

A inclusão digital e social de jovens na cibercultura: um diálogo contemporâneo possível?¹

Cybelle Regina Carvalho da Cunha²

Maria Auxiliadora Soares Padilha³

Universidade Federal de Pernambuco

Resumo

Esse artigo tem por objetivo apresentar o aporte teórico que subsidia uma pesquisa sobre a inclusão digital como dispositivo de inserção social de jovens no contexto cultural que emerge do ciberespaço. Nesse sentido é necessário compreender a ‘vida social’ que se constrói a partir das relações estabelecidas entre a comunidade, os seus jovens e as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Diante do papel social desse trabalho que trata da inclusão digital/social de jovens, buscamos discutir conceitos de Inclusão Digital baseados ora numa perspectiva mais humana solidária, ora em outra mais perversa e desumana, relacionados ao contexto da cibercultura em que esses jovens estão inseridos.

Palavras-chaves

Inclusão digital; Cibercultura; Jovens.

Introdução

Esse artigo tem como objetivo apresentar o aporte teórico que subsidia uma pesquisa sobre a inclusão digital como dispositivo de inserção social de jovens no contexto cultural que emerge do ciberespaço. A iniciativa em refletir e pesquisar sobre a temática da *inclusão digital e social de jovens na cibercultura* surge de inquietações e interesses de pesquisa relacionados à cultura contemporânea aliada a inclusão digital de jovens.

Nesse sentido, é necessário compreender a ‘vida social’ que se constrói a partir das relações estabelecidas entre a comunidade, os seus jovens e as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Consideramos o termo ‘vida social’ como uma nova relação cultural no

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Educação e aprendizagem”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica da Universidade Federal de Pernambuco. ccybellecunha@gmail.com

³ Professora da Universidade Federal de Pernambuco do Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino. Membro da Pós-Graduação em Educação Tecnológica e Matemática da UFPE – EDUMATEC. dorapadilha@gmail.com

sentido do que Lemos (2007a) afirma que “hoje podemos dizer que uma verdadeira estética⁴ do social cresce sob nossos olhos, alimentada pelas tecnologias do ciberespaço” (p.15) na inserção do cidadão neste novo espaço social.

Atualmente vivemos numa sociedade informacional (CASTELLS, 1996) e não podemos definir que a tecnologia é determinada por essa sociedade ou vice-versa. Na verdade, podemos dizer que elas são interdependentes: uma condiciona a outra, mas não necessariamente uma determina a outra.

Essa sociedade é, portanto, marcada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) que mediam as interações comunicacionais e culturais, interconectada por movimentos digitais. Assim, as TICs causam um impacto na vida das pessoas, provocando uma forma de organização que propõe, inclusive, uma nova cultura. Segundo Kenski (2003), essas tecnologias mudam e influenciam a forma como as pessoas se comportam, pensam e agem.

Os processos que influenciam e promovem essa mudança contemporânea afetam os jovens, que estão mais abertos e são mais visados por essa cultura digital, pois a juventude é uma parcela da sociedade que está numa fase de mudança e definições de escolhas e modos de ser e agir que afetam o cotidiano. Sendo assim, a escolha desse tema se dá pelo fato de compreender uma temática contemporânea e por imbuir os desejos de possibilidades de inclusão digital de um grupo, a juventude, que é constantemente afetado por esta sociedade contemporânea marcada pelas tecnologias digitais.

Neste sentido, acreditamos que pesquisar essa temática parte da perspectiva de contribuir com possibilidades de inserção tecnológica e digital da juventude, assim como possibilita a análise de uma prática que não impacta apenas em um sujeito que utiliza a rede, mas que essa utilização tem impacto também nos espaços de convivência e convergências (escola, comunidade, família) desses jovens.

Por sua vez, a inclusão digital é compreendida, do ponto de vista cultural, não apenas pela apropriação de técnicas digitais, mas pela compreensão e atuação na rede enquanto espaço de interação, produção e pesquisa nas diversas áreas do conhecimento.

Nesse sentido, o objetivo geral desse estudo é compreender as possibilidades de inclusão digital de jovens em projetos que possuem essa finalidade, nos contextos do âmbito público, do setor privado e do terceiro setor, considerando que vivemos em uma sociedade

⁴ A tese de fundo é que a cibercultura resulta da convergência entre a socialidade contemporânea e as novas tecnologias de base microeletrônica (LEMOS, 2007a). Podemos compreender que as tecnologias tornam-se vetores das novas formas de agregação social – gerando uma nova estética social.

marcada pela cibercultura, verificando os entraves e possibilidades de efetivação dessa inclusão numa perspectiva sócio-educativa a partir dos discursos sobre inclusão digital/social dos sujeitos envolvidos nesses projetos.

Essa perspectiva sócio-educativa entende que a inclusão digital e social está ligada a questões econômicas, políticas, sociais e culturais e que vai além da simples instrumentalização técnica dos sujeitos. Entretanto, sabemos que essa instrumentalização pode emergir de um processo de inclusão a partir de uma visão solidária de humanização (PELLANDA, 2005) ou de uma visão perversa/desumana (SOUZA, 2007).

Para tanto, pretendemos identificar a concepção de inclusão digital dos projetos de inclusão investigados; identificar a concepção de inclusão digital dos jovens participantes dos projetos e os seus discursos sobre as práticas vivenciadas nesses projetos relacionando-os com as concepções em relação à inclusão digital e social.

Desejamos, com isso, perceber como esses sujeitos se vêem no processo de inclusão em três casos diferentes: (a) um projeto de inclusão promovido pelo setor público, como um telecentro; (b) um projeto desenvolvido por uma instituição privada; (c) um projeto proposto por uma Organização não-governamental. A pesquisa no âmbito desses três espaços procurará compreender qual a dimensão proposta para inclusão digital de jovens confrontando três realidades diferenciadas mais que, em tese, possuem o mesmo público e o mesmo objetivo de incluir digitalmente os jovens participantes dos mesmos.

Para tal, partimos de reflexões desenvolvidas no campo da sociedade e da educação na produção de uma nova cultura contemporânea que nasce na vida social em interação com as TICs no cotidiano. Essa cultura requer uma forma de organização pessoal e social obrigatoriamente relacionada às tecnologias. E isso tem causado mais um fosso de exclusão social. Essa discussão é o que pretendemos travar nas sessões seguintes deste artigo.

1. A Cibercultura e a função socioeducativa da Inclusão Digital

Discutir sobre a cibercultura não é um exercício simples. Segundo Lemos (2007a, 2003) e Lévy (1999b), a cibercultura é a produção da nova cultura contemporânea no espaço tecnológico, que gera um impacto através das técnicas na emergência do ciberespaço, na apropriação da infra-estrutura técnica do virtual que configura interfaces, interatividade, virtualização, desmaterialização, bricolagens, rizomas.

A partir desse contexto movimentos de mutação na sociedade, arte, música, conhecimento, conflitos e movimentos sociais reconfiguram o século XXI. Segundo Lemos (LEMOS, 2007a), “a cultura contemporânea, associada às tecnologias digitais (ciberspaço, simulação, tempo real, processos de virtualização, etc.), vai criar uma nova relação entre a técnica e a vida social que chamamos de cibercultura” (p.15).

Essa nova relação social se configura em espaços que superam a aspiração que não se limita em um único aspecto técnico definido e enquadrado, mas nas inter-relações culturais que passam a ser abertas e interativas na cooperação e colaboração do universo planetário:

A cibercultura é a expressão da aspiração de construção de um lado social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processos abertos de colaboração. O apetite para as comunidades virtuais encontra um ideal de relação humana desterritorializada, transversal, livre. As comunidades virtuais são os motores, os atores, a vida diversa e surpreendente do universal por contato (LÉVY, 1999a, p. 130).

Podemos compreender que a cultura no contexto da cibercultura compreende-se viva, mutante, em contínua interação com a mutação antropológica. A nova estrutura técnica contemporânea proporcionada através dessa dinâmica técnico-social transforma o computador pessoal a um instrumento coletivo, em rede e móvel a partir da revolução “WI-FI” na geração de computadores conectados. Esse novo contexto planetário de interconexões, fluxos e redes desenvolvem um crescimento exponencial sinalizando o fato da inclusão/exclusão digital como elemento histórico na apropriação social das novas tecnologias de comunicação e informação.

A Cibercultura trata da tecnologia e da vida social, diálogos contemporâneos frutos de uma nova relação cultural. Esse novo contexto nasce a partir de inter-relações culturais (sociedade, tecnologia e educação) associadas a uma sociedade em constante mutação e evolução. Neste sentido André Lemos afirma que “a forma técnica da cultura contemporânea é produto de uma sinergia entre o tecnológico e o social” (2007a, p.15).

O tecnológico e o social se entrelaçam nas tramas da rede na vida social que se constrói a partir e através das novas tecnologias. A cibercultura passa a ser compreendida como a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais na sociedade, na economia e na educação. Diante do contexto presente surgem novas perspectivas do uso das tecnologias na educação, baseadas num processo de transformação estrutural que se configura a partir dessa revolução tecnológica em torno da informação/comunicação.

[...] o mundo inteiro fica interconectado em suas funções econômicas através de fluxos de informação e comunicação. O acesso a tais fluxos se faz crítico para qualquer economia e, portanto, para qualquer sociedade. Estar desconectado da rede é equivalente a não existir na economia global (CASTELLS, 1996, p.22).

Vivemos, portanto, numa sociedade em rede que é palco de transformações, informatizações, globalizações. Trata-se do que Castells (1996) denomina de nova sociedade informacional, indicando o impacto das TICs na interação com o sistema social. Nessa interação percebemos e constatamos a cibercultura – a emergência informacional da conexão e interação na nova estrutura contemporânea.

Deste modo percebemos o desafio em possibilitar o diálogo entre a tecnologia, sociedade e educação na contemporaneidade. Este desafio está posto e precisa superar os paradigmas vigentes para possibilitar novas interações, aprendizagens e adaptações dos sistemas atuais da sociedade em diálogo com as tecnologias na educação.

A tecnologia digital na educação ainda é um desafio mesmo após 20 anos do início do acesso à internet no Brasil. A estrutura educacional encontra-se amarrada a paradigmas e pressupostos inadequados à realidade contemporânea. Da mesma forma que os programas de Inclusão Digital também precisam ir além de uma perspectiva técnica e tecnológica, buscando desenvolver uma proposta de inclusão digital sócio educativa que proporcione mais que simples inclusão dos sujeitos no mercado de trabalho e/ou consumista, mas que os possibilite uma compreensão crítica desse contexto social tecnológico mais amplo.

Nesse sentido, é importante reconhecer que a estrutura educacional pública sinaliza problemas de ordem estrutural (escolas sucateadas, salas de informática como depósitos de utensílios, computadores novos fechados em caixas, antenas parabólicas desconectadas, falta de profissional para atuar adequadamente no ambiente informatizado e conectado, entre outros.), de ordem pedagógica (projetos políticos pedagógicos inadequados ou a falta deles, planejamento curricular pouco integrado à nova realidade, metodologias que não dialogam ou não sinalizam atividades pedagógicas e didáticas com possibilidades de práticas diferenciadas dos recursos tecnológicos disponíveis e pouca pesquisa em tecnologias – TIC's assim como pouca divulgação e socialização das pesquisas realizadas) e de ordem formativa (percebemos que as universidades públicas e faculdades privadas desafiam a formação de educadores aptos à utilização das novas tecnologias na prática pedagógica).

Diante disso, Belloni (2001) levanta algumas polêmicas na dimensão da integração das TIC's na educação:

Como a instituição escolar vai lidar com este novo desafio? Como compreender os impactos muito fortes e específicos do avanço tecnológico neste campo, sobre processos e instituições relativos às estruturas simbólicas da sociedade: educação, comunicação, lazer, imaginário, cultura? (2001, p. 8).

A preocupação de Belloni diante do contexto atual contempla o desafio da educação frente ao uso das tecnologias e mídias/TICs. As três problemáticas sinalizadas acima nos possibilitam um olhar crítico frente à realidade educacional da escola pública, e nos possibilitam acreditar que poucas são as iniciativas tecnológicas que dialogam na perspectiva de uma formação que contribua para a inclusão digital.

Deste modo, a educação no contexto da globalização na era da informação atrelada ao novo contexto cultural, a Cibercultura, prescindiu do campo educativo privado ou público a superação de espaços que se limitam a reproduzir laboratórios de informática, mas que possam desenvolver um olhar crítico e atuante frente às TICs.

Esses questionamentos que relacionam as novas tecnologias, a estrutura educacional e os novos paradigmas são abordados a partir da era do conhecimento, da sociedade informacional e justapõem diversas formas de ser e estar no campo da educação.

Esses movimentos são levantados por Gadotti (2000) que faz referência aos paradigmas educacionais (educação tradicional, educação internacionalizada, novas tecnologias, paradigmas holômicos e a educação popular), movimentos que perpassam os paradigmas clássicos da educação. Maria Cândida Moraes (1997) discute a respeito do novo paradigma educacional emergente no reconhecimento das diversas abordagens psicopedagógicas, que promovem um ensino interativo, numa visão global na partilha do conhecimento atento a uma nova proposta curricular que se fundamenta no Paradigma da Física Quântica e na Teoria da Relatividade.

A cibercultura passa, então, pelo desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação no advento do pós-humano e sua implicação na esfera da educação em diálogo com a sociedade. Tratam-se de desafios complexos para enfrentar as transformações contemporâneas:

Para compreender essas passagens de uma cultura à outra, que considero sutis, tenho utilizado uma divisão das eras culturais em seis tipos de formações: a cultura oral, a cultura escrita, a cultura impressa, a cultura de massas, a cultura das mídias e a cultura digital. Antes de tudo, deve ser declarado que essas divisões estão pautadas na convicção de que os meios de comunicação, desde o aparelho fonador até as redes digitais atuais, não passam de meros canais para a transmissão de informação. Por isso mesmo, não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento das novas tecnologias e novos meios de

comunicação e cultura. São isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais (SANTAELLA, 2005, p.2).

Deste modo, chegamos à compreensão que a educação convida a escola ao advento das novas tecnologias, e que essa mutação não é algo irreal e distante da realidade cotidiana. É fato, está presente, sendo construída ao longo da história cultural do ser humano em suas diferentes manifestações contemporâneas. Como compreende Pierre Lévy (1999b), a relação da educação com a cibercultura compreende uma mutação contemporânea da relação do saber. Para ele, “qualquer reflexão sobre o futuro dos sistemas de educação e de formação na cibercultura deve ser fundada numa análise prévia da mutação contemporânea da relação com o saber” (LÉVY, 1999b, p 157).

Sendo assim, acreditamos que a formação integral do sujeito passa por uma articulação com as Tecnologias da Informação e Comunicação que possibilite a esse sujeito uma instrumentalização para a vida, de forma que ele possa construir, compartilhar e transformar conhecimentos que lhe permita viver com dignidade e plenitude. Essa formação integral deve ser considerada nos programas de inclusão digital que tenham como finalidade a inclusão social dos sujeitos. Dessa forma, a função socioeducativa desses programas estaria sendo cumprida.

3. Inclusão Digital

A relação entre tecnologia e sociedade vem se tornando cada vez mais complexa com a inserção das novas tecnologias entrelaçadas ao mundo digital. (LE MOS, 2007b) O avanço da internet na propagação da cibercultura tem proposto a construção social de programas públicos de inclusão digital em todo o país e esses tem por objetivo contribuir na dimensão cognitiva da inclusão social (CORREA, 2007) através da inclusão digital.

A inclusão digital surge como possibilidade de inserção de grupos sociais minoritários às novas tecnologias informáticas. Deste modo, percebemos movimentos políticos de mobilização através de projetos governamentais. Atualmente vivemos uma era de emergências políticas e informacionais na sociedade contemporânea. Esta emergência desenvolve metas nacionais e internacionais de inclusões digitais aliadas aos processos sociais

de grupos e comunidades da periferia.

Como já afirmamos, a inclusão digital pode acontecer a partir de um processo de inclusão digital e social numa visão solidária de humanização (PELLANDA, 2005) ou a partir de uma visão perversa/desumana (SOUZA, 2007).

Diante dos contextos sociais atuais a inclusão digital dialoga com as novas tecnologias na possibilidade emancipatória de uma nova cultura planetária no ciberespaço/cibercultura que possa promover uma rede solidária para um novo patamar civilizatório na compreensão de Pellanda (2005) em que “a inclusão social via inclusão digital seria o corolário desse processo de humanização para incidir nessa crise brutal de exclusão social” (p.36).

Em contrapartida, compreendemos a partir de Souza (2007) que, muitos projetos são perversos, pois ao invés de incluir o sujeito socialmente, na verdade, acabam adaptando o sujeito à projetos mercadológicos, mais preocupados com dados estatísticos do que com uma qualificação humana dos sujeitos.

Essas possibilidades de inclusão remetem à processos solidários de partilha e emancipação de grupos em ações reivindicatórias de direitos e deveres no campo das tecnologias digitais ou trata-se da inserção de grupos numa perspectiva perversa/desumana através de ações forçadas de inclusão que promovam uma inserção forçada para alcançar resultados quantitativos e não qualitativos da apropriação das TIC's.

Através deste palco urbano os processos de inclusão no Brasil se configuram numa perspectiva de incluir os sujeitos na era digital através de programas desenvolvidos pelo governo (federal, estadual, municipal) e pela sociedade civil organizada ou privada. Nesse sentido, percebemos ações no campo das políticas públicas no reconhecimento à necessidade da inclusão digital e reconhecimento da cultura digital.

A tecnologia implica o debate contemporâneo acerca da inclusão social e exclusão digital. Segundo Mark Warschauer (2006), em tempos de internet dilemas dessa natureza fazem parte do contexto contemporâneo caracterizando a economia, sociedade e tecnologia como terrenos movediços dessa nova configuração. Essa evidência gera a necessidade de recursos no combate à exclusão digital/social através de: recursos físicos (computadores e conectividade); recursos digitais (conteúdo e linguagem), recursos humanos (letramento e educação) e recursos sociais (comunidades e instituições).

O reconhecimento da integração do acesso e recursos necessários à inclusão digital nos possibilita a compreensão de que, para haver de fato a inclusão na perspectiva de

Warschauer (2006) é necessário promover a integração social da tecnologia. Esses elementos são apontados pelo autor a partir de um panorama mundial através de acompanhamento e registro de variadas ações de inserção tecnológica em diversos países.

Atualmente o acesso à informática é pressuposto de ascensão social, econômica e política. Porém a visão crítica de Cazeloto (2008) evidencia o contrário. O fato da informatização generalizada no cotidiano propõe um impacto de subordinação nas estruturas sociais fortalecendo o poder da cibercultura: do público ao privado, do individual ao coletivo, do cotidiano ao incomum.

Podemos perceber a partir desse posicionamento crítico que a cibercultura está de acordo com a nova ordem mundial de soberania em dois vetores de transformação: informatização do cotidiano e saturação mediática.

[...] Com esse termo, queremos designar não apenas a penetração capilarizada de máquinas e equipamentos informatizados na sociedade, mas todo o processo de banalização e naturalização das relações humanas intermediadas por esses equipamentos. No plano empírico, a informatização do cotidiano se materializa no largo espectro de aplicação dos chips e das memórias artificiais, presentes direta ou indiretamente em número crescente de objetos⁵, mas também no universo em expansão de práticas culturais mediadas por tecnologias informáticas (grupos de discussão pela internet, blogs, flogs, sexo virtual, smart mobs, web-arte, realidades virtuais, etc) (CAZELOTO, 2008, p. 81).

No vetor da saturação mediática, a fase contemporânea do capitalismo revela a saturação mediática como processo comunicacional no eixo central de estratégias de capital havendo uma saturação que transforma a mercadoria em “coisa significativa”.

Essas determinações econômicas deixam claro o fato que não podemos negar a necessidade, a importância e a existência da inclusão digital, pois está implícita ou em evidência nas práticas cotidianas dos atores sociais, seja no uso direto dos computadores seja na onipresença⁶ da tecnologia.

Nesse sentido a inclusão digital passa a ser necessidade e a universalidade da informatização (CAZELOTO, 2008) se torna uma necessidade sistêmica que se consolida nas práticas governamentais na luta pela igualdade com os programas sociais de inclusão digital.

⁵ A idéia de presença indireta remete ao fato de que mesmo os objetos aparentemente não informatizados, como roupas e alimentos, dependem de tecnologias informatizadas em seu processo de fabricação.

⁶ O que Cazeloto (2008) chama de onipresença do computador (sistemas informáticos digitais), são utilizados invisivelmente ao contato direto com o computador. Mas no cotidiano, ao “necessário” presente na vida das pessoas como chips de cartões de crédito, de celulares e de cartões de transportes.

Passamos a compreender esse panorama a partir do contexto da inclusão que se consolida na pós-modernidade, globalização versus comunicação e informatização nas inter-relações de práticas e discursos que legitimam a emergência contemporânea da inclusão digital na compreensão da “nova necessidade”:

Os esforços pela inclusão digital se tornaram um consenso social. Em torno dessa “nova necessidade”, articulam-se atores sociais dos mais diversos campos e matizes ideológicos: trabalhadores, empresariado, estado, terceiro setor, partidos, redes de varejo, indústrias, produtores e distribuidores de software e hardware, igrejas, lideranças comunitárias (CAZELOTO, 2008, p.17).

Em escala global percebemos o empenho que tende a ampliar o acesso tecnológico no combate à exclusão digital (*apartheid digital*, *tecnoapartheid*, *digital divide* ou abismo tecnológico). A partir do contexto da inclusão digital através dos objetivos de informatização e digitalização do conhecimento surgem desejos que superam o histórico e o geopolítico, o econômico e o privado. Assumindo um processo de transformação contemporânea de possibilidades: a tecnoutopia, ou seja,

[...] a possibilidade concreta de que a informatização do mundo seja capaz de alicerçar devidamente o desejo de justiça social, oferecendo uma forma de ‘resgate’ de populações marginalizadas. Queremos, finalmente, cortejar a tecnoutopia emancipatória construída em torno da idéia de “inclusão digital” com os efeitos produzidos pela informatização das relações sociais. Em outras palavras, queremos avaliar o processo de ganhos e perdas que está implicado na relação entre “inclusão digital” e “informatização” (CAZELOTO, 2008, p.19).

As sociedades tecnologicamente avançadas relacionam-se com a hipótese da “mudança”⁷ no capitalismo em um novo ambiente num conjunto de mudanças que propõe ou legitima um suposto paradigma que se efetiva nas relações globais, geradas na idéia de “pós-modernidade”.

Nesse sentido, podemos compreender que a pós-modernidade está relacionada com o advento da informatização do cotidiano. Que este processo não está posto pelo único objetivo de incluir socialmente, mas que há interesse que convergem ao capital, à economia

⁷ A “mudança” no capitalismo é compreendido como fator que marca a passagem da modernidade para a pós-modernidade torna-se inteligível perante análise: 1) divisão e organização do trabalho e 2) do progresso de criação e distribuição de valores. (Cazeloto, 2008, p.25)

na mercantilização do saber, da mídia e artefatos para controle e reprodução dos interesses vigentes.

4. Juventude

A conceituação de juventude a ser utilizada neste projeto de pesquisa está vinculada à discussão contemporânea de juventude em modelos culturais (PERALVA, 2007), movimentos sociais (MELUCCI, 2007) e políticas públicas no Brasil de jovens (SPOSITO; CARRANO, 2007).

O jovem como modelo cultural se fundamenta na emergência de transformações significativas nas formas de ser jovem atribuído a um novo significado pelo impacto da nova sociedade:

O novo significado dos estudos sobre juventude emerge ao que parece desse conjunto de transformações. Enquanto o adulto vive ainda sob o impacto de um modelo de sociedade que se decompõe, o jovem já vive em um mundo radicalmente novo, cujas categorias de inteligibilidade ele ajuda a construir. Interrogar essas categorias permite não somente uma melhor compreensão do universo de referências de um grupo etário particular, mas também da nova sociedade transformada pela mutação (PERALVA, 2007, p.25).

A rede de movimentos sociais vinculados à juventude configura mutações e propostas de intervenção nas formas e práticas culturais, políticas e sociais de inserções de jovens na comunidade, na sociedade, na identidade. Dessa forma, agente de construção e transformação nos movimentos juvenis que propõem mutações em novos modelos culturais.

Segundo Melucci (2007, p.41), os

Movimentos juvenis tomam a forma de uma rede de diferentes grupos, dispersos, fragmentados, imersos na vida diária. Eles são um laboratório no qual, novos modelos culturais, formas de relacionamento, pontos de vista alternativos são testados e colocados em prática.

Neste sentido, o jovem é convidado a assumir responsabilidades contemporâneas que compreendem questões sociais, culturais e políticas. Assim, percebemos movimentos que, na luta social, reivindicam e, algumas vezes, conquistam políticas públicas em defesa dos jovens como sujeitos de direitos.

Segundo Sposito (2003), “é preciso reconhecer que, histórica e socialmente, a juventude tem sido considerada como fase de vida marcada por certa instabilidade associada a

determinados problemas sociais, mas o modo de apreensão de tais problemas também muda” (SPÓSITO, 2003, p. 4). A mudança é uma característica da sociedade informacional, uma visão pós-estruturalista, a partir das relações contemporâneas impermanentes, processos de transformações estruturais: fluxos, redes e identidades (CASTELLS, 1996).

A inclusão digital contempla questões que preocupam e influenciam a juventude brasileira, programas de inclusão digital desenvolvem políticas para incubir os Jovens de direito, trata-se de políticas públicas e outras ações em prol dos direitos juvenis. Pois de acordo com a sociedade moderna a “juventude é compreendida como um tempo de construção de identidades e de definição de projetos de futuro” (NOVAES, 2007).

Trata-se de uma fase em que vive-se contraditoriamente a convivência com a sociedade, com a família e na busca da emancipação pelo futuro, a grande maioria dos jovens brasileiros segundo a autora teme o contexto atual do trabalho com medo⁸ que “sobrem” e o contexto da violência com a generalização da vulnerabilidade e potencialidades que classificam a juventude como parcela de risco e violência em todo o país.

Assim, a inclusão digital surge como uma demanda dos movimentos na busca em oferecer interfaces aos desafios postos ao sistema educacional em que passa a freqüentar as pautas de reivindicações juvenis na possibilidade em oferecer diferenciadas formas de superação da exclusão e de movimentos de luta:

As NTICs se tornam instrumentos úteis para a circulação de informações sobre vários temas e causas e, ao mesmo tempo, alimentam novas bandeiras de luta. Esse é o caso do envolvimento de grupos de jovens na defesa do software livre (programa de código aberto) que significa dar liberdade para os usuários para executar, copiar, distribuir, estudar, modificar e aperfeiçoar o Programa. (NOVAES, 2007, p.11).

O movimento de software livre passa a ser uma ação de inclusão digital que emancipa, pois implica questões econômicas, sociais, políticas e ideológicas na luta pela exclusão social com programas que possibilitem o acesso dos menos desfavorecidos

Porém, é fato que a busca de jovens na inserção tecnológica perpassa o interesse na busca pela profissionalização e qualificação para o campo do trabalho, para isso percebemos no Estado de Pernambuco ações governamentais para essa inserção através de programas aliados a Secretaria Especial de Juventude e Emprego - SEJE (Programa Jovem empreendedor, Programa Jovem Salvar, Programa Agente Jovem, Projovem Trabalhador,

⁸ A juventude acompanha diversos ‘medos’ na conjuntura atual: medo de sobrar, medo de morrer, insegurança, desconexão e indignação)

Chapéu de Palha entre outros) que incluem na pauta formativa noções básicas de informática que se limita ao uso em laboratórios, sem a apropriação de ações em rede.

5. Considerações finais

Compreendemos que essa pesquisa está estruturada na proposta de perceber como os processos de inclusão digital para a juventude através das TICs surgem no contexto contemporâneo estabelecido pelas novas relações do âmbito educacional, social e cultural da nova conjuntura contemporânea chamada de sociedade informacional (CASTELLS, 1996).

Neste sentido, consideramos que será de grande relevância perceber como esse fenômeno contemporâneo de tecnologias informacionais está sendo proposto enquanto dispositivos de inserção digital e social para a juventude atualmente. Dessa forma, se faz necessário perceber a proposta de inclusão digital para inserção através da categoria fundamental da pesquisa que trata da inclusão digital no foco sócio-educativo, que justifica-se pela investigação dessa inclusão numa perspectiva social para uma emancipação educativa de afirmação e atuação na rede e na mídia vigente.

Nesse sentido, consideramos os sujeitos jovens como atores que são influenciados pela cibercultura - novo contexto cultural, que convida, influencia e define a necessidade tecnológica como dispositivo para inserção no campo profissional e educacional em diferentes setores. É preciso, pois, compreender se as propostas de inclusão digital e social desses jovens cumpre sua ação sócio-educativa de formá-los integralmente para a sociedade cibercultural.

6. Referências

BELLONI, Maria Luiza. **O que é mídia-educação**. Campinas, SP: Autores Associados, 2001.

CASTELLS, Manuel. Fluxos, redes e identidades: uma teoria crítica da sociedade informacional. In: _____ (org.). **Novas perspectivas críticas em educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

CAZELOTO, Edilson. **Inclusão digital**: uma visão crítica. São Paulo: Ed. Senac. 2008.

CORREA, R de A. **A construção social dos programas públicos de inclusão digital**. Dissertação de Mestrado. Instituto de Ciências Sociais. Universidade de Brasília, 2007.

GADOTTI, MOACIR. **Perspectivas atuais da educação**. *São Paulo Perspec.* [online]. 2000,

vol.14, n.2, pp. 03-11. ISSN . doi: 10.1590/S0102-88392000000200002.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

LAVILLE, Christian. **A construção do saber**: Manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Christian Laville e Jean Dionne; tradução Heloísa Monteiro e Francisco Settineri. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Editora Sulina, 3 ed., 2007a.

_____, André. (org.) **Cidade Digital**: Portais, inclusão e redes no Brasil. EDUFBA: Salvador, 2007b.

_____, André. **Cibercultura**: Alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, André e CUNHA, Paulo (Orgs.). Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1999a.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999b.

MELLUCI, A. Juventude, tempo e movimentos sociais. In: FÁVERO, O.S *et all*. **Juventude e contemporaneidade**. Brasília: UNESCO, MEC, ANPEd, 2007.

MORAES, Maria Cândida. **O paradigma educacional emergente**. Campinas, SP: Papirus, 1997.

PELLANDA, Nilze Maria Campos ET all. **Inclusão digital**: tecendo redes afetivas-cognitivas. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

PERALVA, A.T. O jovem como modelo cultural. In: FÁVERO, O.S *et all*. **Juventude e contemporaneidade**. Brasília: UNESCO, MEC, ANPEd, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. [ON LINE] **Revista FAMECOS**: mídia, cultura e tecnologia, Vol. 1, N. 22. 2005.

SOUZA, João Francisco. **E a educação popular quê?** Uma pedagogia para fundamentar a educação inclusive a escolar, necessária ao povo brasileiro. Recife: Bagaço, 2007.

SPOSITO, Marília Pontes; CARRANO, Paulo César Rodrigues. Juventude e políticas públicas no Brasil. In: FÁVERO, O.S *et all*. **Juventude e contemporaneidade**. Brasília: UNESCO, MEC, ANPEd, 2007.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão digital**: a exclusão digital em debate. Tradução Carlos Szlak. São Paulo: Ed. Senac, 2006.