

GEMINIS

[DOSSIÊ - ATIVISMO DIGITAL]

PROMOVENDO A INCLUSÃO NO ATIVISMO DIGITAL ATRAVÉS DO CINEMA

SÍLVIA FORATO DE CAMARGO

Pesquisadora de educação em políticas públicas no Centro de Tecnologia da Informação Renato Archer - CTI (Campinas) e Graduada em Ciências Sociais pelo Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da UNICAMP (Campinas).

E-mail: silforato@gmail.com

FABIO NAURAS AKHRAS

Doutor em Educação pela Universidade de Leeds (Inglaterra), é Professor do Programa de Pós-Graduação em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP (Campinas) e coordena o Grupo de Tecnologias de Mídia para a Inclusão Social do Centro de Tecnologia da Informação Renato Archer - CTI (Campinas).

E-mail: fabio.akhras@cti.gov.br

RESUMO

Este artigo apresenta uma metodologia que vem sendo utilizada para promover a inclusão de jovens de comunidades carentes no ativismo digital. O ponto de partida da metodologia é a alfabetização digital dos estudantes na linguagem da internet para torná-los capazes de construir portais na web. Nesta etapa, os estudantes são capacitados para o desenvolvimento de projetos para a internet que abordam temas do seu contexto social, como forma de promover a representação de questões relevantes desse contexto social nos meios digitais. Na segunda parte da metodologia, o aspecto central é o uso do cinema para promover a discussão de temas associados à políticas públicas levando os estudantes a elaborar estratégias de mobilização social voltadas para a solução de problemas do seu contexto social identificados na primeira etapa. Na etapa final, os estudantes criam portais para a internet para veicular sua estratégia de mobilização social.

Palavras-Chave: : ativismo digital, inclusão social, políticas públicas, mobilização social.

ABSTRACT

This paper presents a methodology that is being used to promote the inclusion of youngsters from poor communities in digital activism. The methodology starting point is the digital literacy of the students in a language of the internet in order to make them capable of constructing web portals. In this phase, the students are prepared to the development of internet projects that address issues of their social context as a way of promoting the representation of relevant issues of this social context in the digital medium. In the second part of the methodology, the central aspect is the use of films to promote the discussion of themes associated with public policies in order to lead the students to formulate strategies of social mobilization oriented to the solution of problems of their social context identified in the first phase. In the final phase, the students create internet portals to convey their strategy of social mobilization.

Keywords: : digital activism, social inclusion, public policies, social mobilization.

1 INTRODUÇÃO

No final da década de oitenta nos deparamos com um novo paradigma social, a Era Digital, as exigências, principalmente do mundo do trabalho, se transformam com a chegada da internet. Agora a informação, criando conhecimento, é fundamental na produção de riqueza, se tornando uma das bases do sistema econômico (BOBBIO, 1982). Essa sociedade se define por um maior aumento no setor de serviço quando comparado ao desenvolvimento do setor de manufaturas, unido a um avanço acelerado das tecnologias.

Diante desse novo cenário houve a necessidade de adaptação dos demais setores da sociedade, como o comércio, a educação e também dos movimentos sociais, que hoje utilizam o meio digital como uma ferramenta de luta, divulgando artigos, manifestos, notícias, calendários, debates online e até mesmo realizando abaixo-assinados (DE MORAES, 2011).

A internet se define, ainda, como um meio de comunicação de massa livre, ou seja, não é completamente dominada por grandes grupos que possuem estreitas ligações de compromisso com grandes corporações e governos, precisando fazer jus aos ideais desses grupos dominantes. O mundo online se torna assim uma alternativa de expressão aos que vão, de certa forma, no caminho contrário aos ideais desses grupos dominantes. Proporcionando assim maior liberdade e igualdade na hora de divulgar informações. É um meio que oferece maior liberdade ao pluralismo político cultural e com relações menos desiguais.

Outros fatores também beneficiam os ciberativistas e militantes, os custos para a manutenção do ativismo digital são bem mais baixos, podem-se divulgar suas reivindicações e promover espaços de mobilização em sites, blogs e rede sociais com um baixo custo ou até mesmo de maneira gratuita, sem interferir no alcance da divulgação, já que nos possibilita estar conectados o tempo todo e podendo se relacionar com praticamente qualquer lugar do globo terrestre, possibilitando troca de experiências e debates com diferentes culturas e tradições, inclusive de maneira muito rápida (RECUERO,

2009; IKEDA, 2012). Embora haja a questão da língua.

Apesar de todos esses benefícios do meio, o ciberativismo transmite também muitas preocupações, dentre elas o possível abandono do chamado “ativismo real” e a exclusão digital, seja ela por motivos econômicos ou técnicos.

No I Encontro Internacional de Blogueiros Progressistas, em Foz do Iguaçu, houve consenso entre os participantes em relação ao tema “ativismo na rede”. No Evento, foi defendida a ideia de que a internet funciona apenas como mais uma ferramenta para os movimentos sociais, afirmando que “as revoluções devem ultrapassar as barreiras da rede mundial de computadores”. As manifestações de corpo presente, a ocupação de terras e as greves ainda provocam muito mais impacto do que as manifestações online (MEIRELES, 2010). Um dos fatores que contribui para um melhor resultado fora da rede é o fato de que boa parte da população mundial está excluída desse meio.

Fatores econômicos são decisivos no que diz respeito à participação do mundo digital, afinal para se conectar é preciso de um computador com acesso à internet, ambos possuem um alto valor sendo praticamente impossível de serem adquiridos por famílias de baixa renda, deixando-os por fora desse processo (NIELSEN, 2006).

O analfabetismo também se considera um obstáculo à inclusão digital. Além de excluir os indivíduos que não leem ou escrevem também exclui o “analfabeto digital”, já que o manuseio desse meio não é tão simples. Para que o computador seja melhor aproveitado se fazem necessários certos conhecimentos técnicos de informática.

Tendo em vista especificamente essa questão excludente da falta de conhecimento na parte técnica e os benefícios do uso da internet para a conquista de direitos sociais, a capacitação oferecida por esse projeto tem como principal objetivo auxiliar os participantes a realizarem um melhor aproveitamento do meio digital, tanto no que diz respeito ao uso da informática para promover sua inclusão social quanto para promover a sua inclusão no ativismo digital.

Para isso foi desenvolvido um programa de inclusão de jovens de comunidades carentes no ativismo digital. Na primeira etapa, que é apresentada na seção 2, há um aprendizado para inclusão digital, em que os estudantes são capacitados para o desenvolvimento de projetos para a internet que abordam temas do seu contexto social, como forma de promover a representação de questões relevantes desse contexto social nos meios digitais. Na segunda etapa, que é apresentada na seção 3, o cinema é utilizado para promover a discussão de temas associados a políticas públicas, levando os estudantes a elaborar estratégias de mobilização social voltadas para a solução de problemas do seu contexto social identificados na primeira etapa. Ao final, os estudantes criam portais para a internet para veicular sua estratégia de mobilização social.

Como descrito acima, o projeto foi dividido em duas partes, a primeira consistiu da realização de um programa de inclusão digital que também tratou de orientar os alunos a selecionarem um problema político estrutural da região onde eles residem para ser abordado no programa. Paralelamente a essa escolha realizou-se uma oficina de criação de portais para a internet em HTML, tendo como trabalho final a criação de um portal para a apresentação de textos e imagens sobre o tema escolhido, representando para a internet um problema social relevante para a comunidade a qual os jovens pertencem.

O principal objetivo da metodologia utilizada é explorar formas dos estudantes expressarem questões do seu contexto social, utilizando representações visuais e portais na internet, tendo como características centrais:

- A construção de portais de aprendizado – construção de portais de aprendizado pelos estudantes, explorando temas do seu contexto social e utilizando representações visuais desse contexto, como forma de aprender criando conteúdos para a internet em situações autênticas de desenvolvimento de projeto.
- O uso de imagens – produção e uso de imagens sobre temas do contexto social dos estudantes como forma de gerar representações visuais de aspectos desse contexto social para serem utilizadas nos projetos de portais de aprendizado, permitindo explorar as dimensões físicas, culturais e sociais desse contexto.

Assim, no programa de inclusão digital, jovens provenientes de populações menos favorecidas da periferia de Campinas aprenderam uma linguagem da internet (HTML) e meios de expressar informações nessa linguagem, através do desenvolvimento de projetos para a internet que abordam problemas reais da sua comunidade. Um dos aspectos que caracterizam esses projetos é o uso de representações visuais (fotos e vídeos), que contribuiu para representar aspectos do contexto (físico, social e cultural) de forma mais efetiva. Isso levou os estudantes a utilizarem a internet não apenas para acessar conteúdos, mas criando conteúdos, tendo como característica central a representação e discussão do seu contexto social. Isso ampliou a relevância social e os ganhos do programa de inclusão digital, criando meios para a transformação social da comunidade a partir da inclusão digital (AKHRAS, 2010).

Para a criação de conteúdos para os portais de aprendizado foi feita uma aná-

lise do contexto social, em conjunto com os estudantes, para identificação dos temas sociais relevantes, incluindo representações visuais desses temas.

Através da discussão dos problemas do contexto social da comunidade, que foram retratados nos textos e imagens que compuseram o conteúdo dos portais desenvolvidos pelos estudantes no programa de inclusão digital, os estudantes tiveram a oportunidade de explorar formas de expressar suas visões sobre as questões discutidas nos portais que estavam criando. Com isso, o programa de inclusão digital ofereceu um ambiente construtivo e autêntico para a discussão de questões associadas ao contexto social dos estudantes. A figura 1 mostra um dos portais que foram criados pelos estudantes durante o programa de inclusão digital.

Figura 1 - O vencer e o perder no *game Differences Little Red-Cap*



Ao final, o objetivo é que os estudantes adquiram mais do que uma alfabetização digital, adquiram uma alfabetização nos meios de expressar informações para a internet, além de outras alfabetizações, como a de elaborar formas de expressar o seu contexto social na internet, e assim aprender a discutir esse contexto social.

3 DA INCLUSÃO DIGITAL À INCLUSÃO EM ATIVISMO DIGITAL

A segunda parte do projeto incentivou um estudo mais aprofundado sobre o problema escolhido anteriormente pelos participantes. Essa nova análise teve como objetivo buscar formas de organização popular a partir do meio digital para a resolução do problema apresentado. Isso foi feito a partir da apresentação de conteúdos teóricos e filmes pré-selecionados, que provocassem o pensamento crítico nos integrantes do curso, tendo como resultado final um novo texto para o site, explicando qual o método que seria usado para a busca de soluções para a questão proposta.

O termo *política* foi o primeiro a ser apresentado, contando com o apoio de trechos de propagandas eleitorais e de documentários sobre movimentos sociais, como o *Movimento dos Trabalhadores Sem Terra* e o movimento estudantil, tendo como foco principal, além da apresentação do conceito científico, a necessidade de se fazer política, sendo que essa não se restringe apenas ao período de eleição, apresentando assim várias formas de atuação além do voto (TEIXEIRA, 2002, PEREIRA, 2005). Como os participantes se encontram cursando o ensino fundamental, houve a necessidade de enfatizar as conquistas do movimento estudantil no Brasil, tratando da importância dessa organização na conquista da redemocratização brasileira e também em feitos mais recentes como a luta pelo passe livre pra estudante em várias regiões do país. Os alunos conseguiram compreender várias formas de organização e protestos que foram usadas na elaboração da publicação final no site.

Para a apresentação do tema *poder*, o documentário “Muito além do Cidadão Kane”, do ano de 1993, foi de grande utilidade já que se trata da história da Rede Globo, demonstrando como sua estrutura e fundação está estreitamente ligada com o governo ditatorial e que apesar disso ainda exerce grande influência na população, sendo o grupo televisivo de maior audiência no país, podendo interferir inclusive na área política, econômica e até mesmo na opinião de boa parte de seus telespectadores, tendo força para divulgar como verdade absoluta qualquer opinião ou notícia que seja do interesse de determinado grupo. A reflexão foi além da Rede Globo, se espalhando por todas as mídias, concluindo que se faz necessário o uso de uma análise crítica dos órgãos midiáticos já que alguns deles possuem grande poder social. Os participantes entenderam a internet como o meio mais democrático e, por isso, como meio primordial de divulgação de ideias contrárias as das classes sociais dominantes.

O filme “A Onda”, do ano de 2008 (figuras 1 e 2), conta a história de um professor que, ao ministrar um curso sobre autoritarismo, decide provar para os alunos que é possível um novo regime autoritário na Alemanha, começando a divulgar suas ideias na sala de aula, até que é formada uma organização entre os alunos que ultrapassa, inclusive, os limites da legalidade, obtendo resultados catastróficos. A partir desse longa pode-se provocar uma reflexão sobre a força de certos ideais, porém os integrantes do projeto questionaram se a divulgação de certas ideias e formas de organização necessariamente trazem um resultado negativo. Com essa abordagem, o tema *ideologia* pôde ser melhor aproveitado no decorrer da aula, favorecendo a elaboração do conteúdo presente no site final.

Figura 2 - Cena do filme “A Onda”



Figura 3 - Cena do filme “A Onda”

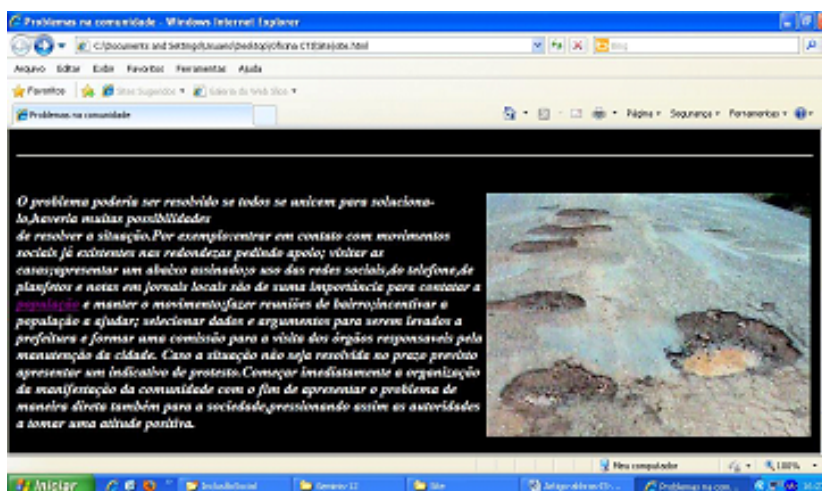


Nas definições dos conceitos de *Estado e Governo*, o filme “Tropa de Elite 2: o Inimigo agora é Outro”, filme brasileiro de 2010, foi assistido, já que abrange o Estado como um todo e não só a parte administrativa, demonstrando que seus poderes não se limitam ao governo, mas também possuem instrumentos de coerção como a polícia, a exemplo do filme, provocando um questionamento sobre as camadas da população que são favorecidas por ela e qual seria seu verdadeiro papel na sociedade. Esse tema se faz interessante também para compreender por que certas necessidades da população não são atendidas pelo órgão político máximo, tendo em vista que a causa dessa situação não é resultado somente da corrupção, mas sim do fato de que o governo tem priorida-

de em servir os anseios de determinadas classes sociais para a manutenção do poder (DE HOFLING, 2001; BOBBIO, 1987).

Na conclusão do curso, os integrantes traçaram estratégias de organização para alertar a população local que também sofre com o problema que foi apresentado pelos estudantes, e chamá-la para buscar soluções cabíveis. Os participantes divulgariam em seu bairro e nas redes sociais o site com o texto elaborado na primeira parte do projeto apresentando o problema e o texto final que traça as estratégias de organização, tendo como ferramenta primordial de divulgação a internet, unida a ações práticas que serão desenvolvidas com os interessados em buscar soluções para a situação.

Figura 4 - Portal criado como parte da estratégia de mobilização social



4 CONCLUSÃO

Este artigo apresentou uma metodologia de inclusão em ativismo digital. De acordo com a metodologia, os estudantes inicialmente participaram de um programa de inclusão digital em que eles aprenderam a criar sites para a internet utilizando a linguagem HTML. Ao final do programa de inclusão digital, os estudantes utilizaram o conhecimento adquirido para o desenvolvimento de projetos para a internet que abordam temas do seu contexto social, como forma de promover a representação de questões relevantes desse contexto social nos meios digitais.

Na segunda parte do programa, capacitados para a criação de sites para a internet, abordando problemas reais da sua comunidade, os estudantes se envolveram em um programa de inclusão no ativismo digital que consistiu da exibição e discussão de filmes que permitiram aos estudantes a elaboração de estratégias de mobilização a serem utilizadas na solução dos problemas da sua comunidade abordados nos sites que criaram. Como parte do programa de inclusão no ativismo digital foi criado um

site para a internet que veicula a estratégia de mobilização elaborada pelos estudantes durante o projeto.

O principal objetivo da metodologia é situar tanto o aprendizado de inclusão digital quanto o aprendizado para o ativismo digital no contexto social da comunidade, criando as condições para que os membros da comunidade se tornem aprendizes independentes, capazes de construir sua própria inclusão digital e estratégias de mobilização social. Assim, a alfabetização digital e a alfabetização em ativismo digital, que compõem a metodologia apresentada neste artigo, são o meio e o ponto de partida que levam a outras alfabetizações necessárias para ampliar a autonomia de comunidades em situação de exclusão social para promover transformações sociais.

5 AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo apoio ao projeto.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AKHRAS, F. N. Inclusão Digital Contextualizada para a Inclusão Social de Comunidades Isoladas. *Inclusão Social*, v. 4, n. 1, pp. 19-27, 2010.

BOBBIO, Norberto. **O conceito de sociedade civil**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1982.

BOBBIO, Norberto. **Estado, Governo e sociedade** - para uma teoria geral da política. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

DE MORAES, Dênis. **Ativismo digital**. Universidade Federal Fluminense, 2011. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/moraes-denis-ativismo-digital.html>>

HÖFLING, Eloisa de Mattos. Estado e políticas (públicas) sociais. **Cadernos Cedes**, ano XXI, n 55, nov. 2001.

IKEDA, Ana. Militantes dão dicas de 'ativismo digital' e diminuem papel das redes sociais em revoluções. **UOL Notícias**, 2012. Disponível em: <<http://uoltecnologia.blogosfera.uol.com.br/2012/02/10/militantes-dao-dicas-sobre-ativismo-digital-e-falam-do-papel-das-redes-sociais-em-movimentos-como-o-ocupe-wall-street/>>. Acesso em: 10 fev. 2012

MEIRELES, Maurício. **O ativismo on-line é para preguiçosos**, 2010. Disponível em: <<http://revistaepoca.globo.com/Revista/Epoca/0,,EMI120397-15227,00-O+ATIVISMO+ONLINE+E+PARA+PREGUICOSOS.html>>. Acesso em: 10 fev. 2012

NIELSEN, Jakob. **Digital Divide: The Three Stages**, nov. 2006. Disponível em: < <http://www>.

useit.com/alertbox/digital-divide.html> Acesso em: 10 fev. 2012

PEREIRA, Orlando Petiz. Políticas públicas e coesão social. **Revista Asociación Euro-Americana de Estudios Económicos de Desarrollo Internacional**, AEEADE, v. 5-2, 2005
RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**, Editora Sulina, 2009.

TEIXEIRA, Elenaldo Celso. **O Papel das Políticas Públicas no Desenvolvimento Local e na Transformação da Realidade**. Salvador: AATR 2002.

7 FILMOGRAFIA

Movimento estudantil. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=yYhQSjxkIeo&feature=related>>

Movimento dos Trabalhadores Rurais Sem Terra do Brasil. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ujmj93LQncE>>

Paulo Freire: MST e a Busca da Autonomia. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=7rx2mw9iF5s&feature=related>>

A Onda. Dennis Gansel, 106 min, 2008.

Tropa de Elite 2: o Inimigo agora é Outro. José Padilha, 85 min, 2010.

Muito Além do Cidadão Kane. Simon Hartog, 105 min, 1993.

