



RELAÇÕES ENTRE *HABITUS* E FLUÊNCIA TECNOLÓGICA: UMA LEITURA A PARTIR DE BOURDIEU

Eliane Cristina de Freitas Rocha

Resumo: Este artigo tem como objetivo problematizar o conceito de fluência tecnológica a partir do referencial teórico de Pierre Bourdieu, com a introdução das noções de campo de produção e consumo de tecnologia e das relações entre *habitus* e competência no uso dos recursos tecnológicos. Através de revisão bibliográfica, a fluência tecnológica é vista como o produto dos capitais culturais ligados ao domínio tecnológico e do senso de aplicação de tais capitais de forma adequada nos diversos campos sociais. A prática de uso das tecnologias digitais de informação e comunicação reflete o *habitus* dos sujeitos em sua relação com os campos da prática conforme disposições dos *habitus* de classe. Através da análise da pesquisa do Comitê Gestor da Internet no Brasil de 2010, são estudadas as relações entre o *habitus* de classe e as práticas de uso das tecnologias. As apropriações das tecnologias digitais de informação que envolvem produção de informações – como participação em listas de discussão e *blogs* – tendem a ser encontradas entre membros das classes mais elevadas; enquanto o uso da internet para jogos, entre membros de classes mais baixas. Tais tendências relacionar-se-iam, respectivamente, à orientação para estilização da vida (do *ethos* burguês) em contraste com a orientação para o realismo (do *ethos* popular). O sucesso das ações de inclusão digital seria, neste caso, sempre relativo às orientações das diferentes classes no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação.

Palavras-chave: Fluência tecnológica. *Habitus*. Campo. Classe.

1 INTRODUÇÃO

A inclusão digital tem sido tema importante de estudos na área de Ciência da Informação. Não obstante, a área carece de estudos comparados sobre as apropriações dos recursos informacionais presentes nas tecnologias digitais de informação segundo os *habitus* dos diferentes grupos que dela se apropriam (WINOCUR, 2007) e o que significa apropriar-se de tais tecnologias.

As tecnologias digitais de informação e comunicação, que comumente tomam a forma no conjunto software + hardware de equipamentos de base microeletrônica, têm sido consideradas suporte para uma nova forma de linguagem – a linguagem digital – associada a modificações no processo de pensamento humano (LÉVY, 1999). Novas produções discursivas e novas formas de



sociabilidade emergem - como as narrativas hipertextuais presentes em websites ou jogos eletrônicos e a formação de redes sociais no ciberespaço, respectivamente (PRIMO, 2007).

Lemos (2004) e Lévy (1999), entre outros autores, pontuam a emergência da cibercultura como “*a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais. (...) Ela não é o futuro que vai chegar, mas o nosso presente (home banking, cartões inteligentes, celulares, palms, pages, voto eletrônico, imposto de renda via rede, entre outros)*” (LEMOS, 2004, p. 10-11). Lévy (1999) completa que há uma dimensão artística e estética na cibercultura, apontando seus gêneros próprios como “*(...) músicas ‘tecno’ resultantes de trabalho recursivo de amostragem e arranjo de músicas já existentes, sistemas de vida artificial ou de robôs autônomos, mundos virtuais, sites com proposta de intervenção estética ou cultural, (...) instalações interativas, etc*”. (LÉVY, 1999, p. 135).

Diante de modificações na configuração social com as técnicas digitais de comunicação, é de se supor que existam formas hierarquizadas de apreciação seja dos gêneros próprios da cibercultura, seja das formas de lidar com elas no cotidiano. E, talvez, ainda seja possível dizer que os modos mais ou menos legítimos de apropriação da tecnologia da informação (se existem) estejam relacionados com hierarquias sociais. Será que se constrói um mercado lingüístico da linguagem digital em analogia ao mercado lingüístico, conforme problematizado por Bourdieu (1983b, 1998a)? Este artigo procura estabelecer relações conceituais entre as noções de *habitus* e fluência tecnológica, através de revisão bibliográfica e ilustrar a aplicabilidade de tais relações através da análise da pesquisa mais recente sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação no Brasil realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.BR) através do Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação Brasil (CETIC.BR).

2 CAMPO DA TECNOLOGIA DIGITAL

Acredita-se que exista um campo da tecnologia relativamente autônomo. Bourdieu (1987), ao falar sobre a autonomização do campo de produção artística menciona que o processo de autonomização da produção intelectual e da arte seguiria a lógica da racionalização moderna, comentada por Weber; contando com a criação do público consumidor, com a criação de produtores de bens simbólicos e com os mecanismos de consagração das obras culturais. Tal campo de produção artística compõe-se da classe dos artistas como corpo social diferenciado/profissionalizado.

À semelhança da existência dos campos de produção e consumo cultural (BOURDIEU 1987, 2008) e à existência do campo de produção e consumo de moda (BOURDIEU e DESAULT, 2001), também existiria um campo de produção da tecnologia digital e outro campo de consumo da tecnologia digital, com suas peculiaridades.

O campo da produção da tecnologia digital seria formado por grandes instituições econômicas – como as empresas consagradas no mercado de hardware e software, representantes da cultura empresaria da internet, para Castells (2003) – e outros representantes da cultura hacker, como os



disseminadores e produtores de softwares livres (Castells, 2003). Neste campo de produção (pensando na produção de software), o poder da inovação e a cultura tecnomeritocrática prevalecem – têm alto valor simbólico. São moedas valiosas neste campo os capitais culturais (incorporados ou não) que identificam o produtor como inovador e eficiente, existindo uma espécie de lógica conflituosa entre os softwares proprietários e livres, entre outras questões.

O campo do consumo das tecnologias digitais de informação poderia ser entendido como o campo da cultura comunitária livre conforme indicado por Castells (2003), que compreendem participações no ciberespaço como atualização e criação de *blogs*, em redes sociais, o que normalmente exigiria mais habilidades interpretativas dos usuários (RÉGIS, 2008), e pode tornar os consumidores de tecnologias digitais também produtores de informação.

Observa-se, notadamente, a grande contradição com a produção e disseminação das tecnologias da informação. O consumo dos bens simbólicos da mídia digital (ler e acessar um website, utilizar um software, por exemplo) requer trabalho de aprendizagem e decifração da linguagem digital, mas pode ir além, pois existe, na instância do consumo, a possibilidade de produção de mídia (como a criação de um website ou a criação de um software). Era como se, em analogia ao mercado de arte, os apreciadores de quadros pudessem, além de apreciá-los (com esquemas de percepção adequados que permitam a apropriação), produzi-los e colocá-los em exposição no mesmo espaço. Segundo Pinto (2005), as tecnologias de base cibernética tenderiam a tornar possível a disseminação da técnica para toda a humanidade, ao invés de ser “proprietária” de uma classe para dominar outra (ou de nações hegemônicas que dominem outras). Porém, para Pinto (2005), o conhecimento necessário à operação das técnicas sempre seria limitado, conforme os interesses sociais em jogo na apropriação dos objetos.

A limitada outorga da técnica representa a mínima transferência possível de conhecimentos e maquinismos que funcione como meio de apropriação do trabalho daqueles cuja posição lhes nega a oportunidade de engendrar por si novas invenções e fabricar implementos de trabalho originais. A técnica concretizada nas máquinas e instrumentos fica posta ao alcance dos obreiros em quantidade e qualidade reduzidas, não lhes sendo dada porém a posse dos conhecimentos que os explicam, ou seja, o conhecimento científico que lhes permita desenvolver a tecnologia por iniciativa de quem opera. Ainda menos os operários ganham a ocasião de se educar para criar, no conjunto social, a técnica que sua capacidade intelectual, a prática do trabalho produtivo e as finalidades humanas os levariam a conceber. (PINTO, 2005, p. 778)

O que é mais complicado, neste caso, é que a “limitada outorga” de conhecimento concedida aos usuários das tecnologias da informação, de maneira geral, é contraditoriamente exigente para as tecnologias digitais e talvez colocariam seus operadores em melhores condições de se apropriarem delas mais ativamente. Quanto mais sofisticado o sistema técnico, maior a necessidade de qualificação, conforme comenta Pinto (2005) e Bourdieu e Boltanski (1998).

Desta forma, seria necessário que os sujeitos adquirissem condições de apropriação das máquinas, especialmente através de aquisição de capitais culturais necessários à sua operação; em outras palavras que fossem capazes de apropriarem-se delas ou de realizar o “trabalho de apropriação”,



contribuindo para “*produzir o produto que (...) consome[m]*” (BOURDIEU, 2008, p.95). Na visão de Bourdieu (2008) o uso das propriedades técnicas dos objetos não seria universal, pois os trabalhos de apropriação dos objetos técnicos não acontecem igualmente para todos os indivíduos, sendo dependentes do casamento do conjunto de disposições (*habitus*) e conhecimentos (capitais culturais incorporados) que podem se expressar nas práticas de uso das máquinas. Segundo Bourdieu (2008, p. 96), “*salvo o que está implicado nos determinismos negativos, ou seja, os limites, nada pode ser concluído, praticamente, sobre os usos sociais das propriedades técnicas dos objetos*” (BOURDIEU, 2008, p. 514), visão que combateria a tese do determinismo técnico de Leroi-Gourhan citado por Valle (1993). Talvez existam limites estruturais para a apropriação da técnica que são negociados conforme os campos da prática social, se se adota a aproximação à temática conforme o método praxiológico proposto por Bourdieu (2003) – o qual diz respeito à busca de entendimento das relações dialéticas entre as estruturas objetivas (no caso, a própria linguagem técnica) e as disposições estruturadas nas quais elas se atualizam e tendem a reproduzi-las (como os *habitus* dos sujeitos construídos socialmente).

Os objetos técnicos de base microeletrônica (como os computadores) seriam, também, sujeitos a apropriações distintas e distintivas conforme os *habitus*. As apropriações mais distintas normalmente associam-se a boas performances de uso da tecnologia, normalmente conhecida como Fluência Tecnológica, a qual adiante será problematizada à luz do conceito de *habitus* de Bourdieu.

3 FLUÊNCIA TECNOLÓGICA

Partindo de Piaget, Perreanaud (1999, p. 23) propõe que a competência é uma orquestração de esquemas constituídos nas diversas aprendizagens ao longo da vida do indivíduo; entendendo o esquema, adquirido em estado prático (o que não quer dizer que não se apoia em teoria), como “*uma estrutura invariante de uma operação ou de uma ação (...) [que] permite por meio de acomodações menores, enfrentar uma variedade de situações de estrutura igual*”.

Para Perreanaud (1999, p.11), citando Kurt Lewin, “*nada é tão prático como uma boa teoria*” e toda ação mobiliza conhecimentos, mais ou menos formalizados - declarativos, procedimentais e condicionais – utilizados com discernimento conforme as situações a que se aplicam. Apoiando-se em Bourdieu, Perreanaud (1999) diz que a competência é a segunda natureza que se funde no *habitus* (PERRENAUD, 1999, p.27). A *arte da execução* depende da maneira e do momento oportuno de aplicar as regras indicados pelo *habitus*, ou seja, têm um componente de ‘automatismo’ ou de internalização de princípios que guiam a ação (que não são completamente conscientes) – em outras palavras, supõem esquemas de ação interiorizados que são mobilizados diante das situações (os esquemas cognitivos estabilizam-se na prática).

Na leitura de Perreanaud (1999, p.24),



o conjunto dos esquemas constituídos em um dado momento de nossa vida forma o que os sociólogos chamam de **habitus**, definido como ‘um pequeno lote de esquemas que permitem gerar uma infinidade de práticas adaptadas a situações sempre renovadas, sem jamais se constituir em princípios explícitos’ (Bourdieu, [1972], 2003 apud PERRENAUD, 1999, p. 24).

Segundo Perrenaud (1999, p. 21), no entanto, saber como a mobilização dos recursos acontece nas situações, é ainda, uma incógnita. Westera (2001, p.81) corrobora com tal afirmativa ao dizer que “*o que nós sabemos sobre a estrutura interna da competência é que ela é composta por conhecimento, habilidades, atitudes, e algo extra a ela associada, com uma nova, desconhecida (teoricamente) dimensão*”.

A relação entre competência como o acionamento do conjunto de disposições internalizadas mais ou menos conscientes (*habitus*) traz à tona as lacunas acerca do processo de constituição do *habitus*, ponto considerado obscuro no pensamento de Bourdieu (NOGUEIRA e NOGUEIRA, 2009). Perrenaud (1999) acredita que os esquemas mobilizados funcionariam como bonecas russas. Para solução de um problema de matemática, por exemplo, é necessário o acesso os esquemas de adição, multiplicação e de interpretação de enunciados; assim como para atualizar um *blog* seria necessário acionar esquemas de lógica de organização de arquivos e de programas, por exemplo. Tanto em uma situação menos dispendiosa de recursos quanto na mais dispendiosa, o *habitus* está em jogo, na medida em que oferece o esquema operatório para solução imediata do problema, no primeiro caso, “*na medida em que o controle reflexivo da ação, a conscientização e o pensamento formal passam pela implementação de esquemas de pensamento, avaliação e julgamento*” (PERRENAUD, 2001, p. 26), que poder-se-iam associar aos *ethos*, *eidos* e *hexis* que compõem o *habitus* para Bourdieu¹.

Por outro lado, Bourdieu (2008; 1983b) utiliza a palavra competência de maneira relativa ao mercado a que ela se aplica: “*(...) uma competência sem mercado perde seu valor*” (BOURDIEU, 1983b, p. 98). Neste sentido, é importante entender o significado da palavra mercado em sua obra. Como vários outros conceitos, Bourdieu não apresenta a noção de mercado de maneira sistemática na *Distinção* (BOURDIEU, 2008) ou em outras obras (BOURDIEU, 1983b; 1983a). Pode-se apreendê-la em relação ao conceito de campo (BOURDIEU, 1983a). Tomando o campo da produção e consumo culturais, na *Distinção*, Bourdieu (2008) apreende a competência cultural “*através da natureza dos bens consumidos e da maneira de consumi-los*” (p.18) solidária ao mercado que a valoriza.

Pelo fato de que são adquiridas nos campos sociais que são, inseparavelmente, mercados em que elas recebem seu valor, as competências culturais são solidárias destes mercados e todas as lutas a propósito da cultura têm como pretexto a criação do mercado mais favorável aos produtos que trazem a marca, nas maneiras, de uma classe particular de condições de aquisição, ou seja, de determinado mercado. (BOURDIEU, 2008, p. 92)

Também em relação ao conceito de campo e do seu respectivo capital, arrisca-se dizer da

¹ Para Bourdieu (1983b), o *habitus* teria as dimensões seguintes dimensões: *ethos* (sistema dos esquemas práticos, axiológicos), *eidos* (sistema de esquemas lógicos), *hexis* (postura, gesto).



existência do campo da produção da tecnologia digital e do campo de consumo de tais tecnologias, este último referente a um tipo específico de capital, por ora denominado de capital cibernético, em analogia ao capital lingüístico do mercado lingüístico apontado por Bourdieu (1983b).

Existe mercado lingüístico sempre que alguém produz um discurso para receptores capazes de avaliá-lo, de apreciá-lo e dar-lhe um preço. Apenas o conhecimento da competência lingüística não permite prever qual será o valor de uma **performance** lingüística num mercado. (...) Isto faz com que se substitua a noção de competência pela noção de capital lingüístico. (BOURDIEU, 1983b, p. 96-97, grifos do autor)

No caso das ditas competências culturais, e do próprio conceito de competência que se deixa entender nas falas de Bourdieu, percebe-se que a competência não tem o mesmo significado para ele e para Perrenaud. A competência vista como orquestração de esquemas, por Perrenaud (1999), corresponderia ao uso dos capitais orientado pelo *habitus* ajustado a um campo por Bourdieu (1983b). A competência lingüística, por exemplo, seria o capital lingüístico (uma forma de capital cultural) adequadamente colocado em jogo por um sujeito de *habitus* ajustado aos campos da prática discursiva, assim como a competência em usar tecnologias digitais (a fluência tecnológica) seria o capital cultural de ordem ‘cibernética’ adequadamente acionado pelo sujeito conforme disposições do *habitus* nas mais diversas situações de uso das tecnologias.

Em analogia ao capital lingüístico relacionado às habilidades de uso com a língua, existiria o capital cibernético, associado aos capitais culturais referentes ao domínio da ‘linguagem das tecnologias digitais’. O capital cibernético associa-se ao cultural objetivado, através da posse dos recursos de hardware e software mais ou menos distintivos e prestigiados no campo da produção tecnológica e ao capital cultural incorporado como o conjunto de conhecimentos e habilidades para uso das tecnologias digitais de informação.

Se a situação de uso da tecnologia digital da informação seria, ainda de maneira análoga à de Bourdieu (1983b), a evocação de uma condição e uma lógica específica da execução, “*o que se passa a nível da execução não é simplesmente dedutível do conhecimento da competência*” (BOURDIEU, 1983b, p. 96). Em outras palavras, as competências do sujeito (aplicação do seu ‘capital cibernético’ no mercado que o valoriza) observáveis em sua prática estão ligadas ao que na literatura compreende-se como fluência tecnológica.

A fluência tecnológica requer um processo de aprendizado ao longo da vida, no qual indivíduos continuamente aplicam o que eles sabem para adaptarem-se às mudanças e adquirir mais conhecimento para serem mais efetivos na aplicação da tecnologia da informação no seu trabalho e em suas vidas pessoais (NATIONAL RESEARCH COUNCIL, 1999, tradução livre).

Por associar-se à aprendizagem ao longo da vida e a um conjunto de disposições para utilização de recursos tecnológicos, não seria pertinente associar a fluência tecnológica ao *habitus*? Em analogia ao *habitus* culto, arrisca-se dizer que existiria um conjunto de disposições dos atores sociais que permitiram classificar práticas distintas ou distintivas de uso das tecnologias digitais de informação e



comunicação, aqui entendidas como um *habitus* cibernético.

Mas o que seria o *habitus* cibernético? O que seria o mercado lingüístico da tecnologia da informação? O que seria o capital cibernético? Se se relaciona a fórmula de Bourdieu aplicada o mercado lingüístico: *Habitus* lingüístico + mercado lingüístico = expressão lingüística, discurso (BOURDIEU, 1983b, p. 95) também se poderia dizer que o *habitus* cibernético + mercado lingüístico (da linguagem tecnológica) = expressão/performance de uso da tecnologia digital.

A fluência tecnológica seria associada à expertise no uso dos recursos tecnológicos digitais, em outras palavras, ao senso de aplicação dos recursos digitais segundo os valores dos campos em que tais recursos são aplicáveis. A disposição para aprendizado contínuo e para aquisição de novos conhecimentos é importante para a formação de tal senso de aplicação. Assume-se que o fluente tecnológico é íntimo dos recursos tecnológicos disponíveis (sabe como utilizar sistemas operacionais, processadores de texto, planilhas e navegação na Internet, etc) ao ter adquirido capital cultural incorporado (por ter internalizado o significado da tecnologia digital de processamento de informações, por ser letrado digitalmente, ou por ter capital cibernético – em analogia ao capital lingüístico de Bourdieu) e ser capaz/disposto a aplicá-la em diversas situações (sendo dotado de um *habitus* cibernético de maneira análoga à formação do *habitus* culto). A congruência das práticas e as “práticas distintas” do uso da tecnologia da informação dependem do campo a que se aplicam.

Para Soares (2002), o indivíduo pode saber ler, e, portanto não ser analfabeto, mas se, mesmo sabendo decodificar as palavras, não adquirir a condição de fazer uso efetivo da leitura e escrita para responder às demandas sociais, ele não é um indivíduo letrado. O significado da palavra letramento não se relaciona à erudição, a qual se referiria aos usos distintos da língua. Neste caso, ao se considerar as contribuições de Pierre Bourdieu (2008), é possível dizer que mesmo uma pessoa letrada pode ser discriminada pelas maneiras com que utiliza a língua conforme os modos de aquisição mais escolar ou menos escolar, mais próximo das elites culturais ou mais distante delas. Em outras palavras, é possível dizer que existem pessoas letradas que não tenham práticas culturais de uso da língua distintas, assim como existem pessoas que utilizam os computadores, mas não são produtoras de informação, não possuem *blogs*, *websites*, não usufruem criativa e ativamente da rede para aprender e conhecer sobre sua área de atuação, ou seja, não realizariam usos considerados mais ‘nobres’ da tecnologia da informação.

Se a cultura contemporânea é marcada pelas tecnologias digitais de informação e comunicação, as práticas ciberculturais mais nobres, em analogia às práticas culturais avaliadas por Bourdieu (2008) seriam voltadas à produção de softwares, à produção de informação e tais práticas guardam relação com o espaço social como um todo e com os *habitus* de classe de quem usufrui do ciberespaço. O valor do *capital cibernético* será dado conforme os critérios de fixação de preço do campo, dadas suas relações de poder, a fluência tecnológica não é de caráter geral, não existe sem um mercado, conforme entendido por Bourdieu (1983b), portanto.

Uma dimensão mais oculta da discussão acerca das apropriações mais ou menos legítimas



da tecnologia da informação diz respeito às relações de poder no campo (campo de trabalho, campo escolar ou outros) que darão preço às práticas mais legítimas. Se se considera que na dinâmica do campo social (BOURDIEU, 2008) há dinâmicas de classificação e desclassificação das práticas culturais legítimas (dos domínios mais legítimos – música, pintura, literatura - aos menos legítimos – vestuário, alimentação, cultura livre), também as práticas de uso das tecnologias digitais estariam a favor da manutenção de interesses de determinados grupos (em especial do campo econômico).

No caso da tecnologia da informação digital, há poucos estudos que diferenciam qualitativamente quais são as apropriações mais legítimas (que aparentam traços de naturalidade). A condição de utilização mais natural é apontada para os mais jovens, para os nativos digitais em relação aos mais velhos, que aprendem por familiarização as tecnologias digitais. Toda a sorte de constrangimentos muitas vezes recai em que aprendeu tardiamente as tecnologias digitais, muitas vezes pelo modo escolarizado (em cursos de informática, por exemplo).

Outro aspecto importante para ser abordado diz respeito se as condições de formação de competências informacionais e do letramento digital são iguais para as classes sociais. Sabe-se, da experiência das diversas classes sociais no ensino formal que há grandes diferenças de envolvimento com a escola pelas diferenças de *habitus* de cada classe; assim também se sabe que os *habitus* de classe também se estendem para as diferenças no campo da moral, das preferências por esporte, e outros campos da atividade humana. É de se esperar que os diferentes estilos de vida estejam mais facilmente propensos à expertise nos recursos tecnológicos. Mas quais são estes estilos? As práticas de uso do computador por classes sociais (classes de condições de existência, para Bourdieu, 2008) é pouco explorada.

As práticas (dentre elas as culturais) são determinadas pelos *habitus* (pelas disposições das classes) no campo social, segundo a fórmula [(*habitus*)(capital)] + campo = prática (BOURDIEU, 2008, p. 97). Neste sentido, as práticas (quaisquer que sejam) são o produto do conjunto de disposições e do capital dos agentes em jogo no campo considerado. Bourdieu (2008) vai mostrar, ao longo da sua obra, como as práticas culturais estão associadas aos *habitus* das classes sociais no campo social; às formas de aquisição do capital cultural (aquisição das ‘fichas’ na escola e no mercado extra-escolar) e como se manifestam as maneiras de jogar os ‘capitais culturais’ no campo social.

Para construir completamente o espaço dos estilos de vida no interior dos quais se definem os consumos culturais, conviria estabelecer, para cada classe e fração de classe, ou seja, para cada uma das configurações do capital, a fórmula geradora do *habitus* que, em um estilo de vida particular, retraduz as necessidades e as facilidades características dessa classe de condições de existência (relativamente) homogêneas e, feito isso, determinar a maneira como as disposições do *habitus* se especificam, para cada um dos grandes domínios da prática, realizando uma ou outra das possíveis estilísticas oferecidas por cada campo: o do esporte, o da música, o da alimentação, o da decoração, o da política, o da linguagem, e assim por diante. (BOURDIEU, 2008, p. 197)

Se se adota este raciocínio, é possível partir da premissa de que o letramento associa-se à linguagem, e que a competência está ligada à prática (aplicação do capital segundo um *habitus* em



um campo), e é de se supor que diferentes estilos de vida (das diferentes classes) devem apresentar práticas ‘linguísticas’ diferentes, em outras palavras, apresentam performances distintas em relação ao uso dos recursos informacionais e tecnológicos marcados pelas suas disposições e condições de aquisição de tais disposições.

À semelhança das disposições para leitura e para apreciação de obras de arte serem mais prováveis de serem encontradas em membros de classes sociais com mais alto capital cultural (como os membros das classes médias e altas dependentes do sistema educacional para se reproduzirem); também o conjunto de disposições para uso da informação e das tecnologias da informação poderiam ligar-se a determinados *habitus* de classe. De maneira resumida, apresentam-se as características dos *habitus* de classe e sua possível relação com as práticas de uso de tecnologias digitais.

3.1 Habitus de classe

Bourdieu (2008) relaciona três grandes classes de condições de existência com seus estilos de vida: burguesia; classes médias e as classes populares. Com visão diferente da de Marx acerca das classes sociais, Bourdieu (2008) procura posicionar os membros das classes dominantes do espaço social (burguesia), das posições intermediárias e das posições menos privilegiadas segundo a posse de capitais culturais e econômicos.

O estilo de vida burguês - associado às frações de classe com grande capital econômico; com grande capital cultural ou com ambos no espaço social – seria orientando para a estilização da vida (o primado da forma em relação à função). A classe média (mais especificamente denominada pequena burguesia) – ocupante de posições intermediárias entre as elites (econômicas e culturais) e as classes populares – procura manter sua distância em relação à classe popular e aproximar-se das posições superiores da hierarquia, “*vivendo acima de seus meios*” (BOURDIEU, 2008, p.300). O *ethos* da classe média é marcado pela boa vontade cultural (levam o jogo da cultura a sério); espírito de economia (dispostos a sacrificar o presente em prol do futuro, racionalizam o tempo); seriedade e obstinação no trabalho; ascetismo. Nas classes médias normalmente se encontrariam as pessoas que mais valorizariam o sistema de ensino.

Já as classes populares apresentam relação com a cultura dominante diferente da postura resignada da classe média. O realismo popular seria a antítese do distanciamento burguês da realidade: as classes populares não se dariam ao luxo da estilização da vida, recusando a futilidade, estão resignadas à necessidade (evitam o desperdício de tempo e de recursos), fazem escolhas realistas (“*pois o universo dos possíveis está fechado*”, BOURDIEU, 2008, p. 353-355) – renunciam lucros simbólicos inacessíveis, reduzem as práticas ou objetos à sua função técnica (BOURDIEU, 2008, p. 355).

(...) o reduzido interesse manifestado pelos membros das classes populares em relação



às obras da cultura legítima a que eles poderiam ter acesso (...) não é o efeito somente de uma falta de competência e de familiaridade: do mesmo modo que os temas considerados vulgares, por exemplo, a televisão, são banidos da conversação burguesa (...), os assuntos da experiência burguesa, exposições, teatro, concertos ou, até mesmo, cinema, são excluídos, de fato e de direito, da conversação popular na qual apenas poderiam exprimir a pretensão de se distinguir. (BOURDIEU, 2008, p. 357)

O *ethos* popular seria associado aos valores masculinos (a virilidade é o que garantiria a permanência das posições ocupadas no espaço social), à solidariedade prática com os outros (companheiros de ‘infortúnio’), à espontaneidade em matéria de alimentação, expressão corporal e fala, sendo a última censurada fora do seu ambiente ‘familiar’ (onde sua linguagem com estereótipos herdados é desvalorizada).

A classe popular não tende a valorizar o sistema de ensino como as classes médias. Ao menos quando da escrita da Distinção (BOURDIEU, 2008), as classes populares não dependiam tanto do sistema de ensino para manterem suas posições no espaço social; além de não terem propensão aos saberes dissociados das aplicações imediatas (tipicamente escolares). O próprio sistema de ensino tenderia a valorizar o teórico (mais próximo do *ethos* burguês) em detrimento do prático (associado ao *ethos* popular).

3.2 Fluência tecnológica e habitus de classe

Para Winocur (2007), “*Qualquer aproximação, real ou imaginária, às novas tecnologias é inevitavelmente ressignificada, por outras formas de socialização tecnológica, no trabalho, na escola, e pelo uso de outras tecnologias midiáticas próprias do habitus de cada grupo social*” (WINOCUR, 2007, p. 74, grifos da autora).

Seria interessante associar o *habitus* das classes conforme apresentado na seção anterior ao *habitus* cibernético, para procurar relações entre as disposições de classes sociais em relação às disposições de uso das tecnologias digitais. As tecnologias da informação digital, na medida em que se popularizam e desapossam o seu operador do conhecimento sobre elas, os tornam meros executores de operações, o que talvez associe as técnicas ao *ethos* popular. Pinto (2005) comenta que os operadores de instrumentos ocupavam espaços inferiores na hierarquia social, inferiores ao domínio do planejamento técnico, o que também é possível inferir a partir de Bourdieu (2008): “(...) a formação técnica [é] mais propensa a práticas e interesses semelhantes aos outros trabalhadores braçais”. (BOURDIEU, 2008, p. 418).

No caso da incursão no ciberespaço, admite-se como hipótese que a produção de informação (como a posse de *blogs*, *websites*) e a expressão artística no ciberespaço (como as manifestações de ciberarte) estariam mais próximas ao *habitus* das classes mais elevadas no espaço social (em especial das classes com maior capital cultural). O espaço de consumo da informação pode ligar-se ao *habitus* das classes mais baixas, em especial os tipos de consumo que permitem a realização do *ethos* popular – ligado para o realismo e distante da estetização da vida: o uso de ferramentas



de relacionamentos sociais, como o Orkut, também estaria bem próximo das relações cotidianas e realistas desta classe; bem como, talvez, o uso de jogos eletrônicos de maior realismo e menos intelectualizados².

Se a prática de uso das tecnologias da informação digital teria característica mais (pseudo) intelectualizada, ela exigiria relações mais reflexivas distantes *ethos* popular? Em outras palavras, as tecnologias digitais de informação e o uso de objetos de tecnologia microeletrônica estariam mais próximos do estilo de vida burguês e pequeno burguês?

Parte-se da premissa de que existem diferentes formas de apropriação das tecnologias da informação e comunicação segundo as classes sociais tanto no ambiente escolar quanto no ambiente extra-escolar, ou seja, em diferentes campos e mercados. Neste caso, os estilos de vida de cada classe social seriam mais ou menos adequados para o florescimento de sujeitos fluentes em tecnologia da informação e competentes informacionais.

A lógica da apropriação dos recursos tecnológicos refletiria a lógica da distinção (raridade) ou os traços distintivos de seus utilizadores no espaço social como um todo. Os critérios de hierarquização de práticas culturais no espaço social, tão comentadas por Bourdieu (2008) parecem se estender às práticas ciberculturais, em especial para a vivência no ciberespaço. Para ilustrar tal afirmativa, toma-se como referência a pesquisa do Comitê Gestor da Internet no Brasil (2011) sobre as práticas de uso das tecnologias da informação na área urbana.

Na tabela 1 podem ser visualizadas as atividades realizadas na internet de comunicação, lazer, educação e governo eletrônico dos internautas conforme as classes sociais. Nela se vê, pelos dados brutos totais das atividades realizadas (destacadas em negrito), que na medida em que se sobe na hierarquia social, também os recursos da internet são mais utilizados, o que corrobora para a formulação da hipótese de trabalho citada no item anterior: na medida em que a classe social é mais elevada, a utilização da internet (pela possível exigência de mais habilidades cognitivas ou pela necessidade de maior capital cultural objetivado e incorporado de origem) se daria em maior proporção. Destaca-se, porém, que os usos da internet para comunicação, lazer e busca de informações e serviços, no geral, são relativamente maiores do que os usos para educação e governo eletrônico. A rede estaria mais associada às atividades de comunicação e lazer, independentemente da classe social: esta parece ser sua destinação universal. Em outras palavras, embora não se possa adotar o determinismo técnico, existiria uma estrutura técnica que limita suas apropriações sociais e uma estrutura social que também influi nas apropriações da técnica.

Porém, quando se desmembra o grupo das atividades realizadas, através da proporção relativa dos membros de cada classe que as utilizam, percebe-se que há diferenças marcantes de uso da internet pelas classes sociais. Na tabela 1, vê-se que todas as atividades são proporcionalmente mais utilizadas na medida em que se sobe na hierarquia social, exceto as atividades com células destacadas

² É interessante comentar que Bourdieu (2008), ao falar dos estilos de vida, classificou certos jogos e atividades esportivas como mais elitistas e outros como mais populares. O Golf, pelo pouco contato físico, pela aparente ausência de virilidade na sua execução, seria um esporte de elite; enquanto o boxe, pela valorização do contato físico e pela relação direta com a expressão física, seria um esporte que casa com o *ethos* popular; e o xadrez seria compatível com o *ethos* das classes médias ou altas de maior capital cultural.



em cinza.

TABELA 1: Diferenças nas atividades realizadas na internet pelas classes sociais

	A	B	C	DE
Atividades de comunicação	97	96	94	88
Email	94	87	76	63
Mensagens instantâneas	82	79	72	65
Redes sociais	68	69	70	67
Usar twitter	30	18	12	9
Criar ou atualizar blogs e/ou páginas	26	16	10	10
Participar de listas e fóruns	22	14	8	4
Busca de informação e serviços	93	93	85	79
Diversão e entretenimento	71	66	58	54
Bens e serviços	81	72	51	33
Emprego e currículo	33	30	30	26
Governo eletrônico	65	52	23	5
Consulta de CPF - Cadastro	43	46	38	31
Emitir documentos (certificados, atestados, comprovantes)	33	18	14	19
Declaração de IR	58	34	19	12
Informações sobre benefícios da previdência	23	22	18	20
Educação e treinamento	75	68	64	66
Atividades e pesquisas escolares	63	59	57	63
Informações sobre livro e artigo em biblioteca	30	28	21	16
Download de material	33	23	15	8
Não usou para educação	25	32	36	34
Lazer	86	90	86	80
Assistir vídeo no Youtube	60	60	51	43
Fazer download de músicas	54	56	44	37
Ler jornais e revistas	62	55	38	27
Jogar online	38	42	43	46
Fazer download de filmes	37	37	27	20
Divulgar vídeos (como no youtube)	15	11	16	13
Fazer download de softwares	30	27	19	11
Participar de ambientes virtuais (como second life)	7	11	8	5
Serviços financeiros	41	26	12	6

Fonte: Organizado a partir de COMITÊ GESTOR DA INTERNET DO BRASIL, 2011

Com relação às atividades de comunicação, nota-se relativa uniformidade na adoção das redes de relacionamento social, sendo que até mesmo pessoas com menor capital cultural institucionalizado



utilizam muito os sites de relacionamentos. É importante destacar o uso de tais ferramentas por analfabetos (57% deles utilizam), pessoas com ensino fundamental (73% deles utilizam) e pessoas das classes DE (67%); o que corrobora com a hipótese inicial de que as ferramentas de comunicação das redes sociais estariam próximas do *ethos* popular. Além disso, é bastante questionável a afirmativa de que a tecnologia da informação digital exige mais habilidades cognitivas de seus operadores, a se tomar como referência o expressivo número de analfabetos e pessoas com baixo grau de escolarização que usam as redes sociais. Cabe a ressalva de que a pesquisa não permite identificar qual rede social (se Orkut, se Facebook ou outra) é utilizada, sabendo que elas em si mesmas são hierarquizadas.

Já os usos da internet que se referem mais à produção de informação, como participar de listas e criar *blogs*, são realizados mais especialmente por membros da classe A. Assim, a hipótese anteriormente formulada de maior proximidade do *ethos* das elites à produção de informação no ciberespaço parece se confirmar. Vê-se, também, que é relativamente baixo o número de pessoas que se apropriam do espaço para publicar informações ou participar de mecanismos de suposta criação coletiva de conhecimento (como fóruns), o que sinaliza o uso mais universal das tecnologias digitais de informação voltado para atividades de comunicação entre pares (redes) e para consultas (e não construção/produção da informação). Em outras palavras, se a produção de conteúdos no espaço digital é uma das condições para que a inclusão digital aconteça (WARSCHAUER, 2002), as faixas mais populares e que mais necessitam ser incluídas, não estariam participando tão ativamente da rede, talvez por questões ligadas ao *ethos* popular (como a tendência à resignação e aos problemas de visibilidade social da classe), o que também se confirma na baixa procura por das atividades de busca de informações e serviços *online* pelas classes mais baixas.

Com relação ao uso da internet para educação e treinamento, as atividades mais amplamente realizadas são atividades/pesquisas escolares. Aqui também se verifica a mesma intensidade de uso da internet tanto para as classes mais baixas quanto mais altas a exemplo do uso das redes sociais. Talvez o caráter da cultura escolar (centrada em trabalhos escritos com fonte abundante na rede) pese para tal utilização, assim como a postura diferente das classes em relação à escola: as classes médias tenderiam a se envolver mais com escola (e talvez menos com as atividades de ‘cópia’ de trabalhos). Já a segunda atividade mais realizada por 23% dos internautas – informar-se sobre a disponibilidade de um livro ou artigo na biblioteca – tem grande diferenciação entre classes explicada possivelmente pela necessidade de maior capital cultural dos sujeitos ou pela não existência de um conjunto de disposições ou *habitus* para a realização de tais pesquisas nas classes populares.

Merecem ser investigadas, com mais atenção, as possíveis diferenças entre classes que interferem na realização das atividades de lazer na rede. A preferência pelo uso de jogos *online* é crescente à medida que se desce na hierarquia das classes sociais, o que suscita hipóteses de que os jogos *online* trariam gratificações mais imediatas para tal classe, por ser uma opção de diversão à disposição das classes mais baixas a menor custo em relação a outras atividades culturais e, talvez, ligarem-se a satisfações mais imediatas dos sentidos de acordo com o gênero e conteúdo dos jogos



utilizados (se mais ou menos violentos, se exigem maior interação entre os jogadores), com maior ou menor relação com a virilidade valorizados por esta classe. Ou seja: o *habitus* de classe das camadas populares, na sua orientação valorativa e prática (*ethos*), seria congruente com o uso dos jogos eletrônicos.

Outro aspecto digno de nota é que a divulgação de vídeos no YouTube e participação em ambientes de realidade virtual são atividades mais realizadas pelas classes médias do que pelas classes altas. Uma possível hipótese explicativa para este comportamento seria que as gratificações da exposição no ciberespaço pela classe média seriam maiores do que no espaço concreto urbano, já privilegiadamente ocupado pelas classes altas. Bourdieu (2008) comenta, a propósito das atividades de lazer da classe média, a tendência ao uso da estratégia de máximo rendimento para mínimo custo. A rede seria um meio interessante (e de relativo baixo custo) para tentativas de distinção e busca de reconhecimento, as quais estariam diretamente associadas ao *ethos* da classe média. Como tais atividades exigiriam mais capital cultural do que o disponível nas classes mais baixas, se justificaria a baixa utilização das classes baixas em relação às classes médias de tais recursos. Para as demais atividades de lazer apresentadas na pesquisa, à medida que se sobe na hierarquia social, aumentaria o uso dos recursos da rede para lazer, exceto entre os membros da classe B, fato que carece de maior investigação.

Outro aspecto importante a se considerar é o uso do governo eletrônico. A declaração de imposto de renda e consulta ao CPF são mais utilizados proporcionalmente na medida em que se sobe na hierarquia das classes sociais, porém, a emissão de documentos e a consulta a benefícios é proporcionalmente maior nas classes mais baixas, embora ainda seja muito pequeno o alcance de tais serviços no todo (apenas 5% da classe baixa utiliza o governo eletrônico). Cabe considerações sobre o problema do envolvimento cívico da classe popular comentado por Bourdieu (2008), sendo as respostas de ordem mais prática às questões políticas mais presente nesta classe do que em outras. É pertinente investigar se a relação de execução (procura e emissão de documentos, consulta) estaria mais ligada à classe popular.

As dificuldades de uso da internet também permitem destacar diferenças importantes entre as classes sociais. Observa-se relativa universalidade na queixa quanto à demora de carregamento das páginas e com textos longos, independentemente das classes sociais, aspecto que apontaria a universalidade de certas apropriações da técnica. Parece que as classes baixas têm mais dificuldade em fazer buscas na rede e que há relativa ingenuidade no que diz respeito ao trato com janelas pop up tanto nas classes alta como baixa (13% da classe A e 14% da classe DE se queixaram de dificuldades com pop up, contra 11% tanto da classe B quanto da classe C. Será que o *ethos* 'esforçado' da classe média (e com mais capital cultural) estaria mais ajustado ao uso da internet neste aspecto? O decréscimo de dificuldade com senhas à medida que se desce na hierarquia das classes sociais talvez possa ser ligada à própria ignorância quanto a tais itens pelos respondentes, questão que precisa ser investigada com mais cuidado.



As habilidades declaradas de uso do computador aumentam na medida em que se sobe na hierarquia social, sendo a atividade de uso do mouse universalmente dominada por todas as classes (100% em todas as classes, exceto a DE, com 99%), e a atividade de copiar arquivo para uma pasta realizada por 76% dos usuários - pela classe A (91%), seguida da classe B (84%), classe C (73%) e classes DE (63%). As planilhas de cálculo, muitas vezes presente em cursos de introdução à informática são relativamente pouco utilizadas (51% dos internautas) e a diferença entre o uso da classe A e da classe DE é marcante (78% contra 27%).

Quanto às condições de aprendizagem dos recursos computadorizados, que podem indicar condições de aquisição de expertise que marcam as experiências subseqüentes de uso da rede, verifica-se que a forma mais universalizada de aprendizagem dos recursos computacionais é por conta própria e através de parentes, amigos e colegas de trabalho, o que sinaliza o caráter tácito de aprendizagem dos recursos e pode se ligar à natureza do *habitus*, o qual não é completamente consciente e explicitável, de acordo com Bourdieu (2008), e adquirido em instâncias de socialização da qual o sujeito faz parte. A aprendizagem por conta própria é maior na classe mais alta talvez pela existência de capital cultural incorporado e também objetivado que facilite o acesso e aprendizagem das tecnologias, em relações homólogas à condição de naturalidade da apreciação de bens e produtos culturais pelos membros das elites, fruto do *habitus* cultivado burguês. A aprendizagem através de treinamentos formais (na escola ou em outros centros de treinamento) é mais decisiva e presente na medida em que se desce na hierarquia das classes sociais (realizada por 8% da classe A e 20% das classes DE), relação bastante similar à observada por Bourdieu (2008) a respeito do contato com os produtos da alta cultura acontecer de forma escolarizada nas classes sociais mais baixas, o que destaca o papel das instituições de ensino para a inclusão digital, embora, neste caso, ele não seja o preponderante. Desperta-se o interesse na investigação se as marcas ou maneiras de aquisição de conhecimentos escolares da tecnologia digital trariam elementos distintivos.

4 CONCLUSÕES

A divisão em classes sociais utilizada na pesquisa não encontra correspondência exata com as classes e frações de classes de existência apontados por Bourdieu (2008). Seria importante destacar as condições de existência relativamente uniformes das grandes classes com categorias mais finas e precisas que permitam distinguir melhor o lastro econômico e cultural dos pesquisados – ou seus capitais econômico e cultural – e a constituição do seu *habitus* de classe, como a utilização de categorias socioprofissionais como forma de aproximação de *habitus* similares realizada por Bourdieu (2008).

Outra limitação importante da análise que aqui se expõe é que não é possível verificar a fluência tecnológica somente pela identificação das práticas de uso da rede. Sendo a fluência tecnológica associada à prática valorizada em determinados campos, só se pode captá-la através das relações entre os *habitus* (de classe e cibernético) e os capitais (como o cibernético) no espaço social e nos campos



sociais. Neste caso, a análise da pesquisa do CGI.BR permitiu identificar práticas gerais de uso da rede que sinalizariam o produto dos *habitus* de classe e dos capitais dos sujeitos de maneira geral. Assim, a prática mais acentuada de uso de jogos *online* pelas classes baixas sinaliza a disposição para uso de jogos (um certo *habitus* cibernético) formada nas condições de socialização e significação dados aos jogos por esta classe, além da existência de capitais culturais necessários para realização desta prática (como o conhecimento dos jogos e de como se joga, um tipo de capital cibernético). Seriam necessários estudos de natureza qualitativa para desvendar as lógicas de associação dos *habitus* de classe, das disposições e senso de aplicação das tecnologias digitais (aqui tratadas como *habitus* cibernético), através de abordagens que tanto levem em consideração as relações do sujeito com as técnicas e o peso da estrutura do campo tecnológico para construção de tais relações, pela perspectiva analítica de Bourdieu (2003), através do método praxiológico, ainda pouco utilizado no campo de estudos de usuários. Cabe mencionar aqui que Nascimento e Marteleto (2004) apresentam a possibilidade de apropriação de Pierre Bourdieu pela Ciência da Informação aproximando-o da abordagem da construção da informação (e não apenas disponibilização do objeto informação) de Hjørland.

Pistas à compreensão do sucesso ou fracasso das ações de inclusão digital podem ser encontradas através da investigação das lógicas de casamento dos *habitus* de classe com as disposições de consumo das tecnologias digitais de informação e comunicação.

Abstract: This paper aims problematizing fluency in technology concept through Pierre Bourdieu's theoretical references, introducing notions of technology production and consumption camps and relations between *habitus* and competence in use of technological resources. Through bibliographic review, fluency in technology is seen as product of cultural capitals associated to technological domain and its sense of use in diverse social camps adequately. The practice of digital technology use reflects subject's *habitus* in relation of camps of practice through class *habitus* dispositions. Through analysis of research conducted by Brazilian Committee of Internet in 2010, it has been studied relations between class *habitus* and practice of technology use. Digital technology appropriation that involve information production – as discussion lists and *blogs* – tend to be found among people of higher social classes; as internet use to play games is more frequently found among people of lower social classes. Such tendencies relate to styling of life (from bourgeois *ethos*) in contrast of realism orientation (from popular *ethos*) respectively. Success of digital inclusion actions would be always relative to different class orientations in digital technology use.

Keywords: Fluency in technology. Habitus. Camp. Class.



REFERÊNCIAS

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas lingüísticas**: o que falar quer dizer. 2 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1998a. (Clássicos, 4).

BOURDIEU, Pierre. O mercado dos bens simbólicos. In: MICELI, Sergio (Org). **A Economia das Trocas Simbólicas**. 2 ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1987.

BOURDIEU, Pierre. Algumas propriedades dos campos. In: _____. **Questões de sociologia**. [1980]. Rio de Janeiro: Editora Marco Zero Ltda, 1983a.

BOURDIEU, Pierre. O Mercado lingüístico. In: _____. **Questões de sociologia**. [1980]. Rio de Janeiro: Editora Marco Zero Ltda, 1983b.

BOURDIEU, Pierre. Futuro de classe e causalidade do provável. [1974] In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio. (Orgs) **Escritos de educação**. Petrópolis: Vozes, 1998b. (Ciências sociais da educação)

BOURDIEU, Pierre; BOLTANSKI, Luc. O diploma e o cargo: relações entre o sistema de produção e o sistema de reprodução. [1975] In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio. (Orgs) **Escritos de educação**. Petrópolis: Vozes, 1998. (Ciências sociais da educação)

BOURDIEU, Pierre. Os três estados do capital cultural. [1979] In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio. (Orgs) **Escritos de educação**. Petrópolis: Vozes, 1998c. (Ciências sociais da educação)

BOURDIEU, Pierre; DELSAUT, Yvette. O costureiro e sua grife: contribuição para uma teoria da magia. [1975] **Educação em revista**. Belo Horizonte, n.34, dez/2001.

BOURDIEU, Pierre. Esboço de uma teoria da prática. [1972] In: ORTIZ, Renato (org.). *A Sociologia de Pierre Bourdieu*. São Paulo: Olho D'ÁGUA, cap. 2, p. 39-72, 2003.

BOURDIEU, Pierre. **A Distinção**: a crítica social do julgamento. [1979] 1 reimpr. São Paulo: EDUSP; Porto Alegre, RS: Zouk, 2008.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet**. Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

COMITÊ GESTOR DA INTERNET NO BRASIL – CGI.BR. Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil 2010. São Paulo, 2011. Disponível em <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2010/index.htm> Acesso em jul 2011.

LEMONS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.



NATIONAL RESEARCH COUNCIL. Commission on Physical Sciences, Mathematics, and Applications. Committee on Information Technology Literacy, Computer Science and Telecommunications Board. **Being Fluent with Information Technology**. Washington, D.C.: National Academy Press, 1999. Disponível em <http://www.nap.edu/catalog/6482.html>, acesso em mai 2006.

NASCIMENTO, Denise Morado. MARTELETO, Regina Maria. A “Informação Construída” nos meandros dos conceitos da Teoria Social de Pierre Bourdieu. **DataGramaZero** – Revista de Ciência da Informação. v.5 n.5 out 2004.

NOGUEIRA, Maria Alice; NOGUEIRA, Cláudio M. Martins. **Bourdieu & a Educação**. 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

PERRENAUD, Philippe. **Construir as competências desde a escola**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

PINTO, Álvaro Vieira. **O conceito de tecnologia**. [1974]. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005. v.2.

PRIMO, Alex. **Interação Mediada por Computador: comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007. (Coleção Cibercultura) ISBN: 8520504655.

RÉGIS, Fátima. Tecnologias da informação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. Porto Alegre: **Revista FAMECOS**, n. 37, dez. 2008.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

VALLE, Rogerio. Informática e uma nova compreensão do significado social da técnica. **São Paulo em Perspectiva**, 7(4): 2-7, out/dez, 1993.

WARSCHAUER, Mark. Reconceptualizing the digital divide. *First Monday – Peer-Reviewed Journal on the Internet*. 14 jul 2002. Disponível em: <http://www2.ucsc.edu/giip/infometh/readings/week2/WarschauerReconceptualizing%20the%20Digital%20Divide.pdf>. Acesso em 10 mar 2005.

WINOCUR, Rosalia. A apropriação das tecnologias da informação e da comunicação: mitos e realidades. In: MACIEL, Maria Lucia; ALBAGLI, Sarita (Org.) **Informação e desenvolvimento: conhecimento, inovação e apropriação social**. Brasília: IBICT; UNESCO, 2007.

WESTERA, Wim. Competences in education: a confusion of tongues. **Journal of Curriculum Studies**, 2001, vol. 33, n. 33, p. 75-88.