

Inclusão, cidadania e cultura digital: uma análise do desenho da política desenvolvida na Casa de Cultura Digital de Fortaleza

Renata de Araújo Viana Lima

Universidade Estadual do Ceará - UECE

Profa. Dra. Neiara de Moraes Bezerra

Universidade Estadual do Ceará - UECE

<https://revistas.uece.br/index.php/inovacaotecnologiasocial/article/view/15151>

Resumo

O uso das novas tecnologias tornou-se uma exigência tão absoluta que, independentemente de idade, gênero ou classe social, é difícil imaginar um só aspecto de nossas vidas que dela escape. Concomitantemente, o acesso a essas tecnologias dá-se de maneira extremamente desigual, importando muito as condições socioeconômicas de cada um, de forma que, sem ação inclusiva promovida pelo poder público, a desigualdade de hoje será maior amanhã. Daí a relevância de investigar políticas públicas que considerem, por exemplo, a construção de novos cenários sociais, cidadania, inclusão e exclusão digitais, novas tecnologias e, é claro, o papel do poder público diante desse quadro. Desse modo, indagações se estabeleceram nesta análise sobre uma política desenvolvida na cidade de Fortaleza/CE, considerando a seguinte questão: que ideias de inclusão, cidadania e cultura digital fundamentaram o desenho da política desenvolvida na Casa de Cultura Digital de Fortaleza? Essa foi a pergunta que guiou e estruturou o desenvolvimento da pesquisa, tendo como objetivo identificar tais noções no desenho do projeto administrado pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA). Optou-se pela pesquisa qualitativa e exploratória, e como procedimentos metodológicos foram utilizadas a revisão bibliográfica, a entrevista e a análise documental, por meio da metodologia de análise do desenho da política, de acordo com categorias inspiradas na pesquisa de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020). Após a análise das categorias, os resultados apontam uma leitura conjunta como forma de explicitar a racionalidade percebida em seu desenho. Assim, o que se compreendeu sobre a inclusão, cidadania e cultura digital acaba sendo direcionado a uma política de construção de perfis de jovens empreendedores, com conhecimentos específicos e produtores de mídias digitais, criativas e inovadoras. Dessa forma, a presente pesquisa sinaliza a relevância de projetos que possam dialogar com grupos, não somente entre jovens empreendedores, mas entre todas as faixas etárias e níveis de aptidões relacionadas ao desenvolvimento tecnológico e digital na cidade de Fortaleza.

Palavra-chave novas tecnologias; desenho da política; empreendedorismo digital.

Abstract

The use of new technologies has become such an absolute requirement that, regardless of age, gender or social class, it is difficult to imagine a single aspect of our lives that escapes it. At the same time, access to these technologies is extremely unequal, with the socioeconomic conditions of each person being very important, so that, without inclusive action promoted by the public authorities, today's inequality will be greater tomorrow. Hence the relevance of investigating public policies that consider, for example, the construction of new social scenarios, citizenship, digital inclusion and exclusion, new technologies and, of course, the role of public power in this context. In this way, questions were established in this analysis about a policy developed in the city of Fortaleza/CE, considering the following question: what ideas of inclusion, citizenship and digital culture were the basis for the design of the policy developed in the Casa de Cultura Digital in Fortaleza? This was the question that guided and structured the development of the research, with the objective of identifying such notions in the design of the project managed by the Science, Technology and Innovation Foundation of Fortaleza (CITINOVA). Qualitative and exploratory research was chosen, and as methodological procedures bibliographical review, interview and document analysis were used, through the policy design analysis methodology, according to categories inspired by the research by Lima, D'aszenzi and Aguiar (2020). After analyzing the categories, the results point to a joint reading as a way to explain the rationality perceived in its design. Thus, what was understood about inclusion, citizenship and digital culture ends up being directed towards a policy of building profiles of young entrepreneurs, with specific knowledge and producers of digital, creative and innovative media. In this way, the present research signals the relevance of projects that can dialogue with groups, not only among young entrepreneurs, but among all age groups and skill levels related to technological and digital development in the city of Fortaleza.

Key-word new technologies; policy design; digital entrepreneurship.

Introdução

Em meio a tantas experiências vivenciadas nas sociedades, o desenvolvimento e a propagação das informações, a partir do uso das novas tecnologias, têm se configurado como um importante propulsor de transformações, bem como da disseminação de mudanças econômicas, políticas e sociais desde meados do século XX (CASTELLS, 1999).

Diante disso, a presente pesquisa foi mobilizada por perguntas acerca das condições para uma navegação inclusiva na “maré” de informações a que estamos submetidos nos dias atuais. Essas reflexões, mesmo que advindas da década de 1990, continuam ecoando na terceira década do século XXI e se apresentam como estímulo em “navegar” por assuntos que envolvem a propagação das tecnologias e a relacionam com informação, conhecimento, construção de novos cenários sociais, cidadania, exclusão e, é claro, o papel do poder público diante desse quadro.

O uso das novas tecnologias tornou-se uma exigência tão absoluta que, independentemente de idade, gênero ou classe social, é difícil imaginar um só aspecto de nossas vidas que dela escape. Ao mesmo tempo, o acesso a essas tecnologias dá-se de maneira extremamente desigual, aí importando, e muito, as condições socioeconômicas de cada um, de forma que, sem uma ação inclusiva promovida pelo poder público, a desigualdade de hoje será maior amanhã.

Para Ferreira (2003), todo esse espaço informacional passou a ser uma espécie de exigência no ambiente em que vivemos, pois, juntamente com o conhecimento, passaram a ser desenvolvidas, de modo qualitativo, diversas formas de uso de tecnologias, gerando grandes inovações técnicas. Como exemplos, podem ser citadas atividades usuais que são dependentes da informatização, informação e conhecimento, “[...] tais como: bancos 24

horas, [...] reservas e consultas de serviços on-line, transmissões via satélite, diversos tele serviços, dentre outros" (FERREIRA, 2003, p. 9).

Entretanto, é necessário lembrar que toda essa interação não ocorre de forma igualitária para as pessoas, expressando mais uma forma de desigualdade e exclusão. Para Silveira (2008), a noção de exclusão digital foi inserida na sociedade da informação para apontar processos que impedem parte da população de ter acesso às redes e às informações, bem como outros aspectos socioeconômicos que envolvem o mundo globalizado.

Com ênfase nessas ações governamentais e com enfoque na cidade de Fortaleza/CE, após a reflexão de aspectos abordados aqui, a pergunta que surgiu para o desenvolvimento desta pesquisa foi a seguinte: que noções de inclusão, cidadania e cultura digital têm sido mobilizadas no desenho de políticas públicas desenvolvidas pela Prefeitura Municipal de Fortaleza?

Em busca de responder a tal questionamento, as primeiras pesquisas foram realizadas a partir de leituras e fichamentos de informações relevantes nas plataformas da gestão municipal. Somado a isso, buscas no Diário Oficial do Município, portal da transparência, leis de diretrizes orçamentárias, planos plurianuais e sites de notícias. Então, foi identificada a Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação (CITINOVA) como órgão responsável pelo desenvolvimento das ações relacionadas à indagação apresentada.

Foi identificado um equipamento público que oferece atividades tecnológicas e digitais na cidade, denominado Casa da Cultural Digital de Fortaleza, mais tarde expandida em mais três polos, formando o Vila da Cultura Digital. As casas são administradas por meio da CITINOVA e comandadas sob o eixo já mencionado anteriormente. Tais locais e a descrição de atividades relacionadas ao mundo tecnológico chamaram a atenção da pesquisadora por servir como campo de desenvolvimento nesta pesquisa.

O procedimento metodológico adotado foi desenvolvido com base no aprofundamento teórico das categorias mencionadas, da natureza da pesquisa, do método, das técnicas e análise de dados, apoiados por autores tais como: Capella (2018), Gil (2013), Minayo (2007) e Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020).

Partindo da pergunta e do objetivo geral da pesquisa, a metodologia escolhida foi a "Análise do Desenho da Política (ADP)". Mesmo sendo uma metodologia ainda pouco utilizada em pesquisas nacionais, é apontada por basear-se em categorias típicas do campo de estudo das políticas públicas e tem como fonte autores que trabalham suas pesquisas no referido campo no Brasil, como Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020).

Como procedimentos metodológicos, foram utilizadas a revisão bibliográfica e a análise documental, pois a investigação bibliográfica e análise de documentos são primordiais e utilizadas para busca de critérios claros e definidos durante a pesquisa, formando bases para avaliações (LIMA; MIOTO, 2007).

Quanto à natureza, a investigação tem caráter qualitativo, apoiada nas formulações de Minayo (2007), atentando para responder a questões específicas, questões que não se podem contabilizar, cercadas de motivos, valores, atitudes e comportamentos explorados. Quanto às técnicas, far-se-á o uso da pesquisa exploratória, que, de acordo com Gil (2008), é utilizada na busca de entendimento sobre conceitos para que se possa realizar uma abordagem adequada ao objeto do estudo em questão.

No que se refere à coleta dos dados, foi desenvolvida por meio de pesquisa bibliográfica e documental na análise do desenho da política, bem como por meio de entrevista, complementar à verificação dos dados referentes ao desenho.

Quanto à técnica de análise de dados, a pesquisa adotou a análise por categorias (MINAYO, 2007), tendo como base as categorias elaboradas por Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020) em estudo sobre o desenho de políticas públicas de desenvolvimento em 14 capitais brasileiras. Tais categorias chamaram atenção, como proposta de inspiração da referida classificação, por consistirem em pontos objetivos no alcance da análise desta pesquisa, qual seja, a compreensão que fundamentou a política de Fortaleza para a promoção da inclusão e cidadania digital.

De modo conjunto, e como forma de enriquecimento da pesquisa, foi realizado um momento de entrevista com gestoras vinculadas à CITINOVA e à Casa da Cultura Digital de Fortaleza, como informações complementares que auxiliaram na identificação da racionalidade subjacente ao desenho da política em estudo, ou seja, auxiliaram a perceber, por meio das categorias elencadas, qual a lógica observada no desenvolvimento deste projeto.

Novas tecnologias, transformações sociais e políticas públicas para a promoção da inclusão e cultura digitais

Nos dias atuais, as informações podem percorrer milhares de lugares interconectados. Elas conseguem navegar por centenas de ambientes, unindo sistemas em diversas partes do planeta. Esse plano de redes, tendo por nome internet, nasceu no início dos anos 1960, no contexto da Guerra Fria, com a finalidade de conectar informações entre laboratórios de pesquisa nos Estados Unidos (MONTEIRO, 2001).

Essa nova estruturação social tem emergido de forma tão impactante que, trazendo de forma mais factual, recentemente, o Senado Federal Brasileiro aprovou uma Proposta de Emenda à Constituição (PEC) que prevê a inclusão digital como um dos direitos fundamentais dos brasileiros. A PEC 47/2021, apresentada pela senadora Simone Tebet (MDB-MS)¹, ressalta que o acesso à internet é fundamental para o pleno exercício da cidadania (FRAGOSO, 2022).

Gamba (2020) enfatiza a importância social da tecnologia como evidente, pelo menos desde a Primeira Revolução Industrial, e esse alastramento é verificado desde então como determinante nos diversos setores, como de trabalho, produção, gestões públicas e privadas etc. Dessa forma, os impactos são os mais diversos, que “[...] se ampliou significativamente, de tal sorte que a maior parte das análises sociais possíveis atualmente devem levar em consideração os efeitos gerados direta ou indiretamente pelo uso das mais diversas tecnologias” (GAMBA, 2020, p. 2).

Considerando os pensamentos de Lévy (1997), as tecnologias utilizadas e a relevância das informações são como expressões da própria sociedade, de sua cultura, tornando importante ressaltar que “[...] em vez de enfatizar o impacto das tecnologias, poderíamos igualmente pensar que as tecnologias são produtos de uma sociedade e de uma cultura” (LÉVY, 1997, p. 20).

A cultura e a cidadania digital aparecem entre o meio tecnológico como temas emergentes sobre a sociedade da informação. Primeiramente, para compreendermos o conceito “cultura digital”, é importante destacar o significado de “cultura”. Como enfatiza Canedo (2009), conceituar cultura não é uma tarefa simples, tendo em vista que a definição perpassa por diversos campos do saber e em cada área, tais como a filosofia, sociologia ou antropologia, seu foco decorre por distintos espaços relacionados à vida cotidiana dos povos.

É notório compreender que todo esse desenvolvimento célere e tecnológico não ocorre de forma igualitária entre os mais distintos povos. Como nos afirma Lévy, desde a década de 1990: “O ciberespaço não muda em nada o fato de que há relações de poder e desigualdades econômicas entre humanos” (LÉVY, 1997, p. 231).

As desigualdades no uso das TICs não estão alicerçadas somente em fatores de acesso, mas envolvem muitas dimensões: políticas, econômicas, sociais, de habilidades técnicas, de condições de vida, renda etc. Estar excluído digitalmente é sinônimo de estar fora de âmbitos extremamente importantes da vida cotidiana e, por ser multifatorial, essa exclusão não pode ser reduzida somente à questão de acesso (RAGNEDDA; RUIU, 2016)

¹ Movimento Democrático Brasileiro de Mato Grosso do Sul. Notícia disponível em: <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2022/06/02/senado-aprova-pec-que-torna-inclusao-digital-um-direito-fundamental>. Acesso em: 01 jun. 2022.

Prosseguindo com os pensamentos de Secchi (2016), o autor considera que as políticas públicas também devem ser executadas em busca da resolução de algum problema público, considerando os vários tipos de análises dessas políticas. Para Secchi (2016), as políticas públicas são condicionantes, vinculadas às diversas intenções de governo e propostas visando resolução de problemas.

Assim, diante de diversos problemas enfrentados, no que se refere ao uso das TICs, políticas públicas precisam ser estimuladas por governos que busquem minimizar distâncias e diminuir problemas sociais, também no âmbito da cultura digital. Dessa forma, procurou-se desenvolver uma base histórica e factual sobre a necessidade dessas políticas, bem como o contexto brasileiro de políticas públicas relacionadas ao desenvolvimento da cultura digital no país, fomentado inicialmente na gestão de Gilberto Gil como ministro da Cultura.

Contextualizando: Cultura Digital no Brasil, a primeira Casa da Cultura Digital e a Casa de Fortaleza

No Brasil, foi por volta da década de 1990 que o impulso da utilização das novas tecnologias foi tomado fortes proporções. Mesmo considerando vários fatores internacionais, técnicos, políticos e econômicos para essa ascensão, o impulso positivo do uso das redes depende muito ainda da participação das pessoas, justificando o desenvolvimento de planos e projetos de inclusão digital e a democratização desse acesso por parte dos governos, bem como a maior apropriação sobre aspectos que relacionam o ambiente da cultura digital no Brasil (TAKAHASHI, 2000).

Com o passar dos anos, ao identificar a importância de novos paradigmas frente ao uso dessas tecnologias, o Ministério da Cultura (MinC), sob a gestão de Gilberto Gil, identificou o uso das tecnologias digitais como um fenômeno cultural e de relevância para o país, relacionando as transformações ocorridas naquela conjuntura à democratização, acesso às informações, ampliação das possibilidades de produção de conteúdos e mídias digitais, sob a perspectiva da cultura e diversidade no país (COSTA, 2011).

Considerando tal conjuntura, para Costa (2011), esse foi um dos primeiros momentos em que o Ministério da Cultura passou a desenvolver, em maior escala, a ideia de cultura digital no país, por meio de encontros e participações em fóruns nacionais e internacionais que enfatizaram o desenvolvimento das redes e o alargamento da ideia no Brasil. Com efeito, “[...] o conceito de Cultura Digital passa a ser reconhecido, amadurecido e conquistado pelo Ministério e, adiante, incorporado às suas políticas públicas” (COSTA, 2011, p. 145).

De acordo com Schmidt (2015), em 2009 foi implantada a primeira Casa da Cultura Digital no estado de São Paulo, mais tarde inspiração para outros estados, que desenvolveram espaços semelhantes, mas que possuem suas próprias formas de organização e que não são dependentes da primeira casa. Foram criadas: “[...] a de Belém (PA), a de Porto Alegre (RS), a de Campinas (SP), a de Fortaleza (CE) (esta, uma iniciativa do governo municipal da cidade, sob a alcunha da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza), e de Vila Velha (ES)” (SCHMIDT, 2015, p. 90).

A Casa da Cultura Digital (CDD) de São Paulo foi fundada em 2 de junho de 2009, e diversos tipos de atividades foram desenvolvidos durante seus 4 anos de atividade, tendo como pontos em comum as tecnologias e o meio digital, culminados entre atuações sociais e políticas. Fóruns foram realizados dentro da casa, como o Fórum da Cultura Digital Brasileira, já mencionado anteriormente, e o Festival Internacional CulturaDigital.br², em parceria com o Ministério da Cultura, que reuniu grandes estudiosos da cultura digital no Brasil, com intuito de discutir sobre assuntos que envolvessem culturas e tecnologias ascendentes (SCHMIDT, 2015).

² www.culturadigital.br. Site hoje fora do ar.

Partindo do contexto histórico da fundação da primeira Casa da Cultura Digital no estado de São Paulo, pode-se seguir em direção à descrição da Casa da Cultura Digital de Fortaleza, a fim de direcionar nosso estudo, como já citado na introdução, ao município de moradia da pesquisadora. Num primeiro momento a fundação será abordada em seus aspectos mais formais, como funcionamento, estrutura e atuação, bem como o que nos mostram os documentos legais e legislações, para que em seguida possamos desenvolver a análise do desenho da política, de forma crítica, considerando os documentos legais expostos.

A Casa da Cultura Digital é administrada pela Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA), um órgão vinculado à administração indireta do município de Fortaleza e que tem como objetivo desenhar, coordenar e implementar políticas de inovação e desenvolvimento tecnológico na cidade. Considerando as informações de Vasconcelos Filho *et al.* (2019), a CITINOVA se propõe a desenvolver atividades em prol da criatividade e do conhecimento científico, buscando soluções direcionadas à resolução de problemas urbanos, por meio do uso de tecnologias.

De acordo com dados do balanço geral do ano 2017, a proposta da Prefeitura de Fortaleza, a partir do ano de 2018, seria a implantação de mais três Casas de Cultura Digital com recursos decorrentes do Governo Federal, mais precisamente do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações, bem como a criação de um projeto envolvendo energias renováveis em parceria com empresas que desenvolveriam um plano piloto para a medição de energias inteligentes, utilizando o espaço da Casa para o desenvolvimento de tal feito (FORTALEZA, 2017).

O primeiro projeto se consolidou e, no ano de 2018, foram implantadas três novas Casas, que passaram a fazer parte do projeto Vila da Cultura Digital. Segundo informações da página da Prefeitura de Fortaleza (2018), em abril foi inaugurada a Casa no Cuca³ do bairro Mondubim; em maio de 2018, foi implantada a do Cuca Jangurussu; e em julho do mesmo ano, a CCD no Cuca da Barra do Ceará.

Considerando o Plano Plurianual 2014-2017 do município de Fortaleza, o objetivo geral da casa é “[...] **o desenvolvimento da inovação voltada à cultura e à cidadania digital na cidade**” (FORTALEZA, 2014, s.p., grifo nosso), com atividades que promovam formação social, cultural e de trabalho para os cidadãos, por meio de oficinas, atividades, cursos, encontros, colônia de férias e palestras voltadas ao desenvolvimento do ambiente tecnológico e cultural para a população.

Para ilustrar tais dados de forma quantitativa, apresenta-se a tabela abaixo com a evolução da implantação do projeto Vila da Cultura Digital no município.

³ A Rede Cuca é uma rede, mantida pela Prefeitura de Fortaleza, com foco na proteção social e desenvolvimento de oportunidades destinadas a jovens com idade entre 15 e 29 anos por meio de cursos, formações, palestras etc. Disponível em: <https://juventude.fortaleza.ce.gov.br/rede-cuca>. Acesso em 4 out. 2022.

Tabela 1 – Projeto de implantação e operação da Vila da Cultura Digital – Casas de Cultura Digital

Exercício	Equipamentos voltados à cultura digital (nº)	Pessoas beneficiadas pelos espaços voltados à cultura digital (un.)	Consolidação geral das despesas (R\$)
2015	10	Não Informado	145.255,54
2016	10	144	7.790,00
2017	10	345	303.248,38
2018	4	2.500	632.109,01
2019	4	1.712	40.089,89
2020	4	927	662.454,64
Total	42	5.628	1.790.947,46

Fonte: Elaborada pela autora, com base no Balanço Geral do Município de Fortaleza 2015 a 2020

Entre as informações verificadas, estão exibidos assuntos que enfatizam o uso de equipamentos voltados à cultura digital (geridos pelo município de Fortaleza), bem como o quantitativo de pessoas beneficiadas diretamente pelo uso dos espaços e o valor geral das despesas realizadas pelas Casas.

Análise do desenho da política desenvolvida na Casa da Cultura Digital De Fortaleza

A chamada Análise do Desenho da Política (ADP), conhecida também na língua inglesa como *policy design*, de forma internacional, vem ascendendo nas últimas décadas. Já no Brasil, ainda é um campo de estudo considerado novo, amparando-se especialmente nas obras de Linder e Peters (1988) (LIMA; AGUIAR; LUI, 2021).

Apoiada nos pensamentos de Schneider e Ingram, (1997), Corcetti (2018) considera a importância da análise do desenho da política como “[...] componente simbólico, pautado nas construções sociais, que podem criar e perpetuar estigmas e estereótipos ligados às pessoas na sociedade”. (CORCETTI, 2018, p. 8). Essas construções sociais ou mesmo estigmas podem ser verificados: de acordo com as características que envolvem o desenho da política, para quem essas políticas estão sendo construídas ou quais as intenções dos governos frente a isso, por exemplo.

Na opinião de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020), o desenho da política considera o conjunto de todos os elementos que a circundam, com finalidades específicas para a obtenção de resultados. Logo, “[...] o desenho é apresentado como um conjunto lógico de elementos de construção intencional, possuindo, dessa forma, finalidade explícita” (LIMA; D'ASCENZI; AGUIAR, 2020, p. 4).

Dessa forma, para esta análise, foi escolhida a metodologia de estudo *policy design* com pontos abordados e inspirados em autores internacionais, porém elencados e apoiados por meio de estudos de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020) e Capella (2018). Tais autores foram escolhidos por observarmos em seus estudos, mais especificamente em campo nacional, a utilização de categorias de análise mais direcionadas à pesquisa aqui proposta e adaptadas para o desenvolvimento deste estudo de acordo com as necessidades verificadas, assim dispostas:

- a) definição do problema;
- b) construção dos objetivos;
- c) escolha dos instrumentos;
- d) perfil das beneficiárias e dos beneficiários e construções sociais.

Cumpre destacar que, considerando que a metodologia escolhida para esta pesquisa foi a análise do desenho da política, a qual não se baseia na realização de trabalho de campo, as lacunas verificadas nos documentos oficiais, bem como fragilidades em algumas dessas informações, levaram à opção pela realização de entrevista como fonte complementar ao entendimento das categorias de análise. Dessa forma, a entrevista foi realizada com três gestoras da Casa, que optaram pelo sigilo, e assim serão referidas como: Entrevistada 1, Entrevistada 2, Entrevistada 3.

Iniciando as categorias, sobre a definição do problema, primeiramente, é possível compreender que um determinado fato social pode apresentar variadas formas de entendimento pela sociedade e, consequentemente, que não existe uma única resposta correta para sua resolução. Sobre as políticas, é importante lembrar, com Pierre Muller, que “toda política corresponde, inicialmente, a uma operação de recorte do real, através da qual a substância dos problemas a serem enfrentados ou a natureza das populações afetadas serão delimitadas e formatadas” (MULLER, *apud* LASCOUMES; LE GALÈS, 2012, p. 43). Em outras palavras, a maneira como o problema é definido é determinante em todo o seu processo de formulação.

Considerando a análise das informações coletadas, pode ser destacado o seguinte trecho pertinente à definição do problema (a), quando se verifica uma menção ao problema público: “[...] traduzindo-os em soluções para melhoria da qualidade de vida, da gestão e **equacionamento dos problemas urbanos de Fortaleza.**” (FORTALEZA, 2017, p. 36, grifo nosso). O trecho do documento pontua soluções tecnológicas pertinentes ao equacionamento de problemas urbanos da cidade.

Já por meio da entrevista realizada com as gestoras, foi possível destacar a seguinte fala: “Essa questão da tecnologia não tem como voltar mais atrás, então cada vez mais vai a gente vai precisar de equipamentos tecnológicos, todo mundo vai ter que ter minimamente um conhecimento de tecnologia para poder acessar serviços básicos [...]” (Entrevistada 2, 2022, grifo nosso). Na entrevista, o ponto sobre a falta de acesso (noções de inclusão digital) foi colocado como um problema pertinente em relação à necessidade virtual nos dias atuais.

Analizando o documento destacado, bem como a entrevista realizada, pode ser constatado que o problema público para essa política é colocado de forma generalizada, posicionando problemas diversos da cidade para serem resolvidos por meio, por exemplo, da energia criativa e conhecimento científico, sem que seja pontuados esses problemas, como qual recorte social se pretende melhorar por meio da política abordada. Comparando com a entrevista, ora são colocados os problemas gerais da cidade, ora destacados a falta de acesso em contraponto à necessidade das pessoas de acessarem serviços básicos, demonstrando uma fragilidade na delimitação do problema que a política busca resolver.

Dessa forma, considerando a não especificação desses problemas citados, partimos para a próxima categoria: (b) construção dos objetivos da política. Os objetivos são consequências das necessidades, de desejos humanos, que emergem de contextos particulares. Dessa forma, na análise do desenho da política, podem ser observadas indicações para resolução de problemas existentes na sociedade. Os objetivos têm uma relação direta com a definição do problema, uma vez que vão mostrar a diferença entre a situação que se tem e situação à qual se quer chegar. (CORCETTI, 2018)

Os objetivos puderam ser assim identificados, considerando informações do ano 2014: “[...] foi implantada a Casa de Cultura Digital, que tem como objetivo o desenvolvimento e a inovação voltados à cultura e à cidadania digital [...]” (FORTALEZA, 2014, p. 81, grifo nosso). Já em 2017, pode ser verificada uma perspectiva mais voltada ao mercado de trabalho: “ofertando formação em cultura digital na perspectiva de uma nova dimensão de **empreendedorismo em tecnologia, pela difusão de conhecimentos que gerem oportunidades de trabalho e renda**” (FORTALEZA, 2017, p. 81, grifo nosso). Aqui a questão de mercado, trabalho e renda se enfatizam pela promoção do empreendedorismo tecnológico oferecido pela Casa.

No que se refere à entrevista, foi enfatizado o discurso sobre a inclusão digital, como objetivo do projeto: “O Vila da Cultura tinha uma visão de inclusão digital, chegar naquele menino que não sabia o que era computador” (Entrevistada 3, 2022). As entrevistadas enfatizavam a disponibilidade de computadores como uma espécie de sinônimo de inclusão digital.

Dessa forma, os objetivos da Vila da Cultura Digital podem ser divididos entre desenvolvimento e inovação tecnológica aplicada em: cultura digital e cidadania. A partir das noções do desenho, propõe-se a utilização criativa da ciência, inovação e tecnologia para a resolução de diversos problemas públicos da cidade, relacionados às tecnologias digitais. Mais adiante, pode-se perceber o destaque para uma demanda de mercado e o forte papel do empreendedorismo nos objetivos a serem alcançados pelo projeto, bem como o discurso na entrevista voltado apenas a uma ideia que pode ser considerada vaga sobre a promoção de inclusão digital por meio do projeto.

Tal enlace entre o problema público e a construção dos objetivos, na perspectiva de Lima, D'ascenzi e Aguiar (2020), resulta nessa construção diversa dos objetivos, que possui forte relevância e ligação para o entendimento do próximo ponto a ser verificado: a escolha dos instrumentos (c)⁴.

Sobre a escolha dos instrumentos, pode ser enfatizado o estreitamento entre as relações dos objetivos construídos e a escolha dos instrumentos, “[...] uma vez que os objetivos seriam os insumos dos instrumentos” (LIMA; D'ASCENZI; AGUIAR, 2020, p. 13).

A utilização dos instrumentos pode ser verificada na fase de implementação da política, exemplificada entre: regulamentação, legalização, impostos, subsídios, prestação de serviço público, transferências de renda, campanhas e concursos (SECCHI, 2013).

Diante disso, o Projeto Vila da Cultura Digital pode ser considerado como uma prestação de serviço público e, para esse serviço, algumas atividades são empregadas buscando atingir seu público-alvo. Assim, podemos verificar que ela se constitui em: “um núcleo de atividades de difusão, formação e criação em cultura digital. [...] Será, também, espaço permanente de incentivo à pesquisa e divulgação de conteúdos relacionados à cultura e cidadania digital” (FORTALEZA, 2014, p. 45, grifo nosso).

No momento da entrevista também pudemos perceber uma menção aos instrumentos utilizados: “[...] a gente tinha os cursos que tinham sido alinhadas com o plano de trabalho, tínhamos que cumprir, desenvolvíamos atividades de acordo com o plano de trabalho que já tinham elaborado” (Entrevistada 3, 2022, grifo nosso). Não foi verificado possibilidade de alterações nos instrumentos e atividades quando relacionados às necessidades do público participante do projeto.

Dessa forma, os instrumentos empregados na política, verificados por meio dos documentos oficiais e da entrevista, referem-se às atividades desenvolvidas na Casa, previamente elaboradas e sem sinais de adequação ao público participante. No trecho dos documentos em que encontramos as atividades a serem realizadas, pudemos constatar que se trata do desenvolvimento de ações com objetivo principal em jogos, maratonas, criação, olimpíadas, atividades com foco no empreendedorismo etc.

Para esta categoria de análise, vale a pena destacar que, apesar de ser um problema social tão amplo que envolve o acesso a direitos básicos, a política só lançou mão de um instrumento, os serviços oferecidos pela Casa, e que estes geram consequências como, por exemplo, definições de perfis sociais de seus frequentadores.

Lima, Aguiar e Lui (2021) retomam uma abordagem proposta por Schneider e Ingram (1997) que se tornou uma das mais influentes no campo de análises do desenho de políticas públicas, mais precisamente sobre o perfil dos beneficiários e das construções sociais. “As autoras sustentam que os desenhos têm consequências sociais e políticas: na identidade social dos beneficiários, nas suas oportunidades de participação e na avaliação que fazem do Estado” (LIMA; AGUIAR; LUI, 2021, p. 8).

⁴ Por instrumentos foi possível verificar, conforme a análise dos documentos e entrevistas, que se referiam às atividades desenvolvidas no Projeto Vila da Cultura Digital.

Assim, esse perfil pode ser analisado por meio da seguinte descrição: “Houve também incremento significativo no número de participantes dos mais de 45 cursos, oficinas, workshops e palestras: 2.906 **jovens e empreendedores** [...]” (FORTALEZA, 2016, grifo nosso). Nesta política, o perfil social do jovem empreendedor torna-se cada vez mais presente com o passar dos anos, verificados por meio da análise dos documentos dos anos 2015 a 2021.

No momento da entrevista o que nos chamou atenção foram os pré-requisitos que se procuravam para a participação do projeto: “[...], o que a gente fazia eram os pré-requisitos, curso tal, você tinha que ter conhecimentos e habilidades x y, por exemplo” (Entrevistada 3, 2022,).

Assim, o perfil dos beneficiários se entrelaça com as construções sociais direcionadas pela política. Isso traduz um forte indício para a compreensão da racionalidade disposta, ou seja, o que se comprehende sobre a inclusão, cidadania e cultura digital da política acabam sendo direcionado à construção de perfis de jovens empreendedores, com conhecimentos específicos e produtores de mídias digitais na produção criativa da cidade.

De tal modo, mesmo que um dos objetivos da política mencionasse que a cidadania e a cultura digital chegassem à população em geral em busca de resolução de problemas diversos da cidade, foi verificado que o perfil disposto nas entrelinhas do desenho não se direciona a uma população em geral, mas sim a um perfil de jovem empreendedor, com conhecimentos tecnológicos prévios e impulsionados à inovação digital e ao mercado de trabalho na área.

Considerações finais

O objetivo desta pesquisa foi desenvolvido a fim de identificar que noções de inclusão, cidadania e cultura digital fundamentam o desenho da política pública desenvolvida na Casa da Cultura Digital de Fortaleza, sob a administração da fundação CITINOVA. Para isso, buscou-se compreender noções sobre a sociedade da informação e conhecimento, cultura digital, transformações sociais, políticas públicas de inclusão digital etc.; bem como foi realizada uma análise do desenho da referida política desenvolvida na Casa.

A literatura utilizada para esse desenvolvimento teve como proposta reflexões sobre diversas transformações ocorridas na sociedade atual e, para o âmbito desta pesquisa, como tais ferramentas podem ser utilizadas com infinitas possibilidades na sociedade. O intuito da escolha de tais temas propõe a relevância da importância do meio digital na sociedade atual, bem como os problemas públicos pertinentes a essa temática. Necessitando, assim, conhecer práticas desenvolvidas em programas e projetos de políticas públicas direcionadas a esse fim.

Igualmente, foi abordado um contexto brasileiro sobre políticas públicas relacionadas ao desenvolvimento da cultura digital no país. O percurso histórico abordado teve início na gestão de Gilberto Gil como ministro da Cultura (2003-2008), período em que o conceito de Cultura Digital passou a ser reconhecido, amadurecido e conquistado pelo Ministério e, posteriormente, incorporado às suas políticas públicas. Tal percurso foi desenvolvido nesta pesquisa abordando um momento histórico da cultura digital no país, para assim chegar até a implantação da Casa da Cultura Digital no município de Fortaleza.

Mesmo considerando que esta pesquisa está debruçada na análise do desenho da política, em razão das lacunas mencionadas nos documentos, as entrevistas serviram de forma complementar para o entendimento das categorias elencadas. Assim, por meio da entrevista com as gestoras, bem como da análise dos documentos, foi possível compreender aspectos que formam a racionalidade do desenho desenvolvido no referido projeto, ou seja, o que se encontrava por trás da política desenhada.

Para a necessidade de compreender a racionalidade da política, foi necessário, primeiramente, entender como o projeto estava desenhado e como suas linhas se conectavam, traduzindo o desejo da pesquisadora sobre o aprofundamento e importância de programas e projetos de políticas públicas que envolvessem as tecnologias digitais atuais. Pois, assim como comentam Tatagiba, Abbers e Silva (2018, p. 105), “as políticas públicas são frutos de processos ideacionais, por meio dos quais se definem os problemas que devem merecer atenção pública e as formas de solução desses problemas [...].

Sobre a definição do problema, foi possível identificar, no Projeto Vila da Cultura Digital, que o problema público é descrito de forma generalizada, ou seja, não foi definido que tipos de problemas foram verificados na cidade de Fortaleza, considerando a real necessidade tecnológica em ascensão. Ao observar tal imprecisão, que pode ser visualizada desde as necessidades urbanas da cidade até problemas mais específicos, pôde-se notar que o reflexo dessa indefinição, que ao mesmo tempo é tão generalista, deixa de fora muitas questões entre tantos problemas relacionados ao avanço das tecnologias.

Na construção dos objetivos do projeto, conforme mencionado nos documentos legais, propõe-se a utilização criativa da ciência, inovação e tecnologia para a resolução de diversos problemas públicos da cidade relacionados às tecnologias digitais. Aqui foi possível perceber a ideia de utilizar a ciência criativa para o desenvolvimento de atividades mais direcionadas a uma demanda de mercado, com forte papel do empreendedorismo nos objetivos a serem alcançados pelo projeto.

A escolha dos instrumentos, analisados por meio dos documentos oficiais e mais bem compreendidos durante o momento de entrevista, refere-se às atividades desenvolvidas na Casa. No trecho dos documentos em que foram encontradas as atividades, pôde-se constatar que se trata do desenvolvimento de ações com foco principalmente em jogos, maratonas, criação, robótica, olimpíadas e atividades com direcionamento ao mercado de trabalho.

Também foi possível compreender, por meio das entrevistas, as atividades voltadas para um público com habilidades já predefinidas, verificadas também por meio do perfil dos beneficiários. Para esta categoria de análise, insta mencionar que, apesar de ser um problema social tão amplo que envolve o acesso a direitos básicos, a política só lançou mão de um instrumento, os serviços oferecidos pela Casa.

Sobre o perfil dos beneficiários, foi possível identificar que se entrelaça com as construções sociais direcionadas pela própria política. Os documentos verificados enfatizam a ideia de beneficiários voltados para a construção e disseminação da cultura digital na cidade. Porém, após uma maior análise desses documentos, bem como a entrevista, foi possível concluir que a racionalidade sobre o perfil dos beneficiários vai além. Ela éposta sobre essa categoria, enfatizando uma cultura digital voltada para a construção de perfis de jovens empreendedores e produtores de mídias digitais no desenvolvimento criativo da cidade, direcionando tal construção social ao empreendedorismo digital, por exemplo.

Por fim, após a leitura das categorias, buscou-se compreender a racionalidade, a lógica, as ideias colocadas no desenho da política. Pois, ao realizar a análise delas, bem como sua leitura conjunta, fez-se perceber a racionalidade que se aproxima de uma política de propagação do acesso às tecnologias digitais por meio da promoção do empreendedorismo e desenvolvimento de jogos, com foco em um público jovem e que já possui conhecimentos prévios sobre tais tecnologias, mesmo que os documentos da política se refiram a esse projeto como voltado para a população geral da cidade, por meio da cultura e da cidadania digital.

Após tal análise e apoiados nas ideias de Moraes e Ribeiro (2022), pode-se enfatizar dois pontos importantes para a conclusão desta pesquisa: o primeiro é que há uma relação mútua e determinante entre como os problemas sociais são expostos e como o desenho das políticas é conduzido pelo Estado, atores sociais ou instituições; e o segundo ponto enfatiza que a formulação de pautas sociais estará sempre atravessada pelas relações e conflitos de classes. Um exemplo disso é a ação clara de fomento ao empreendedorismo, por parte de

algumas políticas, pois se nota que ao invés da luta por direitos ser salientada é a questão de mercado que se torna evidenciada.

Dessa forma, pode-se concluir que no desenho da política aqui analisada as noções de inclusão, cultura e cidadania digitais possuem uma forte relação dos seus beneficiários com o mercado de trabalho no desenvolvimento de jogos e robótica, por parte de jovens empreendedores. Sinalizando, assim, uma motivação em agendas futuras sobre a relevância de políticas que possam dialogar não somente com equipes específicas, mas com as demais faixas etárias e níveis de aptidões relacionadas ao desenvolvimento tecnológico e digital na cidade de Fortaleza.

Referências bibliográficas

- CANEDO, D. "Cultura é o quê?". Reflexões sobre o conceito de cultura e a atuação dos poderes públicos. In: ENECULT: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 5., 2009, Salvador.
- CAPELLA, Ana Claudia. **Formulação de Políticas Públicas**. Brasília: Enap, 2018. (Coleção Governo e Políticas Públicas). Disponível em:
https://repositorio.enap.gov.br/bitstream/1/3332/1/Livro_Formula%C3%A7%C3%A3o%20de%20pol%C3%ADticas%20p%C3%ABblicas.pdf. Acesso em: 15 fev. 2022.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 2. ed. Tradução de Roneide Venancio Majer. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura. v. 1).
- CITINOVA. Fortaleza, 7 jul. 2013. Disponível em:
https://www.facebook.com/FortalezaCitinova/?ref=page_internal. Acesso em: 15 fev. 2022.
- CORCETTI, Elisabete. **Análise do policy design do Programa Mulheres Mil: caminhos da inclusão?** 2018. 217f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Viçosa, Minas Gerais, Viçosa, 2018. Disponível em:
<https://www.locus.ufv.br/bitstream/123456789/25819/1/texto%20completo.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.
- COSTA, Eliane. **Jangada Digital**: Gilberto Gil e as políticas públicas para a cultura das redes. Rio de Janeiro: Ed. Azougue, 2011.
- FERREIRA, D. A. A. Tecnologia: fator determinante no advento da sociedade da informação? **Perspect. cienc. inf.**, Belo Horizonte, v. 8, n. 1, p. 4-11, jan./jun. 2003.
- FORTALEZA. **Avaliação do Plano Plurianual 2014-2017**: Biênio 2014-2015. 2016. Disponível em:
https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepog/PPA/4Avaliacao_PPA_2014-2017_2014-15.pdf. Acesso em: 10 fev. 2022.
- FORTALEZA. **Avaliação do Plano Plurianual 2014-2017**: Biênio 2016-2017. 2018. Disponível em:
https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepog/PPA/Avaliacao-PPA-2014-2017_Bienio2016-17-FINAL2_Print.pdf. Acesso em: 10 fev. 2022.
- FORTALEZA. Lei Complementar nº 0182, de 19 de dezembro de 2014. Aprova o regulamento da Fundação de Ciência, Tecnologia e Inovação de Fortaleza (CITINOVA). **Diário Oficial do Município de Fortaleza**. Fortaleza, 2014.

FORTALEZA. Mensagem à Câmara Municipal: Abertura da Sessão Legislativa 2014. Disponível em:
https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepopg/Mensagens/Mensagem_2014_rev.pdf. Acesso em: 10 fev. 2022.

FORTALEZA. Plano Plurianual do município de Fortaleza. **Lei n.º 10.095**, de 27 de setembro de 2013. Suplemento do DOM ao N.º 15.136 PPA – 2017 MUNI. Avaliação do Plano Plurianual 2014-2017. Biênio 2014-2015 MUNICÍPIO 2014 15.136, de 09/10 setembro, 2013.

FORTALEZA. Portal da Transparência. Avaliação do Plano Plurianual 2014-2017: Biênio 2014-2015. 2016. Disponível em:
https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/arquivos_pdfs/sepopg/PPA/4Avaliacao_PPA_2014-2017_2014-15.pdf. Acesso em: 20 fev. 2022.

FORTALEZA. Portal da Transparência. **Balanço Geral**. 2020. Disponível em:
<https://transparencia.fortaleza.ce.gov.br/index.php/contasPublicas/exibirBalancoGeral>. Acesso em: 10 fev. 2022.

FRAGOSO, Roberto. Senado aprova PEC que torna inclusão digital um direito fundamental. **Rádio Senado**, 2 jun. 2022. Disponível em:
<https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2022/06/02/senado-aprova-pec-que-torna-inclusao-digital-um-direito-fundamental>. Acesso em: 1 jul. 2022.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GAMBA, João Roberto Gorini. A importância social da tecnologia e o direito fundamental de acesso à internet: aprendizados a partir da pandemia de covid-19. **Revista Eletrônica Sapere Aude.**, São Paulo, n. único, p. 45-57, jan./dez. 2020. Disponível em:
<http://revistaeletronicasapereade.emnuvens.com.br/sapere/article/view/47/27>. Acesso em: 1 jul. 2022.

LASCOUMES, Pierre; LE GALES, Patrick. **Sociologia da ação pública**. Maceió: Editora da UFAL, 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1997.

LIMA, Luciana Leite; D'ASCENZI, L. Governando com Políticas Públicas: análise do desenho das políticas de desenvolvimento em Belo Horizonte, Fortaleza e Porto Alegre. In: MARENCO, André; NOLL, Maria Izabel (Org.). **A política, as políticas e os controles**: como são governadas as cidades brasileiras. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2018. p. 117-140.

LIMA, Luciana Leite; D'ASCENZI, L.; AGUIAR, Rafael Barbosa de. Policy Design: uma Análise de Elementos do Desenho das Políticas de Desenvolvimento de 14 Capitais Estaduais Brasileiras. In: ENCONTRO ABCP, 12., 2020, João Pessoa. **Anais** [...], 2020.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Regina Célia Tamaso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Revista Katalysis**, v. 10, p. 35-45, 2007.

MINAYO, M. C. S.; DESLANDES, S. F. **Pesquisa social**: teoria, método e Criatividade. 25. ed. rev. atual. Petrópolis: Vozes, 2007. 108p.

MONTEIRO, Luís. **A internet como meio de comunicação:** Possibilidades e limitações. 2001. Disponível em:
<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/62100555399949223325534481085941280573.pdf>. Acesso em: 22 jan. 2022.

RAGNEDDA, M.; RUIU, M. L. Exclusão digital: como é estar do lado errado da divisão digital. **RuMoRes**, [s. l.], v. 10, n. 20, p. 90-113, 2016. DOI: 10.11606/issn.1982-677X.rum.2016.124298. Disponível em:
<https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/124298>. Acesso em: 25 jun. 2022.

RIBEIRO, Luiz Cesar de Queiroz; MORAES, Demóstenes Andrade de. A Nova Razão da Favela: da cidadania ao empreendedorismo. **Observatório das Metrópoles**. 2022. Disponível em:
<https://www.observatoriodasmetropoles.net.br/a-nova-razao-da-favela-da-cidadania-ao-empreendedorismo/#:~:text=0%20empreendedorismo%20%C3%A9%20agora%20evidenciado,as%20opress%C3%B5es%20e%20discrimina%C3%A7%C3%B5es%20hist%C3%B3ricas>. Acesso em: 24 nov. 2022.

SCHMIDT, Sarah Costa. **Casa da Cultura Digital:** reflexões e ideias que circulam entre trabalho, cultura e ideologia. 2015. 100 p. Dissertação (Mestrado) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2015. Disponível em:
<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/270839>. Acesso em: 10 mar. 2022.

SCHNEIDER, Anne; INGRAM, Helen. **Policy Design for Democracy**. Lawrence: University of Kansas Press, 1997.

SECCHI, Leonardo. **Análise de políticas públicas:** diagnóstico de problemas, recomendação de soluções. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

SECCHI, Leonardo. **Políticas públicas:** conceitos, esquemas de análise, casos práticos. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

SILVEIRA, Sergio Amadeu da. A Noção de Exclusão Digital diante das Exigências de uma Cibercidadania. In: HETKOWSKI, Tânia Maria (org.). **Políticas Públicas & Inclusão Digital**. Salvador: EDUFBA, 2008.

TATAGIBA, Luciana; ABERS, Rebecca; SILVA, Marcelo Kunrath. Movimentos sociais e políticas públicas: ideias e experiências na construção de modelos alternativos. In: PIRES, Roberto; LOTTA, Gabriela; OLIVEIRA, Vanessa Elias de (Org.). **Burocracia e políticas públicas no Brasil:** interseções analíticas. Brasília: Ipea, 2018. p. 105-138. Disponível em:
<http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/8601/1/Movimentos.pdf>. Acesso em: 10 fev. 2022.