenas técnica, pelo desenvolvimento de um pensamento crítico e inquieto em relação ao que nos vendem como a última novidade aquilo que vai apodrecer lá na frente” (Lemos, 2003). A inclusão econômica se caracteriza pela capacidade financeira em adquirir computadores e custeio para acesso a rede, sendo encontrada em 7,14% dos projetos analisados. Essas formas de inclusão não são excludentes, mas complementares, e permitiram analisar todos os projetos em estudo neste trabalho. 14,28% dos projetos analisados não puderam ser enquadrados na tipologia desenvolvida, pois atuam com versões “alternativas” do conceito de inclusão digital. Apenas um projeto dos analisados (7,14%) foi enquadrado nas três tipologias. Em relação ao emprego de *softwares*, 41,66% dos projetos utilizam *software* livre enquanto 58,33% se baseiam em plataformas proprietárias.

Tabela 02: Resultado da análise dos projetos

	SECTI	SAC	RLSI	GESAC	CDI - EICs	Cipó	EletrCooperativa	Cidadania	Índios On-line	McInternet	Tabuleiro Digital	Comunitária	LASLO - FTE	Tech Jr. - UCSAL	Total
Técnica (Induzida)	X	X	X	X	X	X	X	X	X		X	X		X	2
Cognitiva (Induzida)	X		X		X	X								X	5
Financeira (Induzida)	X														1
Não se enquadra										X			X		2

Além das tipologias criadas a inclusão deve ser compreendida em termos de induzida e espontânea. Os projetos analisados neste trabalho são processos induzidos de inclusão. Como inclusão espontânea compreende-se as 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.

O processo de inserção social no mundo das operações digitais deve ser realizado de tal forma que o cidadão comum seja capaz de compreender os motivos que o levam a interagir com os novos meios e aquilo que ele pode ser capaz de conseguir através da utilização dos mesmos. Mais do que isso, o processo de inclusão deve trabalhar com a conscientização social até que se chegue a um nível de conhecimento que permita ao cidadão optar por ser ou não incluído, e em que níveis dar-se-ão suas interações digitais (Ferreira, 2004).

A inclusão digital proposta por este trabalho atua através de três tipologias, que podem ser complementares. Uma das

características mais importantes é a tipologia cognitiva, pois é a partir daí que o indivíduo conseguirá se apropriar do meio, utilizando-o como uma poderosa forma de construção social.

Entendo inclusão como habilidade cognitiva para dominar, mudar, desconstruir discursos e alterar as rotas dos produtos prêt-à-porter das fábricas de ilusões. Não me parece haver vozes que questionem a inclusão e isso é bastante empobrecedor. Incluir é ter capacidade livre de apropriação dos meios, que não é só técnica, mas sociocognitiva (Lemos, 2003).

Esse um é ponto comum na maioria das análises feitas sobre a questão da inclusão digital, pois sem uma educação e conscientização crítica de utilização o processo apenas "adestraria". Incluir não deve ser apenas uma simples formação técnica dos aplicativos, como acontece em alguns projetos, mas deve ser o trabalho das habilidades cognitivas das pessoas, transformando informação em conhecimento, transformando uma simples utilização em apropriação.

O processo de inclusão digital aprofunda a visão da educação entendida como prática social transformadora da sociedade. A reflexão crítica da sociedade deverá ser utilizada para fomentar práticas criativas de recusa de todos os sentidos da exclusão social, inclusive de sua feição tecnológica. A apropriação dos meios deve ocorrer de forma ativa, por isto a tipologia cognitiva é importante nos processos de inclusão digital. O simples treinamento técnico para o manuseio trata-se apenas de uma apropriação passiva, um nível que se situa na base dos processos de inclusão digital, mas que deve ser transcendido.

A tipologia econômica foi encontrada apenas em 7,14% dos projetos realizados em Salvador, ou seja, um único projeto. Num país como o Brasil, ainda não há muitas condições de se optar por programas que pretendam colocar um computador em cada casa. A inclusão econômica se caracteriza pela capacidade financeira em adquirir computadores e custeio para acesso a rede. Certamente, no quadro de exclusão social e econômica que enfrentamos, não há dinheiro na família de baixa renda para pagar o aumento de consumo de energia elétrica, a conta de telefone, o preço de uma conexão à Internet, provedor, etc. A tipologia econômica deverá ocorrer com mais facilidade como um resultado da apropriação das tipologias técnica e cognitiva. No momento há apenas propostas de computadores mais baratos para as classes C e D, tanto em âmbito federal quanto municipal, mas são projetos que deverão render mais frutos a partir de um desenvolvimento maior da inclusão digital. Enquanto isso não ocorre, bastam às populações mais carentes os espaços de acesso coletivo à Internet como uma das formas iniciais para a sua inclusão.

Conclusões

“O controle da tecnologia torna-se vital e dita as possibilidades de desenvolvimento e de inclusão social” (Silveira, 2003:44). Como foi demonstrada ao longo deste trabalho, a inclusão digital hoje é um tema social tão

importante quanto a saúde ou a geração de emprego. Atualmente a cidade pode ser considerada como uma cibercidade, levando-se em conta que nela já está instaurada uma nova dinâmica de reconfiguração do espaço e das práticas sociais a partir das TICs, e a cidadania plena está atrelada às vivências surgidas destas novas configurações. O excluído digital acaba ficando à margem dessa nova cidadania, o que aumentaria a sua exclusão social no âmbito de uma cibercidade.

Dados como os do Internet World Stats¹⁹ 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 esse número não revela que o crescimento ainda ocorre de forma desigual, com a maior parcela das classes A e B em detrimento de outras classes sociais: “a conectividade dos ricos é bem mais veloz” (Silveira, 2001:20).

Outros dados do Internet World Stats mostram ainda o Brasil na décima posição da lista dos principais países em relação ao número de usuários da Internet, com mais de 19 milhões de internautas, atrás apenas de países da Europa, Canadá, Estados Unidos, China, Japão e Coreia do Sul. Mas, na mesma tabela, a taxa de penetração da Internet no país é de apenas 10,8%, dado muito menor do que nos outros países que estão com taxas de 39% a 69%, o que mostra que o Brasil ainda tem muito que fazer no caminho da inclusão digital.

“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). A exclusão social hoje perpassa também a questão da exclusão digital. A pessoa que não sabe lidar com as novas tecnologias de comunicação e informação também está excluída socialmente, além de outras exclusões sócio-econômicas. Por isto a importância

da inclusão digital: a partir da apropriação dos meios há o reforço da inclusão digital e social. A inclusão digital atualmente pode ser uma facilitadora de outras inclusões, como a sócio-econômica, além de se considerar que a falta desta inclusão digital pode aumentar a exclusão social, devido as reconfigurações da sociedade. Por isto a inclusão digital deve ser pensada como uma estratégia para a inclusão social das camadas mais excluídas, transcendendo os modismos que se agregaram ao conceito.

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 dando ênfase à 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. Fica evidente, nos projetos em Salvador, que o conceito de inclusão atua preferencialmente na dimensão tecnológica, não colocando em valor os capitais cognitivos, sociais e culturais. Os processos de Inteligência Coletiva (Lévy, 1999) ficam prejudicados pelo não desenvolvimento dos quatro capitais. Incluir digital e socialmente deve dar ao indivíduo condições 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 informação e comunicação.

“Assim que uma fonte de desigualdade tecnológica parece estar diminuindo, uma outra surge: o acesso diferencial a serviço de banda larga de alta velocidade” (Castells, 2003:210). Essa passagem reforça um pouco a frase de Pierre Lévy que abre este trabalho, ao tratar da fabricação dos excluídos a partir da criação de novos meios de

comunicação. “Assim, é possível que quando as grandes massas tiverem finalmente acesso à Internet por linha telefônica, as elites globais já tenham fugido para uma esfera mais elevada do ciberespaço” (Idem). O Wi-Fi (Wireless Fidelity) é uma constatação atual a esta passagem de Castells, ao possibilitar o acesso à Internet sem fio para uma minoria da minoria usuária em todo o mundo. A mobilidade Wi-Fi no momento atende a um pequeno número de usuários munidos de laptops que não precisam ficar presos aos fios das conexões, uma nova tecnologia que pode alargar o fosso dos excluídos digitais caso não seja direcionada para outros propósitos.

¹⁹ www.internetworldstats.com (acesso em 30/09/04).

Referências

- CASTELLS, Manuel. "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.
- CRUZ, Renato (org.). *O que as empresas podem fazer pela inclusão digital*. São Paulo: Instituto Ethos, 2004.
- EVERARD, Jerry. *Virtual States: the Internet and the boundaries of the nation state*. Londres: Routledge, 2000.
- FERREIRA, Cristina Maria Siquara. *Governo eletrônico na Bahia: análise de estratégias de aplicação das novas tecnologias de informação e comunicação na administração pública baiana* (monografia apresentada no curso de Comunicação com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal da Bahia). 2004.
- LE MOS, André. "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).
- _____ (org.). *Cibercidades: as cidades na cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora E-Papers Serviços Editoriais, 2004.
- _____ 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*. Nova 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.
- OSTERMANN, Cristiane. "Inclusão digital: uma janela para outro mundo". In: *Brasil Responsável*. Ano I, nº 03, maio de 2004.
- PROJETO SOFTWARE LIVRE BAHIA. *Cartilha de Software Livre*. Salvador: 2004.
- 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).

VIANNA, Hermano. *A disseminação silenciosa do Software Livre*. www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs1804200407.htm (acesso em 03/05/04).