

# SEM MEDO DE [O]USAR

## Inclusão digital em campos

Margarida Maria Mussa Tavares Gomes\*

*O debate em torno das modificações trazidas pelas novas tecnologias tem mostrado que o conhecimento é, cada vez mais, apontado como fator determinante para o estabelecimento ou superação de desigualdades, de criação ou eliminação de empregos, de propagação ou concentração de bem-estar. Apesar disso, o ingresso na Sociedade da Informação é uma realidade distante da maioria da população mundial. Com o objetivo de debater o conceito de inclusão digital e possíveis modos de efetivá-la, são examinadas, neste trabalho, duas experiências de inclusão digital em Campos dos Goytacazes: o Projeto Informática Cidadã e o Navegar é Preciso.*

**PALAVRAS-CHAVE:** Internet. Inclusão digital. Novas tecnologias.

---

\* Mestre em Planejamento Regional e Gestão de Cidades pela UCAM Campos. Professora do Curso Técnico de Meio Ambiente do CEFET Campos.

# 1 INTRODUÇÃO

Eu quero entrar na rede pra contactar  
Os lares do Nepal, os bares do Gabão.  
Gilberto Gil. *Pela Internet*

Nos últimos anos, o desenvolvimento das tecnologias da comunicação e informação tem exercido profundas transformações na sociedade, permitindo o rompimento de barreiras geográficas, diminuindo distâncias e facilitando a circulação da informação e do conhecimento. O espaço geográfico hoje é constituído por ciência, técnica e informação, resultando numa nova dinâmica territorial.

O debate em torno das modificações trazidas pelas novas tecnologias tem mostrado que o conhecimento é, cada vez mais, apontado como fator determinante para o estabelecimento ou superação de desigualdades, de agregação ou dissolução de valor, de criação ou eliminação de empregos, de propagação ou concentração de bem-estar. Apesar disso, o ingresso na Sociedade da Informação é uma realidade distante da maioria da população mundial. Reconhecer que o conhecimento acumulado pertence a toda a humanidade e deve ser compartilhado pela sociedade, é admitir que todos devem ter acesso e devem ter a possibilidade de adquirir as competências e conhecimentos indispensáveis para compreender, participar ativamente e se beneficiar das oportunidades oferecidas pelas tecnologias da comunicação e informação.

Há quem sustente o argumento de que o problema da exclusão digital é irrelevante num país como o Brasil, já que as novas tecnologias são “luxo” de uma sociedade consumista e que a desigualdade deve ser combatida no *locus* clássico das carências de habitação, saúde, educação e emprego. Este artigo discorda de tal ponto de vista, acreditando que a

apropriação das novas tecnologias é, hoje, uma das condições essenciais de integração na vida social. A capacidade de desenvolvimento social, cultural e econômico de uma sociedade passa pelo grau de informação e conhecimento disseminados nela. Nesse sentido, as políticas de inclusão digital constituem-se num passo importante e decisivo na direção de uma sociedade mais justa e que promova a igualdade de oportunidades. Uma sociedade onde as novas tecnologias da comunicação e informação sejam um instrumento de ampliação da cidadania.

O objetivo principal deste artigo é compreender e discutir a importância do computador e da internet para as camadas desfavorecidas da população, examinando o conceito de inclusão digital e investigando formas possíveis de realizá-la. Em Campos dos Goytacazes, destacam-se duas experiências: o Projeto Informática Cidadã, idealizado pela Organização Não Governamental Cidade 21 e o Navegar é Preciso, implantado pela Prefeitura de Campos dos Goytacazes.

As tecnologias da comunicação e informação não são, por si só, uma resposta para todos os problemas sociais e econômicos, mas oferecem ferramentas capazes de diminuir o “hiato” que vem se formando entre os que têm acesso e os que não têm, entre o *Brasil ponto com* e o Brasil excluído do mundo da tecnologia.

Conta-se que uma tribo indígena norte-americana tinha, entre seus membros, excelentes ceramistas. Os mais velhos - os mestres - passavam seu conhecimento sobre cerâmicas para os mais novos, que, a seu tempo, também se tornavam mestres. Quando um mestre sentia que seus dias produtivos estavam no fim, chamava um aprendiz e lhe entregava seu melhor pote, sua obra-mestra. O aprendiz recebia este pote com profunda reverência e imediatamente o estilhava, até que só restasse pó. Esse pó era então recolhido e misturado ao seu barro – ao primeiro barro que ele amassaria como mestre – e iniciava a confecção de seus potes cerâmicos.

Acreditava-se que se o pote do mestre fosse guardado e reverenciado, não teria utilidade. Porém, se fosse moído no barro da práxis, haveria, de fato, a incorporação da reflexão e da experiência anterior.

Esta parábola sobre aprendizado e conhecimento ilustra o caminho percorrido neste trabalho: “quebrar” e “moer” as peças colhidas durante a investigação e “amassá-las” junto ao barro da instigante experiência de inserir no ambiente privilegiado de discussão acadêmica a questão da exclusão digital.

## 2 O ADVENTO DA SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Antes mundo era pequeno  
Porque Terra era grande  
Hoje mundo é muito grande  
Porque Terra é pequena  
Do tamanho da antena parabólicamará.  
Gilberto Gil. Parabólicamará

Em todas as sociedades os indivíduos produzem e trocam informações e conteúdo simbólico. É por meio da comunicação que os indivíduos estabelecem e renovam relações uns com os outros, construindo fenômenos sociais. Assim, a vida social pode ser pensada a partir do desenvolvimento da capacidade de trocar, registrar e difundir tais informações.

Na pré-história, ao utilizar a pedra lascada, o homem comunica, interage com a técnica, transforma-se, gera transformação e cria cultura. Com o passar do tempo, aprimoram-se as trocas, complexificam-se as relações e os símbolos e sinais passam a regular os primeiros núcleos

sociais. Mais tarde, nas sociedades orais, a experiência começa a ser passada entre gerações - a roda não mais precisaria ser reinventada – e a memória é valorizada e considerada essencial para registrar os fatos e preservar identidades.

Ao longo da história da humanidade, a maioria das interações foi face a face: os indivíduos relacionavam-se dentro de um ambiente físico compartilhado. As mensagens eram recebidas no tempo e lugar em que eram emitidas, num contexto de co-presença. Esses limites são ultrapassados com o advento da escrita, que estabeleceu um tipo de comunicação desconhecido pelas sociedades orais, tornando possível a transmissão de informação e conteúdo simbólico entre pessoas situadas remotamente no espaço, no tempo, ou em ambos.

O papel, os caracteres móveis para impressão manual e a impressão mecânica contribuíram para o registro da história humana e para que o conhecimento se tornasse acessível a um número maior de pessoas. Conforme relata Bill Gates, a invenção do tipo móvel:

[...] mudou a cultura ocidental para sempre. Gutenberg levou dois anos para compor os tipos de sua primeira Bíblia, mas, uma vez feito isso, teve condições de imprimir múltiplos exemplares. Antes de Gutenberg, todos os livros eram copiados à mão. Os monges, que em geral eram os encarregados de copiar a Bíblia, raramente conseguiam fazer mais de uma cópia por ano. A prensa de Gutenberg era, em comparação, uma impressora a laser de alta velocidade. (GATES, 1995, p. 19).

Assim, a impressão foi, durante muito tempo, o principal modo de armazenamento e disseminação das idéias. A palavra impressa permitiu que as pessoas pudessem ultrapassar as fronteiras de sua

aldeia, e despertou seu interesse pelo que acontecia em outras partes do mundo. Começaram a surgir gráficas pelas cidades comerciais que, aos poucos, iam se transformando em centros de intercâmbio intelectual. A alfabetização passou a ser uma habilidade importante, revolucionando o ensino e transformando as estruturas sociais.

O ser humano continuou a buscar formas de comunicação que o aproximassem de outras culturas. No início do século XX surge, então, o rádio como um novo marco na história das comunicações, com possibilidades de maior alcance e mais rapidez que qualquer outra mídia. Na década de 70 popularizou-se a televisão, permitindo que além do som, a imagem também pudesse viajar pelo espaço. A oralidade passa, assim, a dividir espaço com a comunicação da imagem, do símbolo e do movimento.

Os outros meios de comunicação não desapareceram, “[...] mas foram reestruturados e reorganizados em um sistema cujo coração compunha-se de válvulas eletrônicas e cuja fachada era uma tela de televisão” (CASTELLS, 1999, p. 355). O sonho de diminuir a barreira da distância e do tempo fez com que o ser humano continuasse tentando aperfeiçoar os meios de que dispunha. O desenvolvimento dos meios de comunicação contribuiu, dessa forma, para o aparecimento de novas formas de interação.

Uma série de inovações tecnológicas ampliou o alcance da ação humana no espaço e no tempo. Foi durante a Segunda Guerra e no período subsequente que se deram as principais inovações tecnológicas em eletrônica: a descoberta do primeiro computador programável e do transistor<sup>1</sup>, essência da Revolução Tecnológica da Informação no século XX.

Com a invenção do microprocessador<sup>2</sup>, a capacidade de processar informação pode ser instalada em todos os lugares e provoca o

extraordinário avanço na difusão da microeletrônica em todas as máquinas. Nas palavras de Manuel Castells, “o advento do microprocessador em 1971, com a capacidade de incluir um computador em um *chip*, pôs o mundo da eletrônica e, sem dúvida, o próprio mundo, de pernas para o ar” (CASTELLS, 1999, p. 61).

Aos avanços da microeletrônica, devem ser somados os grandes saltos na evolução da capacidade de formação de redes – sistemas baseados na interconexão de computadores, terminais e equipamentos periféricos por meio de linhas de comunicação. A partir de meados da década de 80, não se concebia mais que os microcomputadores atuassem isoladamente: eles passam a atuar em rede e a ter mobilidade cada vez maior. O avanço das telecomunicações e das tecnologias de integração dos computadores em rede aliado ao aumento da capacidade das linhas de transmissão formam, assim, a base da chamada Infovia da década de 90.

Pierre Lévy, filósofo francês, em seus estudos sobre as modificações sofridas pela civilização contemporânea afirma que, do ponto de vista epistemológico, a humanidade desenvolveu quatro tipos de relação com o conhecimento. Antes da escrita, o saber prático, mítico e ritualístico, próprio das sociedades fechadas, era personificado pela comunidade viva - quando um velho morria, era como se uma biblioteca fosse queimada. O surgimento da escrita faz com que o saber passe a ser confiado ao livro, como a Bíblia, o Corão, os textos sagrados, os clássicos. O livro continha tudo, mas de forma enigmática. Precisava ser interpretado, decifrado e o intérprete era quem detinha o conhecimento. Com o advento da imprensa, “[...] um terceiro tipo de conhecimento foi assombrado pela figura do sábio, do cientista. Nesse caso, o saber não é mais transmitido pelo livro, mas pela biblioteca” (LÉVY, 1999, p. 164). Com o tipo móvel e a prensa, o ourives alemão Gutenberg abriu as portas do conhecimento para uma quantidade até então impensável de pessoas.

Hoje, a possibilidade de desterritorialização da biblioteca estabelece um quarto tipo de relação com o conhecimento, como se estivesse voltando às origens, onde

[...] o saber poderia ser novamente transmitido pelas coletividades humanas vivas, e não mais por suportes separados fornecidos por intérpretes ou sábios. Apenas, dessa vez, contrariamente à oralidade arcaica, o portador direto do saber não seria mais a comunidade física e sua memória carnal, mas o *ciberespaço*, a região dos mundos virtuais, por meio do qual as comunidades descobrem e conhecem a si mesmas como coletivos inteligentes. (LÉVY, 1999, p. 164).

O desenvolvimento dos meios de comunicação instituiu novas formas de ação, onde a interação dissocia-se do ambiente físico, permitindo que os indivíduos dirijam suas ações para outros, dispersos no espaço e no tempo. Assim, nos dias atuais, vem se consolidando, no senso comum, a percepção de que há um encolhimento das distâncias e um encurtamento do tempo, tornando o mundo menor. No contexto de inovações tecnológicas, os processos comunicacionais estão sendo gradativamente reconfigurados, delineando um novo ambiente de “convivência”, que é designado ciberespaço<sup>3</sup>.

A comunicação reticular sustentada nas redes e serviços telemáticos gerou a criação de um novo espaço público, que forma uma nova “teia” de sociabilidade. Nestes novos espaços sociais geram-se novas solidariedades e também novos excluídos. Nesse sentido, a internet pode representar um espaço para a intervenção criativa no desenvolvimento social, pois o potencial que as novas tecnologias têm de aprofundar a desigualdade coexiste com a possibilidade de se tornarem uma ferramenta



de combate à pobreza. A sociedade da informação guarda em si ameaças e oportunidades. As prioridades estabelecidas na condução das sociedades definem o caminho que se deseja seguir. Em todos os períodos históricos, as sociedades dominantes fizeram uso ou dominaram as tecnologias de sua época, utilizando-as como fonte de poder e de reprodução da riqueza. Nas palavras de Sérgio Amadeu da Silveira, Presidente do Instituto Nacional de Tecnologia da Informação (ITI), “somos cada vez mais uma sociedade tecnodependente. O controle da tecnologia torna-se vital e dita as possibilidades de desenvolvimento e inclusão social” (SILVEIRA, 2003, p. 44).

### **3 DESIGUALDADE.COM**

A chamada exclusão digital, isto é, a distribuição desigual entre países – e no interior de cada sociedade – dos recursos associados às tecnologias da informação e da comunicação, é um campo privilegiado para se compreender a dialética entre igualdade e desigualdade, pois refere-se a um universo que possui tanto o potencial de reconstruir o mundo no sentido de uma maior liberdade e participação social quanto o de levar ao aprofundamento da desigualdade social e a novas formas de concentração do poder. (SORJ, 2003, p. 13).

As novas tecnologias da informação estão, inegavelmente, alterando todos os campos da atividade humana. Os reflexos dessas mudanças fazem-se cada vez mais presentes na vida de milhões de pessoas em todo o mundo. Hoje, como afirma Negroponte (2002, p. 12), “a informática não tem mais nada a ver com computadores. Tem a ver com a vida das pessoas”. Vive-se num mundo que se tornou digital. No

entanto, a desigualdade se torna cada vez mais gritante e se expressa também, de forma preocupante, na distribuição dos recursos da Sociedade da Informação, que hoje é reflexo da injustiça social e do distanciamento entre ricos e pobres.

Os estudos sobre desigualdade social tomam a renda dos indivíduos ou famílias como principal indicador de sua análise. Não há como negar que a renda é um critério importante, mas é igualmente importante analisar a desigual distribuição de bens e serviços públicos. Conforme afirma Sorj (2003, p. 29), os bens de consumo estão divididos em dois tipos: bens de consumo individual e bens de consumo coletivo. Os bens de consumo individual são os que as pessoas escolhem comprar por opção pessoal. Os bens e serviços de consumo coletivo são os que a sociedade considera, em cada momento de sua história, serem condição de cidadania.

A questão central, hoje, é que “a introdução de novos produtos de consumo que afetam a qualidade de vida implica a mudança do patamar civilizatório que define os bens mínimos necessários para a vida em sociedade” (SORJ, 2003, p. 31), ou seja, cada inovação tecnológica relevante modifica o que se define como bens mínimos necessários para a vida em sociedade. Nesse sentido, a percepção de inclusão/exclusão social modifica-se em função da possibilidade de acesso a esses bens.

Vive-se num mundo que destina à informação um lugar estratégico e cada vez mais é preciso saber “manipular, reunir, desagregar, processar e analisar informações” (SILVEIRA, 2001, p. 21). Assim, o advento da sociedade da informação traz novas demandas dirigidas ao poder público. Na era da internet, a universalização do acesso e o uso crescente e intensivo das tecnologias da informação passa a ser um direito básico, pois as múltiplas desigualdades se articulam entre si e se fortalecem mutuamente. A desigualdade social no campo das comunicações não se manifesta

somente no acesso ao bem material em si – rádio, televisão, celular e internet – mas principalmente na capacidade do indivíduo de retirar o máximo proveito das potencialidades oferecidas por essas inovações tecnológicas. Hoje, as categorias de “conectado” e “desconectado” fazem referência à desigualdade de acesso aos diversos meios de comunicação – do jornal à internet.

As chances de acesso também são enfraquecidas pela situação socioeconômica. No Brasil, onde a desigualdade social está entre as maiores do mundo, a porcentagem de pobres no total da população em 2001 era de 33,6%, com 14,6% da população considerada indigente<sup>4</sup>. A pobreza e, portanto, a luta contra ela, é dinâmica e “exige constantes esforços de readaptação dos instrumentos de políticas sociais às cambiantes condições do mundo atual” (SORJ, 2003. p. 31).

Neste contexto de inovações e possibilidades tecnológicas, configura-se uma organização da economia e do trabalho mediada pelo computador e pela comunicação em rede. Assim, é preciso que todos se tornem aptos para acompanhar o desenvolvimento das tecnologias intelectuais. A construção de “coletivos sociais inteligentes” é uma das ações básicas para a redução da pobreza e condição para “qualificar as pessoas para as novas formas de sociabilidade, permitindo que utilizem as ferramentas de compartilhamento de conhecimento para exigir direitos, alargar a cidadania e melhorar as condições de vida” (SILVEIRA, 2001, p. 21).

Desde que foi convocada a primeira de uma série de conferências das Nações Unidas sobre Informática, no final da década de 60, as novas tecnologias de informação e comunicação foram consideradas vetores de desenvolvimento econômico e social. É importante afirmar, porém, que:

O e-desenvolvimento<sup>5</sup> social não substitui o desenvolvimento social, nem a luta contra a exclusão digital substitui o elenco de medidas necessárias para enfrentar a pobreza, a desigualdade social, e uma das suas mais terríveis conseqüências, a violência urbana. (SORJ, 2003, p. 73).

Assim, a importância dos esforços na luta contra a exclusão digital deverá ser determinada pela capacidade de incluir outras formas de desigualdade. Diante dessa crescente complexidade, novos desafios se apresentam aos formuladores de políticas públicas. O que está em jogo é o acesso, a possibilidade de navegar no espaço de fluxos e interagir nas redes de informação. É papel do Estado dedicar especial atenção à incorporação dos segmentos sociais menos favorecidos e de baixa renda à sociedade da informação.

Freqüentemente associa-se o advento das novas tecnologias à idéia de progresso, melhoria da qualidade de vida, democratização. Fala-se da internet, especificamente, como potencializadora da comunicação e percebe-se um certo fascínio pelas novas formas de pensar e fazer. No entanto, apesar da esperança gerada em torno das tecnologias da informação e do conhecimento (TCIs), elas vêm sendo usadas, na maior parte das vezes, a serviço de uma lógica que não favorece a solidariedade e a cidadania.

Dados recentes, obtidos por uma pesquisa realizada pela *E-Consulting*<sup>6</sup> divulgada em novembro de 2003, revelam que a população mundial de internautas é de 825 milhões de pessoas, das quais 17,4 milhões estão no Brasil. Analisando os dados fornecidos por essa pesquisa, observa-se que imensas áreas continentais do planeta estão excluídas do acesso à rede mundial de computadores. A “brecha digital” - como se denomina a desvantagem do mundo em desenvolvimento em relação ao

Norte industrial em matéria de tecnologia de informática – reflete-se nos diferentes graus de acesso à internet, que tem se tornado, portanto, uma rede de contrastes: enquanto nos Estados Unidos 187 milhões de pessoas possuem acesso à rede mundial de computadores, os usuários da América Latina somam 44 milhões.

Em abril de 2003, foi divulgada uma pesquisa realizada pela Fundação Getúlio Vargas (FGV), o Comitê para Democratização da Informática (CDI), a *Sun Microsystems* e a USAID (*The United States Agency for International Development*) - o Mapa da Exclusão Digital no Brasil. O Mapa é um projeto que consiste na geração de um banco de dados para estudantes, pesquisadores, atores do terceiro setor e formuladores de políticas públicas voltados para a inclusão digital. Buscando motivar o debate em nível nacional e local em torno das ações voltadas à inclusão digital, esse banco de dados tem o objetivo de mapear o segmento da população alvo de ações voltadas para a inclusão digital. Assim, uma meta desse estudo é

[...]desenhar um arcabouço integrado de informações e conhecimentos sobre a exclusão digital que subsidiem prescrições de ações privadas e políticas públicas que visam combater a pobreza de maneira sustentável pelas vias da inclusão digital. (NERI, 2003, p. 27).

A amostra do Censo Demográfico 2000 e a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) do IBGE para o ano de 2001 passaram a incorporar questões relacionadas à inclusão digital (acesso a computadores, internet e celulares) nos domicílios. Assim, na seção 3 – Retratos Sociais da Inclusão Digital Doméstica – o Mapa traça um perfil dos incluídos digitais domésticos (IDD) a partir de microdados da PNAD

e do Censo.

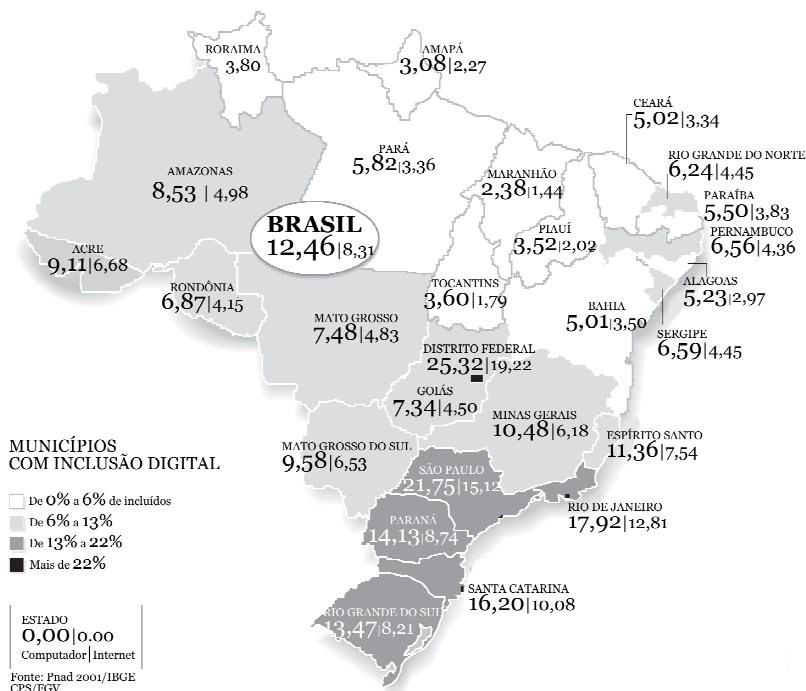
São considerados incluídos digitais domésticos aqueles que dispõem de um microcomputador em casa. De acordo com os dados da PNAD 2001, 12,46% dos brasileiros têm acesso doméstico ao computador e 8,31% à internet. Na população de incluídos digitais, as mulheres representam 52,11% do total e os homens, 47,89% - percentuais bastante semelhantes ao da população total, pois as mulheres já representam a maioria na população – 52,32%.

De acordo com o Mapa da Exclusão Digital, o perfil do incluído digital brasileiro é bem definido. Ele tem, em média, 31 anos, mais de oito anos de estudo, é branco ou amarelo, mora em área urbanizada e tem uma renda média de R\$ 1677,15. As pessoas que não têm acesso ao computador têm, em média, quatro anos de estudo, cor negra ou parda e moram em cidades do interior ou da periferia, com renda média de \$ 569,00.

O Mapa, a partir da análise dos dados do Censo 2000, referentes às características sociais, também revela os contrastes regionais: enquanto no Distrito Federal 25,32% das pessoas possuem computadores pessoais, no Maranhão, os que têm acesso somam 2,38%. O quadro de disparidades regionais fica ainda mais evidente quando se analisa a oferta de provedores de acesso à internet no Brasil<sup>7</sup>: 73% dos provedores estão nas regiões sudeste e sul, que concentram a grande totalidade da infra-estrutura territorial da nova economia digital no Brasil.

Os dados mostram que os estados mais incluídos do Brasil são Distrito Federal; São Paulo; Rio de Janeiro; Santa Catarina e Paraná. Já entre os menos incluídos estão o Maranhão; Piauí; Tocantins; Acre e Alagoas.

A análise da distribuição espacial da exclusão digital no Brasil pode contribuir para identificar e indicar focos para ações de inclusão digital.



**Figura 1: Diferenças regionais no acesso ao computador e internet no Brasil**  
 Fonte: RETRATOS do Brasil: exclusão digital. *O Globo*, Caderno Especial, 11 abr. 2003.

O estudo da FGV, analisando os dados do Censo 2000 referentes às características sociais, destaca, em nível mais desagregado, o grau de inclusão digital nas unidades da Federação. O estado do Rio de Janeiro, um dos cinco estados com maior grau de inclusão digital, tem uma população total de 2.217.769 incluídos, o que corresponde a 15,51% de sua população total.

Os dados do Mapa revelam que o município de Campos dos Goytacazes tem um índice de inclusão digital entre 6% e 13%, inferior ao índice de Macaé, município situado a 182 km do Rio de Janeiro e a cerca de 100 km de Campos dos Goytacazes, que vem consolidando sua posição

como um dos mais importantes do Estado do Rio. Isso porque, com a instalação da Petrobras, em 1978, Macaé começou a receber empresas prestadoras de serviços do setor petrolífero e viu aumentar vertiginosamente a oferta de empregos e os investimentos locais. Ao mesmo tempo em que a Petrobras permanece como mero enclave econômico, a microrregião da Região Norte Fluminense que abrange Campos dos Goytacazes como pólo, assiste à crescente decadência da indústria sucroalcooleira. Assim, aprofundam-se as desigualdades regionais no Estado. As Regiões Norte e Noroeste Fluminenses apresentam os níveis mais baixos de renda *per capita* e os maiores índices de pobreza e de indigência do Estado<sup>8</sup>, mas há disparidades enormes: a renda *per capita* de Macaé é de R\$ 393,00 enquanto que em São Francisco do Itabapoana é de R\$ 156,00.

Em suma, o Mapa da Exclusão Digital confirma que o acesso à internet concentra-se nos segmentos da sociedade com maior nível de escolaridade e maior renda, no meio urbano e nos estados mais ricos do País, evidenciando um Brasil plugado convivendo com um Brasil excluído do mundo da tecnologia. Sem dúvida alguma, os números indicam que os internautas no Brasil situam-se no topo da pirâmide social e representam uma pequena amostra da desigualdade no acesso, uso e usufruto das novas tecnologias.

Embora o enfrentamento da exclusão digital seja, hoje, uma preocupação mundial, o ciberespaço ainda é uma realidade muito distante para a maioria da população brasileira. Com base nessas considerações, é desejável e urgente assegurar o acesso, a apropriação e o uso das tecnologias da comunicação e informação às camadas socialmente desfavorecidas como estratégia de inclusão social.



## **4 UM OLHAR COMPARATIVO: DUAS INICIATIVAS DE INCLUSÃO DIGITAL EM CAMPOS**

O debate sobre a garantia de uma sociedade do para todos está sendo travado, cada vez mais intensamente, no Brasil e no mundo. Inúmeras ações estão sendo empreendidas, sob diversos interesses e perspectivas do que se considera inclusão digital. Embora existam divergências, todos concordam que o acesso à comunicação mediada por computador está diretamente relacionado aos direitos básicos à informação e à liberdade de opinião e expressão. O desafio é tornar a inclusão digital algo real para as pessoas. É fazer com que isso possa, realmente, fazer diferença em suas vidas.

Em Campos dos Goytacazes, a discussão da exclusão digital é recente. O entendimento de que a organização da economia e do trabalho será cada vez mais mediada pelo computador e pela comunicação em rede leva à percepção de que todas as camadas da sociedade têm direito e precisam se qualificar para acompanhar o desenvolvimento das tecnologias, permitindo que utilizem as ferramentas de compartilhamento para exigir direitos, ampliar a cidadania e melhorar as condições de vida.

Entre as iniciativas<sup>9</sup> que hoje se esforçam para combater a exclusão digital em Campos dos Goytacazes, duas são objeto deste estudo: o Projeto Informática Cidadã e o Navegar é Preciso.

## **5 O PROJETO INFORMÁTICA CIDADÃ**

Em agosto de 2000, a Cidade 21, como já dito anteriormente, manifestou sua preocupação em democratizar o acesso às novas tecnologias. Para isso, realizou uma reunião na Universidade Candido

Mendes com o objetivo de discutir um projeto – o Projeto Informática Cidadã (PIC) - que pudesse ser uma resposta ao problema da exclusão digital em Campos dos Goytacazes. Nessa reunião, representantes da Cidade 21, Universidade Candido Mendes, Universidade Federal Fluminense e do CEFET Campos uniram-se para definir objetivos, formar grupos de trabalho, fazer um levantamento de possíveis parcerias e definir as primeiras ações a serem realizadas.

O coordenador do PIC, Jefferson Manhães de Azevedo<sup>10</sup>, afirma que o papel fundamental da Cidade 21 era o de promover uma nova prática de intervenção social, mostrando ao poder executivo municipal como utilizar melhor os recursos públicos.

A primeira etapa do projeto teve como objetivo criar um espaço onde os moradores das comunidades periféricas, principalmente jovens e adolescentes, pudessem ter acesso aos recursos tecnológicos relacionados à informática, principalmente a internet, afastando-se da ociosidade e possibilitando a criação de projetos de geração de renda. Além disso, foi necessário examinar os critérios para escolha da primeira comunidade a ser atendida. Foram criados três grupos de trabalho: um para providenciar equipamentos e infra-estrutura, um para pensar a metodologia e um outro para estabelecer o relacionamento com as comunidades.

A princípio, eram três as comunidades candidatas a participar do projeto: o Parque Aldeia, a Codin e a Linha. Nas discussões iniciais, foram estabelecidos alguns critérios para a escolha da primeira comunidade: a necessidade de uma associação de moradores organizada; a existência de espaço físico adequado para implantação do projeto; a segurança para as atividades e recursos utilizados no projeto e o compromisso na manutenção dos equipamentos e material de consumo. A partir da análise de tais critérios, decidiu-se implantar o projeto piloto na Comunidade Parque Aldeia.

A Aldeia é uma favela com características bem particulares, não só pela sua história, mas também pela localização. Cresceu às margens do Rio Paraíba do Sul, o rio que atravessa a cidade e que desenha algo além da divisão territorial: a segregação espacial. A cidade está do “lado de cá” e o bairro de Guarus do “lado de lá”, ou “do outro lado”, como é comumente chamado. Em Guarus, ocupando uma extensa e estreita faixa de terra entre a estrada e o rio, está a favela da Aldeia. São 1855 moradores<sup>11</sup> vivendo em situação de risco, isto é, em uma área ambientalmente frágil que merece legislação específica.

A coordenação do PIC reuniu-se com moradores da comunidade para explicar e sugerir que eles formassem um grupo de dez pessoas que estivessem dispostas a fazer o curso de informática e se tornar multiplicadores desse conhecimento. Enquanto a coordenação do projeto e os moradores viabilizavam a montagem da sala, a equipe responsável por ministrar o curso de informática básica aos dez multiplicadores da comunidade começou a dar as aulas nos laboratórios de informática CEFET Campos. As aulas estenderam-se durante os meses de dezembro de 2000, janeiro e fevereiro de 2001.

A proposta do Curso de Formação de Multiplicadores do PIC foi instrumentalizar o morador de comunidades carentes, tornando-o capaz de desenvolver habilidades para lidar com duas realidades cada vez mais presentes em nosso cotidiano: o computador e a internet. Para isso, ficou definido que os encontros seriam semanais, com carga horária correspondente a quatro horas. A metodologia utilizada durante o curso de capacitação dos monitores foi construída a partir da experiência do ensino de Informática adquirida anteriormente pelos professores por meio do trabalho com pessoas de baixo nível de escolaridade<sup>12</sup>.

Assim, esses instrutores - professores do CEFET Campos e membros da Cidade 21 – esforçaram-se no sentido de elaborar apostilas

e exercícios que privilegiassem uma linguagem simples, procurando desmitificar o contato com a máquina.

No primeiro contato dos alunos com o ambiente informatizado, muita novidade: travar conhecimento com o computador, entender suas partes, entrar em contato com os principais termos utilizados em Informática, aprender procedimentos básicos de uso do equipamento, a postura correta, os cuidados ao ligar e desligar a máquina. A seguir, os primeiros exercícios. Cabe esclarecer que a equipe responsável pela elaboração das apostilas e exercícios decidiu inovar na seleção de conteúdos e na apresentação dos mesmos.

As primeiras tarefas envolveram o manuseio do *mouse* e a familiarização com o teclado<sup>13</sup>. À medida que o aluno começava a dominar o uso do teclado e dos comandos básicos, percebia que era capaz de aprender. Sua nova rotina: exercícios, apostilas, disquetes. A satisfação de fazer parte do mundo conectado. A internet, o e-mail. Cada dia, mais segurança nas atividades usuais, mais vontade de aprender. A cada encontro, mais firmeza nas tarefas, mais curiosidade, mais empenho. No início do curso, foi realizado um questionário com o grupo de alunos objetivando construir um diagnóstico que facilitasse o “traçado” da metodologia.

O quadro a seguir mostra as características do grupo de multiplicadores da Aldeia:

<b>PROJETO INFORMÁTICA CIDADÁ - ALDEIA</b>	
<i>Total – 10 alunos</i>	
<i>Responderam ao questionário – 8 alunos</i>	
<b>Atividade Profissional</b>	
Desempregados	3
Estudantes	3
Comerciário	1
Professor do Ensino Fundamental	1
<b>Escolaridade</b>	
Nível Médio	2
Nível Fundamental	1
Nível Fundamental Incompleto	5
<b>Experiência anterior</b>	
Cursos pagos	3
Escola pública	2
Unidade Móvel - CEFET Campos	1
<b>Teclado</b>	
Habilidade	3
Pouca habilidade	4
Dificuldade	1
<b>Mouse</b>	
Habilidade	3
Pouca habilidade	1
Dificuldade	3
<b>Tela</b>	
Habilidade	7
Pouca habilidade	-
Dificuldade	1
<b>Compreensão dos ícones</b>	
Familiaridade	7
Não tem familiaridade	1
Dificuldade	-
<b>Termos de informática</b>	
Familiaridade	5
Não tem familiaridade	2
Dificuldade	1
<b>Principais dificuldades</b>	
Acesso ao computador	1
Teclado/Digitação	3
Programas	1
Salvar documentos	1
Não especificou	1
Nenhuma dificuldade	1

Esse questionário revelou algumas características importantes do grupo de multiplicadores: em primeiro lugar, ficou comprovado que se tratava de um grupo heterogêneo no que diz respeito à escolaridade e à atividade profissional. Todos eles já tinham frequentado algum curso de informática antes mas, ainda assim, declararam que a maior dificuldade era digitar os textos. O *mouse* também representava um obstáculo na interação com o computador, fazendo com que as tarefas propostas fossem realizadas mais lentamente. Um aspecto que chama a atenção é que, dos oito alunos, cinco declararam ter familiaridade com os termos técnicos da informática, comprovando que o computador faz parte do cotidiano das pessoas. Vale a pena ressaltar, ainda, a importância que estas pessoas davam ao aprendizado deste novo meio de comunicação, pois dos oito alunos entrevistados, três já tinham investido em cursos de informática pagos. A maior facilidade em reconhecer os comandos dos programas por meio dos ícones talvez esteja ligada à questão da baixa escolaridade.

Acessar a internet, para eles, foi a possibilidade real de conhecer outros mundos, outras realidades. Ao serem perguntados sobre o que era a internet, responderam:

— “É a maior rede de todo o mundo? A internet é muito bom, através dela podemos falar com muitas pessoas”;

— “É uma janela que podemos nos comunicar com o mundo e pessoas em vários lugares”;

— “Nome dado à possibilidade de ligação entre milhares de computadores do mundo inteiro e feito o acesso através de um modem e uma linha telefônica”;

— “Não posso falar ainda porque nunca entrei nesse programa. Espero entrar”;

— “É um meio de comunicação por computador onde todos estão interligados em rede que pode ser telefone, cabo, fibra ótica, etc. Sendo o mais comum o telefone”;

— “É uma rede mundial que liga diversas sub-redes, onde podemos nos comunicar com as pessoas de todo o mundo”;

— “É um meio de comunicação onde todos os usuários se comunicam entre si”;

— “Pretendo saber”;

Em relação ao que eles imaginavam ser a principal utilidade da internet, as respostas foram:

— “Se comunicar, integrar em todo mundo”;

— “A principal utilidade é que podemos conversar com as outras pessoas e passar informações”;

— “A comunicação das pessoas com o mundo, mais a variedade de compras sem sair de casa”;

— “Para mim a internet é fundamental para várias coisas. Só sei que é bastante utilizada hoje em dia”;

— “A principal utilidade é tornar mais conveniente a comunicação, obtendo assim bons resultados na vida financeira, como compra e venda de produtos ou divulgação na forma de comercial”;

— “Comunicar com diversas pessoas”;

— “Compras, passar e-mail, pesquisas, trabalhos”;

— “Sei que são muitas, mas ainda não conheço”.

O questionário revela que todos os alunos, desde o início do curso, tinham a noção de que a internet é uma rede e que, através dela, estariam ligados a qualquer parte do mundo. A comunicação, para a maioria, é a principal utilidade dessa imensa rede, evidenciando a expectativa de todos em poder, a partir da internet, trocar idéias, compartilhar informações e interesses comuns e ampliar o conhecimento.

Além desses, foram vários os depoimentos registrados pela equipe de professores durante as aulas. Um deles, particularmente emocionante, foi o do Sr. Custódio, o “aluno” mais velho do grupo, quando criou seu endereço eletrônico e passou a ter um *e-mail*: “Hoje eu estou me sentindo como no dia em que tirei minha carteira de identidade”.

Depois de vinte encontros, os multiplicadores já começavam a se tornar auto-suficientes e se mostraram ansiosos para formar as turmas na comunidade, passando adiante o que tinham aprendido. Organizaram-se em duplas e abriram as listas de interessados. Criaram os critérios de seleção, formaram turmas de dez alunos. Agora eles são os instrutores e passam a ter a oportunidade de repassar o que sabem, organizando seu próprio material com conteúdos escolhidos por eles, com significância para sua comunidade.

No dia 21 de abril de 2001, foi inaugurada a sala do PIC na Associação de Moradores da Aldeia. O projeto teve bastante repercussão na cidade e caminhou bem até o mês de julho quando, conforme relata o coordenador do Informática Cidadã, Jefferson Azevedo, a sala onde o funcionava o projeto foi fechado por motivos políticos:

O Presidente da Associação começou a achar que nosso projeto ia prejudicá-los politicamente, mas aí ele ficou numa situação difícil, porque ao mesmo tempo em que a Prefeitura não dava nada pra



comunidade [...] ele era um servidor... ele trabalhava numa empresa terceirizada pela Prefeitura, arranjado pelo Prefeito – como todos os presidentes de comunidades – e ele tava numa situação muito difícil [...] inclusive ele saiu da comunidade, de tanta pressão”.

A interrupção do projeto foi um complicador que se somou a outros, tais como as limitações do trabalho voluntário – tanto das empresas como dos profissionais envolvidos - e os conflitos internos do grupo responsável por gerenciar a sala. Na análise de Azevedo, o PIC “mexeu politicamente na cidade”. E continua:

[...] a melhor forma de matar um projeto daqueles era, do lado, criar uma sala com equipamentos todos novos – um Navegar é Preciso. Então, sem precisar criar nenhum tumulto, eles poderiam ter feito isso. Como nós percebemos que isso vai ser feito de alguma maneira, nós nos antecipamos.

A coordenação do PIC procurou a Prefeitura e propôs que fosse instalado, na sala onde funcionou o Informática Cidadã, um núcleo do Navegar é Preciso<sup>14</sup>, com uma proposta diferenciada: na Aldeia, a Prefeitura poderia contratar, como instrutores, os multiplicadores que já estavam trabalhando no PIC. A negociação com a Prefeitura avançou e hoje, na comunidade, está implantado um Navegar é Preciso que funciona em moldes diferentes dos que existem em outros pontos da cidade: os equipamentos são todos novos, a Prefeitura é responsável pela manutenção e os instrutores são os próprios moradores da comunidade, que foram “formados” pelo PIC.

O Informática Cidadã teve o mérito de possibilitar o acesso dessa comunidade ao computador e à internet. Além disso, é possível supor que tenha provocado um movimento na sociedade, instigando o surgimento de uma iniciativa pública de inclusão digital em Campos dos Goytacazes – o Navegar é Preciso.

## 6 O NAVEGAR É PRECISO

No verão de 2002, a Prefeitura de Campos dos Goytacazes inaugurou, na Praia do Farol de São Thomé<sup>15</sup>, num *stand* à beira-mar, um espaço onde os veranistas pudessem ter acesso à internet. Iniciava-se o Projeto Navegar é Preciso. O Centro de Informações e Dados de Campos (CIDAC) implantou a primeira unidade desse projeto na Praia do Farol, a cerca de 50km de Campos dos Goytacazes, no verão de 2002. Etevaldo Siqueira<sup>16</sup>, formulador do projeto, relata que a idéia do Navegar é Preciso surgiu no momento em que a Prefeitura de Campos dos Goytacazes reestruturou-se e criou o Centro de Informação e Dados de Campos (CIDAC), ligado à Secretaria de Planejamento. Segundo Siqueira, o CIDAC foi instituído com o objetivo de concentrar, num banco de dados, as informações que estavam dispersas nas Secretarias Municipais. Afirma, ainda, que esse banco de dados daria suporte ao Departamento de Pesquisa e Projeto, visto que, para buscar recursos junto ao Governo Estadual ou Federal, é necessário elaborar um projeto com informações detalhadas. No Departamento de Disseminação da Informação, ligado ao CIDAC, surge, então, a idéia do Navegar é Preciso – onde se pudesse oferecer acesso à internet e coletar dados. A primeira unidade do Navegar é Preciso, no Farol, começou a realizar o cadastro de cada usuário, recolhendo informações sobre o bairro onde ele vivia:

[...] ali a gente orientava as pessoas, por exemplo, assim: Tá passando lixo na sua rua? Sua rua tá faltando iluminação? Tá faltando água? Tá faltando calçamento? Então ali, as pessoas além de navegar na internet, tinham um contato com o poder público. No final do dia, a gente tirava uma relação daquelas informações que as pessoas estavam necessitando, direcionava pra cada secretaria responsável, no dia seguinte, na ficha da pessoa que tava inscrita, já tinha a resposta.

O sucesso desse projeto estimulou a criação de um núcleo do Navegar é Preciso, em abril de 2002, na cidade de Campos dos Goytacazes. O local escolhido foi o prédio da antiga sede da Secretaria de Indústria, Comércio e Turismo, na Praça São Salvador, no centro da cidade. Nesse local de movimento intenso, perto do Terminal Rodoviário Urbano, uma inscrição na porta de *blindex* convida: “Navegar é preciso”. Quem entra, encontra um ambiente agradável, uma ante-sala com balcão, algumas cadeiras, ar condicionado e recepcionista. Uma divisória dá acesso à outra sala, com 14 computadores ligados em rede, *drive* de disquete, cd-rom e caixas de som, conexão à internet em banda larga e uma impressora matricial. Para ter acesso à sala dos computadores, é preciso preencher um cadastro com nome, endereço, local de trabalho e renda. Imediatamente se recebe uma carteirinha com um número de inscrição, que dá direito a utilizar os equipamentos por meia hora. Seis instrutores circulam pelo ambiente para orientar, se necessário, os usuários dos micros. Ainda segundo Siqueira, o cadastro dos usuários do Navegar é Preciso da Praça São Salvador foi fundamental para determinar a localização das futuras unidades do projeto:

[...] o cadastro começou a dar pra gente [...] Por exemplo, vinha gente do bairro IPS [...] Qual o percentual de pessoas que vinham do bairro IPS, da Pecuária, do Jóquei? Aí nós começamos a projetar em função da demanda os outros, os próximos Navegares.

No *site* oficial da Prefeitura de Campos dos Goytacazes<sup>17</sup>, é possível acessar, por meio de um *link*, o Navegar é Preciso<sup>18</sup>, onde se obtém informações tais como: endereços e horário de funcionamento das unidades, cursos oferecidos e tecnologia adotada. Na página principal do projeto, afirma-se:

A Prefeitura de Campos dos Goytacazes vem desenvolvendo desde 2001, importante projeto voltado para formação de uma sociedade participativa dos benefícios ofertados pela evolução tecnológica dos tempos atuais. Trata-se do Projeto NAVEGAR É PRECISO, voltado para a democratização do acesso à internet pública gratuita e cursos básicos de informática<sup>19</sup>.

Ainda no *site* oficial do Navegar, firma-se como objetivo geral do projeto “acabar com a exclusão digital no município, pela utilização da tecnologia da informação como instrumento para construção e exercício da cidadania” e como objetivos específicos: a) montar a primeira rede de internet pública no município de Campos dos Goytacazes; b) proporcionar, no âmbito do Navegar é Preciso, um ambiente onde os usuários possam utilizar os diversos recursos existentes, tais como acesso à internet; c) compartilhamento de informações e recursos como impressoras, etc.; d) fornecer um correio eletrônico para troca de informações; e) difundir informações e cultura em ambiente de rede e conseqüentemente o conhecimento técnico para assegurar suporte aos usuários.

Em janeiro de 2004, foi realizado um questionário com cinquenta pessoas em duas unidades do Navegar é Preciso – Praça da República e Avenida Pelinca - com o objetivo de traçar um breve perfil dos usuários. A seguir é apresentada, num quadro, a tabulação das respostas obtidas no questionário:

<b><i>Navegar é Preciso</i></b>	
<b><i>Total de entrevistados - 50</i></b>	
<b><i>Há quanto tempo frequenta</i></b>	
Primeira vez	7
Há menos de 1 ano	32
Há mais de 1 ano	11
<b><i>Com que frequência</i></b>	
Pelo menos 1 vez/semana	21
Só quando preciso	13
Outra resposta	16
<b><i>Já usava computador</i></b>	
Sim	42
Não	8
<b><i>Maior dificuldade</i></b>	
Digitar	12
Reconhecer os símbolos	24
Palavras técnicas	33
Internet	11
Outra resposta	6
<b><i>O que muda</i></b>	
Mais apto para o emprego	23
Facilitou a comunicação	39
Mais serviços	8
Mais informado	16
<b><i>O que mais gosta</i></b>	
Navegar	5
Jogar	17
Bater papo	28
<b><i>O que pode melhorar</i></b>	
Nada a melhorar	7
Usar por mais tempo	28
Mais computadores	15
<b><i>É um ganho para a sociedade?</i></b>	
Sim	50
Não	0

A análise do questionário mostra, entre outras coisas, que a maioria das pessoas utiliza o Navegar pelo menos uma vez por semana. Mostra, ainda, que quase todos já tinham acesso ao computador e internet antes de começar a freqüentar esse espaço. É importante ressaltar que, ao responder se consideravam a implantação de telecentros como um avanço para a sociedade, todos os entrevistados se manifestaram afirmativamente.

Os questionários utilizados na Aldeia e nas unidades do Navegar é Preciso, embora tenham sido aplicados com diferentes objetivos, revelam alguns aspectos importantes em relação ao perfil dos usuários dos dois projetos.

No que diz respeito ao uso do computador, a quase totalidade dos usuários do Navegar declara já ter usado o equipamento antes de freqüentar o telecentro. Já na Aldeia, a realidade mostrou-se diferente. Em relação ao uso da internet, o aspecto da comunicação parece ganhar importância também entre os usuários do Navegar, visto que a maioria utiliza o telecentro para bater papo e se relacionar com outras pessoas e 39, dos 50 entrevistados, afirmam que o uso da internet muda a vida deles no que diz respeito à facilidade de comunicação.

O Navegar é Preciso vem, aos poucos, ampliando suas unidades em Campos dos Goytacazes e confirmando ser um importante ponto eletrônico de presença na cidade.

## **7 REVENDO CAMINHOS**

O Informática Cidadã e o Navegar é Preciso representam dois esforços de combate à exclusão digital em Campos dos Goytacazes com

características muito peculiares. Ambos oferecem acesso compartilhado entre várias pessoas que, dessa forma, não têm obrigação de possuir uma infraestrutura individual de acesso, ou seja, computador, linha telefônica e modem. Sob esse aspecto, os projetos funcionam de forma idêntica.

Mesmo sem tentar estabelecer uma ampla teoria sobre o nome próprio, fica fácil perceber o que pretende cada uma das iniciativas: o Informática Cidadã privilegia a ampliação da cidadania pela informática; o Navegar é Preciso, o acesso à internet. Com o objetivo de ampliar a compreensão desses projetos, foram eleitos alguns pontos de análise.

Quanto à *origem e articulação*, o Informática Cidadã começa da parceria firmada entre ONG, empresas e associação de moradores. A Cidade 21 elaborou o projeto, ofereceu o apoio técnico-pedagógico, articulou as parcerias. As empresas que se comprometeram com o PIC foram: Computer Line – disponibilizou a conexão rápida através de antena de rádio; Interface – manutenção de impressoras; Multitec – montagem dos micros e manutenção geral dos equipamentos; Universidade Candido Mendes e CEFET – estagiários e funcionários na instalação dos servidores e computadores e no cabeamento da rede. Já o Navegar é Preciso foi implantado com ajuda financeira do BNDES e, segundo o coordenador do projeto, não houve “dificuldade nenhuma” para a instalação das unidades.

Em relação à *base metodológica de inspiração*, as Escolas de Informática e Cidadania do CDI foram a principal inspiração para a criação do Projeto Informática Cidadã. Segundo Azevedo, havia um diferencial:

[...] inicialmente nosso projeto já tinha uma idéia de geração de renda [...] a gente também queria que o pessoal pudesse montar uma *home page* pra gerar

conteúdo, então existiam algumas diferenciações [...] nós não éramos só uma escola de informática... [...] outro diferencial nosso era a questão do acesso à internet [...] elemento fundamental pra gente. O CDI não tinha isso como elemento central.

Por sua vez, os formuladores do Navegar é Preciso visitaram experiências bem sucedidas de inclusão digital realizadas pelo governo municipal de Curitiba e também em Belo Horizonte “pra ver toda essa estrutura, os modelos [...] pra gente tentar pegar o que fosse melhor”, relata Siqueira.

O Informática Cidadã e o Navegar é Preciso perseguem *objetivos* diferentes. As divergências revelam-se nas opções e prioridades adotadas na implantação do projeto e em seu gerenciamento. Conforme esclarece Jefferson Manhães de Azevedo, coordenador e formulador do PIC, a concepção desse projeto nasceu da preocupação da ONG Cidade 21 em propor ações voltadas para o desenvolvimento regional. A idéia era implantar, numa região pauperizada da cidade, um espaço onde as tecnologias da comunicação e informação pudessem atuar na elevação da auto-estima e na ampliação da cidadania dos moradores. Para isso, apresenta a proposta de disseminar o ensino da informática capacitando multiplicadores recrutados na própria comunidade atendida pelo projeto. A sala de aula é um espaço gerenciado pela comunidade, que tem poder de decisão sobre a gestão desse espaço. Cada aluno pode se tornar um multiplicador, compartilhar seu conhecimento e tornar-se sujeito de sua história. Cabe ressaltar, ainda, que o envolvimento da comunidade no planejamento e no processo decisório é uma estratégia interessante que tem tido sucesso na maioria das cidades onde é adotada. Este é um diferencial importante entre os dois projetos.



O Navegar é Preciso surgiu com o propósito de, além de oferecer à população um espaço público com acesso gratuito à internet, realizar cadastro de usuários para construir uma base de dados municipal. As pessoas que utilizam as unidades não se envolvem com as questões de seu funcionamento, não participam da escolha do local de implantação, não tomam parte no controle e fiscalização do telecentro. Por trabalharem em turnos, os instrutores, contratados pela Prefeitura, não criam vínculo com os usuários, que se renovam de meia em meia hora. O relacionamento instrutor – usuário no PIC se dá de uma forma diferente, já que os encontros acontecem regularmente durante o período de duração dos cursos. Assim, em relação à *autonomia e participação do usuário*, o que se pode verificar é que os dois projetos têm uma configuração bem diferente.

Outro ponto relevante está na definição do *foco principal* de cada projeto: o PIC trabalha a inclusão digital voltada à ampliação da cidadania, ou seja, enfatiza o acesso à informação e ao conhecimento aliado ao desenvolvimento de capacidades, criação de confiança e segurança na utilização das TCIs; o Navegar é Preciso preocupa-se em disponibilizar o acesso e alfabetizar tecnologicamente.

Uma outra diferença marcante entre as duas iniciativas é a escolha da *localização* dos núcleos. Identificar áreas com maior urgência de receber os núcleos de acesso público tem sido a estratégia adotada pela maioria dos governos na implantação de telecentros. Estes, quando instalados em áreas degradadas, agem como elemento capaz de recuperar e requalificar tais áreas. É importante ressaltar que a II Oficina de Inclusão Digital – iniciativa conjunta do Ministério do Planejamento, Orçamento e Gestão, por meio de sua Secretaria de Logística e Tecnologia da Informação, o Sampa.org e Rede de Informações para o Terceiro Setor (Rits) - discutindo e definindo as estratégias de inclusão e equiparação de oportunidades para a população brasileira, em relação aos recursos

das tecnologias de informação e comunicação existentes, definiu que a implantação dos telecentros deve ser realizada com o envolvimento da comunidade, “em espaços que tenham credibilidade, liderança e respeito da comunidade”<sup>20</sup>.

Na Aldeia, a implantação do Informática Cidadã revitalizou o prédio onde funciona a Associação de Moradores e seu entorno. Os moradores passaram a se sentir responsáveis pelo espaço e, inclusive, começaram a utilizá-lo com mais frequência. Já a implantação das unidades do Navegar é Preciso segue uma outra lógica – o que determina a localização dos novos telecentros é o fluxo de usuários de cada unidade, revelado por cadastros. Nesse aspecto, não há uma preocupação da Prefeitura em identificar áreas menos privilegiadas da cidade e revitalizá-las com a implantação do telecentro. A preocupação fundamental é o cadastro em si e a formação de um banco de dados.

O relato das experiências de inclusão digital no Brasil e, logo depois, em Campos dos Goytacazes têm, na verdade, como pano de fundo, o debate extremamente rico e atual sobre o que se entende por inclusão digital. As duas iniciativas examinadas neste trabalho – o Informática Cidadã e o Navegar é Preciso – se reconhecem como projetos de combate à exclusão digital. Mas de que forma percebem esse conceito?

A definição mínima diz respeito à universalização do acesso ao computador e aos conhecimentos mínimos para manuseá-lo com autonomia. Hoje começa a existir um consenso que torna mais amplo o conceito de inclusão digital e o vincula ao acesso à internet. Portanto, a inclusão digital depende de alguns elementos tais como o computador, o telefone, o provedor de acesso e o domínio de alguns *softwares* aplicativos.

Uma política pública de inclusão digital constitui uma política de acesso a alguns elementos fundamentais da era informacional, tais como: à rede mundial de computadores, por meio de computadores conectados a um provedor; aos diversos conteúdos da rede - da pesquisa à diversão; à caixa postal eletrônica; a modos de armazenamento de informações; às linguagens básicas para usar a rede – *chat*<sup>21</sup>, listas de discussão, fóruns e às técnicas de produção de conteúdo.

A maioria dos programas de inclusão digital ainda se volta apenas ao acesso à conexão, deixando de levar em conta que esse é apenas o passo inicial. Não adianta apenas colocar computadores novos em prédios bonitos e disponibilizar conexão à internet. Há hoje o consenso de que é preciso agregar valor a essa conexão. Conectividade não é só uma questão de infra-estrutura e sim de conteúdo. É preciso torná-la relevante para a vida das pessoas. O treinamento no uso do computador e da internet – a chamada “alfabetização digital” – é só o começo. É preciso ir além e desenvolver as capacidades necessárias junto à população para que todos possam aproveitar os benefícios das tecnologias, transformando a informação disponível em conhecimento.

Tornam-se cada vez mais claras as diferenças entre as diversas políticas de inclusão no que se refere aos diferentes modelos de acessibilidade. Esses modelos estão reunidos numa tipologia que considera as opções adotadas em cada um dos seis blocos de soluções, segundo Silveira (2003, p. 34):

- a) unidades de inclusão: bibliotecas informatizadas e conectadas à rede; laboratórios escolares de informática conectados à internet; salas de aula informatizadas e conectadas; telecentros; quiosques; totens ou orelhões de internet;
- b) opções tecnológicas: sistema operacional livre ou proprietário; hardware com soluções inovadoras ou

- tradicionais, de uso individual e caseiro; aplicativos *copyright* ou *copyleft*<sup>22</sup>, voltados à interação e à solução de problemas das comunidades;
- c) atividades disponíveis: uso livre, limitado ou monitorado; impressão de documentos; cursos presenciais e à distância; acesso a correio eletrônico e à área de arquivo própria; atividades comunitárias em rede;
  - d) monitoria das unidades: com ou sem monitores e orientadores contratados; com ou sem o envolvimento de voluntários; com ou sem o controle da comunidade, a partir de conselhos gestores eletivos;
  - e) sustentabilidade das unidades: recursos do fundo público; recursos das empresas; contribuições individuais e coletivas; cobrança do usuário;
  - f) autonomia e participação das comunidades: comunidades com poder de decisão sobre a gestão; comunidades com poder consultivo sobre a gestão; comunidades com poder fiscalizador sobre a gestão; comunidades com poder orçamentário sobre o programa; comunidades com poder de planejar o futuro do programa.

Assim, o Informática Cidadã pode ser descrito como um telecentro que adota a opção do *software* proprietário, disponibiliza o uso livre, a impressão de documentos, cursos e atividades comunitárias em rede. Os monitores são pessoas da própria comunidade, que têm poder de decisão sobre a gestão do telecentro. A sustentabilidade do projeto dá-se por meio de contribuição do usuário.

Por sua vez, o Navegar é Preciso é um telecentro que adota a opção do *software* proprietário, disponibiliza o uso limitado, impressão de documentos, cursos. Os monitores são universitários contratados pela Prefeitura. Os recursos públicos são responsáveis pela manutenção do projeto e o usuário não se envolve nas questões referentes à gestão do telecentro.

Um telecentro propicia a aprendizagem cooperativa quando é um espaço que promove vivência comunitária e de prática cidadã. Nesse sentido, contribui para o crescimento individual e coletivo e, mais ainda, para a descoberta de um novo campo de participação. Nesse ponto, o Informática Cidadã foi bem sucedido. É preciso destacar, no entanto, que o Navegar é Preciso é um programa em andamento e inclusive vem tentando, na Aldeia, estabelecer um novo molde de funcionamento, ao contratar como instrutores os moradores da comunidade. Sem dúvida, disponibilizar tecnologia à população é democratizar o acesso à informação. Mas só no momento em que o computador passa a ser também um meio de acesso ao conhecimento, ao trabalho, ao contato e troca entre pessoas de uma comunidade é que se torna possível o desenvolvimento do pensamento crítico e exercício pleno da cidadania. Assim, o fim não deve ser apenas disponibilizar tecnologia, mas sim permitir que o computador seja também um instrumento para a integração de indivíduos na sociedade. Incluir os usuários na mídia digital é também possibilitar a geração de renda. Inclusão digital é construção de conhecimento, é apropriar-se do instrumento para incluir-se socialmente.

Não existem modelos universais, e sim experiências adequadas a cada situação. Na Aldeia, o uso e a apropriação do telecentro têm fortalecido a auto-estima e a confiança da comunidade. A formulação de políticas públicas de inclusão digital não é um processo linear nem está unicamente em mãos do Estado. Apesar de ser um espaço de conflito e negociação permanente, oferece uma oportunidade ímpar para estreitar os vínculos entre organizações da sociedade civil, empresas e poder público.

No Brasil, as parcerias entre setor público e organizações da sociedade civil têm sido bem sucedidas na luta contra a exclusão digital. O Estado entra, na esfera deste trabalho, encarnado na esfera municipal,

por meio de iniciativas como o Navegar é Preciso - que tem caráter redistributivo. Já a sociedade civil organizada, incorporando o conceito de dádiva ou associativismo, implementou, através da ONG Cidade 21, o Projeto Informática Cidadã.

Pode-se dizer que a parceria inaugurada na comunidade da Aldeia entre o poder público municipal e a Cidade 21, embora em curso, e apesar dos muitos obstáculos iniciais, vem apresentando resultados significativos, que se expressam no dia-a-dia da comunidade e comprovam que o acesso à informação e ao conhecimento é indispensável para a construção de uma sociedade da informação inclusiva.

\*\*\*

## **WITHOUT FEAR TO DARE: DIGITAL INCLUSION IN CAMPOS**

Margarida Maria Mussa Tavares Gomes

*The debate concerning changes brought by new technologies has shown that knowledge has been increasingly pointed out as a key / crucial factor in establishing or overcoming social and economic inequality, in creating or eliminating job opportunities and, in disseminating or concentrating well-being. However, participating in the Information Society is a far reality for most of the world population. With the aim of discussing the concept of digital inclusion and possible ways of making it work, two experiments in Campos dos Goytacazes, Rio de Janeiro State, Brazil, are examined: the CITIZEN INFORMATICS PROJECT (Projeto Informática Cidadã) and the SURFING IS NECESSARY PROJECT (Projeto Navegar é Preciso).*

**KEY WORDS:** *Internet. Digital inclusion. New technologies.*

## REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

GATES, Bill. **A estrada do futuro**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

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

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. 2 ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

NERI, Marcelo Cortes (Coord.). **Mapa da Exclusão Digital**. Rio de Janeiro: FGV/IBRE, CPS. 2003. Disponível em <[http://www2.fgv.br/ibre/cps/mapa\\_exclusao/apresentacao/apresentacao.htm](http://www2.fgv.br/ibre/cps/mapa_exclusao/apresentacao/apresentacao.htm)>. Acesso em 12/05/2003.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Exclusão Digital: a miséria na era da informação**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

\_\_\_\_\_; 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 Editora; Brasília: UNESCO, 2003.

## NOTAS

<sup>1</sup> O transistor, inventado em 1947 pelos físicos Bardeen, Brattain e Shockley, tornou possível a criação de dispositivos chamados semicondutores, comumente chamados de *chips*.

<sup>2</sup> O microprocessador, criado pelo engenheiro da empresa Intel, Ted Hoff, em

1971 é, na verdade, um computador cujos circuitos são fabricados num único *chip*.

<sup>3</sup> Termo cunhado por William Gibson no seu romance *Neuromancer*. Pierre Lévy define ciberespaço como sendo o “novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LÉVY, 1999. p. 17).

<sup>4</sup> A linha de indigência é definida pela metade da renda da linha de pobreza. Segundo a Comissão Econômica para a América Latina e o Caribe da ONU (Cepal)/Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada (Ipea), a linha de pobreza corresponde a meio salário mínimo por pessoa por mês.

<sup>5</sup> “Trata-se do uso da telemática para gerar crescimento econômico” (SORJ, 2003, p. 81).

<sup>6</sup> Empresa que cuida da criação, desenvolvimento e implementação de estratégias competitivas e serviços na internet para grandes corporações.

<sup>7</sup> Conforme afirma, em seu *site* oficial, o Comitê para Democratização da Informática. Disponível em <[http://www.cdi.org.br/midia/midia\\_20020603.htm](http://www.cdi.org.br/midia/midia_20020603.htm)>. Acesso em 05/01/2004.

<sup>8</sup> Cf. Atlas do Desenvolvimento Humano no Brasil – IPEA/PNUD 2000.

<sup>9</sup> Conforme informações obtidas no Portal Inclusão Digital, disponível no endereço <[http://www.idbrasil.gov.br/localidades/index\\_html](http://www.idbrasil.gov.br/localidades/index_html)>, existem programas de inclusão digital pontuais em cinco escolas estaduais de Campos, além de um ponto eletrônico de presença no 56º Batalhão de Infantaria e um outro na Rádio Farol de São Tomé.

<sup>10</sup> Em entrevista concedida pelo Coordenador do PIC, Jefferson Manhães de Azevedo no dia 25/11/2003.

<sup>11</sup> Observatório Socioeconômico do Norte Fluminense - Tabela 1: Favelas em Campos – Boletim Técnico nº 05/2001– Favelas / Comunidades de Baixa Renda no Município de Campos dos Goytacazes. Ref: Agosto/2001.

<sup>12</sup> Projeto João de Barro, um projeto realizado pelo então Curso de Edificações do CEFET Campos, em 1994/1995. Esse projeto atendia 10 ex-meninos com experiência de rua com o objetivo de capacitá-los para a construção de suas casas.

<sup>13</sup> O primeiro texto a ser digitado, “Desmitificando o bicho-papão”, procura tratar a Informática como uma ferramenta que pode simplificar tarefas, e que isso não amedronta. Os textos seguintes procuram explicar os significados dos termos usados em Informática.

<sup>14</sup> Iniciativa de inclusão digital da Prefeitura de Campos dos Goytacazes, descrito no item 3.3.2 deste capítulo.



<sup>15</sup> A Praia do Farol de São Thomé fica a 48 km de Campos. É um balneário bastante freqüentado pelos campistas durante o verão.

<sup>16</sup> O formulador do projeto Navegar é Preciso concedeu entrevista no dia 27/11/2003.

<sup>17</sup> Disponível no endereço <<http://www.campos.rj.gov.br>>.

<sup>18</sup> Disponível no endereço <<http://www.navegar.campos.rj.gov.br>>.

<sup>19</sup> Disponível no site oficial do projeto, em <<http://www.navegar.campos.rj.gov.br>>. Acesso em 28/04/2004.

<sup>20</sup> Disponível em <<http://ecologiadigital.net/pblog/iioficina.htm>>. Acesso em: 03/03/2004.

<sup>21</sup> Forma de comunicação pela internet, similar a uma conversação, na qual se trocam, em tempo real, mensagens escritas.

<sup>22</sup> Em contraposição ao conceito de *copyright*, que caracteriza o direito de propriedade, *copyleft* significa “livre para disseminação”, ou seja, as obras sob *copyleft* podem ser copiadas, distribuídas e alteradas. As únicas restrições são manter o crédito para a fonte original e a licença *copyleft*.