



## (DES)IGUALDADE DE GÉNERO NA ERA DIGITAL E ROBÓTICA

14:30-15:30



PLATAFORMA PORTUGUESA  
PARA OS DIREITOS  
DAS MULHERES

Os mais recentes desenvolvimentos tecnológicos e digitais, nomeadamente os relacionados com a automação, a inteligência artificial e a robótica, estão a transformar as sociedades contemporâneas. Que mudanças são essas? Quem as promove? Quem as influencia? E como afetam as mulheres e raparigas em domínios como a educação e formação, trabalho, vida familiar ou relações de género? Uma reflexão para um futuro que é já hoje.

Há muito tempo que a tecnologia muda as nossas vidas de forma cada vez mais rápida e incisiva. No entanto, a chamada 4ª revolução industrial – marcada por progressos decisivos em domínios como a robótica, a automação e a Inteligência Artificial – anuncia mudanças cujo impacto mal conseguimos ainda antecipar. Desde logo no emprego, pois a Inteligência Artificial automatiza a própria automação, não sendo claro neste momento se o efeito combinado destas mudanças irá ou não originar uma destruição maciça de postos de trabalho humanos. Esta incerteza explicará, em parte, a crescente visibilidade do tema do Rendimento Universal Garantido. Além disso, numa altura em que as nossas escolhas são cada vez mais influenciadas por algoritmos, quem controla o algoritmo controla em grande medida as nossas escolhas (além de deter uma enorme quantidade de informação sobre nós) nada garantindo, neste momento, que esse controlo seja exercido no nosso melhor interesse.

Mas esta é também uma época fascinante porque, ao falarmos de máquinas que aprendem, é inevitável refletir igualmente sobre a forma como nós, humanos, aprendemos também. De alguma forma, ao ensinar uma máquina a "pensar", estamos também a conhecermo-nos a nós próprias/os, numa ponte entre as "duas culturas", entre as ciências e as humanidades. E isto implica, também, uma consciência acrescida acerca das relações sociais, nomeadamente na área do género, se queremos evitar que o mundo novo que está a emergir reproduza, ou até agrave substancialmente, as assimetrias existentes.

Se é verdade que as mulheres estiveram presentes no início do desenvolvimento das ciências da computação - Ada Lovelace (1815-1852), matemática inglesa, é considerada a primeira programadora

da História<sup>1</sup> - desde então o seu envolvimento nesta área em termos de estudos e carreira profissional tem estado a decrescer na Europa, e em Portugal também, conforme vários estudos realizados<sup>2</sup>.

As previsões apontam para que neste contexto de revolução tecnológica, se não forem introduzidas medidas, as mulheres perderão cinco empregos por cada emprego ganho, enquanto que os homens perderão três empregos por cada emprego ganho. A participação relativamente baixa das mulheres nas profissões de ciência, tecnologia, engenharia e matemática<sup>3</sup>, onde se espera que a maioria dos novos postos de trabalho sejam criados, faz com que as estimativas apontem para que as mulheres ganhem apenas um novo emprego por cada 20 perdidos noutras áreas, enquanto que a proporção no caso dos homens é um novo emprego por cada quatro perdidos noutras áreas<sup>4</sup>.

As tecnologias digitais também têm representado novos espaços de violência e opressão para as mulheres e raparigas, bem como para as ativistas feministas (veja-se, por exemplo, o caso de Anita Sarkeesian<sup>5</sup>). Elas podem agravar as desigualdades e exclusões existentes, de que os estereótipos de género associados à tecnologia são um exemplo.

Segundo um estudo da ONU,<sup>6</sup> 73% das mulheres em todo o mundo já sofreram violência online, e destas 9 milhões são mulheres na UE, com idades a partir dos 15 anos, cifrando-se a violência maioritariamente no grupo de raparigas entre os 18 e os 24 anos. O estudo também evidenciou que o volume e conteúdo de material na internet que promove o tráfico humano com o propósito da exploração sexual é sem precedentes e que a dimensão do desafio é clara: “70% das pessoas traficadas no mundo são mulheres ou meninas e 97% das traficadas são exploradas sexualmente”.

As novas tecnologias podem ser disruptivas ou produtivas. As campanhas emergentes que apelam a uma tecnologia feminista, sublinham que esta não é apenas uma ferramenta neutra ou inerte, mas um espaço onde as identidades são construídas, as normas redefinidas ou interrompidas, e as ações empreendidas.

Estes são alguns dos desafios que pretendemos debater hoje, e para isso contamos com:

**Porfírio Silva**, é doutorado em Epistemologia e Filosofia das Ciências (2007), com uma tese sobre as ciências do artificial como ciências do humano. Foi Investigador Visitante no Institut Supérieur de Philosophie (Université Catholique de Louvain), na Facultad de Filosofía (Universidad Complutense de Madrid) e no Department of History and Philosophy of Science (Graduate School of Arts and Sciences, The University of Tokyo). É atualmente colaborador do Instituto de Sistemas e Robótica (Instituto

---

<sup>1</sup> Além disso, a programação dos primeiros computadores eletrónicos foi realizada por mulheres durante a Segunda Guerra Mundial,

<sup>2</sup><http://ec.europa.eu/DocsRoom/documents/4581/attachments/1/translations/en/renditions/native> ; <http://girlsiniact.campus.ciencias.ulisboa.pt/>

<sup>3</sup> [http://ec.europa.eu/research/swafs/pdf/pub\\_gender\\_equality/she\\_figures\\_2015-final.pdf#view=fit&pagemode=none](http://ec.europa.eu/research/swafs/pdf/pub_gender_equality/she_figures_2015-final.pdf#view=fit&pagemode=none)

<sup>4</sup> World Economic Forum, Global Challenge insight report (2016); UBS, “Extreme automation and connectivity: The global, regional, and investment implications of the Fourth Industrial Revolution”, UBS White Paper for the World Economic Forum Annual Meeting (2016).

<sup>5</sup> Feminista canadiana, a autora do [videoblog](#) "Feminist Frequency" e da série de vídeos *Tropes vs. Women e Tropes vs. Women in Video Games*, que analisa os jogos e as suas representações sobre as mulheres e que, por isso, foi perseguida e ameaçada de morte por uma comunidade sexista de jogadores online.

<sup>6</sup> Cyber Violence Against Women and Girls. Authors/editor(s): UN Women, UNDP and ITU: <http://www.unwomen.org/en/digital-library/publications/2015/9/cyber-violence-against-women-and-girls#sthash.Y6FIYqND.dpuf>

Superior Técnico) e do Centro de Filosofia das Ciências da Universidade de Lisboa. É deputado à Assembleia da República.

**Ana Coucello**, Presidente da Assembleia-geral e da Direcção da Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres (2004-2008); Presidente (2000-2005) e membro vitalício do Conselho de Administração da AFEM – Association des Femmes de l’Europe Méridionale; Vice-presidente (2002-2004) e Membro do Conselho de Administração do Lobby Europeu de Mulheres (1998-2002).

**Susana Sargento**, investigadora da Universidade de Aveiro e co-fundadora da Veniam, Prémio Mulheres Inovadoras da União Europeia 2016, que não está connosco hoje porque está em Bruxelas na sessão de entrega de prémios Mulheres Inovadoras 2017 como oradora. Vamos ver um vídeo sobre o trabalho da Susana Sargento: <https://www.youtube.com/watch?v=IGceOsGdOFs>.

Moderação de **Ana Sofia Fernandes**, Secretária-Geral da Plataforma Portuguesa para os Direitos das Mulheres (PpDM) desde março de 2015, ONG que congrega 25 organizações de direitos das mulheres e promotoras da igualdade entre mulheres e homens, e membro do Conselho de Administração do Lobby Europeu das Mulheres desde junho de 2016, a maior plataforma europeia de organizações de defesa e promoção dos Direitos Humanos das Mulheres, e cujas atividades em Portugal são coordenadas pela PpDM.