



## Desigualdades (online) como obstáculo à democracia digital: o caso do portal e-Cidadania

*Online inequalities as an obstacle to digital democracy: the case of e-Cidadania website*

Christiana Soares de Freitas <sup>a, b</sup> 

Letícia Pereira de Alcântara <sup>b, \*</sup> 

Samuel Barros <sup>b, c</sup> 

**RESUMO:** O artigo investiga o perfil dos usuários do portal e-Cidadania (Senado Federal) com o maior número de apoio em suas propostas legislativas. A hipótese que norteia a pesquisa é a de aqueles detentores de mais capital digital apresentam maior poder de influência em ambientes digitais e, por isso, alcançam mais apoio na plataforma. O acúmulo desse capital, em específico, é observado nas sociedades contemporâneas e exige do indivíduo a obtenção de aparatos materiais - como acesso a artefatos tecnológicos, conexão à internet - e de elementos imateriais, como elementos sociotécnicos e educacionais que permitam ao indivíduo a aquisição de habilidades digitais indispensáveis na contemporaneidade. A pesquisa utilizou como método a análise prosopográfica dos 10 proponentes que figuram no ranking dos que mais receberam apoio às suas ideias no e-Cidadania, plataforma do Senado Federal desenvolvida para oferecer aos cidadãos possibilidades de produção colaborativa de leis. Os usuários analisados possuem alta escolaridade e rastros digitais que revelam elevado capital digital, confirmando a hipótese inicial.

**Palavras-chave:** Democracia Digital; Capital Digital; Habilidades Digitais; Inclusão Digital.

**ABSTRACT:** The article investigates the profile of users of the e-Cidadania portal (Federal Senate) with the greatest number of support in their proposals. The hypothesis that guides the research is that those with greater digital capital have greater power of influence in digital environments and, therefore, achieve more support on the platform. The accumulation of this capital, in particular, is observed in contemporary societies and requires the individual to obtain material devices - such as access to technological artifacts, internet connection - and intangible elements, such as socio-technical and educational elements that allow the individual to acquire digital skills indispensable in contemporary times. The research used as a method the prosopographic analysis of the 10 proponents that appear in the ranking of those who received the most support for their ideas in e-Cidadania, a platform of the Federal Senate developed to offer citizens possibilities of collaborative production of laws. The analyzed users have high schooling and digital footprints that reveal high digital capital, confirming the initial hypothesis.

**Keywords:** Digital Democracy; Digital Skills; Digital Divide; Digital Capital; Second-Level of Digital Divide.



<sup>a</sup> Departamento de Gestão de Políticas Públicas; Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, DF, Brasil.

<sup>b</sup> Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Democracia Digital, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil.

<sup>c</sup> Departamento de Ciência Política; Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA, Brasil.

\* Correspondência para/Correspondence to: Letícia Pereira de Alcântara. E-mail: leticia.cantara@gmail.com.

Recebido em/Received: 06/07/2022; Aprovado em/Approved: 20/10/2022.

Artigo publicado em acesso aberto sob licença [CC BY 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)  

## INTRODUÇÃO

A acelerada transformação digital, vivenciada nos últimos anos, tem levado à variadas análises e reflexões teóricas sobre as suas implicações. Os resultados desses estudos indicam benefícios que o uso frequente das tecnologias digitais, de modo geral, e da internet, em particular, podem trazer para a sociedade contemporânea. Porém, há uma enorme preocupação a respeito das consequências negativas do seu não uso ou do uso inadequado dessas mesmas tecnologias.

Acompanhando as mudanças do fenômeno, a literatura acadêmica sobre exclusão digital avançou muito nas últimas décadas. As primeiras pesquisas tinham como principal preocupação o acesso físico a um aparelho e conexão com a internet, uma agenda de pesquisa que ficou conhecida como *digital divide*, tendo como uma das principais referências a pesquisadora Pippa Norris (2001). Com o avanço da cobertura de banda larga e disponibilidade cada vez maior de aparelhos tecnológicos como *smartphones*, *notebooks*, as investigações avançaram para o *second-level of digital divide*, focando em reflexões mais voltadas às habilidades necessárias para o uso dos recursos digitais (HARGITTAI, 2002). Mais recentemente, cogita-se a existência de um *third-level of digital divide*, apontando implicações positivas e negativas do uso da internet e das tecnologias da informação e comunicação (Helsper et al 2015; Ragnedda 2017).

Uma das esferas afetadas pela exclusão digital é a da participação política. A partir de 2003, especialmente no Brasil, iniciativas de democracia digital têm sido implementadas com o objetivo de superar déficits democráticos já conhecidos da democracia liberal. No âmbito do poder legislativo federal, duas iniciativas foram criadas e implementadas, o e-Democracia, na Câmara dos Deputados, e o e-Cidadania, no Senado Federal (Freitas, Fiuza, Queiroz 2015; Faria 2012; Galvão 2014). O e-Cidadania, iniciativa que estudamos neste trabalho, é um portal de participação que permite ao cidadão propor ideias legislativas, que podem se tornar projetos de lei. O portal acumula milhares de sugestões. Porém, até 2020, das mais de 82 mil ideias cadastradas na plataforma, 174 haviam conquistado mais de 20 mil votos, algo em torno de 0,2% do total. Desse percentual, apenas 26 haviam se tornado projetos de lei ou Propostas de Emenda à Constituição (PEC). Todas as outras foram descartadas. Uma das dificuldades dos proponentes é ultrapassar um filtro de apoio que exige 20 mil votos de outros usuários para que a sugestão passe a tramitar. É interessante notar, no entanto, que aqueles usuários que alcançam os votos, por vezes, ultrapassam muito o número de apoios necessários. Este trabalho tenta compreender por que alguns poucos usuários alcançam dezenas de milhares de votos, enquanto milhares de outros não conseguem sair de uma dúzia de apoios.

A hipótese apresentada para explicar este cenário é que o capital digital é fundamental para um indivíduo ter poder de influência nos canais de participação política digital e conseguir avançar com sua proposta (Freitas 2004). O e-Cidadania é uma das ferramentas de democracia digital de maior alcance do Brasil. Com milhões de acessos, o espaço absorve sugestões dos cidadãos que podem ser úteis para a construção

colaborativa de leis e políticas públicas. Compreender sua dinâmica de uso pode colaborar para que a ferramenta potencialize sua vocação de espaço de participação social.

## **CAPITAL DIGITAL PARA A DEMOCRACIA DIGITAL**

A ampliação do acesso à internet, a popularização de aparelhos tecnológicos combinadas à crise da democracia representativa, escândalos de corrupção, governos pouco transparentes e porosos em relação à sociedade, impulsionaram o desejo popular por mais participação política. Nesse cenário, as tecnologias de informação e comunicação (TICs) foram fundamentais para que essas iniciativas de democracia digital prosperassem. Foram as TICs que proporcionaram a entrada de novas vozes na esfera pública e esse acesso se deu, majoritariamente, por mídias sociais digitais, como *Facebook*, *Twitter*, *WhatsApp*, *Instagram* e *YouTube*. A internet derrubou barreiras espaciais e físicas, permitindo ao cidadão utilizar o espaço dos fluxos (Castells 1999) como um aliado, tanto na busca por direitos e mais participação como na organização de protestos.

Não se pode afirmar, no entanto, que o desejo popular por participação seja um fenômeno provocado pela internet. Diversos países estão enfrentando uma crise de legitimidade política, caracterizada pela descrença dos cidadãos no modelo representativo (Gohn 2019; Castells 2018). O cenário mundial é de trabalhadores populares alijados das mudanças tecnológicas, desprotegidos por um mundo do trabalho progressivamente mais desregulamentado. Ao mesmo tempo, trabalhadores com maior instrução têm usufruído ao máximo da globalização, colaborando para um quadro em que a desigualdade bate recorde na história recente. Tais desigualdades adquirem novos contornos na sociedade da informação. É nesse contexto que se evidencia, de acordo com De Lucca (2022), a relação entre informação e vulnerabilidade social. Conforme argumenta a autora, isso acontece porque a sociedade da informação se converteu em sociedade da economia da informação, em que o lucro e o desenvolvimento inovativo ocupam posições centrais.

Para a inserção nessa sociedade digital, contudo, é necessária a obtenção de habilidades digitais constitutivas e identitárias, habilidades que componham o conjunto de disposições introjetadas e assimiladas pelos indivíduos ao longo de suas vidas, orientando ações e valores, permitindo a interação com os dispositivos digitais de forma espontânea e crítica. Tais habilidades são dispostas entre os indivíduos como um espectro, variando conforme a classe social que vai fazer variar níveis de escolaridade, renda, acesso à cultura. Aqueles com menos capital digital tendem a estar entre aqueles com piores índices de qualidade de vida e de acesso à cidadania (Freitas 2015). De Lucca (2022) sugere algumas soluções, como o necessário desenvolvimento da Competência Crítica em Informação (CCI), que, entre outras habilidades, exige assimilação das contínuas mudanças tecnológicas.

## REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

Um dos principais conceitos para explicar a realidade que se apresenta como foco deste artigo é o de democracia digital. Gomes define democracia digital como um "conjunto de recursos, ferramentas, projetos, experimentos, experiências e iniciativas em que se usam tecnologias para produzir mais democracia e melhores democracias" (Gomes 2018, p. 116). Seu objetivo principal, argumenta o autor, é enfrentar os desafios da democracia contemporânea, a que os "Estados e instituições não têm conseguido resolver a contento ou com intensidade suficiente" (Gomes 2016, p. 51). No entanto, Gomes observa que a chamada democracia eletrônica tem, ao menos, três faces: 1) a capacidade da tecnologia de remediar a crise da democracia, possibilitando a construção de redes, a mobilização e a redução de custos, assim como favorecendo participação e a prestação de serviços; 2) por outro lado, também há o estímulo à crise democrática: favorecendo o plebiscitarismo e o aumento da estratificação social, em virtude da exclusão digital, por exemplo; por fim, argumenta Gomes, 3) a constatação da sua própria irrelevância, provocada, segundo o autor, pela promoção de mudanças cosméticas, não fundamentais (Gomes 2016).

Outro conceito central para a análise do fenômeno em foco é o de **capital tecnológico-informacional ou capital digital**. Bourdieu (1983) entende capital como todo poder que se manifesta em uma relação social. De acordo com a obra do autor, para além da riqueza material, que representa o capital econômico, também devem ser consideradas outras formas de capital, como o capital cultural, que é manifestado por saberes e conhecimentos reconhecidos por diplomas e títulos, e o capital social, que advém das relações sociais. Uma característica importante dessa teoria do autor é que todos os tipos de capital podem ser acumulados e convertidos em recurso. Derivado do conceito de Bourdieu, o capital tecnológico-informacional, conceituado por Freitas (2004), caracteriza-se pelo domínio de conhecimentos e técnicas para lidar com os recursos digitais da sociedade em rede. Tal aparato tende a gerar reconhecimento social e poder, já que é indispensável para as práticas contemporâneas. O acúmulo desse capital exige do indivíduo condições materiais e imateriais, como acesso a aparelhos tecnológicos de comunicação, conexão à internet, além de condições imateriais representadas pelas habilidades digitais. Segundo Freitas, observa-se hoje

[...] a necessidade de obtenção de um conhecimento específico que viabilize o trânsito pessoal por teias de relações que frequentemente requerem tal domínio. Esse conhecimento pressupõe condições específicas de formação social, cultural e educacional dos indivíduos. Tais condições integram o que é aqui denominado capital tecnológico-informacional (Freitas, 2004, p.118).

Ao capturar o mesmo fenômeno, mais recentemente, Ragnedda (2017) o nominou de capital digital. O autor define esse capital como um "conjunto de competências, experiências, habilidades, conhecimento, alfabetização digital, acesso às TICs e que

podem ser convertidos em outros capitais (econômico, social, cultural e político)” (Ragnedda 2017, p.76)<sup>1</sup>.

Para Jan van Dijk (2020), o termo habilidades digitais (ou *e-skills*) se refere à interação humana com programas e fontes da *web* para diversos fins, como a comunicação com outras pessoas ou transações de bens e serviços, por exemplo. O autor pondera que o termo é mais adequado que alfabetização/literacia, que estão mais associados ao uso da mídia tradicional. Atento à diversidade cada vez maior de tipos de mídias digitais (como computadores avançados, *smartphones*, *smart tvs*, *wearables*, consoles de videogames, dentre outros, que irão exigir diferentes habilidades do usuários), van Dijk defende o uso do termo habilidades digitais, pois “se aplica a todas as mídias digitais, mas se concentra nas habilidades para a Internet, porque é a Internet que vincula e integra todos os dispositivos e conexões” (Van Dijk, 2020, posição 1482, tradução nossa<sup>2</sup>).

Para além do binarismo inicial dos estudos de exclusão digital, que se concentrava em quem tinha e quem não tinha acesso a computadores e internet, o debate atual busca compreender os impactos sociais das inabilidades digitais ou desigualdades *online*. A ausência dessas habilidades digitais – como as operacionais, de informação, de navegação e estratégicas (Van Deursen, Van Dijk 2012) – pode trazer consequências negativas à população, à medida que a transformação digital toma conta de todas as áreas da vida humana. Um exemplo é a própria capacidade de estar bem-informado sobre saúde em um cenário de infodemia de Covid-19, como o mapeado no Brasil por Santos et al. (2020). Estudos apontam que fatores podem influenciar o nível de habilidade digital de uma pessoa, como idade e horas *online* (Hargittai 2002); gênero, etnia, saúde/incapacidade (Van dijk 2020); condições socioeconômicas e aspectos territoriais (Senne 2019) mas, especialmente, educação e capacidade intelectual (Van Deursen, Van Dijk, 2011). Em estudo conduzido na Suíça, Bonfadelli (2002) concluiu que pessoas com alta escolaridade usam a internet mais para informação e serviços, enquanto o predomínio do uso para entretenimento é maior entre pessoas com escolaridade mais baixa. Sugerindo que os menos instruídos também são aqueles com menor habilidade digital, concluem van Deursen e van Dijk (2011). Segundo os autores,

Embora esses grupos sempre tenham sido socialmente desfavorecidos, suas chances de vida agora estão mais ameaçadas. Eles estão cada vez mais excluídos de todos os benefícios que a internet agora tem a oferecer, desde oportunidades econômicas, como acesso privilegiado a empregos, oportunidades de saúde, como melhores dietas ou melhores hábitos de exercício, ou oportunidades políticas, como serviços e participação online. (Van Deursen, Van Dijk, 2011, p.908-909, tradução nossa<sup>3</sup>)

---

<sup>1</sup> Tradução nossa para: the set of expertise, experience, skills, knowledge, digital literacy, ICTs access, based on and which can be converted into other types of capitals (economic, social, cultural, personal and political).

<sup>2</sup> Tradução nossa para: that applies to all digital media but concentrates on Internet skills, because it is the Internet that links and integrates all devices and connections.

<sup>3</sup> Tradução nossa para: While these groups have always been socially disadvantaged, their life chances are now further in danger. They are increasingly excluded from all the benefits the

Fica nítido que algumas das características definidoras dessas habilidades estão calcadas em condições sociais e históricas. Quanto mais capital digital, traduzido em poder, reconhecimento e distinção social, mais habilidades adquiridas. As desigualdades passam a ser orientadas, também, por esse espectro variado. Ragnedda (2017) argumenta, por exemplo, que os elementos que compõem as habilidades digitais estão vinculados aos estratos sociais e tendem a influenciar as desigualdades no meio *offline*, fato que constituiria um ciclo vicioso, em que aqueles com mais recursos terão mais oportunidades de acesso, seguido por mais possibilidade de desenvolver habilidades digitais, que, por fim, abriria as portas para mais recursos sociais, como educação, saúde e dinheiro, reforçando as desigualdades sociais. O argumento de Ragnedda, de como as oportunidades oferecidas pelas TICs têm como base as formas preexistentes de estratificação social, é desenvolvido em torno do conceito de oportunidades de vida (*life chances*) de Weber e, mais tarde, detalhado por Giddens (1973). Assim como Weber avançou para além de uma distinção binária entre proprietários e não proprietários, observando também a ação de outros elementos (como habilidades particulares), em uma sociedade digital é igualmente necessário avançar para um debate além do acesso à internet para que se desenvolva uma teoria social das desigualdades digitais.

É possível observar que os conceitos propostos por Freitas (2004) e Ragnedda (2017) abarcam fenômenos sociais recentes, como a importância que as mídias sociais digitais ganharam na sociedade. Indivíduos que se tornam populares a partir de conteúdo publicado nessas mídias, demonstram domínio de habilidades digitais, de modo que isso lhes rende relevância, na rede e/ou fora dela. Estamos falando de perfis com milhões de seguidores, famosos por compartilhar os mais diversos conteúdos, como humor, alimentação, comportamento, opiniões políticas, conhecimentos técnicos ou estilo de vida. Van Dijk (2020) chega a questionar se, em termos dessas habilidades digitais, uma elite altamente qualificada garantirá os melhores empregos e decidirá o que acontece na sociedade. Fica claro que o capital digital é cada vez mais necessário para se estar no mundo.

A aquisição das habilidades determinantes do capital digital percorre o caminho de socialização e integração do indivíduo na sociedade em rede (Freitas 2004). Em uma etapa inicial do aprendizado, espera-se que o indivíduo saiba realizar atividades simples como trocar mensagens por um telefone celular ou mesmo enviar um *email*. Em seguida, atividades que exigem conhecimentos mais aprofundados, como conceitos e mecanismos de funcionamento da máquina e seus programas, garantem ao indivíduo mais domínio do ambiente digital em que vive. Quanto mais domínio, mais poder - e não só sobre o ambiente. Quanto mais frequente o uso e a interação com as tecnologias da informação e comunicação, maior o acúmulo de capital digital, que

---

internet now has to offer, ranging from economic opportunities such as privileged access to jobs, health opportunities such as better diets or improved exercise habits, or political opportunities such as online services and participation. (Van Deursen, Van Dijk, 2010, p.908-909)

posteriormente será convertido no acúmulo de outros tipos de capital, como o econômico e o político.

O acúmulo de capital se dá na medida em que se desenvolvem habilidades digitais, que podem estar relacionadas ao meio ou ao conteúdo, aponta a abordagem proposta por Van Dijk (2020). Para o autor, essa distinção é condicional. Primeiro, as pessoas precisam desenvolver habilidades operacionais, como manusear aparelhos digitais; só então, esses indivíduos irão desenvolver habilidades relacionadas ao conteúdo, como se informar por meio da internet, se comunicar ou criar conteúdo digital.

Uma importante manifestação desse aprendizado é a produção de conteúdos midiáticos para a esfera pública digital, como a criação de vídeos, fotos, áudios, textos, animações. O caminho da aprendizagem passaria por algumas etapas que definiriam, por sua vez, um espectro de níveis de capital tecnológico-informacional ou digital. Sugere-se a seguinte escala na figura a seguir, utilizada para análise do objeto de pesquisa conforme apresentado no Quadro 1.

**Quadro 1.** Descrição da escala de aprendizagem do Capital Digital.

Nível	Descrição
1	Indivíduos que dominam recursos básicos de comunicação via internet para práticas como a troca de mensagens de textos, imagens, áudio, links e vídeos.
2	Indivíduos que dominam recursos simples, mas que requerem um pouco mais de habilidade no campo das tecnologias de informação e comunicação, como enviar e receber <i>emails</i> . Utilizam mídias sociais para se informar e se comunicar.
3	Aqueles que possuem conhecimento específico como gerenciamento de páginas nas mídias sociais com produção de conteúdo com fim específico. Esses indivíduos podem ter ainda conhecimento sobre algoritmos e anúncios em mídias sociais, habilidade de construção e edição de blogs, desenvolvimento de atividades coletivas de aprendizagem ( <i>wiki</i> ).
4	Indivíduo com habilidades para o gerenciamento de podcasts, plataformas de bibliotecas digitais, gerenciamento de site, produção e uso de aplicativos para extração de dados de tráfego em site e engajamento em mídias sociais, assim como para interpretar esses dados e entender o funcionamento de algoritmos.

Fonte: Elaboração dos autores (2021).

## A Iniciativa e-Cidadania do Senado Federal

O objeto da pesquisa foi a inovação democrática digital do Senado Federal, o e-Cidadania<sup>4</sup>, criado em 2012 e regulamentado em 2015<sup>5</sup>. Consta na descrição do portal que, a partir da ferramenta, é possível ao cidadão ter uma maior participação nas atividades legislativas, orçamentárias, de fiscalização e de representação do Senado. Três ferramentas podem ser utilizadas para isso: 1) **Ideia Legislativa**, recurso em que é possível enviar sugestões para alterar uma legislação vigente, propor novas leis ou apenas apoiar as sugestões enviadas por outros usuários; 2) **Evento Interativo**, que possibilita ao usuário participar de modo remoto de audiências públicas, sabinas e outros eventos abertos, enviar comentários e ter acesso a apresentações, notícias e documentos referentes ao evento; e 3) **Consulta Pública**, que permite ao usuário opinar sobre projetos de lei, propostas de emenda à Constituição, medidas provisórias e outras proposições em tramitação no Senado Federal até a deliberação final (sanção, promulgação, envio à Câmara dos Deputados ou arquivamento).

A pesquisa aqui apresentada analisou a Ideia Legislativa. Essa é, certamente, a área mais interessante do site, pois abre ao cidadão uma possibilidade única de participação no processo de construção de instrumentos normativos, antes exclusiva de senadores, deputados e Poder Executivo. A ferramenta e-Cidadania faz parecer que o cidadão está a alguns cliques de participar do processo político de tomada de decisão, exercendo uma função limitada a um número muito reduzido de pessoas eleitas no País. Basta um cadastro com nome, *email* e estado e o cidadão poderá propor uma nova legislação. No entanto, há um enorme caminho para que a proposta chegue a ser considerada e analisada pelo Senado.

O primeiro filtro é a necessidade de se ter um dispositivo tecnológico com internet ou telefone convencional. O acesso à internet no Brasil, embora tenha números robustos, ainda não é homogêneo entre a população. A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua - Tecnologia da Informação e Comunicação (Pnad Contínua TIC), realizada em 2018 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), mostrou que uma em cada quatro pessoas no Brasil não têm acesso à internet, aproximadamente, 46 milhões de brasileiros. A maioria das pessoas sem acesso está nas áreas rurais, onde o índice chega a 53,5%, enquanto nas áreas urbanas somente 20,6% não têm acesso. Há ainda diferenças significativas no acesso de acordo com a idade, escolaridade, renda e regiões do País. Em relação à educação, apenas 12,1% das pessoas sem instrução acessaram, em comparação aos 55,5% com nível fundamental incompleto e 98,3% com superior incompleto. Não saber usar a internet foi o principal motivo apontado por 41,6% das pessoas que não acessaram a internet no período de referência, enquanto outros 34,6% declararam falta de interesse. Citando parte desses

---

<sup>4</sup> Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/ecidadania>

<sup>5</sup> Resolução número 19 de 2015. Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/norma/561835/publicacao/15622229>



dados, o ministro das Comunicações, Fábio Faria<sup>6</sup>, chegou a afirmar que a pandemia de Coronavírus trouxe à luz um "deserto digital" que afeta milhões de brasileiros.

Mais uma vez, fica notório que a ausência de capital digital é um marcador de desigualdades. Quase a metade dos indivíduos pesquisados afirmam “não saber usar a internet”. Essa ausência gera desigualdades não apenas no campo político, mas também em todos os demais. Em pesquisa realizada em 2021, Marinho observou que muitos cidadãos aptos a receberem o auxílio emergencial no período da pandemia não tiveram acesso ao benefício governamental porque não souberam navegar pelo aplicativo disponibilizado. A desigualdade digital não é apenas imaterial. É bastante concreta e decisiva para estabelecer posições sociais atualmente (Marinho 2021).

O segundo filtro é a capacidade cognitiva. O simples fato de ler e escrever ainda não garante a capacidade de organizar as ideias e propor algo. Em um país com números restritos de acesso à educação, alguns dados devem ser pontuados. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 6,8% da população é analfabeta<sup>7</sup>. Já o número de analfabetos funcionais - aqueles que não são capazes de interpretar o que leem - chega a 29% da população brasileira, dados do Indicador do Alfabetismo Funcional (Inaf)<sup>8</sup>.

O terceiro filtro é o moderador da ferramenta, que avalia se a sugestão não infringe nenhuma regra de conduta. Por fim, o filtro do tempo; o proponente tem o prazo máximo de quatro meses para conseguir os 20 mil apoios ou a proposta será arquivada.

Como o e-Cidadania reflete esse cenário? A seguir, discutiremos o caminho metodológico percorrido para o alcance dos objetivos para, posteriormente, analisarmos os resultados.

## O MÉTODO PROSOPOGRÁFICO

O método utilizado para identificar o perfil dos agentes que obtiveram sucesso na ferramenta e-Cidadania foi a prosopografia. Stone (2011) explica que este é um método de “investigação das características comuns de um grupo de atores na história por meio de um estudo coletivo de suas vidas” (Stone 2011, p.115). O método consiste em, depois de determinar o campo, identificar as características comuns e as questões uniformes dos personagens que operam naquele universo, o que também pode ser chamado de biografia coletiva.

Para a sistematização da prosopografia, as informações dos proponentes de ideias legislativas no e-Cidadania foram distribuídas em categorias: nome, estado, profissão,

---

<sup>6</sup> Disponível em <https://www.correiobraziliense.com.br/economia/2020/09/4877119-pandemia-revela-deserto-digital-no-brasil-afirma-fabio-faria.html>.

<sup>7</sup> Disponível em <https://oglobo.globo.com/sociedade/educacao/brasil-ainda-tem-113-milhoes-de-analfabetos-23745356>

<sup>8</sup> Disponível em <https://www.observatoriodopne.org.br/meta/alfabetizacao-e-alfabetismo-funcional-de-jovens-e-adultos>

dados educacionais. A prosopografia também buscou informações que identificassem habilidades digitais específicas por parte do agente: a) habilidades operacionais, que incluem o manuseio de computadores e *smartphones*; e b) habilidades de criatividade, que consideram a produção de conteúdo para publicação na internet (vídeos, imagens e textos). Na busca dessas informações foi necessário seguir rastros digitais. Bruno (2013) explica que os rastros digitais são multiformes, sendo constituídos por uma cascata de inscrições. Os dados foram coletados de novembro de 2019 a março de 2020. A pesquisa concentrou-se em rastros de primeira ordem, que seriam, de acordo com a autora, um estrato mais superficial e visível, como comunicação declarativa, publicações ou mesmo um aplicativo utilizado. Esses rastros foram seguidos a partir de informações públicas e relatórios produzidos e divulgados pela plataforma e-Cidadania, mídias sociais dos autores das propostas, entrevistas ou reportagens online e publicações em *blogs*.

Como já dito, a hipótese que norteou a pesquisa foi a de que aqueles com maior capital digital apresentam maior poder de influência (nos ambientes digitais e não-digitais) e, por isso, alcançam mais apoio na plataforma. Logo, as informações coletadas tiveram o objetivo de identificar o nível de escolaridade, profissão e ocupação desses agentes, além das estratégias de uso das mídias digitais, com a finalidade de mapear esse capital.

O e-Cidadania disponibiliza um *ranking* atualizado com as propostas que alcançaram mais votos. Esta pesquisa utilizou, como amostra, as 10 ideias legislativas que figuravam no topo desse *ranking*. Foi feita uma busca para a identificação dos autores das propostas. Neste momento, já foi possível verificar que os nomes cadastrados nem sempre correspondiam aos de uma pessoa física, alguns nomes indicavam que se tratava de uma organização. Os pesquisadores decidiram, então, classificar os proponentes como agentes, o que permitiu definir um indivíduo ou um grupo de indivíduos. Embora os dados sejam públicos, os agentes foram anonimizados. A ausência de nomes não altera o resultado da análise, apenas protege os dados pessoais. Desta forma, os agentes foram identificados por números. Dos 10 proponentes pesquisados, somente oito foram localizados, a partir de rastros digitais.

## DISCUSSÃO E ANÁLISE DE RESULTADOS

O presente estudo identificou a influência do capital digital nas oito propostas com o maior número de apoios na ferramenta e-Cidadania. Todos os proponentes apresentam algum elemento que viabiliza a aquisição de capital digital: acesso a dispositivos tecnológicos de comunicação, conexão à internet e/ou habilidade digital.

**Quadro 2.** Mapeamento da escolaridade, profissão e ocupação dos agentes.

Autor	Escolaridade	Profissão	Ocupação	UF
Agente 1	Graduação	Atriz	Atriz e produtora de conteúdo digital	RJ
Agente 2	Graduação	Administrador	Produtor de conteúdo digital	SP
Agente 3	Doutorado	Comunicadora organizacional	Política, professora e produtora de conteúdo digital	DF
Agente 4	Ensino Médio	-	Estudante	RJ
Agente 5	Não se aplica - Canal no Youtube	Não se aplica - Canal no Youtube	Produtor de conteúdo digital	SP
Agente 6	-	Instrutor de tiro	Instrutor de tiro e produtor de conteúdo digital	SP
Agente 7	Graduação	Advogado	Advocacia e produtor de conteúdo digital	SP
Agente 8	Doutorado	Bióloga	Professora	GO

Fonte: Elaboração dos autores (2021).

A maioria dos usuários identificados demonstra possuir elevado nível de capital digital. Isso fica claro com a produção midiática desses agentes, que representa a habilidade digital de criação de conteúdo. Assim como da habilidade estratégica, que é usada tanto para fins profissionais quanto para ação política. A habilidade estratégica é considerada por van Dijk (2020) como a mais avançada de todas, porque requer o domínio de todas as outras habilidades (operacional, formal, de informação, de comunicação e de criação de conteúdo).

Cinco proponentes apresentam um capital digital significativamente alto (nível 3), ou seja, possuem conhecimento específico, como gerenciamento de páginas nas mídias sociais com alta produção de conteúdo. Esses agentes podem ter ainda conhecimento sobre algoritmos e anúncios nas mídias sociais, além da habilidade de construção e edição de blogs, desenvolvimento de atividades coletivas de aprendizagem (*wiki*). Se encaixam neste perfil os agentes **A1, A3, A4, A5 e A7**.

O agente A1 propôs o fim do auxílio moradia para deputados, senadores e juízes. Esse proponente acumula milhões de seguidores nas mídias sociais digitais, seu canal no Youtube possui 895 mil inscritos, a página no Facebook tem 6,4 milhões de *likes* e o perfil, no Instagram, 511 mil seguidores. Após divulgar o *link* de apoio a sua proposta nas suas mídias sociais, A1 obteve mais de 250 mil votos em apenas 24 horas. O gerenciamento de perfis nas mídias digitais com elevado número de seguidores, como é o caso do proponente, exige um elevado grau de domínio de tecnologias para produção e gestão de informações. Essa habilidade foi usada para alavancar a profissão do agente na área de artes cênicas, como comediante, na internet, confirmando o elevado capital digital. Esse também é o caso do **Agente 3**, que propôs

o décimo quarto salário emergencial aos aposentados durante a pandemia. O agente é advogado e tem um canal no YouTube com 303 mil inscritos, onde explora o tema de direito previdenciário. Desde sua criação, em 2016, o canal acumulou 22.565.581 visualizações. O proponente também possui um site profissional, onde destaca a seguinte frase de sua autoria: "Para o advogado, adequar-se ao mundo digital deixou de ser uma faculdade e tornou-se uma necessidade. O advogado que não se adequar, não conseguirá acompanhar o mercado de trabalho". O profissional utiliza a habilidade no uso de tecnologias da informação para alavancar sua carreira profissional.

Outro proponente que revela alto nível de capital digital é a ativista política e doutora em comunicação, identificada como **Agente 4**. A proponente sugeriu a revogação da Emenda Constitucional 95, que congelou os investimentos públicos por 20 anos, atingindo especialmente as universidades públicas. Essa proposta recebeu 77 mil apoios em dois dias. A agente possui uma página no Facebook com 5.862 likes e um perfil no Instagram com 3.132 seguidores, onde trabalha com pautas como a defesa dos animais. Apesar de ter baixo número de seguidores, comparado a outros proponentes, sua formação acadêmica e constante produção de conteúdo revelam elevado capital digital. Assim como o proponente **Agente 7**, esse usuário usa o nome de uma organização pró-armamento da população como seu sobrenome. A proposta cadastrada por ele sugere que as polícias legislativas e os seguranças da Câmara, do Senado e do Supremo Tribunal Federal sejam desarmados. O texto atingiu 67 mil apoios em seis dias. A entidade, cujo nome aparece na identificação cadastrada pelo proponente, mantém um site onde publica informações sobre armas, e uma página no Facebook, onde acumula 260.848 likes, com o mesmo conteúdo. A pesquisa identificou que o agente administrava essa rede de comunicação; seu nome, no entanto, foi ocultado da página no decorrer da captura de dados. Fica claro o uso dos recursos digitais para defesa da causa.

O quinto identificado com capital digital elevado é o **Agente 5**, um estudante usuário de videogames. As pesquisas revelaram que o autor articulou o apoio à redução dos impostos de 72% para 9% sobre todos os games no Reddit, uma mídia social que funciona como uma comunidade de fóruns. Foi nessa rede que o autor tomou conhecimento da elevada carga tributária sobre os videogames, criando a proposta, assim como articulando sua divulgação e apoio, com rapidez. Identifica-se, neste caso, os elementos do capital digital, na familiaridade com as tecnologias da informação, que lhe permitiram usar meios para divulgar a proposta. O proponente também chegou a utilizar o site Change<sup>9</sup>, de abaixo-assinados digitais, para tentar conseguir apoio para a alteração da lei, antes de tomar conhecimento sobre o e-Cidadania.

Dois usuários foram classificados com capital digital nível 4, o mais elevado da classificação. Foram aqueles que demonstraram ter habilidades para gerenciamento de podcasts, plataformas de bibliotecas digitais, gerenciamento de site, produção e uso de aplicativos para extração de dados em mídias sociais, além de saber interpretar dados e entender como funcionam os algoritmos das mídias sociais. Um deles é o

---

<sup>9</sup> Disponível em: [www.change.org/pt-BR](http://www.change.org/pt-BR)

**Agente 2**, que propôs a revogação da Lei Rouanet e foi apoiado por 134.165 pessoas. O cidadão é presidente de um instituto político que atua no espectro da direita, além de gerenciar o site e mídias sociais da instituição, que possui milhares de seguidores. Os locais são utilizados para divulgar ideias políticas. O Twitter do instituto tem 62,5 mil seguidores. A página no LinkedIn do autor registra formação em administração e cursos diversos, como em *marketing* digital e de desenvolvedor. O outro proponente classificado com capital digital nível 4 foi um usuário que se identificou no e-Cidadania com o nome de um canal no Youtube. Neste caso, não conseguimos apurar se se trata de uma pessoa apenas ou se é realmente um grupo atuando de modo cooperativo. Na mídia social, o canal acumula 1,65 milhões de seguidores e, desde que foi criado em novembro de 2018, já recebeu 101.046.983 visualizações. O que se verifica é que o administrador ou administradores têm total domínio da ferramenta e conhecimento sobre o seu público, levando o canal ao crescimento constante. Além do canal no YouTube, também há perfis no Facebook, Instagram e site.

Apenas um usuário foi classificado como nível 2, que são aqueles que dominam recursos simples, mas que requerem um pouco mais de habilidade no campo das tecnologias da informação, como enviar e receber *emails*, utilizando mídias sociais para se informar e se comunicar. É o caso do **Agente 8**, docente de universidade federal, o autor propôs a extinção do imposto de renda sobre o salário de professores e conseguiu 65 mil apoios em 101 dias. Em declaração à imprensa, o agente informou que sua estratégia de divulgação foi postar semanalmente o *link* para a votação em seu perfil no Facebook e no Instagram, assim como compartilhar a proposta em grupos de WhatsApp de professores.

Um elevado grau educacional também foi observado. Ao menos 50% dos proponentes que se destacaram tinham ensino superior completo ou pós-graduação; dois proponentes tinham doutorado.

A análise dos oito agentes identificados que conseguiram o maior número de apoios na ferramenta e-Cidadania mostrou perfis de usuários com habilidades específicas que impulsionaram o alcance de seu objetivo na ferramenta de democracia digital do Senado. Fato que sugere que os participantes compreenderam a necessidade do uso das tecnologias de informação e comunicação para articular o apoio às suas respectivas propostas. As ferramentas mais utilizadas foram as mídias sociais. Canais no YouTube, por exemplo, demonstraram ser um grande catalisador desses apoios. A alta escolaridade, uma das pré-condições para o acúmulo de capital digital, também foi verificada com muita frequência.

Os filtros necessários para o acesso por meio de um computador ou celular limitam a diversidade de público, pois exigem condições materiais, como um aparelho conectado à internet. Apesar da ferramenta permitir a possibilidade de cadastro de ideias por telefone, via ouvidoria, o site ainda concentra praticamente todo o volume de participação. No entanto, o modo analógico traz uma diversidade de público muito diferente do site. Das 484 propostas que chegaram por esse canal (telefone), 76% eram de pessoas com nível educacional fundamental ou médio, sendo que 2% deles não eram

alfabetizados. Os dados revelam que o e-Cidadania não é uma ferramenta inclusiva para quem não possui nível de escolaridade alto.

Esse público também difere do usuário do e-Cidadania de modo geral. Pesquisa realizada pelo Instituto de Pesquisa DataSenado, respondida por 147 mil pessoas cadastradas na ferramenta, realizada entre julho e agosto de 2020, apontou que a maioria dos usuários da ferramenta possui nível superior (30%), pós-graduação (24%), mestrado (6%) ou doutorado (3%). A educação persiste como um fator determinante para o letramento digital, assim como para o pleno desenvolvimento de habilidades necessárias para que o cidadão usufrua dos benefícios de uma sociedade cada vez mais conectada.

Na ferramenta e-Cidadania, ficou notório que o elevado capital digital é uma das predisposições fundamentais para conseguir um alto número de apoios que garanta o avanço das propostas. Porém, há outros fatores que também podem influenciar, como um tema amplamente discutido na esfera pública que motive ou indigne as pessoas. O proponente pode ser alguém com uma pequena rede, mas capaz de captar um clima de opinião favorável à proposta e usar seu capital digital para fazer circular um *link* que irá disseminar a votação rapidamente em mídias como Twitter, Facebook, Reddit e WhatsApp, por exemplo. Não é incomum que surja uma notícia que cause incômodo em um elevado número de pessoas e, no mesmo dia, surja uma proposta de legislação sobre o tema, alcançando imediatamente um elevado número de apoios. Foi o caso do anúncio da cobrança de uma taxa de 15 reais sobre todas as encomendas internacionais pelos Correios. A empresa fez o anúncio no dia 27 de agosto de 2018<sup>10</sup>. No dia seguinte, uma proposta<sup>11</sup> contrária à cobrança foi cadastrada no site e-Cidadania e, um dia depois, já acumulava 34.809 apoios.

A formação ou vivência pessoal na área que propôs a sugestão é outro fator que pode determinar o sucesso de uma proposta, reforçando a necessidade de capacidade cognitiva para sugerir uma proposta relevante. Neste caso, o proponente, a partir do conhecimento prévio ou vivência em determinado assunto, identifica um problema que, na sua opinião ou de um grupo, precisa ser ajustado. Foi observado, analisando os dados, que a maioria dos proponentes tinha relação com as causas que sugeriram os projetos de lei: advogados que atuam na área de previdência social propondo benefícios à população; redes pró-armamento sugerindo legislação na área; professor universitário propondo fim de imposto sobre o salário da categoria; usuário de videogame que propõe redução de imposto sobre o equipamento. Além disso, notou-se que as habilidades de uso da tecnologia da informação influenciam nos resultados. Aparatos materiais e imateriais são fundamentais para propor uma ideia legislativa, mas aqueles que demonstram alto nível da habilidade digital usam esse capital para dominar essas ferramentas e impor seus interesses, sejam eles pessoais ou de grupo.

---

<sup>10</sup>Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/mercado/2018/08/correios-podem-arrecadar-ate-r-90-milhoes-ao-mes-com-despacho-postal.shtml>

<sup>11</sup> Disponível em: <https://legis.senado.leg.br/sdleg-getter/documento?dm=7872854&ts=1594011245001&disposition=inline>

Tanto a análise do perfil dos proponentes com maior número de apoios, como a análise do perfil dos usuários da ferramenta demonstram que o público do e-Cidadania não reflete todos os estratos da sociedade brasileira. Aqueles com melhores condições materiais, aparelho tecnológico com acesso à internet, e elementos imateriais que compõem o capital digital, como nível educacional e habilidades tecnológicas, são os dispositivos que dominam o ambiente de participação política digital, reproduzindo desigualdades políticas já existentes no mundo *offline*.

## CONCLUSÕES

Este estudo se propôs a investigar a influência do capital digital entre os usuários do portal e-Cidadania. O método consistiu na análise prosopográfica dos dez proponentes que figuram no topo do *ranking* dos que mais receberam apoio às suas ideias a partir de rastros digitais. Foi possível identificar a alta escolaridade desses agentes, além de habilidades de criação de conteúdo multimídia típico de pessoas com alto nível de capital digital.

A habilidade digital foi confirmada com a identificação de que esses usuários gerenciam sites ou mídias sociais, como canais no Youtube, que alcançam milhares ou, até mesmo, milhões de pessoas. É precipitado concluir que somente esse capital seja determinante no sucesso de uma proposição na ferramenta. Há outros fatores que podem influenciar, como a sugestão de uma proposta que já tenha gerado um amplo debate na esfera pública, indignando as pessoas a ponto delas se sentirem motivadas a agir em busca de mudanças. Porém, até mesmo identificar esse clima favorável, e saber direcioná-lo estrategicamente a uma agência cívica, identificando as melhores ferramentas *online* para ação, requer habilidade digital.

Os resultados deste estudo confirmam a hipótese de que os elementos que compõem o capital digital são utilizados por agentes para ampliar seu poder de influência e, assim, alcançar um elevado número de apoio a seus pleitos em ferramentas de inovações democráticas digitais. Esse resultado confirma a importância da continuidade de pesquisas sobre o tema para compreendermos melhor a complexidade das sociedades contemporâneas.

## REFERÊNCIAS

BONFADELLI, H. (2002). *The internet and knowledge gaps: a theoretical and empirical investigation*, European Journal of Communication, 17(1): 65–84.

BOURDIEU, Pierre (1998). *O poder simbólico*. Trad. Fernando Tomaz. 2ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

BRUNO, F (2013). *Rastros digitais sob a perspectiva da teoria ator-rede*. Revista FAMECOS, v. 19, n. 3, p. 681-704, 2 jan.

CASTELLS, Manuel (1999). *A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura Vol. 1 - O Poder da Identidade*. São Paulo, Ed. Paz e Terra.

CASTELLS, Manuel (2013). *Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet*. Tradução Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar.

COLEMAN, S (2017). *Can the Internet Strengthen Democracy?* Cambridge: Polity Press.

CORREIO BRAZILIENSE, (2020). *Pandemia revela deserto digital no Brasil, afirma Fábio Faria*. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/economia/2020/09/4877119-pandemia-revela-deserto-digital-no-brasil-afirma-fabio-faria.html>. Acesso em: 13/10/2020.

DE LUCCA, Djuli Machado (2022). *A competência crítica em informação como estratégia para minimização de vulnerabilidade social: apontamentos a partir de pesquisa realizada com idosos* In: *Competência crítica em informação: teoria, consciência e práxis* / Arthur Coelho Bezerra; Marco Schneider (org.). Rio de Janeiro: IBICT. Disponível em: <https://ridi.ibict.br/handle/123456789/1200>

FARIA, Cristiano Ferri Soares (2012). *O parlamento aberto na era da internet: pode o povo colaborar com o Legislativo na elaboração das leis?*. Vol. 18. Edições Câmara.

FREITAS, C. S. (2004). *O capital tecnológico-informacional*. Estudos de Sociologia. Araraquara, v. 9, n. 17, p. 115-132.

GOHN, Maria da Glória Marcondes (2019). *Participação e democracia no Brasil: da década de 1960 aos impactos pós-junho de 2013*. Editora Vozes.

GALVÃO, Nilson (2014). *Sistemas públicos de petições eletrônicas e participação política: um estudo comparativo*. [Citado: 20/05/2020]. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/download/16732/11086/0>.

GOMES, Wilson (2018). *A democracia no mundo digital* (Coleção Democracia Digital). Edições Sesc SP. Edição do Kindle.

GOMES, W. (2016). *20 anos de política, Estado e democracia digitais: uma cartografia do campo*. In: SILVA, S.; BRAGATTO, R.; SAMPAIO, R. *Democracia Digital, Comunicação Política e Redes: teoria e prática*. Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem.

HARGITAI, E. (2002). "Second-level Digital Divide: Differences in People's Online Skills". *First Monday*, v. 7, n. 4.

HELSPER, E. J., VAN DEURSEN, A. J., and EYNON, R. (2015) *Tangible Outcomes of Internet Use: From Digital Skills to Tangible Outcomes Project Report*. Oxford: Oxford Internet Institute.

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2020. *PNAD contínua : acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2018* [Citado: 11/09/2021]. Disponível em: [https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/media/com\\_mediaibge/arquivos/10d5c0576ff8d726467f1d4571dd8e62.pdf](https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/media/com_mediaibge/arquivos/10d5c0576ff8d726467f1d4571dd8e62.pdf)



IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA, 2021. PNAD contínua : acesso à internet e à televisão e posse de telefone móvel celular para uso pessoal 2019 [Citado: 11/09/2021] . Disponível em :

[https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-](https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101794)

[catalogo?view=detalhes&id=2101794](https://biblioteca.ibge.gov.br/index.php/biblioteca-catalogo?view=detalhes&id=2101794) MIGUEL, Luis Felipe (2016). *Desigualdade e democracia: o debate da teoria política*. 1a ed. São Paulo: Editora Unesp.

NORRIS, P. (2001). *Digital Divide: Civic Engagement, Information Poverty, and the Internet Worldwide*. Cambridge: Cambridge University Press.

NOVECK, Beth (2019). *CROWDLAW: INTELIGÊNCIA COLETIVA E PROCESSOS LEGISLATIVOS*. Tradução: Christiana Freitas, Samuel Barros e Sivaldo Pereira da Silva. *Esferas*, n. 14, p. 80-98.

O GLOBO, (2018). *Em portal do Senado, uso de ferramenta criada para sugerir leis dispara*. [Citado: 13/10/2020]. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/brasil/em-portal-do-senado-uso-de-ferramenta-criada-para-sugerir-leis-dispara-22699542>.

RAGNEDDA, M. (2017). *The Third Digital Divide: A Weberian Approach to Digital Inequalities*. New York: Routledge.

SANTOS, Samara Marinho Mendonça dos (2021). *A interferência da desigualdade digital no acesso às políticas públicas: um estudo de caso do Programa Auxílio Emergencial*. 2021. 104 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Gestão de Políticas Públicas) — Universidade de Brasília, Brasília.

SANTOS, A. D. G.; PEREIRA, D.; MORAIS, F. A.; LEMOS, M. C (2020). *Letramento informacional, Covid-19 e infodemia*. *Liinc em Revista*, [S. l.], v. 16, n. 2, p. e5214.

SENNE, Fabio Jose Novaes (2019). *Mapeando a origem das desigualdades digitais: um estudo empírico sobre a cidade de São Paulo*. *Revista de Direito, Estado e Telecomunicações*, v. 11, n. 1.

SHANE, Peter (2012). *Online Consultation and Political Communication in the Era of Obama: An Introduction*. In S. Coleman & P. Shane (Eds.), *Connecting democracy: Online consultation and the flow of political communication*, p. 9-34. MIT Press. Edição do Kindle.

STONE, L (2011). *Prosopografia*. *Rev. Sociol. Polit.* [online]. v.19, n.39, p.115-137.

VAN DEURSEN, A.; VAN DIJK, J. (2011). *Internet skills and the digital divide*. *New Media & Society*; v. 13, n. 6, p. 893-911.

VAN DEURSEN, A.; VAN DIJK, J; PETERS, O (2012). *Proposing a Survey Instrument for Measuring Operational, Formal, Information, and Strategic Internet Skills*, *International Journal of Human-Computer Interaction*, v. 28, n. 12, p. 827-837.

VAN DIJK, J. A. G. M. (2020). *The digital divide*. Cambridge, England: Polity.