

UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE  
CENTRO DE ESTUDOS GERAIS  
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO

OLÍVIA BANDEIRA DE MELO CARVALHO

"Jogar, encontrar os amigos ou espalhar o currículo por aí":  
uma etnografia na lan house e no telecentro

Niterói, RJ

2010

OLÍVIA BANDEIRA DE MELO CARVALHO

“JOGAR, ENCONTRAR OS AMIGOS OU ESPALHAR O CURRÍCULO POR AÍ”:  
UMA ETNOGRAFIA NA LAN HOUSE E NO TELECENTRO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito para obtenção do Título de Mestre em Comunicação.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Simone Maria Andrade Pereira de Sá

Niterói, RJ

2010

OLÍVIA BANDEIRA DE MELO CARVALHO

“JOGAR, ENCONTRAR OS AMIGOS OU ESPALHAR O CURRÍCULO POR AÍ”:  
UMA ETNOGRAFIA NA LAN HOUSE E NO TELECENTRO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense, como requisito para obtenção do Título de Mestre em Comunicação.

Vinte e sete de agosto de 2010.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. SIMONE PEREIRA DE SÁ – Orientadora  
PPGCOM/UFF

---

Prof. Dr. KLEBER MENDONÇA  
PPGCOM/UFF

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. KARINA KUSCHNIR  
IFCS/UFRJ

Niterói, RJ  
2010

## Agradecimentos

*Achava belo, a essa época, ouvir um poeta dizer que escrevia pela mesma razão por que uma árvore dá frutos. Só bem mais tarde viera a descobrir ser um embuste aquela afetação: que o homem, por força, distingue-se das árvores, e tinha de saber a razão de seus frutos, cabendo-lhe escolher os que haveria de dar, além de investigar a quem se destinavam, nem sempre oferecendo-os maduros, e sim podres, e até envenenados.*

Osman Lins, em *A guerra sem testemunhas*

Roubo a epígrafe que Caio Fernando Abreu escolheu para o livro *Morangos mofados* para abrir estes agradecimentos. Agradeço, em primeiro lugar, à minha mãe Maria Helena e ao meu pai Roberto, pelo apoio incondicional aos caminhos que seus filhos resolveram seguir; pelo amor, pelo carinho e pelos infindáveis diálogos travados em horas ao telefone, em tardes em família ou em madrugadas regadas a vinho. Mais do que um título, termino o mestrado mantendo a crença de que pensar o mundo pode ajudar a torná-lo um pouco melhor.

Pelos mesmos motivos, agradeço aos meus irmãos Roberta e Lucas, e aos sobrinhos Jéssica, Hugo e Maria Clara. Os momentos ao lado de vocês são revigorantes.

Agradecimentos mais do que especiais ao Antônio e ao Marcelo. Ao Antônio, meu filho, pelo amor, pelo carinho, pelo companheirismo difícil de encontrar em uma criança que hoje tem sete anos. E, claro, pelos muitos abraços e risadas que só você consegue me tirar. Ao Marcelo, com que dividi muitos projetos e sonhos, principalmente por todas as vezes em que teve de ser pai e mãe ao mesmo tempo.

A Clau, Dê, Dea, Garden, Gisele, Gu, JH, Leo, Lu, Lúcio, Nique, e, mais recentemente, Bianca e Mira, pelo apoio diário, pelas risadas e pelo amor. À Dê, correndo o risco de despertar ciúmes incontroláveis, um agradecimento a mais, pelo companheirismo e pela paciência nos momentos mais difíceis desses últimos dois anos.

À minha orientadora Simone, pela paciência, pela compreensão, pelo muito que aprendi durante esses dois anos e por ser um superexemplo para todos os seus alunos e orientandos, aliando, no trabalho acadêmico e na vida, seriedade, inteligência, alegria e leveza.

Ao corpo docente da UFF, em especial àqueles com quem dialoguei durante minha segunda passagem pela universidade: Ana Enne, Dênis de Moraes, Maria Cristina Ferraz, Marildo Nercolini, Kleber Mendonça, Afonso Albuquerque. As dicas e críticas feitas por Ana e Kleber durante a qualificação foram essenciais para a conclusão do trabalho.

Aos colegas de turma do programa, em especial a Ivonete, Jefferson, Pâmela, Priscila, Flora, Henrique e aos integrantes do Labcult.

A Márcia, Dani, Ana Paula e todos os companheiros de trabalho, alunos e amigos da Bem TV, com quem aprendi grande parte do que sei/sou hoje. A Oona, grande chefe, exemplo, companheira e amiga, e a todos os colegas do Overmundo.

Aos amigos que me ajudaram tantas vezes nos momentos em que precisava fazer o tempo render: Cláudia e Sérgio, Alessandra e Marcos, Livia e Moacyr, Bárbara e Leo, Marcos e Elise, Maria e Hugo, Flávia, Maria Lúcia e Marcela.

À CAPES, pelo financiamento que contribuiu para a realização desta pesquisa.

E, principalmente, a todos os informantes que conheci no trabalho de campo, pela atenção, pela confiança e pelo muito que aprendi não só sobre o tema da minha pesquisa, mas sobre a vida.

E aqui se encerra um ciclo, porque outro chegou e é preciso continuar.

## Sumário

INTRODUÇÃO	
Lan houses, telecentros e inclusão digital – descoberta e problematização de um objeto de pesquisa	10
A sociedade da informação e as políticas públicas de “inclusão digital” no Brasil	12
Desnaturalizando o olhar: a escolha da etnografia como metodologia de pesquisa	15
O contato com a primeira lan house e o primeiro telecentro	16
O interesse pelo objeto como possibilidade de investigação	18
Objetivos, hipóteses e a escolha do objeto	18
CAPÍTULO 1	
“Aqui na lan house você quase só vai ver gente jogando”	26
1.1. Lan houses e telecentros na mídia	26
1.1. Lan houses e telecentros na academia	33
1.2. Lan houses e telecentros? A pesquisadora questiona e é questionada por seus informantes	48
1.3. Entretenimento x “coisa séria”	52
CAPÍTULO 2	
Inclusão digital, identidade e estigma no Morro do Estado	65
2.1. O Morro do Estado	65
2.2. A “inclusão digital”	72
2.3. “Inclusão digital” no Morro do Estado	74
2.4. O telecentro	78
CAPÍTULO 3	
Sociabilidade, lazer e mobilidade social	97
3.1. A lan house	97
3.2. Internet: comunicação, lazer, consumo e sociabilidade das novas gerações	101
3.3. Novas tecnologias, projetos, trajetória e campos de possibilidades	121
CAPÍTULO 4	
Discutindo os limites da associação entre “inclusão digital” e “inclusão social”	131
4.1. Inclusão digital para fazer a inclusão social	134
4.1.1. As políticas públicas do governo federal	134
4.1.2. As políticas públicas do município de Niterói	143
4.1.3. Outros atores da inclusão digital	147
4.2. Limites do discurso	151
4.3. Inclusão digital: um conceito em disputa	158
CONSIDERAÇÕES FINAIS	168

BIBLIOGRAFIA	175
Bibliografia geral	175
Bibliografia sobre inclusão digital, lan houses e telecentros	181

## Resumo

A partir da pesquisa etnográfica realizada em uma lan house – centro público de acesso pago ao computador e à internet – e um telecentro – centro público de acesso gratuito – situados no Morro do Estado, “comunidade” de baixa renda do município de Niterói (RJ), este trabalho busca discutir as diferentes modalidades de apropriação tecnológica em cada um desses espaços, frequentados predominantemente por jovens, e problematizar o conceito de “inclusão digital”, instrumentalizado nos discursos políticos como forma de promover a inclusão social. A observação participante indica pontos de análise que talvez não fossem revelados por uma pesquisa que não contemplasse a percepção dos sujeitos envolvidos no processo. Os usos e os significados que os frequentadores da lan house e do telecentro, outros moradores da “comunidade” e formuladores de políticas públicas atribuem a esses espaços revelam categorias que não se resumem a uma discussão sobre “inclusão digital”. O trabalho apresenta também uma discussão sobre *identidade* e *comunidade*, sobre o lazer e a importância da sociabilidade, assim como sobre os *projetos* construídos pelos jovens, dentro de seus *campos de possibilidades*, em relação às tecnologias de informação e comunicação.



## Abstract

Based on an ethnographic research in a *lan house* - a public and paid center for internet and computer access – and a *telecentro* – a public center for free internet and computer access – located in Morro do Estado, a community of low income in Niterói city (RJ), this work discusses the different types of technological appropriation in each of these spaces, frequented mainly by young people, and discuss the concept of “digital inclusion”, used in political speeches as a way of promoting social inclusion. The participant observation indicates points of analysis which might not be revealed by a survey that did not allow the perception of the subjects involved. The uses and meanings the young people, other residents of the “community” and policy makers attach to the *lan house* and the *telecentro* reveal categories which are not limited to a discussion of “digital inclusion”. The work also presents a discussion on *identity* and *community*, on the importance of leisure and sociability, as well as on *projects* constructed by young people, within their *field of possibilities* in relation to information technology and communication.

## INTRODUÇÃO

### **Lan houses, telecentros e inclusão digital – descoberta e problematização de um objeto de pesquisa**

O surgimento das lan houses é um fenômeno recente. A proposta deste tipo de estabelecimento surgiu nos Estados Unidos, em 1995, com o nome de *lan parties* (LAN é a sigla para Local Area Network ou Rede Local). Jogadores de videogames dos estados do Texas e da Califórnia alugavam espaços e levavam para lá seus computadores, conectavam-nos em rede e realizavam longos e ininterruptos campeonatos de jogos eletrônicos.

Mas foi na Coreia do Sul que, em 1998, um brasileiro filho de coreanos buscou a ideia das *lan parties* e instalou em São Paulo a primeira lan house brasileira<sup>1</sup>, que se diferenciava das estrangeiras por já dispor de computadores em rede e com os jogos instalados, nos quais os usuários poderiam jogar pagando por hora.

Devido à informalidade deste tipo de estabelecimento, não se sabe ao certo quantas lan houses existem no Brasil. A ABCID – Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital calculava que existiam entre 70 mil e 100 mil lan houses no país em 2009<sup>2</sup>. Sua área de atuação não se limita à diversão de jovens fascinados pelos jogos eletrônicos. Elas servem também como um espaço de acesso a e-mails, salas de bate papo e comunidades virtuais, de realização de pesquisas escolares, de acesso a ferramentas de governo eletrônico (como consulta a CPF e realização de matrícula escolar), busca de emprego, entre outros usos. Algumas disponibilizam também serviços de scanner e impressão. O público que frequenta este tipo de estabelecimento é

---

<sup>1</sup> A lan house citada é a Monkey, que chegou a ser uma rede com dezenas de lojas espalhadas pelo Brasil, mas fechou sua última unidade em abril de 2010. Para o fundador da rede, Sunami Chun, este modelo de empreendimento está saturado, por uma série de motivos como a informalidade a que está sujeita a maior parte das lan houses, a maior disseminação do computador e da internet nos domicílios e a falta de novos jogos em rede. O debate sobre a permanência ou falência deste modelo de negócio será apresentado no quarto capítulo da dissertação. Informações sobre o fechamento da última Monkey disponíveis em: <http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/primeira-rede-de-lan-house-do-brasil-fecha-as-portas-nesta-quinta-feira-20100401.html>

<sup>2</sup> Disponível em: [www.abcid.com.br](http://www.abcid.com.br). Segundo Mário Brandão, o presidente da entidade, este número foi calculado com base na quantidade de softwares para gerenciamento de lan houses vendidos no país. Mesmo que esta seja uma das metodologias possíveis para se medir o número de lans, considero que estes não devem ser tomados como dados absolutos, uma vez que a metodologia do levantamento da ABCID não fica clara, além de poderem existir muitas lans que não se utilizem destes softwares de gerenciamento ou que utilizem programas não licenciados. Apresento os dados aqui somente para dar uma ideia da dimensão que este tipo de loja ganhou no Brasil nos últimos anos. Mesmo que haja dúvidas sobre o levantamento desses dados, eles são citados frequentemente em palestras e matérias jornalísticas.

composto majoritariamente por adolescentes e jovens<sup>3</sup>, interessados principalmente nos jogos em rede – o jogo que mais sucesso fez nas lan houses de todo o Brasil é o Counter Strike, chamado pelos jovens de CS - e nos sites de relacionamento, como o Orkut. São também espaços de sociabilidade e de encontro.

No Brasil, o número de lan houses cresceu rapidamente nas ruas das grandes ou das pequenas cidades, em shopping centers e, principalmente, em “comunidades” de baixa renda<sup>4</sup> do meio urbano e nas áreas rurais onde já exista algum tipo de serviço de acesso à internet banda larga, seja por cabo ou rádio. Este tipo de comércio é o retrato de uma época em que as tecnologias de informação e comunicação (TICs) têm sido analisadas como centrais para o desenvolvimento dos países e em diversos processos sociais: economia, educação, política, entretenimento, comunicação e relacionamento social. Mais recentemente, tornou-se também uma reação da própria sociedade diante da cada vez mais difundida ideia de que é indispensável incluir digitalmente a grande parcela da população que, mesmo com o barateamento dos equipamentos de informática nos últimos anos e das maiores facilidades de acesso a crédito, ainda não dispõe de computador nem de acesso à rede mundial de computadores. É também um tipo de comércio que, apesar das dificuldades de legalização e de sustentabilidade financeira, mostrou-se viável para pequenos empreendedores de *camadas populares*<sup>5</sup>.

Políticas de implementação de telecentros públicos em “comunidades” de baixa renda e locais de grande circulação de pessoas têm praticamente a mesma idade do surgimento das lan houses. Em 1995, o governo municipal de Curitiba (PR) montou o Farol das Cidades, uma sala com computadores conectados à internet, de acesso gratuito

---

<sup>3</sup>Pesquisa realizada pelo Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação ([CETIC.br](http://www.cetic.br)), ligado ao Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), indica que nas faixas etárias de 10 a 15 anos e de 16 a 24 anos o principal local de acesso à internet é o centro público de acesso pago, com uma taxa de, respectivamente, 64% e 59% dos usuários. Esse percentual decresce com o aumento da faixa etária. Os indivíduos de 45 a 59 anos e de mais de 60 anos acessam a internet principalmente em suas residências, numa taxa de, respectivamente, 69% e 68% dos usuários. Informações disponíveis em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2008>.

<sup>4</sup>A mesma pesquisa do CGI.br mostra que 82% dos usuários com renda inferior a R\$ 415,00 (o valor do salário mínimo na época da pesquisa) e 69% dos usuários com renda inferior a R\$830,00 (dois salários mínimos da época da pesquisa) acessam a internet de centros públicos pagos. Esse percentual decresce na medida em que a renda aumenta. Mesmo assim, 15% dos usuários com renda superior a dez salários mínimos frequentam os centros de acesso pago, o que pode indicar que a frequência a lan houses e cibercafês não se dá apenas pela inexistência de outros meios de acesso ao computador e à internet.

<sup>5</sup> Gilberto Velho, quando sublinha as expressões *camadas populares* e *culturas populares* – e também quando se refere às *camadas médias* da sociedade brasileira, que foram seus objetos de investigação em vários estudos - chama a atenção para a heterogeneidade e complexidade da vida cultural da sociedade contemporânea, bem como seus diversos níveis, dimensões e combinações, que exigem que as camadas ou classes sociais sejam pensadas não como homogêneas e em oposição, mas como fenômenos complexos e heterogêneos entre e dentro dos próprios grupos socioeconômicos, dificultando classificações muito rígidas. Ver: VELHO, 2003.

para os moradores. O primeiro telecentro da Prefeitura de São Paulo, uma das pioneiras neste tipo de política, foi instalado em 2001. No entanto, os dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) - órgão criado em 1995 pelos ministérios das Comunicações e da Ciência e Tecnologia<sup>6</sup> para coordenar e integrar as iniciativas de serviço de internet no país - indicam que os empreendimentos particulares têm conseguido atingir um maior número de usuários do que as iniciativas públicas: 45% do total de usuários da internet têm acesso nos centros pagos (lan houses e cibercafés), enquanto 14% têm acesso nas escolas (públicas e particulares) e apenas 4% utilizam-se de centros públicos de acesso gratuito<sup>7</sup>.

### **A sociedade da informação e a “inclusão digital” no Brasil**

A pesquisa realizada pelo CGI.br mostra ainda que, apesar de uma grande parcela da população não ter qualquer tipo de acesso à rede mundial de computadores, é significativo o aumento do uso da internet nos últimos anos. De 2006 para 2009, o número de brasileiros com acesso ao computador (em casa, no ambiente trabalho, em telecentros de acesso gratuito, em escolas ou em centros de acesso pago) passou de 33% para 47% e o número de brasileiros com acesso à internet passou de 28% para 43%, considerando só as áreas urbanas<sup>8</sup>.

Segundo levantamento da ABINEE (Associação Brasileira da Indústria Elétrica e Eletrônica), houve um aumento de 46% na venda de computadores no ano de 2006, e a taxa de crescimento se manteve na média de 20% nos anos seguintes. Este aumento se

---

<sup>6</sup> [Portaria Interministerial nº 147](#), de 31 de maio de 1995, e [Decreto Presidencial nº 4.829](#), de 3 de setembro de 2003. O CGI.br é um comitê multisetorial composto por membros do governo, do setor empresarial, do chamado terceiro setor e da comunidade acadêmica, diferenciando-se, nesse sentido, do modelo de governança da internet adotado por outros países; em geral, estas definições estão a cargo somente do governo (como é o caso da China e da Arábia Saudita) ou são responsabilidade do mercado (como é o caso dos Estados Unidos).

Entre as diversas atribuições e responsabilidades do CGI.br estão: a proposição de normas e procedimentos relativos à regulamentação das atividades na internet; a recomendação de padrões e procedimentos técnicos operacionais para a internet no Brasil; o estabelecimento de diretrizes estratégicas relacionadas ao uso e desenvolvimento da internet no Brasil; a promoção de estudos e padrões técnicos para a segurança das redes e serviços no país; a coordenação da atribuição de endereços internet (IPs) e do registro de nomes de domínios usando <.br>; a coleta, organização e disseminação de informações sobre os serviços internet, incluindo indicadores e estatísticas.

<sup>7</sup> TIC Domicílios 2009. Dados disponíveis em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2009-total-brasil/rel-int-04.htm>

<sup>8</sup> As últimas duas pesquisas (2008 e 2009) do CGI.br incluem a área rural, mas apresentar os dados do total do Brasil aqui distorceria a visão sobre o aumento da proporção de indivíduos com acesso, porque as pesquisas de 2006 e 2007 ainda não incluíam o meio rural, onde a taxa de utilização do computador e da internet é ainda de, respectivamente, 23% e 18% dos indivíduos.

deve ao barateamento de equipamentos de informática, à maior difusão dos softwares livres e a programas governamentais de incentivo, como o Computador para Todos, do governo federal, que oferece financiamento público e isenta de PIS e COFINS<sup>9</sup> computadores de até R\$ 2 mil e notebooks de até R\$ 4 mil<sup>10</sup>, com o objetivo de aumentar o consumo doméstico dos mesmos. Mesmo assim, somente 30% dos domicílios brasileiros de áreas urbanas e rurais possuíam computador e 24% possuíam acesso à internet, em 2009<sup>11</sup>. A venda de computadores não é acompanhada pelo crescimento da contratação de serviços de internet, porque esses ainda são caros no Brasil e porque muitos locais – cidades do interior, meio rural e mesmo “comunidades” de baixa renda das grandes cidades – ainda não têm estrutura de acesso. Dos 5.565 municípios brasileiros, apenas 36% possuem acesso à banda larga, o que chama a atenção para a necessidade de políticas públicas para a universalização do acesso às novas tecnologias.

Os dados apresentados são utilizados como base e justificativa para o que tem sido chamado de políticas de “inclusão digital”. Tida por muitas correntes teóricas como condição para a inclusão social, a diminuição das desigualdades entre países e entre os indivíduos dentro de um mesmo país, a “inclusão digital” está presente em discursos políticos, projetos governamentais dos mais diferentes ministérios e secretarias, linhas de financiamentos privados, projetos desenvolvidos por organizações não governamentais, nas propagandas de grandes empresas de mídia e de informática e de pequenos empreendedores do ramo. A expressão está cada vez mais presente no imaginário dos indivíduos, naturalizada através de um processo que conta com uma série de mecanismos que compreendem, hoje, não só a mídia de massa, mas governo, intelectuais, escolas, ONGs e grandes empresas (FONTES, 2007).

Nestas falas, aparecem novos nomes para o “pobre” ou – para usar a categoria mais comum na sociologia brasileira a partir da década de 1970 (MARTINS, 2009) – o “excluído social” - chamado agora também de “excluído digital”, “analfabeto digital” (SILVEIRA, 2001), “infopobre” (SILVEIRA, 2001; CITELLI, 2000), “desconectado” (SORJ, 2003). Sem transitar para a *identidade*<sup>12</sup> de “incluído digital” ou “inforrico”

<sup>9</sup> O PIS e o COFINS são contribuições para a seguridade social dos trabalhadores que o empregador paga ao governo federal.

<sup>10</sup> Dados disponíveis em: <http://www.computadorparatodos.gov.br/noticias/mercado-de-pcs-continua-crescendo-apos-incentivos-do-governo>.

<sup>11</sup> TIC Domicílios 2009. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2009-total-brasil/index.htm>

<sup>12</sup>O conceito de identidade será discutido no segundo capítulo. Por ora, basta dizer que é a identidade de “infopobre” que justifica as políticas de “inclusão digital”, pois se o indivíduo não é simplesmente pobre,

(CITELLI, 2000), esse indivíduo não pode, nessa visão, superar sua condição de “excluído social”.

No entanto, as políticas de inclusão digital no Brasil têm dado mais importância à disponibilização e ao aprendizado técnico das novas TICs do que à discussão sobre suas possibilidades de uso, o desenvolvimento cognitivo e da capacidade de crítica e questionamento, como discutirei ao longo do trabalho.

Mas não é só no âmbito das políticas públicas que ações de “inclusão digital” se desenvolvem. ONGs e mesmo grandes corporações da informática desenvolvem projetos e programas com esse objetivo. Surgem também novos atores que são vistos e se veem como promotores da inclusão digital: os pequenos empreendedores que disponibilizam computadores conectados à internet nas lan houses e nos cibercafés, a um preço que pode variar de R\$1,00 a R\$ 6,00 a hora.

Neste cenário, os próprios donos de lan houses, apropriando-se do discurso da inclusão digital e procurando fugir do estigma de “casa de jogos” como elas são oficialmente classificadas, dificultando sua legalização, fundaram, em abril de 2008, a ABCID – Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital, com o objetivo de “incentivar a Inclusão Digital de modo a melhorar a qualidade de vida e a inclusão social que essa ação produz”<sup>13</sup> e de incluir os centros de acesso pago nas políticas públicas para o setor.

A disseminação do argumento de que as lans seriam os “verdadeiros promotores da inclusão digital” no Brasil, uma vez que atingiriam um número muito maior de pessoas do que os telecentros - centros públicos de acesso gratuito, mantidos por governos ou ONGs - instaurou uma polêmica no meio acadêmico: se a inclusão digital é considerada prioritária para o país, faz sentido que ela seja realizada pelo mercado ou em parceria com ele, em vez de ser tratada exclusivamente como política pública?

### **Desnaturalizando o olhar: a escolha da etnografia como metodologia de pesquisa**

Desconfiando da dicotomia entre lan houses e telecentros que permeia grande parte dos trabalhos sobre o tema, e buscando aprofundar a discussão sobre “inclusão

---

sua “inclusão social” teria necessariamente de passar pela sua “inclusão digital”.

<sup>13</sup> Estatuto da ABCID. Disponível em: <http://www.abcid.com.br/estatuto>

digital”, a dissertação apresenta dados resultantes da observação e análise comparada de uma lan house e um telecentro localizados em uma “comunidade”<sup>14</sup> de baixa renda do município de Niterói (RJ), discutindo as diferentes modalidades de apropriação tecnológica em cada um desses espaços. Fazer uma etnografia da lan house e do telecentro significa observar e participar do cotidiano de jovens - o principal público desses espaços - de forma intensiva e por um período longo, através da observação participante; e tentar construir uma narrativa, uma “descrição densa” e uma interpretação das vozes e gestos desses jovens (GEERTZ, 1989), buscando compreender o significado que eles atribuem às novas tecnologias de comunicação em suas vidas.

Quem são esses jovens que frequentam lan houses e telecentros públicos? Por que frequentam (ou não) esses espaços? Que usos fazem dos computadores e das redes? Qual o papel das novas tecnologias de informação e comunicação em suas vidas? De que forma elas contribuem (ou não) para diferentes formas de sociabilidade, de cidadania e de atuação na esfera pública? O que leva milhares de jovens pobres a gastar o pouco dinheiro que têm para permanecer por poucas horas nas lan houses?

A observação participante, “de dentro e de perto”, indica pontos de análise que talvez não fossem revelados por uma pesquisa feita “de fora e de longe” (MAGNANI, 2002), que não contemplasse a percepção dos sujeitos envolvidos no processo. Os usos e os significados que os frequentadores da lan house e do telecentro, outros moradores da “comunidade” e formuladores de políticas públicas atribuem a esses espaços revelam categorias de análise que não se resumem a uma discussão sobre “inclusão digital”, como sugeriam as hipóteses iniciais da pesquisa. Indica também que há mais aproximações do que diferenças entre esses espaços, o que nos leva a questionar a forma como a “inclusão digital” tem sido tratada no Brasil, em um momento em que ela tem sido instrumentalizada nos discursos políticos como forma de promover a inclusão social.

---

<sup>14</sup> Optei pela utilização do termo “comunidade” e o utilizo entre aspas por ser uma categoria nativa, ou seja, o modo como os moradores de territórios de baixa renda da cidade se referem, na maior parte das vezes, ao seu local de moradia. Na visão de grande parte dessa população, o termo “favela” é pejorativo. Muitas vezes, porém, jovens de uma localidade de baixa renda se referem a outras localidades com situação socioeconômica similares como “favela”, principalmente se apresentam um quadro de violência associado ao tráfico de drogas. Assim, moradores do Morro do Preventório, onde não há tráfico de drogas, se referem a outras localidades, como a Grota do Surucucu e o Morro do Estado, como “favela”. Por outro lado, moradores desses dois locais, que sofrem com a presença do tráfico, também se referem ao local onde vivem, na maior parte das vezes, como “comunidade”, reservando o termo “favela” para referências àquelas localidades de baixa renda do município do Rio de Janeiro que estão expostas constantemente na mídia como extremamente violentas, como os complexos da Maré e do Alemão.

Ajuda também a formular algumas perguntas que se tornaram, no decorrer da pesquisa que originou esta dissertação, cada vez mais importantes: por que os conceitos de inclusão/exclusão digital se tornaram centrais? O que significa a democratização do acesso às novas TICs para uma sociedade como a brasileira? Como ela acontece? Qual o papel do Estado no processo? Quais são os problemas e os limites desses conceitos?

### **O contato com a primeira lan house e o primeiro telecentro**

A primeira lan house que visitei não tinha mais do que três ou quatro computadores. O ano era 2003, e a localização, uma viela no alto do Morro do Preventório, uma “comunidade” de baixa renda na Zona Sul da cidade de Niterói (RJ). Formada em jornalismo há um ano, fazia poucos meses que começara a trabalhar na organização não governamental Bem TV – Educação e Comunicação, como coordenadora do projeto Olho Vivo que, naquele primeiro ano de funcionamento, oferecia oficina de fotografia (ainda analógica) para 60 adolescentes da “comunidade”.

O objetivo do projeto era – e ainda é – “formar jovens críticos e comprometidos com a construção de uma sociedade solidária”, utilizando, para isso, a comunicação como um meio e não como um fim do processo de aprendizagem. Os jovens já haviam levantado memórias e histórias sobre o Preventório e, naquele momento, realizavam um diagnóstico da situação de vida local, percorrendo o morro, entrevistando moradores, fotografando casas, ruas, becos, buracos, áreas de lazer, depósitos de lixo, serviços públicos, projetos sociais, moradores, comércio. A pequena lan house chamou a minha atenção e a dos garotos, mas o tema da “inclusão digital” ainda não havia ganhado as proporções que tem hoje, de forma que aquela imagem permaneceu por muito tempo mais como uma cena curiosa do que como possibilidade de investigação.

Em 2005, o projeto Olho Vivo já havia se expandido para as “comunidades” vizinhas Jurujuba e Grota do Surucucu, e trabalhava, além da fotografia, com vídeo (linguagem presente na Bem TV desde sua fundação, em 1990), jornal impresso e internet. Para a oficina de internet (desenvolvimento de websites), fizemos uma parceria com a Subsecretaria Municipal de Modernização Administrativa, ligada à Secretaria Municipal de Educação, e responsável na época pelo recém-criado Projeto Telecentro, ainda hoje a principal ação de “inclusão digital” da cidade. Utilizávamos o telecentro de Jurujuba, única das três “comunidades” a possuir um desses centros públicos de acesso gratuito ao computador. A parceria neste ano de 2005 durou pouco, pois o telecentro, na



época instalado em uma sala oferecida por uma igreja evangélica<sup>15</sup>, fechou depois de pouco tempo de funcionamento. As máquinas eram alugadas e os monitores (funcionários que ajudavam os frequentadores a utilizar os computadores) eram terceirizados. A prefeitura fechou os centros para abrir licitação para a compra de máquinas e a contratação de pessoal não-terceirizado. Além disso, o governo não havia conseguido instalar internet no local, porque não existia, na época, nenhum serviço de banda larga em Jurujuba, como não há ainda hoje em muitas “comunidades” de baixa renda da cidade.

Em 2006, retomamos a parceria com o telecentro, agora instalado no terreno de uma escola municipal recém-inaugurada em Jurujuba. A oficina de internet demorou a começar, porque o serviço de banda larga continuava não disponível no local, apesar das constantes tentativas da prefeitura junto às empresas de telecomunicações. Além do atraso no início da oficina, tivemos uma série de dificuldades para o uso do equipamento público. Havia cerca de 10 máquinas, mas apenas um servidor e um gabinete com entradas para CD e disquete. Mesmo assim, não era permitido inserir nenhuma mídia no computador, sob o argumento de que o procedimento poderia espalhar vírus pelas máquinas. Orkut e MSN, ferramentas que já começavam a se popularizar no Brasil, eram proibidos. E, por fim, os garotos não conseguiam publicar o site que estavam desenvolvendo ([www.niteroicomunidades.org.br](http://www.niteroicomunidades.org.br)), porque o acesso FTP, que permite a publicação de dados na rede, era bloqueado. Depois de muita negociação com a prefeitura, conseguimos liberar a publicação daquele endereço específico. Para inserir fotografias, no entanto, precisávamos enviá-las do computador da sede da Bem TV para o e-mail de algum aluno, pois a inserção de mídias nos decks não foi liberada. Em 2007, conseguimos comprar nossos próprios computadores, fizemos uma parceria com o SESC Niterói, no Centro da cidade, para utilização de espaço e fornecimento de banda larga, e deixamos de utilizar o telecentro.

### **O interesse pelo objeto como possibilidade de investigação**

Não foram, no entanto, as dificuldades e restrições existentes no telecentro que me levaram a pesquisar o tema da “inclusão digital”. Na época, quando pensava em fazer pós-graduação, estava interessada em refletir, na academia, o que já desenvolvia na prática: de que forma a comunicação pode contribuir para os processos educacionais.

---

<sup>15</sup> Para receber um telecentro da prefeitura, uma instituição da “comunidade” deve oferecer como contrapartida espaço físico, pagamento das contas de luz e de água e limpeza do ambiente.

Foi outro fator, muito mais intrigante para mim, porque envolvia questões um pouco mais distantes da minha prática de trabalho.

Em 2006, antes de fazer a seleção de alunos para a turma de internet do projeto Olho Vivo, combinamos com os professores que escolheríamos jovens que tivessem um mínimo de contato com o computador. Não conseguimos. Raro era o jovem de uma dessas três “comunidades” que já tivesse colocado a mão em um mouse. Um ano depois, em março de 2007, quando fizemos a seleção para uma turma de 25 alunos, a situação se invertera. Raro era o jovem, entre os mais de 100 entrevistados, que nunca havia sentado em frente a um computador. Quase todos tinham e-mail (para acessar Orkut e não para envio de mensagens eletrônicas, na maior parte dos casos) e quase todos acessavam a internet de lan houses. Comecei então a me perguntar: o que fazem esses jovens nas lan houses? O que esses espaços significam para eles? De que forma este interesse pelo computador pode ser potencializado? Que relação há entre esses estabelecimentos comerciais, abertos por moradores dessas “comunidades”, e a “inclusão digital”, um assunto cada vez mais presente na mídia?

### **Objetivos, hipóteses e a escolha do objeto**

Diante deste quadro, o meu objetivo inicial era investigar de que forma a proliferação das lan houses estaria contribuindo para a “inclusão digital” no Brasil, ao lado de telecentros instalados por governos e organizações não governamentais e laboratórios de informática de escolas públicas. Visava também entender a maneira como os usuários se apropriavam e se utilizavam desses estabelecimentos. A partir do levantamento e da reflexão acima citados, seria possível, a meu ver, indicar algumas propostas de políticas de inclusão digital que se aproveitasse do potencial criativo da população na solução de problemas e que não deixasse de considerar as populações de baixa renda como integrantes das mesmas necessidades de consumo das classes médias e altas numa sociedade midiaticizada.

As hipóteses da pesquisa eram:

- 1) As lan houses contribuem para a inclusão digital na medida em que se constituem em um dos espaços mais utilizados hoje pela população de baixa renda para pertencer a e interagir na sociedade midiaticizada.

- 2) Elas aproximam os jovens da periferia do consumo e dos gostos das classes médias e altas, apesar das diferenças entre o uso público e o privado das novas tecnologias de informação e de comunicação (NTICs).
- 3) Os usos do computador pago pelos jovens das camadas médias e da periferia são os mesmos, há diferenças em relação à rapidez de acesso a novas tecnologias. A inclusão digital cidadã é outro passo que a sociedade precisa dar, através de políticas públicas não só de disponibilização do computador e da rede de forma controlada, mas através do incentivo à interação crítica entre usuário e computador, de qualquer classe socioeconômica.
- 4) A apropriação das novas tecnologias de informação e comunicação pelas populações de baixa renda, seja em lan houses ou telecentros públicos, provoca transformações na vida dos indivíduos. Resta saber se esta apropriação gera novas oportunidades de vida e ajuda a construir cidadania.

Para investigar essas hipóteses, defini, junto com minha orientadora, professora Simone Pereira de Sá, que os objetos de investigação seriam uma lan house e um telecentro no Morro do Estado, localizado na parte central do município de Niterói, RJ. Como a metodologia utilizada seria a etnografia, com um acompanhamento por mais tempo do objeto de estudo, não havia necessidade, e nem tempo, de escolher mais de uma lan house e mais de um telecentro. Escolhi o Morro do Estado, em primeiro lugar, porque é uma das dez “comunidades” de baixa renda de Niterói que possuem um telecentro instalado pela prefeitura (das cinco “comunidades” em que já trabalhei na cidade, apenas o Morro do Estado e Jurujuba possuem um telecentro). Em segundo lugar, porque era uma “comunidade” em que eu já trabalhava, embora há menos de um ano, possibilitando, assim, uma familiaridade ao mesmo tempo que certo distanciamento, o que achei que seria bom para um trabalho etnográfico realizado no meio urbano, e em uma cidade que já me é, de certa forma, familiar<sup>16</sup>.

Procurei fugir também, de início, de tomar os jovens do projeto Olho Vivo como referência e fonte de informação, pois, além da minha proximidade com esses garotos, eles já possuíam um olhar “treinado” ou “problematizado” em relação às tecnologias de informação e comunicação. No entanto, como veremos na descrição do trabalho de campo, muitas vezes esbarrei com alguns deles na lan house, no telecentro ou nas ruas do Morro do Estado, estabelecendo um diálogo positivo para a pesquisa e para minha

<sup>16</sup> Nasci em Minas Gerais e moro em Niterói desde 1998, ou seja, já estava na cidade há dez anos quando a pesquisa começou.

vida pessoal e profissional, pois foi inevitável parar para pensar sobre o trabalho que realizei como coordenadora de um projeto social que envolve mídia e tecnologia de fevereiro de 2003 a julho de 2009.

O trabalho de campo teve início no final do primeiro semestre de 2008. As primeiras visitas tinham o objetivo de me apresentar como pesquisadora, contar minhas intenções e sentir se seria possível realizar o trabalho de campo ali. A partir do segundo semestre, as visitas se tornaram mais constantes, cerca de uma vez por semana, e continuaram assim até meados do primeiro semestre de 2009, quando parei para sistematizar os dados e escrever o material para a etapa de qualificação. Depois dessa necessária pausa para reflexão, o trabalho de campo se estendeu por mais cinco meses do segundo semestre de 2009 e início de 2010.

Além do trabalho de campo no Morro do Estado<sup>17</sup>, a pesquisa envolve o levantamento de dados quantitativos sobre juventude e disseminação tecnológica nos dias de hoje, entrevistas com servidores e pesquisadores diretamente ligados à política pública de inclusão digital na cidade de Niterói, levantamento e leitura de documentos sobre projetos públicos de inclusão digital realizados pelos governos federal, estaduais e municipais, além do mapeamento e do diálogo com outras pesquisas realizadas sobre o tema no país. É inevitável também o diálogo com a mídia, pois o tema, como já frisei, encontra-se “na pauta do dia”<sup>18</sup>.

Se, por um lado, essas fontes variadas enriquecem a observação e análise do objeto, por outro, oferecem uma enorme dificuldade: estamos diante de um tema em torno do qual há muitas disputas e interesses em jogo. Além disso, há uma enorme

---

<sup>17</sup> Aqui cabe uma pequena reflexão sobre a pesquisa etnográfica realizada no meio urbano. Moro na mesma região da cidade em que o Morro do Estado está inserido. Na difundida visão sobre o Rio de Janeiro (e também sobre Niterói) como “cidade partida” (VENTURA, 1994), eu seria moradora do “asfalto”, enquanto meus informantes seriam moradores da “favela”, a periferia que não é distante do centro em termos geográficos, mas por critérios de distribuição de renda e direitos de cidadania. Assim, apesar de não estar diariamente na lan house e no telecentro do Morro do Estado, alguns dos lugares frequentados por mim são também frequentados por meus informantes, e também é comum “esbarrar” com eles nas ruas da cidade. As cidades – ou as sociedades complexas, nas palavras de Gilberto Velho (2003) – são campos em que uma diversidade de estilos e de modo de vida se cruzam; nas cidades, os indivíduos podem exercer uma multiplicidade de papéis nos diferentes círculos de relações em que podem estar inseridos (SIMMEL, 1967).

<sup>18</sup> Os principais jornais do país possuem cadernos dedicados a tecnologia, como a revista “Digital”, do jornal *O Globo*, o caderno “Tec”, que recentemente substituiu o “Informática”, da *Folha de S. Paulo*, o caderno “Informática” do *Correio Braziliense* e o “ZHDigital”, do *Zero Hora*. O Jornal da Globo, exibido na madrugada de segunda a sexta-feira, começa muitas vezes com uma reportagem sobre tecnologia. Existem veículos especializados no assunto, como a revista *A Rede*, que possui o subtítulo “Tecnologia para a inclusão social” (versão eletrônica disponível em [www.aredes.inf.br](http://www.aredes.inf.br)). No final de 2008, o programa Fantástico, da Globo, exibiu uma série do programa Central da Periferia, apresentado por Regina Casé, todo sobre lan houses (disponível em <http://especiais.fantastico.globo.com/centraldaperiferia/>).

dificuldade de se estudar um objeto que está na mídia, e cujos significados simbólicos se transformam constantemente, pelas rápidas mudanças tecnológicas e das práticas sociais.

Foi fundamental também para o trabalho o diálogo com professores do PPGCOM<sup>19</sup>, sobretudo com minha orientadora e os colegas do Labcult - Laboratório de Pesquisa em Culturas Urbanas, Lazer e Tecnologias da Comunicação. No primeiro semestre de 2009, os integrantes do laboratório se dedicaram a ler e discutir os trabalhos uns dos outros, constituindo assim um espaço de produção de conhecimento colaborativo.

A observação do campo, em diálogo com as outras fontes de informação da pesquisa, me levaram a refutar as hipóteses inicialmente pensadas. Em primeiro lugar, porque, quando iniciei o trabalho de campo, percebi que não poderia fazer uma etnografia da lan house e do telecentro exclusivamente, mas que, de certa forma, estaria fazendo uma etnografia de um determinado espaço da “comunidade”, no qual a lan house e o telecentro estão inseridos. Percebi que estava estudando não somente o modo como jovens pobres se apropriam desses espaços, mas como vivem jovens pobres de uma periferia urbana profundamente marcada pelo estigma da violência, da ausência de direitos e do poder público, numa época em que a mídia tem um papel importante entre os diversos mediadores da sociedade. Em segundo lugar - e esta reflexão demorou mais a ser feita - percebi que precisava desnaturalizar o conceito de “inclusão digital”, e essas reflexões me conduziram a outras respostas:

- 1) As lan houses contribuem para **o que vem sendo chamado de inclusão digital, se esta for, em sentido restrito, definida como disponibilização de computador e acesso à internet para a parcela da população que ainda não dispunha desses equipamentos, por razões econômicas ou tecnológicas**, na medida em que se constituem em um dos espaços mais utilizados hoje pelas camadas de baixa renda para pertencer a e interagir na sociedade midiaticizada.

---

<sup>19</sup> Na disciplina Comunicação e Identidades Culturais, oferecida por Ana Lúcia Enne e Marildo Nercolini no primeiro semestre de 2008, temas como juventude, identidade, comunidade e periferia foram constantemente problematizados. Na disciplina Teorias críticas da comunicação, ministrada por minha orientadora, Simone Pereira de Sá, discutimos coletivamente a noção de entretenimento. O diálogo com a professora Maria Cristina Ferraz, apesar das diferenças teóricas e ideológicas – ou exatamente por causa delas – foi essencial para a desnaturalização do conceito de “inclusão digital”. A leitura dos colegas do LabCULT foi essencial para a definição da estrutura do trabalho. Também foi importante o diálogo com os colegas e as perspectivas antropológicas e sociológicas na disciplina Pesquisas Urbanas, oferecida por Karina Kuschnir no Programa de Pós-graduação em Sociologia e Antropologia da UFRJ, no segundo semestre de 2008.

- 2) As lan houses aproximam os jovens das periferias do consumo e dos gostos das classes médias e altas, **apesar de permanecerem diferenças relacionadas ao contexto socioeconômico e cultural mais amplo.**
- 3) **Há diferenças entre os espaços públicos e gratuitos e os estabelecimentos comerciais de acesso às novas tecnologias de informação e de comunicação (NTICs), mas os usuários podem criar e recriar continuamente novos usos para esses espaços.**
- 4) Os usos do computador pelos jovens das classes médias e das camadas populares **apresentam semelhanças, mas há diferenças em relação à rapidez de acesso a novas tecnologias e a um contexto socioeconômico e cultural mais amplo.** A inclusão digital cidadã é outro passo que a sociedade precisa dar, **através de políticas públicas não só de disponibilização do computador e da rede de forma controlada, mas através do incentivo à interação crítica entre usuário e computador, de qualquer classe socioeconômica.**
- 5) A apropriação das novas tecnologias de informação e comunicação pela população de baixa renda, seja em lan houses ou telecentros públicos, provoca transformações na vida dos indivíduos. Resta saber se esta apropriação gera novas oportunidades de vida e ajuda a construir cidadania.
- 6) **O conceito de “inclusão digital” foi banalizado e naturalizado como passo importante para a “inclusão social”. Este conceito precisa, então, ser problematizado.**

Estas questões serão trabalhadas ao longo dos quatro capítulos em que se estrutura esta dissertação. Houve uma tentativa de amarrar as falas dos informantes às categorias de análise que surgiram a partir do trabalho de campo, de forma que a narrativa permitisse ao leitor compartilhar comigo os processos comunicativos a partir dos quais as categorias de análise foram gestadas.

No primeiro capítulo, apresento análises encontradas na mídia e nas pesquisas acadêmicas sobre o objeto em questão, além da visão dos próprios informantes sobre o tema. Há sentido na polarização entre lan houses e telecentros? Qual a origem dessa dicotomia? As falas dos informantes, jornalistas e pesquisadores apontam para duas discussões importantes e interligadas: uma que opõe o entretenimento ao que “é sério”, a diversão ao mundo do trabalho, e a outra que opõe mercado e políticas públicas.

O segundo capítulo apresenta as categorias de análise que surgiram quando percebi que, na verdade, não estava fazendo uma etnografia de um telecentro e de uma lan house de uma “comunidade” de baixa renda, mas que, de certa forma, era o próprio Morro do Estado que estava sendo estudado. Assim, em vez de perceber somente os usos que os frequentadores atribuem a esses espaços, surgiram questões de fundo como a territorialidade e os estigmas associados ao local e à camada social de origem dos informantes. Neste contexto, a retomada dos conceitos de *identidade* e de *comunidade* ganha relevância, tanto no que se refere aos usos das novas tecnologias de comunicação e informação – aproximando o global e o local – quanto na discussão sobre as políticas públicas voltadas para as periferias inseridas nos grandes centros urbanos.

Nesse sentido, é importante ressaltar que a escolha do local para o trabalho de campo, se não foi cuidadosamente planejada, possibilitou o surgimento de determinadas categorias de análise que possivelmente seriam outras em contexto diferente. O que não impede que sejam apresentadas análises que tenham validade para outros territórios de presença de telecentros e lan houses – como as diversas semelhanças com alguns dos trabalhos citados no primeiro capítulo deixam perceber – e para o contexto mais amplo da sociedade midiaticizada que caracteriza nossos dias.

O terceiro capítulo se detém nos usos dos computadores e da internet no telecentro e na lan house. O que fazem ali e que sentido os frequentadores dão a esses espaços? De que forma se colocam diante das ferramentas de comunicação e informação disponíveis? As lan houses e os telecentros podem ser vistos como *pedaços* (MAGNANI, 2008) de lazer e de construção de identidade importantes para os jovens do Morro do Estado, em que se estabelecem distintas formas de sociabilidade. No entanto, apesar dos frequentadores desses espaços estarem inseridos em um contexto social comum, cada um possui sua própria *trajetória*, perpassada por redes de relações variadas, e com projetos distintos dentro de seus *campos de possibilidades* (VELHO, 2003).

Os conceitos do que sejam esses espaços, que se refletem no tipo de serviço disponível, são dados a priori, por quem desenvolve as políticas públicas – no caso do telecentro – ou por quem monta um estabelecimento comercial – no caso da lan house. Os usos, as interações e as negociações que acontecem efetivamente, como a pesquisa etnográfica pode mostrar, fogem às regras dos manuais. Os usuários, em interação e negociação permanente com os coordenadores dos telecentros, os formuladores de políticas públicas, os donos dos estabelecimentos comerciais e outros membros de suas

redes de relações – que podem incluir os familiares, a escola, grupos culturais, religiosos etc. – configuram e reconfiguram os usos desses espaços, chegando a promover modificações nas “regras” pré-estabelecidas. Afinal, é a prática social que confere sentido aos espaços.

No entanto, essas modificações nem sempre são significativas e não acontecem sem conflitos. Dependem do grau de interesse e de abertura à participação dos responsáveis por esses estabelecimentos. Se tomarmos o caso do telecentro, por exemplo, observamos que os moradores do Morro do Estado não se apropriaram do espaço como possibilidade de desenvolvimento local, e que a coordenação do projeto não se preocupou em fazer uma pesquisa que indicasse que tipos de ferramentas e serviços adequados à realidade local deveriam estar disponíveis.

Com base nos dados do campo e nas categorias trabalhadas, o quarto capítulo visa problematizar a afirmação de que a inclusão digital possa levar à inclusão social. Para isso, faço um resumo das políticas públicas que têm sido desenvolvidas no setor e de iniciativas de organizações privadas, para, por fim, questionar os próprios conceitos de “exclusão” e “inclusão” digital. A visão instrumental que guia a maior parte das políticas públicas de inclusão digital e a naturalização do conceito escondem a necessidade da criação de políticas mais amplas para resolver os enormes problemas de desigualdade social que assolam o país.

Nesse sentido, acredito que a pesquisa etnográfica pode dar uma contribuição para as políticas públicas de inclusão digital no Brasil. Para que, relativizando nossos conceitos, buscando o olhar do outro, entendo os sentidos das práticas sociais, possamos construir uma política que dialogue com a sociedade, com seus anseios e necessidades. O acesso às novas tecnologias deve estar relacionado ao domínio de uma série de outras competências (culturais, econômicas e cognitivas) e de uma autonomia que contribuam para uma democratização da comunicação e para um maior poder de influência dos indivíduos nas decisões políticas.

A comunicação, nesta perspectiva, é vista como um direito. Quanto mais os sujeitos se apropriarem ativamente das novas TICs, entendendo seu processo de funcionamento e o que elas significam nos dias de hoje, maiores serão as chances de contribuírem para as transformações em curso, maiores são as possibilidades de se romper barreiras e de multiplicação de espaços de negociação, conflitos e resistências, influenciando, inclusive, políticas de acesso à educação, saúde, emprego etc., sem as quais o domínio da tecnologia não conseguirá romper barreiras. Este tema será



examinado nas linhas finais da dissertação que, antes de se pretender uma conclusão fechada, busca apontar caminhos para que o debate em torno da apropriação das tecnologias por um número maior de usuários possa realmente conduzir a uma sociedade mais justa.

## CAPÍTULO 1

### “Aqui na lan house você quase só vai ver gente jogando”

#### 1.1. Lan houses e telecentros na mídia

Antes de subir o Morro do Estado para dar início aos quase dois anos de trabalho de campo em uma lan house e em um telecentro daquela localidade, eu já possuía uma série de opiniões sobre esses espaços e o que poderiam significar para a *inclusão digital*, conceito que na época eu já via como em disputa, mas não chegava a problematizar. Essas opiniões foram formadas ao longo de alguns anos de trabalho na coordenação de projetos de comunicação voltados para jovens de baixa renda da cidade de Niterói, e pelo contato com telecentros da cidade e jovens que, de 2006 para 2007, começaram a utilizar as lan houses como espaço privilegiado de acesso ao computador e à internet. Minhas opiniões dialogavam também com as opiniões que encontrava na mídia e que, em geral, podiam ser agrupadas em dois pólos opostos: de um lado, a dos entusiastas, que acreditam que esse tipo de comércio promove a “verdadeira inclusão digital”, uma vez que os telecentros existem em pouca quantidade e estão atrelados às políticas de governo e não às políticas de Estado. De outro lado, a dos críticos, que só acreditam na inclusão digital promovida pelo poder público, argumentando que a comunicação é um direito que não pode estar atrelado à disponibilidade ou não de recursos.

O primeiro ponto de vista, de entusiasmo diante da então tímida proliferação de lan houses pelo país, era defendido, entre outros, pelo economista da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) Fábio Sá Earp. Ele diferenciava o papel das lan houses daquele dos telecentros, que proibiam, de maneira geral, jogos e acesso a sites de relacionamento como o Orkut. Em entrevista ao Observatório do Direito à Comunicação, em junho de 2007, ele questionava os projetos que restringem o uso de programas e jogos:

Ficamos com o pensamento de que o jovem vai à lan house para jogar. Por mais que o jovem queira brincar, ele já vai se apropriando das tecnologias da informática. A partir do momento em que uma criança de dez anos sai da escola e acessa a internet depois do almoço para atualizar seu blog ou orkut, copiar vídeos do youtube, baixar músicas em mp3 e se comunicar via MSN, ela está fazendo tudo o que um menino de dez anos

de idade de classe média que mora em São Paulo ou em Nova Iorque também faz<sup>20</sup>.

Os críticos, por outro lado, não admitiam a associação entre lan houses e inclusão digital. Essa posição era defendida, por exemplo, pelo jornalista Flávio Gonçalves, então membro da coordenação regional do Projeto Casa Brasil, um projeto de inclusão digital do governo federal, em artigo publicado também no site do Observatório do Direito à Comunicação:

Para os que defendem a inclusão digital como um processo amplo e democrático de apropriação tecnológica, que garanta aos cidadãos o direito à comunicação e a sua intervenção crítica e autônoma na esfera pública infomidiática para um necessário processo de transformação do status quo, os espaços públicos de acesso, chamados telecentros, são a única opção.

(...)

Por isso não é possível a comparação entre um telecentro e uma lan house. São espaços conceitualmente diferentes quanto aos seus objetivos e práticas. Muito menos é possível afirmar, como recentemente o fizeram, que “são as lan houses que estão, de fato, fazendo a inclusão digital neste país”. Pode-se afirmar que esses espaços estão oferecendo acesso ao computador e a Internet para uma parcela da população, mas com um viés muito restrito diante das possibilidades da tecnologia e com uma limitação também de público, nesse caso chamado de “consumidor”. Não há nenhuma perspectiva crítica, libertadora ou transformadora no interior de uma lan house. Pelo contrário, ali se reproduz, na sua essência, a relação excludente e individualista do “usa quem pode pagar”<sup>21</sup>.

Surgiam também opiniões que complexificavam o debate, tentando pensar de que forma ambos os espaços poderiam se somar e contribuir para a inclusão digital no país. Um dos defensores desta linha de argumentação é Antônio Carvalho Cabral, então líder de projetos da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro (FGV-Rio) que começava na época a desenvolver, no Centro de Tecnologia e Sociedade (CTS) da fundação, uma pesquisa sobre os impactos das lan houses nas favelas cariocas<sup>22</sup>. Como declarou na época, as lan houses e os telecentros públicos deveriam coexistir, e o governo deveria incentivar a legalização das lan houses de comunidades de baixa renda em troca da

---

<sup>20</sup> YODA, Carlos Gustavo. “Estudo busca compreender o impacto das lan houses nas comunidades periféricas”. Do site do Observatório do Direito à Comunicação. Disponível em: [http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com\\_content&task=view&id=641](http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com_content&task=view&id=641)

<sup>21</sup> GONÇALVES, Flávio. “Telecentros: o lugar certo para a inclusão digital”. Publicado no site do Observatório pelo Direito à comunicação. Disponível em: [http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com\\_content&task=view&id=532](http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com_content&task=view&id=532)

<sup>22</sup> A pesquisa já foi concluída, mas seus dados ainda não foram divulgados.

realização de cursos periódicos nos computadores dos centros pagos, voltados para a promoção da cidadania.

Nos meses que se seguiram, matérias sobre lan houses publicadas na mídia se tornaram mais comuns, a princípio, criticando esses estabelecimentos onde adolescentes e jovens se divertiam com jogos violentos e “ficavam de boqueira no Orkut”, mas cada vez mais noticiando o “fenômeno” das lan houses.

Um dos responsáveis pela difusão desta nova visão foi a já citada pesquisa TIC Domicílios, realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). Na pesquisa realizada em 2006 e divulgada em 2007, nota-se que 30% dos acessos à internet no Brasil aconteciam nos centros públicos de acesso pago; na pesquisa realizada em 2007 e divulgada no início de 2008, este número havia subido para 49%, superando o percentual de acesso doméstico, que se manteve estável em 40%<sup>23</sup>. O relatório do CGI.br com os principais resultados da pesquisa ressaltava o “fenômeno” das lan houses, e chamou a atenção da mídia e de especialistas para o tema.

Papel importante tem também a ABCID – Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital, entidade fundada em 2008, por donos de lan houses, para reivindicar legislações e incentivos que facilitem a legalização deste tipo de estabelecimento e promover discussões e trocas de experiências visando um melhor gerenciamento do negócio. A ABCID difunde a ideia, como o próprio nome da entidade indica, de que as lan houses são promotoras da inclusão digital no Brasil. O trabalho da associação junto à mídia e ao poder público, com apoio de instituições como o CTS da FGV Direito Rio e dos dados do CGI.br, ajudou também a inserir o assunto na pauta do Congresso Nacional.

Chegou a tramitar na Câmara dos Deputados o projeto de lei 04342/2008, de autoria do deputado Otávio Leite (PSDB-RJ), que reconhecia as lan houses como "Centros de Inclusão Digital - CDIs", "de especial interesse social" e "unidades produtivas das áreas de cultura e educação". O projeto também visava regulamentar as atividades deste tipo de estabelecimento, ou seja, elencava os requisitos que as lan houses deveriam seguir para serem consideradas CDIs e, portanto, terem possibilidade de acesso às políticas públicas e a incentivos governamentais. Um dos requisitos presentes no PL seria o respeito à classificação indicativa dos jogos eletrônicos, estabelecida pelo Ministério da Justiça, que determina a idade adequada para cada tipo

---

<sup>23</sup> *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2007*. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2007>.

de jogo<sup>24</sup>. A tramitação do projeto foi interrompida e foi instituída uma Comissão Especial para debater o assunto em maior profundidade, com a ajuda de especialistas em áreas diversas como educação, cultura, infra-estrutura, equipamentos, tecnologia e desenvolvimento, direito, além de representantes de experiências de parceria entre lan houses e o poder público e outras instituições. A Comissão é presidida pelo deputado Paulo Teixeira (PT-SP). Só depois do fim do trabalho da comissão, e da realização de audiências públicas, o PL voltará à pauta do congresso. O Congresso também criou uma comunidade no Portal e-Democracia<sup>25</sup> para receber as contribuições da população sobre o tema.

A pesquisa do CGI.br e depoimentos do presidente da ABCID são constantemente citados em matérias jornalísticas. Foram utilizados como fontes de informação, por exemplo, na série de programas sobre lan houses do quadro Central da Periferia, apresentado por Regina Casé no programa Fantástico da Rede Globo. A série foi ao ar em novembro e dezembro de 2008, mostrando lan houses de todo o país. O primeiro programa abordou o significado desse tipo de estabelecimento para as periferias brasileiras e apresentou várias questões importantes que também serão abordadas nesta dissertação. As lan houses significam, hoje, muito mais do que o acesso de jovens a jogos de computador, mas um espaço frequentado por pessoas de todas as idades, que utilizam as novas tecnologias de informação para vários fins. Esse tipo de comércio, como destaca Regina Casé, é "fruto da criatividade e do empreendedorismo de alguém que não tinha nada". Ou seja, a apresentadora chama a atenção para o protagonismo das camadas mais pobres da população em se inserir na sociedade midiaticizada. Essa iniciativa é dificultada pela legislação restritiva a que estão submetidas as lan houses, consideradas casas de jogos e não centros de acesso ao computador ou de inclusão digital.

---

<sup>24</sup> A classificação indicativa dos jogos eletrônicos está disponível em:

<http://portal.mj.gov.br/classificacao/data/Pages/MJFDA11DA1ITEMIDDC6E4B1838104E848ABB30AD195E745DPTBRNN.htm>

<sup>25</sup> O *e-Democracia*, como define o site do Congresso, é “um portal de interação virtual da sociedade. Seu objetivo é promover a discussão e o compartilhamento de conhecimento no processo de elaboração de políticas públicas e projetos de lei de interesse nacional”. A comunidade “Lan Houses” está disponível em: <http://www.edemocracia.camara.gov.br/comunidades/lanhouses>

O governo brasileiro é pioneiro na adoção das plataformas digitais para a discussão de políticas públicas. Além do *e-Democracia*, existe, para esse fim, a rede social Cultura Digital, que hospedou a consulta pública sobre o Marco Civil da internet no Brasil entre o final de 2009 e o início de 2010 (<http://culturadigital.br/marcocivil/>). A revisão da Lei brasileira de Direitos Autorais, de 1998, também esteve em consulta pública pela internet, de junho a agosto de 2010 (<http://www.cultura.gov.br/consultadireitoautoral/consulta/>).

Apesar das boas questões levantadas, o tom da série é de excessivo otimismo em relação à penetração do computador e da internet nas periferias via lan houses, como se o simples fato de “estarmos todos” conectados acabasse com as distâncias entre o que chamamos de “centro” e o que chamamos de “periferia”. Na abertura do programa, Regina Casé diz: "Se antes a gente não sabia direito onde era o centro, onde a periferia, agora bagunçou geral". E o programa termina com o depoimento de um dono de lan: "No mundo da internet você é quem você quer ser, você vai aonde você quer ir, se você souber utilizar a ferramenta computador mesclada com internet, você acha que você consegue tudo".

De fato, os conceitos de *centro* e de *periferia* tornam-se cada vez mais complexos no mundo globalizado. Na relação entre o local e o global, “cada lugar é, à sua maneira, o mundo. (...) Mas, também, cada lugar, irrecusavelmente imerso numa comunhão com o mundo, torna-se exponencialmente diferente dos demais” (SANTOS, 2009, p. 314). Nessa *sociedade da informação* ou *sociedade em rede* (CASTELLS, 2003), a densidade e velocidade do fluxo de informações representam aspectos importantes para a localização do centro e da periferia. No entanto, este não é o único fator e, isoladamente, talvez não seja nem o mais importante.

Utilizando as ideias de Milton Santos, posso dizer que a noção de desigualdade territorial permanece nos dias de hoje, calcada, porém, em um conjunto de variáveis que torna difícil o estabelecimento de classificações. Pensar o lugar, como na oposição centro-periferia, não pode ser feito de maneira estática, mas compreendendo-se o “dinamismo de cada parcela e de sua relação com o dinamismo mais geral do território como um todo” (SANTOS e SILVEIRA, 2004, p. 259). Este processo envolve o cruzamento de variáveis como a densidade de pessoas, objetos, informações, dinheiro, consumo e ações, incluindo a participação e o exercício da cidadania, assim como a possibilidade de fluidez e a rapidez de circulação dessas variáveis.

Desse modo, o otimismo das falas apresentadas pode ser questionado, em primeiro lugar, pelo baixo número de conectados no Brasil - só 34% da população brasileira tinha acesso à internet quando o programa foi ao ar - e pela desigualdade de distribuição nas várias regiões do Brasil - 64% dos 5.565 municípios brasileiros não possuíam acesso à banda larga – e entre as camadas sociais - 89% da classe A e apenas 13% das classes D e E possuíam acesso à internet<sup>26</sup> -, o que chama a atenção para a necessidade de políticas públicas para a universalização do acesso às novas tecnologias.

---

<sup>26</sup> TIC Domicílios 2008. Op. cit.

Outro ponto de questionamento é a atribuição de uma perspectiva revolucionária ao simples acesso à tecnologia, sem levar em conta outros elementos que contribuem para a desigualdade social e para a manutenção da distância entre o centro e a periferia, por mais que possamos concordar que a divisão não é estanque; existe uma série de variáveis que nos permitem afirmar que a periferia não é o local da exclusão, em oposição a um centro incluído na sociedade global, mas existem graus variados de inserção em diferentes aspectos da vida social, política e econômica.

Voltando à mudança de posicionamento sobre as lan houses presente na mídia, podemos citar a matéria de capa da revista *A Rede – Tecnologia para a inclusão social*, de janeiro/fevereiro de 2009. A revista é financiada, entre outros, pelas empresas de telecomunicações Oi e Telefônica, possui versão impressa e online, e é uma publicação da Momento Editorial, empresa "criada para produzir informação especializada nos segmentos de Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC)". A capa traz a manchete "Muda o jogo nas lan houses", e no interior da revista o título e o subtítulo são "Lan houses em nova fase – As casas que comercializam acesso à internet procuram conteúdos mais qualificados e ganham reconhecimento institucional". Alguns dos pontos que trabalharei no quarto capítulo e nas considerações finais da dissertação estão lá: a legislação que classifica as lan houses como "casas de jogos" e dificulta a sua legalização; a pirataria e o uso de software livre; a aproximação entre as lan houses e as políticas públicas de inclusão digital. A matéria chama a atenção também para a influência que esses dois tipos de centro de acesso ao computador exercem um sobre o outro:

Há uma possibilidade de troca de aprendizados, entre *lanhouses* e telecentros, na opinião de Anaiza [Caminha Gaspar], do Ibiect [Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, ligado ao Ministério da Ciência e Tecnologia]. Ela observa que as *lanhouses* ensinam, sobretudo, a pautar a oferta de serviços dos telecentros do ponto de vista da população, da ótica do consumidor. E os telecentros ensinam as *lanhouses* como operar serviços de interesse público e mais permanentes, do ponto de vista educacional, de forma a contribuir com a distribuição dos serviços públicos. Essa interação até hoje não existe, porque tanto empreendedores de *lanhouses* quanto servidores públicos se concentravam em ressaltar as diferenças entre as duas atividades. Os números da pesquisa do CGI.br estão mudando isso<sup>27</sup>.

---

<sup>27</sup> CORNILS, Patrícia. "Lan houses em nova fase". Revista *A Rede – Tecnologia para a inclusão social*. Ano 4, n. 44, jan/fev 2009, p. 15. Disponível também em: [www.arede.inf.br](http://www.arede.inf.br).

A influência que os dois tipos de centro de acesso exercem uns sobre os outros tem originado projetos, alguns deles desenvolvidos pelo poder público, que se aproveitam da capilaridade das lan houses pelo país e, principalmente, pelas periferias brasileiras<sup>28</sup>, para, de um lado, baratear e facilitar a implementação de atividades educativas que se utilizam das novas TICs, e, de outro, apoiar este tipo de empreendimento, que tem dificuldade de se legalizar e de se manter de forma sustentável.

No dia 25 de junho de 2009, foi lançado o projeto CDI Lan, mais uma iniciativa para aproximar as lan houses das ações de "inclusão digital" no Brasil. A iniciativa foi idealizada pela ONG CDI (Comitê para Democratização da Informática), pioneira no Brasil em projetos de informática, tem o apoio da ABCID e da atriz e apresentadora Regina Casé. O projeto, segundo o site do CDI, "prevê um código de conduta para as casas que se afiliarem e também uma assessoria a elas no campo da gestão. O objetivo é romper com os estereótipos e preconceitos que ainda cercam as lan houses e fazê-las cumprir um papel relevante nas comunidades onde atuam". Por um lado, pretende qualificar e diversificar os serviços que as lan houses oferecem, garantindo, assim, o seu futuro como negócio. Por outro, visa "promover a ponte entre educação, cidadania e empreendedorismo" e transformar as associadas "em negócios sociais sustentáveis"<sup>29</sup>.

Os donos de lan houses que quiserem aderir ao projeto precisam se cadastrar no site da ONG e seguir o código de conduta<sup>30</sup>. Esse tipo de parceria pode ajudar a sustentar um comércio, importante, sobretudo, para as periferias brasileiras, e que, como já vimos, tem dificuldade de sobreviver.

O comercial ("campanha viral"), que circulou pela internet e foi ao ar nos canais abertos de televisão, para atrair os donos de lan houses, diz que "o CDI Lan quer o melhor da lan house, ela quer tirar justamente essa cara de uma coisa ilegal, de uma coisa esquisita, *que as pessoas só vão lá pra jogar, pra ver coisas que não interessam*."

<sup>28</sup> As lan houses são utilizadas principalmente pelas classes C, D e E, como indicam os dados da TIC Domicílios. Elas têm uma importância grande também no meio rural: a TIC Domicílios 2008, a primeira a pesquisar o uso de tecnologias da informação e da comunicação no meio rural, diz que mais de 70% dos acessos no meio rural acontecem nas lan houses.

<sup>29</sup> Disponível em: [www.cdi.org.br](http://www.cdi.org.br). Consultado pela última vez em março de 2010.

<sup>30</sup> O código de conduta consta de 10 itens: 1) Privacidade e segurança dos usuários; 2) Confidencialidade cadastral; 3) Não aos conteúdos ilegais; 4) Controle no acesso por menores de 18 anos (o que inclui o acesso a material pornográfico e conteúdo violento; neste último caso, estão incluídos jogos como o Counter Strike, classificado pelo Ministério da Justiça como "inadequado para menores de 18 anos"); 5) Combate à evasão escolar; 6) Concorrência leal; 7) Cuidados ambientais; 8) Acesso de pessoas com necessidades especiais; 9) Divulgação de campanhas sociais; 10) Respeito à Constituição do Brasil. Disponível em: [http://www.cdi.org.br/notes/C%C3%B3digo\\_de\\_Conduta](http://www.cdi.org.br/notes/C%C3%B3digo_de_Conduta)



Não, lá na lan house a gente sabe que já acontece tanta coisa boa, imagina no CDI Lan". (Grifos meus.) Ainda em relação às atividades que os frequentadores exercem nas lan houses, o fundador e diretor-executivo do CDI, Rodrigo Baggio, diz, na divulgação do projeto, que quer também "fomentar o entretenimento saudável". Chama a atenção nos casos citados o fato de que não é a lan house em si que provoca desconforto, mas o seu uso como espaço para jogar. Mesmo que as lan houses estejam cada vez mais presentes na mídia, e também na academia, como mostrarei a seguir, o entretenimento continua sendo motivo de críticas.

## **1.2. Lan houses e telecentros na academia**

Se na mídia as notícias sobre lan houses podem ser encontradas com mais facilidade do que notícias sobre telecentros, estes aparecem com mais frequência nas pesquisas acadêmicas. Na maior parte das vezes, está em análise um ou outro espaço, embora às vezes os dois tipos de estabelecimentos estejam sendo comparados. O objetivo desta seção é, da mesma forma que fiz na seção anterior em relação à mídia, mapear o modo como os chamados centros de inclusão digital estão sendo analisados na produção acadêmica.

Em março de 2008, Juciano de Sousa Lacerda defendeu, no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), a tese de doutorado intitulada *Ambiências comunicacionais e vivências midiáticas digitais: conexões e sentidos entre espacialidades pessoais, arquitetônicas e digitais – Um estudo da experiência dos internautas em telecentros de acesso público gratuito dos projetos Paranavegar e Faróis do Saber, Curitiba (PR)*. Lacerda pesquisou três telecentros dos dois projetos citados, utilizando-se de três tipos de metodologia de pesquisa: a "webgrafia" – registro em uma planilha, minuto a minuto, dos ambientes da web por onde navegavam os internautas -, a observação das ações desenvolvidas por eles nos espaços pesquisados e entrevistas em profundidade.

A webgrafia mostrou "a ambiência dos telecentros pesquisados como um lugar em que a *espacialidade digital* é preponderantemente *conversacional*": os usuários mapeados permaneceram 54,14% do tempo de navegação em softwares de conversação e relacionamento - chamados pelo autor de *ambientes de socialização em rede*, conforme a definição de Spyer (2007; Apud LACERDA, 2008) -, como Orkut, MSN,

chats e Meebo<sup>31</sup>. Em segundo lugar na preferência dos usuários estavam os sites de entretenimento digital, com 27,48% do tempo de navegação. Os outros 18,38% do tempo foram divididos entre usos diversos, como acesso a informação, governo eletrônico, pesquisa etc. A observação dos espaços dos telecentros permitiu ao autor perceber como se tece a sociabilidade e a solidariedade nesses espaços: em um ambiente, segundo o autor, que privilegia o uso individual do computador e que possui limitações técnicas como a ausência de hardwares para a escuta do som, os internautas, em interação entre si, no jogo e a partir das regras do espaço, fortalecem os vínculos sociais, mudam os hábitos de navegação, trocam ideias, informações e ampliam sua *semiosfera pessoal* com novos sentidos, interagindo com e reconhecendo a diferença.

O autor concluiu também que “as condições dos telecentros não são propícias para se produzir conteúdos para além das fronteiras conversacionais, por mais que os gestores afirmem o contrário”. Apesar disso, os internautas faziam dos telecentros “parte significativa de sua vivência cotidiana” e apresentavam grande familiaridade com as ferramentas conversacionais, observada pelos “hábitos complexos de empregar as diferentes *mídias conversacionais*, cuja significação aponta para uma *forma de vida digital* concreta por parte dos internautas, constituindo, assim, uma complexa *ecologia conversacional digital* na ambiência dos telecentros” (LACERDA, op. cit.).

Lacerda faz também a crítica às perspectivas que associam a inclusão digital à inclusão social:

(...) apontamos o risco de o conceito de *inclusão digital* tomar o lugar do conceito de *inclusão social* como efeito retórico metonímico nos discursos desenvolvimentistas contemporâneos, pois a desigualdade de acesso aos computadores em rede representa somente uma parte e não a totalidade do problema da desigualdade em nossas sociedades (DYSON, 2001). *Inclusão digital* não pode se resumir a conectar pessoas à rede mundial de computadores. O acesso à tríade computador-telefonia-provedor de acesso não pode ser visto como única política de inclusão digital, pois há sempre o risco de colocar luz sobre a tecnologia de *hardwares* (equipamentos e estruturas) e *softwares* (programas) e deixar na sombra as condições humanas e sociais. E mesmo o protagonismo do mercado como agente de inclusão digital demonstrou suas contradições, pois a perspectiva do lucro suplantou, até o momento, a iniciativa de produção de computadores educacionais e de baixo custo destinado a crianças. Porém, seria intelectualmente injusto negar os benefícios ou a

---

<sup>31</sup> O Meebo é um site em software livre, a partir do qual podem ser acessados softwares proprietários como o Orkut e o MSN. Assim, muitos telecentros permitem que os usuários acessem os programas proprietários através do Meebo, como faz a prefeitura de Niterói. O Orkut é uma rede de relacionamentos de enorme sucesso no Brasil, e pertence à empresa Google. O MSN é um software de troca de mensagens instantâneas também muito popular no país, e pertence à empresa Microsoft.

beleza do processo de *digitalização*, capaz de projetar e criar mundos e imagens de síntese a partir de si mesmo (FLUSSER, 2007), pois somos os artífices da cultura digital e não seus reféns (ROSZAK, 1988). (LACERDA, 2008, p. 8)

Outro autor de referência na pesquisa sobre telecentros é Bruno Fuser, professor da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora. Ele defende as políticas públicas de inclusão digital com base no argumento de que a comunicação é um direito de cidadania, e que o acesso às tecnologias de comunicação, embora não garantida, abre espaço para a participação na esfera pública e nas decisões políticas. Diferentemente de Lacerda, Fuser trabalha com a perspectiva de que a inclusão digital pode levar à inclusão social e pode ser parte de “uma determinada política cultural”. Para isso, defende dois tipos de telecentros. O primeiro tipo faria parte de equipamentos culturais (como pontos de cultura<sup>32</sup> e outras iniciativas públicas), “como espaços que transcendem a adaptação a práticas” já consagradas pelo mercado e pela produção cultural hegemônica e que se constituam como “oportunidade de não reproduzirmos as ações disciplinadoras quase sempre presentes na educação técnica”. O segundo tipo seriam os “telecentros comunitários”, abertos para a população para a realização de atividades diversas. Em ambos os casos, Fuser acredita que é importante verificar “em que medida tais equipamentos se constituem em alternativa à produção hegemônica, ou em possibilidade de contra-hegemonia<sup>33</sup>” (FUSER, 2008). O autor entende alternatividade, de acordo com o conceito trabalhado por Dênis de Moraes, como uma “dupla inserção ideológica do projeto comunicacional: alinhamento com processos de mudança social e combate sistemático ao modelo hegemônico. Pressupõe assumir visões transformadoras na relação com os leitores e a sociedade em geral, nos métodos

---

<sup>32</sup> Os pontos de cultura fazem parte do projeto Olhar Brasil, coordenado pela Secretaria do Audiovisual do Ministério da Cultura. O MinC abre editais para que ONGs e grupos culturais se tornem um ponto de cultura. Cada ponto recebe um kit de equipamentos de produção e exibição de audiovisual, além de dinheiro, e tem como uma de suas principais finalidades a produção de cultura a ser disseminada de forma livre, a partir de modelos alternativos de propriedade intelectual. Mais informações em: <http://olharbrasil.cultura.gov.br/>

<sup>33</sup> Para o filósofo marxista Antonio Gramsci, a hegemonia é a liderança ideológica e cultural de uma classe sobre as outras. A disputa por hegemonia envolve não apenas os aspectos econômicos e políticos, a coerção e a força, mas embates em busca do consenso por visões de mundo, crenças, normas e regras de conduta. Nos *Cadernos do Cárcere*, Gramsci apontava os meios de comunicação (na época, o principal meio era a imprensa), assim como outras instituições que influenciam a opinião pública, como as bibliotecas e as escolas, como um dos principais suportes ideológicos para a manutenção da hegemonia (GRAMSCI, 2000; 2002). Bruno Fuser está propondo analisar os telecentros – espaços de educação não-formal – como uma possibilidade para a construção da contra-hegemonia.

de gestão, nas formas de financiamento e, sobretudo, na interpretação dos fatos sociais” (MORAES, 2007; Apud FUSER, op. cit.).

Fuser faz um mapeamento das principais iniciativas públicas de inclusão digital mantidas pelo governo e por organizações não-governamentais de Juiz de Fora (MG), incluindo os telecentros e os laboratórios das escolas estaduais e municipais. Ele exclui as lan houses do mapeamento, porque, segundo o autor, elas são “estabelecimentos criados a partir da lógica do consumo e porque consideramos que são exemplos daquilo que Chauí (2006) diz ser uma ação que reduz a cultura ‘à condição de entretenimento e passatempo, avesso ao significado criador e crítico das obras culturais’ (CHAUÍ, 2006, P. 135), ou como aquilo que Moraes aponta como estímulo ao ethos do consumo (MORAES, 2006, p. 36)”. Mais uma vez, podemos ver que o problema apontado por pesquisadores, jornalistas e dirigentes de ONGs em relação às lan houses não é só a oposição entre mercado (acesso pago) e políticas públicas (acesso gratuito), mas o tipo de uso – predominantemente para entretenimento – que caracteriza (ou caracterizou) boa parte das lans.

Os objetivos da pesquisa de Fuser são verificar as características principais dos telecentros pesquisados e as formas de uso das tecnologias digitais nesses espaços; observar de que maneira se dá “a apropriação das tecnologias, as possibilidades criativas, as perspectivas contra-hegemônicas e de estímulo ao ethos do consumo que norteiam o uso desses equipamentos públicos”. O professor pesquisou dois grupos de telecentros, um mantido por uma ONG (as Escolas de Informática e Cidadania do CDI, que oferecem curso dos programas do pacote Office) e o outro pelo poder público municipal. Comparando os dois grupos, o autor concluiu que somente os telecentros municipais trabalham a cidadania cultural e a alternatividade à cultura e à comunicação hegemônicas, tal como postulado por Moraes e Chauí:

A prática de ensino técnico das EICs é, em grande medida, fazer exatamente aquilo em relação ao que Lemos advertia: “(...) oferecer condições materiais (destreza técnica e acesso à Internet) para o manuseio das TICs. Trata-se não de reforçar processos cognitivos questionadores, mas de adaptar procedimentos às técnicas correntes” (LEMOS, 2005, p. 6). Pode-se no entanto argumentar que tal aprendizado permitiria que tais pessoas obtivessem significativa melhoria nas condições de vida, com tal saber técnico. (...)

(...) Assim, ainda em caráter preliminar, podemos afirmar que tais práticas das EICs podem ser consideradas como reduzidas aos padrões de mercado – na verdade, referenciadas por eles. Ao mesmo tempo, é difícil pensar que as escolas de informática trabalhem visões transformadoras da

sociedade, embora, se pensarmos em termos de alinhamento com processo de mudança social, eventualmente possam exercer tal papel.

Já o acesso à Internet nos telecentros mantidos pelo poder público verificou-se uma multiplicidade de usos. Os setores de Internet Popular não propiciam atividades de alfabetização digital, seus usuários têm mais liberdade para navegar sem o ônus de ter que “usar para aprender”, embora essa utilização seja em alguns casos valorizada, ou estimulada. O acesso à Internet nesses locais, embora não seja livre, destina-se a atividades de enriquecimento cultural, de um certo lazer acompanhado, de apoio a trabalhos escolares e a questões do cotidiano, administrativas ou não. Mesmo sem aprendizado formal, o contato com interfaces básicas do computador e o acesso à Internet contribuem para a formação de novos processos cognitivos. (...) nesses espaços se verifica mais as dimensões de uma cidadania cultural, e uma alternatividade de um projeto cultural-comunicacional. (FUSER, 2008, pp. 14-15)

O artigo de André Lemos e Leonardo Costa citado por Bruno Fuser apresenta os resultados globais do trabalho de conclusão de curso de Costa, sob a orientação de Lemos, parte das atividades do Grupo de Pesquisa em Cibercidade, do Centro Internacional de Estudos e Pesquisa em Cibercultura da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Foram analisados 14 projetos de “inclusão digital” implementados por governo, empresas privadas, ONGs e universidades na cidade de Salvador (BA). Assim como Fuser, Lemos e Costa trabalham a “inclusão digital” como um direito e uma obrigação do poder público, que se instaurou na sociedade a partir de 1990, com o impacto da internet no mundo. No entanto, eles questionam o conceito de inclusão digital e o significado do “dogma da inclusão” para a sociedade.

O conceito de inclusão digital com que os autores analisam os projetos de Salvador abrange “os capitais social, cultural, técnico e intelectual”: “A apropriação dos meios deve ocorrer de forma ativa. Por isso, as categorias econômica e cognitiva são tão ou mais importantes que a categoria técnica nos processos de inclusão digital” (LEMOS e COSTA, 2005). Os autores concluíram que 85,71% dos projetos de Salvador trabalhavam apenas o capital técnico dos usuários, a inclusão cognitiva estava presente em 35,71% dos projetos e a inclusão econômica em 7,14% dos mesmos. Somente um projeto (7,14%) trabalhava com os três tipos de capitais, o que, segundo os autores,

prejudicaria os processos de Inteligência Coletiva<sup>34</sup> (LÉVY, 1999), além de não promover a ligação entre inclusão digital e empregabilidade.

Outra autora que pesquisou telecentros públicos tendo como foco de análise o processo de inclusão digital como possibilidade de inclusão social foi Patrícia Saldanha, pesquisadora e coordenadora de cursos do LECC - Laboratório de Estudos em Comunicação Comunitária, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). No artigo publicado no livro *Comunidade e contra-hegemonia – Rotas de comunicação alternativa* (PAIVA, 2008), Saldanha faz o contraponto entre telecentros comunitários – aqueles instalados em “comunidades” de baixa renda – e as lan houses que, nos dizeres da autora, “têm se alastrado pelas favelas cariocas”. Assim como Bruno Fuser, Patrícia Saldanha faz a crítica às lan houses, com base no argumento de que representam os interesses do mercado e, diferentemente dos telecentros, de caráter contra-hegemônico, não contribuem para que os internautas vivam e sintam “a experiência de comunidade” nem permitem a “inclusão humanista no social”.

Uma das formas de se pensarem os Telecentros comunitários é como dispositivos de Infoinclusão, cujo caráter contra-hegemônico torna possível a inclusão humana no social. Isso porque pode resgatar, a partir da utilização das TIC's, o sentido de comunidade que há muito vem se enfraquecendo. Um Telecentro **de verdade** não tem dono, tem gestão local e abriga os membros de sua comunidade, a fim de garantir o seu funcionamento, além de contar com o apoio do poder público para o seu funcionamento.

Na contrapartida, as lan-houses vêm desempenhando uma função de alastramento técnico, através da venda de computadores a preços mais acessíveis, bem como de “conexões mais lentas (e baratas) que os donos das lan houses contratam e dividem entre diversos micros”<sup>35</sup>. Esses *points* reforçam, estrategicamente, o discurso comunitário, mas na verdade, fortalecem os interesses de mercado, pois aumentam as chances de ampliação do setor privado de informática a partir de um novo segmento de mercado, o chamado “Information Pools, cujo acesso às TIC's é pouco ou inexistente”<sup>36</sup>. (SALDANHA, 2008, p. 111) (Trecho em negrito: grifo meu.)

---

<sup>34</sup> De acordo com Pièrre Lévy, a inteligência coletiva - um dos conceitos usados na valorização da construção colaborativa do conhecimento que poderia ser potencializada pela internet - é, de forma resumida, “uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em mobilização efetiva das competências. Acrescentemos à nossa definição este complemento indispensável: a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas, senão o culto de comunidades fetichizadas ou hipostasiadas.

Uma inteligência distribuída por toda parte: tal é o nosso axioma inicial. Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade” (LÉVY, 1999, pp. 28-9).

<sup>35</sup> Jornal *Valor*, 24/9/2007, p. B2. (Nota de Saldanha.)

<sup>36</sup> Melo, J. M.; Sathler, L.; Gobbi, M. C., 2006, p. 37. (Nota de Saldanha.)

O argumento de que as lan houses ampliam o setor privado de informática a partir dos “*information poors*” não leva em conta que também as políticas públicas de inserção dos indivíduos na *sociedade da informação* fortalecem este mercado, como discutirei no quarto capítulo. Saldanha diz também que a dificuldade dos telecentros funcionarem “de fato” de acordo com a definição acima – o que, para ela, é a definição de um “telecentro de verdade”, como se houvesse um modelo certo para o funcionamento dos centros de acesso ao computador, portanto, desconsiderando os múltiplos usos que podem ser dados por usuários e gestores em múltiplos contextos -, é responsável pelo crescimento no número de lan houses nas “comunidades de baixa renda”. Outros fatores que a autora aponta para a proliferação das lans são o barateamento dos computadores nos últimos anos e “a necessidade explícita que os moradores mais pobres, como em qualquer outra situação, têm de se associar em grupos” (SALDANHA, op. cit., p. 125).

No entanto, a autora acredita que a associação em grupos ou a sociabilidade que acontece nas lan houses “não só não reproduz o sentimento de comunidade, tampouco o sentido de associações, mas, num tempo em que o isolamento é tão lancinante, pelo menos dá a sensação de aproximação. No mínimo, enquanto os computadores estão ligados” (Op. cit., p. 125). A autora nega a possibilidade de construção de laços afetivos “verdadeiros” nas lan houses, e, quando apresenta este argumento, está se referindo à sociabilidade que acontece entre pessoas fisicamente distantes, através das ferramentas da internet, como os sites de relacionamento, ou seja, a um tipo de sociabilidade que poderíamos chamar de online. A sociabilidade off-line, que poderia estar acontecendo no espaço físico desses estabelecimentos, não é considerada.

Pois foram justamente o reforço dos laços locais e a dificuldade de ampliação dos círculos sociais para além do território as críticas feitas por Edilson Cazeloto e Cláudia Bredarioli no artigo “Internet na periferia: entre o potencial e o uso concreto”, em que analisam os resultados da pesquisa empírica feita por Bredarioli entre adolescentes usuários de lan houses na periferia de São Paulo. Criticando os autores, como Lévy, que veem nas características técnicas da rede e na cibercultura uma oportunidade para a “emancipação humana, combinando novas formas de democracia, o desenvolvimento cooperativo de uma “inteligência coletiva”, o acesso franqueado à informação e a abertura de oportunidades concretas de inclusão social” (CAZELOTO e BREDARIOLI, 2008, p. 80), os autores concluem que “o potencial emancipatório implícito na

arquitetura em rede se vê, normalmente, constrangido e cerceado por determinantes socioeconômicas e padrões culturais que lhe são extrínsecos”, pois, além das características técnicas do meio, as tecnologias são historicamente determinadas. (Op. cit., p. 81).

A conclusão se baseia nos dados quantitativos da pesquisa. Dos 139 adolescentes entrevistados, 122 acessavam primordialmente o Orkut, nenhum acessava ou possuía blog<sup>37</sup> ou outras ferramentas para publicação de informações e a minoria utilizava a internet para acessar sites de notícias. Assim, para os autores, as lan houses são espaço de lazer para os jovens da periferia, “que, talvez, pudessem ser substituídas por cinemas, parques, teatros ou circos caso houvesse diversidade de ofertas e opções nos bairros distantes do centro” (Op. cit. p. 88) e de sociabilidade calcada no território, na “comunidade”, não facilitando a expansão da interação dos jovens da periferia com jovens de outros lugares e camadas sociais, nem a expansão do conhecimento para além da realidade de seu entorno, num argumento contrário ao elogio à manutenção da identidade local feito por Saldanha:

Queremos frisar que, embora a tecnologia disponível nas *lan houses* permita uma expansão de contatos, uma ampliação de interesses e um aprofundamento de conhecimentos, o uso concreto dessas tecnologias por parte dos adolescentes da periferia se dá em um ambiente que reforça o fechamento do indivíduo em sua comunidade. Assim, esse mapa de consumo cultural composto pelos usuários de *lan house* na periferia talvez aponte para uma evidência do que a expansão desses estabelecimentos tem criado: *uma massa de internautas funcionais*<sup>38</sup> — com acesso à tecnologia, mas sem capital pessoal que lhes permita o uso de todo o potencial tecnológico disponível. Mais do que isso, esses adolescentes não têm a perspectiva de que outros agentes sociais, como a escola e a família, promovam as condições para que eles se apropriem da tecnologia para protagonizar novos conhecimentos.

(...) O amplamente alardeado “potencial educacional e humano” da internet esvai-se na ausência de um suporte social mais amplo, e a “sociedade do conhecimento” reitera apenas sua face de espetáculo midiático, repetindo as mazelas da televisão e do rádio. (CAZELOTO e BREDARIOLI, op. cit. pp. 87-88)

---

<sup>37</sup> Contração do termo weblog, os blogs são sites que permitem com que os usuários, mesmo sem o domínio técnico de linguagem de programação, consigam ter suas próprias páginas e publicar conteúdo de texto, vídeo e fotografia. No início utilizado como diário virtual, hoje esta ferramenta é utilizada por políticos, jornalistas, escritores, críticos, artistas, acadêmicos etc., para a publicação de informações na rede.

<sup>38</sup> Em referência aos analfabetos funcionais — termo adotado pela Unesco para definir um nível de instrução em que a pessoa sabe ler e escrever, mas é incapaz de interpretar o que lê e de usar a leitura e a escrita em atividades cotidianas (MENEZES; SANTOS, 2002). (Nota dos autores.)



A leitura de outras pesquisas - também baseadas em dados empíricos - e a realização do trabalho de campo no Morro do Estado me permitem afirmar, no entanto, que o ambiente das lan houses é propício para o desenvolvimento tanto da sociabilidade online quanto da off-line, mesmo que concorde com Cazeloto e Bredarioli que as tecnologias não são neutras, e que existe uma série de outros fatores que influenciam em seu maior ou menor aproveitamento pelos usuários.

Em sua tese de doutoramento na UNISINOS, Cláudia Presser Sepé iniciou o trabalho de campo de caráter etnográfico em uma lan house com a hipótese, semelhante à de Saldanha, de que a socialização nesses centros de acesso ao computador compensaria um isolamento dos jovens na vida real, pois a utilização dos jogos de simulação contribuiria para restaurar um “sentido comunitário perdido em tempos de pós-modernidade”, nos quais os indivíduos seriam “fractais, rizomáticos, multiplicados” (SEPÉ, 2007) em uma série de identidades intra e extra-jogo. Contrariando a hipótese inicial, ela concluiu que a socialização se dava através do jogo da mesma forma que continuava acontecendo na vida cotidiana. Isso seria possível porque os indivíduos exercem diferentes papéis sociais ao participarem de diferentes grupos sociais (GOFFMAN, 2008). A internet seria mais um espaço em que a participação em grupos seria possível, ajudando a criar novos vínculos sociais ou fortalecendo os vínculos preexistentes.

Mesclando a etnografia do espaço da lan house com a netnografia<sup>39</sup> do MMORPG<sup>40</sup> brasileiro Erinia, concluiu que o que motiva a participação dos jogadores em RPGs online é mais do que seu caráter ludo-ficcional. O jogo permite o desenvolvimento de uma multiplicidade de interações (entre os jogadores no espaço físico das lan houses e através do computador, entre os avatares – personagens – dos jogadores, entre o jogador e o programador do jogo, e entre os jogadores e o mundo exterior ao espaço do jogo, composto por família, amigos, escola etc.). Essas interações se assemelham ao que acontece na vida cotidiana e contribuem para as modificações que os sujeitos experimentam na vida “real”. Além das múltiplas interações, a autora salienta o caráter de socialização entre os participantes de uma mesma comunidade de jogo: o jogador busca o que ele é e não o que ele não é, ou seja, busca o reconhecimento

---

<sup>39</sup> Para a discussão sobre as aplicações da etnografia para a pesquisa de ambientes digitais, ver Sá (2004).

<sup>40</sup> Massively Multiplayer Online Role Playing Game são jogos de computador e/ou video game que permitem a milhares de jogadores criarem personagens em um mundo virtual dinâmico e interagirem com esses personagens, ao mesmo tempo, na Internet. O mundo virtual continua se modificando mesmo quando o jogador não está online.

do seu ser social, apesar de experimentar outras vidas e outros personagens dentro do game.

Estudar as redes sociais e interações online (nos jogos e na internet em geral) e off-line (no espaço do bairro em que a lan estava inserida) de um grupo de jovens frequentadores de uma lan house na periferia de Porto Alegre (RS) foi o objetivo da pesquisa de Vanessa Andrade Pereira, que deu origem à tese de doutoramento, defendida no Museu Nacional da UFRJ, *Na lan house – Porque jogar sozinho não tem graça*. A autora também enxerga na lan house um dos espaços de sociabilidade para os jovens daquela localidade, sociabilidade construída com base em troca e afeto, mas também em relações de jocosidade, ambas as formas tendo como requisito o conhecimento prévio entre os participantes da interação. Nessa construção de sociabilidade, os games têm um papel central, porque, para a autora, é o jogo em rede que permite que o computador deixe de ter um uso individual e passe a ser utilizado coletivamente.

Pereira reflete também sobre o significado das novas tecnologias para os jovens de hoje, contribuindo para que eles expressem “um estilo de vida e visão de mundo singulares”. E observa como a atração pelos jogos e pelas novas tecnologias os afasta da escola – baseada num modelo ultrapassado de relação professor/aluno que deve ser repensado -, mas também do namoro e do mundo do trabalho. A etnografia de Pereira mostra que, naquela lan observada, o jogo é a principal preocupação dos jovens; mas podemos perceber que em outras pesquisas etnográficas, como a que desenvolvi no Morro do Estado, outras questões - como o estudo e o mundo do trabalho - também aparecem como centrais nas falas dos jovens a respeito das novas tecnologias.

A problemática da inclusão digital não está presente nos trabalhos de Cláudia Sepé e de Vanessa Pereira, mas aparece na pesquisa de Carla Barros, professora da Escola Superior de Propaganda e Marketing do Rio de Janeiro (ESPM). Barros desenvolve uma pesquisa que tem o objetivo de entender como acontecem as apropriações da tecnologia do computador e da internet em espaços públicos e domésticos. Para isso, faz um mapeamento dos espaços de acesso pago e gratuito ao computador e à internet na “comunidade” de Vila Canoas, no bairro de São Conrado, Rio de Janeiro (RJ).

Em artigo apresentado no III Simpósio Internacional de Administração e Marketing, na ESPM, a autora compara a frequência nas lan houses e nos telecentros públicos de Vila das Canoas, afirmando que esses últimos têm “um movimento bem

menos frenético” do que as primeiras. Afirma também, com base nos dados já apresentados da pesquisa TIC Domicílios do CGI.br, que “a inclusão digital da população de menor renda tem sido feita, em grande parte, pelas lan houses”. Neste artigo, ela não explica qual o conceito de “inclusão digital” com que trabalha, diferentemente dos autores citados anteriormente e que têm a “inclusão digital” como questão em suas pesquisas. No entanto, posso concordar com ela que, se a inclusão digital é definida como disponibilização de computador e acesso à internet para a parcela da população que ainda não dispunha desses equipamentos, por razões econômicas ou tecnológicas, as lan houses desempenham este papel na medida em que se constituem em um dos espaços mais utilizados hoje pelas camadas de baixa renda para pertencer a e interagir na sociedade midiaticizada.

Barros também utiliza a observação participante para entender o que acontece no interior das lan houses. Ela define, a partir das falas dos frequentadores, as lan houses como um “clube local”, onde se desenvolve uma sociabilidade (SIMMEL, 1967) que se apresenta, “ao mesmo tempo, como espaços de individualização (jovens encontram-se fora do espaço doméstico e dos “olhares” paternos e maternos; casais, em separado, frequentam o espaço no Orkut, conhecendo novas pessoas) e de criação de comunidades – pode ser observado um reforço de laços com os pares que já fazem parte da rede de sociabilidade dos usuários, bem como um espaço para novos relacionamentos” (BARROS, 2008, p. 9). Ocorre também um tipo de interação, principalmente entre os homens, que ela, aproximando-se do trabalho de Vanessa Andrade Pereira, define como “relações jocosas” (RADCLIFFE-BROWN, 1995), e que se caracteriza pela combinação de amizade e antagonismo: “Trata-se de um modo de ‘desrespeito consentido’, que pode chegar a níveis significativos de agressividade – o que em outro contexto social poderia gerar hostilidade e conflito aberto – mas, ali, nada deve ser ‘levado a sério’, porque ‘faz parte’ do jogo” (Op. cit., p. 9).

Outro indício de sociabilidade é o uso compartilhado dos computadores, também observado por Vanessa Pereira, em sua pesquisa sobre lan houses, e por Juciano Lacerda, em sua pesquisa sobre telecentros. Carla Barros chama os PCs, em contraponto à ideia original de “computador pessoal”, de “máquinas coletivas” ou “computadores pessoais compartilhados”, “funcionando em um mundo colaborativo” e, muitas vezes, promovendo uma navegação “realmente compartilhada”. Em sua descrição:

o jogador mais experiente pode ser alguém mais novo que o iniciante, mesmo uma criança, o que cria a possibilidade dos mais jovens terem mais status e prestígio que os mais velhos no ambiente do jogo. O aprendizado gira em torno de dicas sobre a lógica geral do jogo, seu passo a passo, as melhores estratégias a serem adotadas, sobre o significado de palavras e expressões em inglês e ainda sobre a melhor forma de manusear o *mouse* e os teclados, a fim de se alcançar maior rapidez nas batalhas. De certo modo, existe aqui um contraponto com a ideia original de “computador pessoal” – nas lan houses vemos máquinas coletivas, funcionando em um mundo colaborativo. (BARROS, 2008, p. 12)

Seguindo a perspectiva de Daniel Miller e Don Slater (2004), Barros adverte sobre a “inadequação de se fazer uma distinção a priori entre vida on-line e off-line, comum na pesquisa sobre Internet”, “já que em alguns contextos as pessoas estabelecem em suas vidas contornos nítidos para cada uma dessas esferas, enquanto que para outras, a distinção não é relevante ou nem chega sequer a ser estabelecida”. A autora se aproxima das reflexões presentes nos trabalhos de Cláudia Sepé e Vanessa Pereira, e se distancia da perspectiva de Patrícia Saldanha, que vê na sociabilidade criada a partir das redes de relacionamento da internet uma tentativa sem sucesso “de resgatar os laços que não vão ser reapropriados (uma vez que nunca existiram)” (SALDANHA, op. Cit., p. 126). Mas seu trabalho também nos aponta para outra questão além da sociabilidade local: a tentativa de construção de uma identidade da juventude global, através da inserção em um tipo de consumo realizado por jovens de outras camadas sociais (CANCLINI, 1995). Para Barros, o que a presença dos jovens das periferias urbanas nas lan houses mostra é “a busca por inclusão e pertencimento através do consumo no universo cultural desses segmentos sociais” (Op. cit., p. 15).

Os resultados das pesquisas de Sepé, Pereira e Barros nos ajudam a problematizar também o argumento comum hoje em dia de que os limites entre a vida “real” e a “virtual” estão mais frágeis na contemporaneidade, como afirmam Maria Inês Accioly e Fernanda Bruno em um artigo sobre o site de jogo de simulação *Second Life* (ACCIOLY e BRUNO, 2007). Não podemos, é certo, generalizar os resultados obtidos nos estudos de campo. Mas as pesquisas revelam, pelo menos, a necessidade de problematizar o que vem acontecendo nas relações humanas com a disseminação das novas TICs.

Se, nos trabalhos apresentados até agora sobre as lan houses, a sociabilidade como categoria de análise aparece em decorrência da observação participante, no caso da pesquisa de mestrado de Juliana Batista dos Reis, desenvolvida na Universidade Federal

de São Carlos (UFSCar), a lan house se apresentou como objeto quando a pesquisadora começou a mapear as formas de sociabilidade juvenil presentes no bairro de Nova Contagem, na região metropolitana de Belo Horizonte (MG). Em artigo apresentado no VII Congresso de Antropologia do Mercosul, a autora não analisa a presença das lan houses na periferia a partir do conceito de “inclusão digital”, mas chama a atenção para a complexidade da discussão sobre centro e periferia, já trabalhada anteriormente, ao observar que:

a tecnologia – representada pelos computadores e Internet – é algo concreto na realidade daquela “periferia”. Por conseguinte, tal dado reforça de certa forma a decadência de um modelo teórico que enfatiza exclusivamente a “carência” ou “negação”. Em outras palavras, são evidentes as situações de precariedade daquele bairro, ausência e deficiência de equipamentos públicos, exemplos concretos da vivência de uma “inclusão subalterna” no contexto da nova desigualdade social (MARTINS, 1997; DAYRELL, 2005). Ao mesmo tempo a perspectiva analítica precisa dar conta da heterogeneidade, mobilidade e dinâmica das periferias e as produções e intervenções dos seus atores. (REIS, 2007, p.6)

Assim como Barros, Sepé e Pereira, Juliana Reis observa que a sociabilidade que se desenvolve na lan house pesquisada – que tem também uma parceria com o governo do Estado para a realização de cursos de informática – se desenvolve a partir de uma complementaridade entre a interação face a face (off-line) e a interação online. Não existe uma separação entre “mundo virtual” e “mundo real”, mas uma complexidade de processos que acontecem no espaço físico da lan ou nas ferramentas de relacionamento da web. A autora analisa também as conversas entre os jovens – “permeadas por códigos, emoções, símbolos e estratégias” – como “fatos sociais” (MAUSS, 1974). Dessa forma, torna-se necessário “compreender as sensibilidades e afetividades contemporâneas, marcadas pela efemeridade (ou não), em que os sujeitos recorrem ao uso da tecnologia como forma particular e inovadora na abordagem e agenciamento do outro” (REIS, op. cit., p. 11). Através das interações que acontecem online, a autora observa também como os moradores de Nova Contagem produzem um discurso sobre si e seu “bairro” que os afastam do conceito de “periferia” e dos *estigmas*<sup>41</sup> que ele carrega.

---

<sup>41</sup> No trabalho citado, a autora não define o conceito de estigma. No capítulo 2 da minha dissertação, o conceito será trabalhado, a partir, sobretudo, da obra de Goffman.

Por fim, vale ressaltar que existe também - demonstrando mais uma vez a preocupação de pesquisadores em relação ao entretenimento digital - uma bibliografia de aconselhamento para os pais e educadores sobre como orientar os jovens para a utilização das novas tecnologias de informação e comunicação. Um exemplo dessa vertente da produção acadêmica é o livro *Geração Digital – riscos e benefícios das novas tecnologias para crianças e adolescentes* (ESTEFENON e EISENSTEIN, 2008). Organizado por duas médicas pediatras e hebiatras (especialistas em adolescentes), o livro é centrado nos “riscos” que crianças e adolescentes enfrentam diante das novas tecnologias, e é recheado de dicas e “ferramentas práticas” para que pais e professores possam “monitorar e guiar” o uso da internet pelos jovens, para que estes possam “navegar na internet e usá-la para aprender, crescer e fazer o bem”.

Em quase todos os capítulos do livro, as autoras e os especialistas convidados apresentam alguns aspectos positivos das novas tecnologias, apesar de dar maior ênfase aos riscos potenciais e a forma de preveni-los. O capítulo sobre lan houses, no entanto, chama a atenção só para os aspectos considerados de risco. A questão da sociabilidade que se processa nesses espaços não é analisada, embora em outros capítulos as autoras lamentem que os jovens de hoje estejam “mais interessados pelo global do que pelo local” e façam mais amizades “virtuais” do que “locais”. A definição que as autoras dão para lan houses é carregada de generalizações e exotismo:

*Lan house*, ou simplesmente *lan*, como eles preferem, é uma loja com diversos computadores de última geração, ligados em rede e alinhados em fileiras, que permitem que mais de 30 pessoas joguem entre si. Todas as máquinas estão conectadas em um único ambiente virtual. Poltronas confortáveis, música alta, fones de ouvido individuais, ar-condicionado muito frio e um dialeto particular dos jogadores dão um “quê” futurista ao cenário. Lá, os adolescentes alugam o computador por hora – o preço oscila entre 1 real, nas lojas da periferia dos grandes centros, a 5 reais naquelas situadas em bairros ditos nobres – e quase sempre se esquecem da vida. Embora alguns adolescentes e uns poucos adultos – que não dispõem de computador em casa - recorram a este tipo de loja para checar e responder *e-mails*, conversar com amigos nas salas de bate-papo ou fazer pesquisas para trabalhos escolares ou acadêmicos, entre outros serviços disponíveis, a imensa maioria vai mesmo para competir nos *games* digitais. (ESTEFENON e EISENSTEIN, 2008, p. 64)

Como podemos observar nos trabalhos citados, os resultados destas pesquisas empíricas em centros público de acesso pago ao computador e à internet indicam, sobretudo, que são espaços voltados para o lazer e a sociabilidade, principalmente nas

periferias brasileiras. Alguns trabalhos, sobretudo os de base antropológica, como os de Pereira, Sepé, Barros e Reis, indicam que as lan houses são, portanto, um local privilegiado para se entender o modo como a juventude constrói sua identidade nos dias de hoje, calcada não só nos aspectos do consumo global, como alguns autores das teorias da globalização indicam, mas muitas vezes em laços construídos com base no território.

Os trabalhos que confrontam as lan houses com os telecentros ou que tomam como base o conceito de “inclusão digital”, como os de Saldanha, Fuser, Cazeloto e Bredarioli, colocam o entretenimento e a sociabilidade que acontece nas lan houses como algo menos importante do que os “potenciais usos” que as novas TICs poderiam proporcionar em termos de “inclusão social” (CAZELOTO e BREDARIOLI, op. cit.), “inclusão humana no social” (SALDANHA, op. cit.) ou “contra-hegemonia” (SALDANHA, op. cit.; FUSER, op. cit.). No entanto, a real possibilidade das TICs constituírem um meio importante para o desenvolvimento ou a inclusão social continua um dilema. Enquanto Saldanha e Fuser acreditam que os telecentros públicos podem ser um espaço para a produção de *contra-hegemonia*, Lacerda, Cazeloto e Bredarioli questionam a eficácia da tecnologia neste processo.

### **1.3. Lan houses e telecentros? A pesquisadora questiona e é questionada por seus informantes**

Foi em diálogo com essas reflexões sobre lan houses e telecentros que aparecem na mídia e nos trabalhos acadêmicos, tendo a inclusão digital como horizonte conceitual, que vivenciei o trabalho de campo no Morro do Estado. A maior parte da etnografia será descrita e analisada nos três próximos capítulos, mas é importante narrar aqui as falas dos frequentadores e dos responsáveis pela lan house e pelo telecentro da “comunidade” estudada em relação à minha pesquisa, pois dialoga com as questões apresentadas na mídia e na academia sobre as quais estamos tratando neste capítulo. Os diálogos que estabeleci com gestores públicos, coordenadores e monitores do telecentro, atendentes da lan house e outros atores de relevância para o trabalho são permeados pela comparação entre os dois tipos de espaço de acesso público ao computador e à internet. Sempre que me apresentava a um interlocutor, explicava qual era o objetivo da

pesquisa, e frequentemente os informantes me perguntavam que diferenças eu observava entre os dois espaços, além de tecer suas próprias considerações sobre o objeto.

Para Omara Oliveira e Vanessa Ribeiro, duas das três coordenadoras do projeto Telecentro, as principais diferenças entre os telecentros e as lan houses são o acesso gratuito e as oficinas oferecidas nos primeiros. Por isso, é necessária a presença de monitores que dominem a técnica, além de conhecer a realidade do local onde trabalham, porque, como me disse Omara, “os usuários vão para o telecentro muitas vezes sem saber nada, e esse é um diferencial do telecentro em relação à lan house. Na lan house não há ninguém para ensinar, e muita gente vai ao telecentro sem nem saber mexer no mouse, às vezes tem até computador em casa, mas não liga porque tem medo”.

Quando Omara fez a comparação entre as lan houses e os telecentros, eu disse a ela que nas lans também era comum ver os atendentes e os usuários que têm mais familiaridade com os programas ensinando aos iniciantes, e perguntei qual era o diferencial do trabalho dos monitores do telecentro. A sua resposta coincide com as opiniões narradas nas seções anteriores que atribuem ao telecentro um papel de inclusão digital e social que não seria aplicável às lan houses:

- É a inclusão. Conscientizar os usuários que o telecentro não é uma lan house. Mas temos que conscientizar o próprio estagiário que ele não está ali para vigiar o espaço por um período, mas que o projeto tem uma ponte com a educação. O monitor está ali para ajudar o usuário a fazer um e-mail, aprender a digitar, mexer no mouse, tem programa que auxilia nisso, até chegar ao ponto em que ele vai sozinho mexer no computador, no trabalho, na lan house, em casa. O monitor também orienta, explica sobre os benefícios e perigos da internet.

Diante do panorama traçado, perguntei às coordenadoras qual o conceito de inclusão digital que usavam. Depois de alguns minutos de silêncio, Vanessa respondeu que inclusão é “dar oportunidade a todos, tirar todos os obstáculos para a utilização [dos computadores e da internet], para idosos, deficientes etc., e com orientação”<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> A falta de clareza em relação ao conceito de inclusão digital e às possibilidades de uso das ferramentas pode ser vista também na seguinte ação desenvolvida pela Secretaria Municipal de Educação, responsável pelo projeto Telecentro. Durante a Semana de Inclusão Digital promovida pela prefeitura em 2009, foram espalhados cartazes nas escolas da rede para divulgar a “Campanha do Endereço Eletrônico”. Segundo a programação enviada por e-mail para as escolas, “a comunidade será orientada a criar um e-mail. Durante a criação, os tutores ressaltarão a importância desta ferramenta na luta contra a exclusão social, uma vez que a sociedade pode ter acesso a informações omitidas pela grande mídia, assim como divulgá-las através da rede”. Quando vi o cartaz, estava ao lado de uma professora que criticou o projeto: “Isso é um



A comparação entre telecentro e lan house apareceu também em uma conversa que tive com Joyce, monitora do telecentro do Morro do Estado, em seu último dia de trabalho no local, pouco antes de suas portas fecharem. A conversa será narrada com maiores detalhes no próximo capítulo, mas adianto que o questionamento que a estagiária fez em relação à lan house foi muito semelhante ao feito pelas coordenadoras do projeto: na lan house não haveria ninguém para orientar os frequentadores. Sobre os jogos de simulação, Joyce disse que adorava jogar, mas que eles eram proibidos no telecentro “porque são violentos”.

Realmente, os MMORPGs são bloqueados no telecentro do Morro do Estado, mas jogos de pouca complexidade como os que permitem colorir ou trocar a roupa dos personagens são permitidos, e são umas das ferramentas mais utilizadas pelas crianças e pelos adolescentes que frequentam o espaço<sup>43</sup>. O uso do telecentro para jogos é, inclusive, uma das críticas que a diretoria da Associação de Moradores do Morro do Estado faz ao projeto.

O questionamento em relação às lan houses não está presente somente nas falas dos responsáveis pelos telecentros da cidade. Na primeira conversa mais aprofundada que tive com a dona da Point Lan House, ela me advertiu, sem que eu a houvesse questionado:

- Vem todo tipo de gente aqui, mas a maior parte mesmo é para Orkut, MSN e jogo. Se você quiser ver as pessoas *pesquisando* - ela deu ênfase a esta palavra, enquanto sua expressão mostrava decepção - quase não vai ver.

Alguns jovens frequentadores da lan house também questionaram o meu interesse em pesquisar o espaço, com base no argumento de que é um local de lazer já incorporado ao seu cotidiano, como o campo de futebol e a praia, sem maiores interesses para a pesquisa acadêmica, vista como “coisa séria”<sup>44</sup>.

Outro interlocutor que se mostrou importante na descoberta das primeiras categorias de análise foi Mário Brandão, presidente da ABCID. Alguns dos seus fundadores foram integrantes da extinta Associação Brasileira de Lan Houses (ABLH).

---

absurdo. O que significa isso? Que campanha é essa? Criar correio eletrônico e só? Mas qual é o objetivo?” De fato, não fica claro como o correio eletrônico pode combater a exclusão social, e me parece também pouco eficaz pensar o e-mail como uma ferramenta para a circulação de informações alternativas à grande mídia; outras ferramentas, como blogs e redes sociais, me parecem mais propícias a esta finalidade.

<sup>43</sup> Alguns dos jogos bastante acessados no telecentro são Barbie, Super Mario Flash, Sonic, o site [www.microjogos.com](http://www.microjogos.com) e o blog Fábrica de Heróis.

<sup>44</sup> Em sua já citada tese de doutorado, Vanessa Andrade Pereira conta que recebeu o mesmo tipo de questionamento por parte dos jovens informantes.

Mário diz que não participou da primeira associação, porque “ela já nasceu representando o interesse das grandes lojas, a minha loja não nasceu pequena, mas eu não poderia defender o interesse das grandes, porque são as pequenas lan houses que estão fazendo a diferença nas periferias brasileiras”. Sobre a ABLH, Mário disse também:

- A primeira ABLH era realmente uma associação de casa de jogos, não jogos de azar, mas jogos. A partir do momento em que a gente teve a leitura de que lan house [de acordo com a Classificação Nacional de Atividades Econômicas do IBGE] é uma casa de jogos que não pode oferecer acesso à internet, a gente entendeu que não poderia ser uma associação de lan houses.

A ABCID briga para que a legislação sobre lan houses seja modificada, além de fazer campanhas (como a contra a pedofilia na internet e a sobre uso de software livre) e desenvolver projetos educativos em parceria (como o projeto CDI Lan, citado anteriormente). Mais do que isso, trabalha para modificar a forma como a sociedade define e avalia as lan houses. Depois de me mostrar uma série de matérias abordando os estabelecimentos de forma negativa, Mário me disse:

- Eu queria chegar pra você e falar assim: “Lan house é um mundo, um mar de tranquilidade”. Não, não é. Nenhum lugar é assim, mas não tem mais problema do que qualquer outro negócio. Ah, tem tráfico de drogas na lan house? Cara, lan house se cria em favela, na mercearia da favela tem tráfico de drogas, então significa que toda mercearia é um ponto de tráfico de drogas? Existe um estigma muito negativo, um estigma associado ao “a casa onde a criança vai matar aula pra poder ficar jogando o joguinho de matar, onde o bandido mata o mocinho e vice-versa”. E o papel e a potencialidade da lan house não é esse. O papel da lan house é ser uma casa plural.

- Mas o jogo não é importante? – perguntei.

- O jogo está para a lan house da mesma forma que a gasolina está para a loja de conveniência. Entendeu, né? Faz parte do mix, mas não é o mais importante. Tipo assim, há dez anos atrás tinha mil lan houses, 95% exploravam o jogo. Há cinco anos atrás a internet passou o jogo. A terceira onda é a de serviço [de venda de produtos diversos, como presentes, alimentação etc.].

Perguntei então se a negação da lan house como espaço de jogo não era uma visão muito preconceituosa em relação ao entretenimento. Mário respondeu:

- Já apanhamos muito por causa do jogo, não queremos apanhar mais não.

Diante do preconceito existente no meio acadêmico e político em relação aos jogos e ao entretenimento de maneira geral, a ABCID, em nome da sobrevivência das lan houses como negócio, prefere trabalhar para que o jogo seja uma atividade cada vez menos relevante, em vez de questionar o motivo dos jogos serem tratados como uma atividade que não deve estar presente na vida dos jovens nem alvo para políticas públicas. A definição da ABCID sobre o que seria uma lan house é o oposto da tentativa de conceituação feita por Vanessa Pereira em sua tese:

É justamente o fato de se jogar junto, de partilhar de uma ação conjunta, que diferencia a lan de estabelecimentos como os cybercafês e as demais casas que oferecem acesso à Internet. Estes últimos podem funcionar com menos do que cinco computadores, pois não têm o objetivo de conectar as pessoas num mesmo espaço físico para compartilhar um programa em comum. Tais espaços são mais utilizados como veículo de acesso à rede da Internet (para olhar e-mails, pesquisar na Web, acessar banco online, participar de um chat, entrar no Orkut, no MSN). (...) Outro aspecto comparativo interessante entre uma lan house e um cybercafé é a disposição dos computadores que, embora em ambos os casos sejam lado a lado, com mesas unidas, nos cybercafês são características as divisórias (pequenos tapumes que impedem que se enxergue de esgueira a tela imediatamente ao lado) entre as mesas dos computadores; já nas lans, elas são inexistentes. As divisórias garantem um nível de privacidade que não é necessário na lan, podendo, ao contrário, atrapalhar as atividades dos games em grupo. (PEREIRA, 2008, pp. 43-44).

Pereira diferencia lan house e cibercafé, o que, na prática, é muito difícil de distinguir, apesar de haver uma distinção na Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) entre os dois tipos de estabelecimentos comerciais. Enquanto as lan houses são consideradas casas de jogos, os cibercafês são considerados pontos de acesso à internet. Mas o termo lan house se popularizou, e assim é chamado este tipo de loja nas periferias brasileiras, oferecendo tanto diversão quanto acesso à internet. Diante disso, as definições de Pereira e Brandão contribuem para a generalização e categorização destes estabelecimentos em uma ou outra forma de atividade, desconsiderando os múltiplos usos que um centro de acesso pode oferecer, em diferentes contextos.

#### **1.4. Entretenimento x “coisa séria”**

Diante das análises e opiniões esboçadas na mídia e nas pesquisas acadêmicas e das falas dos informantes sobre inclusão digital, lan houses e telecentros, uma primeira

categoria de análise que identifiquei foi a oposição, presente na maior parte das visões a respeito do tema, entre telecentros e lan houses como espaços conceitualmente diferentes, com base no argumento de que os primeiros propiciam condições para o “uso cidadão” das novas tecnologias de informação e comunicação, enquanto as segundas destinam-se ao entretenimento subordinado à lógica do mercado ou ao “entretenimento leve”, mas palavras de Cazeloto e Bredarioli.

A afirmação de que as lan houses reforçam a lógica de mercado, e mesmo a tentativa de legitimá-las como centros de inclusão digital, ao mesmo tempo em que se enfatiza o potencial democratizador dos telecentros, sem questionar se as políticas públicas também estariam submetidas a essa mesma lógica de mercado, estão atreladas ao conceito de entretenimento que predomina nas teorias críticas da comunicação desde o início da modernidade: algo fácil, banal, puro divertimento, alienação, em oposição ao consumo da chamada “alta cultura”, que, nessas concepções, seria de difícil absorção. Além disso, reforça a ideia – criticada por correntes da Antropologia Urbana – de que o divertimento, o lazer, seria um tipo de consumo supérfluo e, portanto, não seria objeto de políticas públicas.

Um dos textos seminais desta tradição é “A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas”, do livro *Dialéticas do esclarecimento*, publicado por Adorno e Horkheimer em 1947, com base nas reflexões que os autores, exilados da Alemanha nazista, fizeram ao se deparar com a indústria de entretenimento estadunidense. No texto, largamente disseminado nas faculdades de comunicação, os autores dizem que o entretenimento provoca a atrofia da imaginação e proíbe a atividade intelectual dos espectadores. Falando sobre os filmes, reconhecem que são necessários “presteza, dom de observação, conhecimentos específicos, mas também de tal sorte que proíbem a atividade intelectual do espectador, se ele não quiser perder os fatos que desfilam velozmente diante de seus olhos”. O esforço de apreensão do filme, no entanto, vai diminuindo na medida em que mais filmes são vistos (ADORNO e HORKHEIMER, 1985, p. 119).

Não é minha intenção neste trabalho apresentar os temas ou discutir a Escola de Frankfurt, nem aprofundar os argumentos dos autores citados, apenas chamar a atenção para uma ideia que continua central em muitas análises sobre a cultura de massa – na qual podemos incluir os games - mais de meio século depois.

Vale ressaltar que os autores não atribuem o papel nocivo da reprodução técnica da cultura a leis evolutivas da tecnologia, “mas à sua função na economia” do sistema

capitalista, que mantém a produção e a disseminação da cultura na mão de poucos emissores, economicamente mais fortes, e com potencial de exercer forte poder de dominação e padronização sobre a audiência. Essa ressalva presente no texto citado foi trabalhada posteriormente em outros textos de Adorno. O autor elaborou possíveis aproximações entre os meios de comunicação de massa e os processos de transformação social, através da apropriação dos meios como a televisão por educadores e movimentos sociais<sup>45</sup>.

No entanto, a ideia central persiste. Se manifestações culturais como o cinema (certo tipo de cinema) e o jazz (certo tipo de música), criticados pelos autores em 1947, são aceitos hoje como arte, o entretenimento – presente, segundo esta visão, nos filmes comerciais em oposição aos filmes de arte, nos jogos eletrônicos que visam ao entretenimento em oposição aos jogos eletrônicos educativos ou jogos sérios<sup>46</sup> etc. – continua sendo visto como um objeto menor, que não é assunto para políticas públicas e análises acadêmicas.

Esta linha de pensamento coloca o entretenimento como banal, puro divertimento, alienação, em oposição à alta cultura que, nesse sentido, seria de difícil absorção. O livro *Vida, o filme* – como o entretenimento conquistou a realidade, escrito pelo norte-americano Neal Gabler na década de 1980, seguindo esta tradição, ajuda a sintetizar as críticas ao entretenimento que queremos questionar. Em primeiro lugar, o autor aponta uma separação entre razão (mente) e emoção (sentido). Enquanto a arte – literatura, romance, um concerto de música clássica - seria racional, o entretenimento audiovisual – cinema, televisão, videogames - seria uma atividade não racional, uma “forma sensorial prazerosa”, que dominaria cada vez mais a vida cotidiana, com o advento de novas tecnologias:

Já no século XIX, a estética do entretenimento tinha se tornado maior, mais célere, mais barulhenta, como se o desejo de uma sobrecarga sensorial fosse, assim como o sexo, um impulso biológico em estado bruto, difícil de resistir. As platéias preferiam os entretenimentos visuais, como o teatro, a outros mais cerebrais, como os romances. Mas a prova mais convincente do nexo entre entretenimento e sensação só viria bem

---

<sup>45</sup> Ver, por exemplo, o livro **Educação e emancipação** (ADORNO, 2003). Para um aprofundamento da Escola de Frankfurt, ver: NOBRE, Marcos (org.). **Curso livre de teoria crítica** (Ed. Papyrus, 2003). Agradeço a Dênis de Moraes as indicações bibliográficas.

<sup>46</sup> A expressão Serious Games surgiu recentemente na literatura de design de jogos, e se refere a um tipo de jogo que teria finalidades educativas, culturais ou mesmo de propaganda, em oposição aos jogos que seriam destinados meramente à diversão. A possibilidade de desenvolvimento cognitivo a partir dos jogos não é considerada nesta divisão.

mais tarde, com a chegada do cinema e da televisão. (...) Daí a MTV, a testemunhar que a música, sozinha, não era mais um estímulo suficiente, as televisões de alta definição, com telas cinematográficas, os jogos de realidade virtual e os novos aperfeiçoamentos das salas de som das salas de projeção, capazes de explodir os tímpanos de qualquer um. (GABLER, 1999, pp. 24-25)

Curiosamente, o próprio Gabler nos chama atenção para o fato de que foi a elite – europeia, a princípio, com ecos nos Estados Unidos - que definiu o que seria a “boa” arte. Nos Estados Unidos, a guerra entre entretenimento (que o autor chama de “invasão do lixo”) e “alta cultura” se constituiu em uma disputa por projetos políticos e culturais, e o entretenimento, para desgosto da elite aristocrática, venceu, alçado pelas classes médias a um status artístico.

Em segundo lugar, há uma oposição entre o trabalho e o lazer, o divertimento. O trabalho está associado à consciência de classe, e é a partir dele que os trabalhadores podem resistir ao sistema capitalista e lutar contra as formas de opressão. O entretenimento, por outro lado, é considerado alienação, escapismo, que ajuda o trabalhador a aceitar a dominação:

O que o entretenimento tradicional sempre prometeu foi nos afastar dos problemas diários e permitir que escapássemos das atribuições da vida. Analisando o mecanismo pelo qual isso era conseguido, o crítico Michel Wood, em seu livro *America in the Movies*, descreveu o cinema como um “rearranjo de nossos problemas em configurações que os suavizam, que os dispersam para a periferia de nossa atenção”, onde podemos nos esquecer deles. Isso é o que estamos de fato querendo dizer quando chamamos o entretenimento de “escapista”: escapamos da vida ao escapar para fórmulas narrativas concisas, dentro das quais quase todo entretenimento é embalado. (GABLER, 1999, pp. 13-14)

Certos produtos da indústria cultural, como o cinema e a TV, na tese de Gabler, possuiriam um efeito mais perverso ainda, pois sua disseminação na sociedade ocidental transformaria a própria vida em entretenimento, em espetáculo, em detrimento de valores “mais elevados”:

Ainda que uma sociedade impulsionada pelo entretenimento e orientada pela celebridade não seja, necessariamente, uma sociedade que destrói todos os valores morais, como querem alguns, ela é uma sociedade em que o padrão de valor é saber se algo pode ou não atrair e manter a atenção do público. É uma sociedade onde aquilo que não está conforme – por exemplo, literatura séria, debate político sério, ideias sérias, qualquer coisa séria – tem mais probabilidade que nunca de ser diluído ou marginalizado. (GABLER, 1999, pp. 15-16)

Para entender de que forma a ideia de entretenimento em oposição ao trabalho afeta a imagem das lan houses e provoca em seus donos a reação de negá-las como um espaço de jogos, mesmo sendo esta uma das principais atividades através da qual a sociabilidade se processa, precisamos pensar – ainda que rapidamente - no conceito de juventude: como ele foi criado e qual o significado que ganhou ao longo do tempo. O tema é extenso e controverso, e não cabe aqui aprofundá-lo, apenas pontuar aspectos sobre a juventude que nos ajudam a pensar no significado das lan houses e dos telecentros inseridos na discussão sobre inclusão digital.

Na Idade Média e no início da Modernidade não havia uma separação para este período que hoje é intermediário entre a infância e a fase adulta. O conceito de juventude é forjado no início do século XX, quando a criança deixa de aprender com a convivência natural com os adultos e a escola passa a ser o lugar privilegiado para a aprendizagem e a socialização, que preparam as crianças e os jovens para a convivência na sociedade e para o mundo adulto, ou seja, para o futuro (ARIÈS, 1978). No entanto, este conceito não tem um único significado e tampouco a juventude – ou juventudes, para dar conta da diversidade de processos que vivenciam esta faixa etária dentro de uma mesma sociedade (NOVAES, CARA, SILVA e PAPA, 2006) - tem uma mesma duração em diferentes sociedades e mesmo no interior de uma mesma sociedade, ao longo do tempo. (ABRAMO, 1994).

Segundo Helena Abramo, apesar do conceito de juventude ter emergido no início do século XX, foi no pós-guerra que os significados relativos a uma cultura juvenil se solidificaram, sendo esta fase da vida identificada como de diversão e lazer, na qual os meios de comunicação e a indústria cultural teriam um papel central. Na década de 60, a liberdade e a autonomia dos jovens em relação aos adultos teriam aumentado, negando os primeiros as instituições e valores do mundo adulto.

Nas décadas de 1970 e 1980, o jovem é visto como um nicho potencial de consumo, e a indústria, principalmente de vestuário e diversão, investe em produtos voltados para esta faixa etária. O videogame, criado em 1962, começa a se popularizar, e surgem as primeiras casas de jogos eletrônicos. Nas décadas seguintes este processo se exacerba, e os meios de comunicação passam a ter um papel cada vez mais central como um dos mediadores da cultura juvenil.

Se, de um lado, há a percepção da juventude como tempo de diversão, por outro há a ideia de que esta é a fase de preparação para o mundo do trabalho, “um tempo a mais de preparação para as complexidades das tarefas de produção e a sofisticação das relações sociais que a sociedade industrial trouxe” (ABRAMO e BRANCO, 2005, p. 41), que se acentua no início do século XXI. Os jovens são liberados da obrigação do trabalho para se dedicar aos estudos, que não se restringem mais à educação formal, mas tem de ser complementados por uma série de outros cursos e vivências, que preparem os jovens para um mundo globalizado e no qual as tecnologias de informação e comunicação têm um papel central.

No entanto, é neste mesmo período que a escola – principalmente a escola pública nos países mais pobres - vive uma crise em relação ao seu papel histórico – de socialização e aprendizagem – e diante dos novos desafios apresentados (BRAGA e CALAZANS, 2001). A situação dos jovens pobres diante deste quadro se agrava: sem uma escola que o prepare para o mundo produtivo contemporâneo, diante de uma situação socioeconômica caracterizada pela desigualdade de renda e de acesso ao trabalho e a bens educacionais, tecnológicos e culturais, espera-se dele que vivencie um dos caminhos: entrar precocemente no mercado de trabalho ou investir em uma educação que o coloque em ocupações melhor remuneradas. O lazer fica em segundo plano nas discussões e nas políticas públicas sobre juventude, aparecendo, principalmente, associado ao discurso da diminuição dos riscos que a juventude pobre representaria para a sociedade.

Uma terceira crítica ao entretenimento decorre do fato de seus produtos serem pensados para a massa. Consequentemente, no argumento de Gabler, eles provocariam efeitos únicos em todas as pessoas, ao contrário do trabalho intelectual, que é individual e introspectivo.

Visões que complexificam o significado do entretenimento na sociedade moderna são encontradas em tradições acadêmicas muito diferentes. A começar por Walter Benjamin, como Adorno e Horkheimer, associado à Escola de Frankfurt. Benjamin centrou alguns de seus mais famosos escritos nas possibilidades do cinema. Para ele, ao contrário de “alienar”, o cinema poderia ser um aliado dos operários na luta política, exatamente porque, através da diversão, mensagens políticas poderiam ser veiculadas. Assim, Charlie Chaplin era um revolucionário para Benjamin, e, para Adorno e Horkheimer, provocava alienação.



O também marxista Bertold Brecht tinha uma concepção semelhante em relação às potencialidades do rádio. Em sua teoria do rádio, escrita entre 1927 e 1932, que influencia ainda hoje autores e movimentos sociais que pensam a utilização da comunicação na discussão pública e nos processos educativos, o autor analisa o potencial político do meio, argumentando que não é a tecnologia em si que determina os processos econômicos e sociais, mas os usos que a sociedade estabelece para os meios em determinada época e sociedade, influenciando inclusive o desenvolvimento tecnológico em épocas futuras. A possibilidade de utilização da tecnologia para diversos fins será explorada em maior profundidade no decorrer da dissertação.

No texto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, de 1936, também largamente disseminado no meio acadêmico, Benjamin argumenta que não é importante discutir se o cinema, a fotografia e outras formas de reprodução técnica são ou não arte, mas de perceber como a técnica modifica a própria natureza da arte, a forma do homem ver o mundo, alterando, conseqüentemente, as formas e os critérios para sua análise. O texto fala da relação do homem com o cinema, mas, ao longo da segunda metade do século XX, continuou influenciando análises sobre a forma como as características e possibilidades técnicas dos diferentes meios influenciam novas formas de percepção, nas quais razão e emoção não estariam separadas, como no argumento de Adorno e Horkheimer e Gabler.

Uma das funções sociais mais importantes do cinema é criar um equilíbrio entre o homem e o aparelho. O cinema não realiza essa tarefa apenas pelo modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho. (...) O espaço se amplia com o grande plano, o movimento se torna mais vagaroso com a câmera lenta. (...) Aqui intervém a câmera com seus inúmeros recursos auxiliares, suas imersões e emersões, suas interrupções e seus isolamentos, suas extensões e suas acelerações, suas ampliações e miniaturizações. (...) Pois os múltiplos aspectos que o aparelho pode registrar da realidade situam-se em grande parte *fora* do espectro de uma percepção sensível normal. Muitas deformações e estereotípias, transformações e catástrofes que o mundo visual pode sofrer no filme afetam realmente esse mundo nas psicoses, alucinações e sonhos. Desse modo, os procedimentos da câmara correspondem aos procedimentos graças aos quais a percepção coletiva do público se apropria dos modos de percepção individual do psicótico ou do sonhador. (BENJAMIN, 1994, pp.189-190)

As análises de que mudanças cognitivas se processam quando o homem incorpora certos aparatos de comunicação e informação em seu cotidiano são trabalhadas por

pensadores de tradições bem diferentes e têm ganhado maior projeção com a disseminação das novas tecnologias de informação e comunicação. Em *Cultura da Interface*, Steven Johnson, inspirado na obra de Marshal McLuhan, trabalha as formas como o computador transforma a maneira das pessoas criarem e se comunicarem. Essa transformação está relacionada ao modo como a interface<sup>47</sup> gráfica foi desenhada, com suas metáforas de desktops, janelas e links que, ao permitir que os usuários tenham a ilusão de que manipulam diretamente a informação, determinam um tipo de navegação, um tipo de organização e de imaginação de informações, um tipo de pensamento. Ou seja, a mudança que se opera com a centralidade das novas tecnologias na vida cotidiana “é tão cultural e imaginativa quanto tecnológica e econômica” (JOHNSON, 2001, p. 35).

No capítulo sobre o texto eletrônico, o autor salienta que o que há de mais interessante nos processadores digitais de texto não é a existência de uma nova ferramenta, mas como ela modifica o modo de pensar que se desenvolve paralelamente ao processo de escrever. Quando se escreve com papel e caneta ou mesmo com uma máquina de escrever, o pensamento é anterior à escrita, as frases são elaboradas na mente antes de serem desenhadas no papel. Com o computador, os processos de pensar e digitar passam a ser quase simultâneos. O autor narra sua própria experiência:

Foi uma mudança sutil, mas profunda. As unidades fundamentais de minha escrita haviam sofrido uma mutação sob a magia do processador de textos. Eu começara trabalhando com blocos de períodos completos, mas no fim estava pensando em blocos menores, em unidades de expressão discretas. Isso, é claro, teve enorme efeito sobre os tipos de período que eu acabava escrevendo. (...) o computador não só tornou o ato de escrever mais fácil para mim; mudou também a própria substância do que estava escrevendo, e, nesse sentido, suspeito, teve enorme impacto também sobre meu pensamento. (JOHNSON, 2001, p. 106)

A mudança cognitiva não é um processo exclusivo da atualidade, está presente em diferentes momentos históricos, associada aos aparatos tecnológicos – entre eles, é bom que não nos esqueçamos, está o livro - disponíveis como formas de mediação humana. Vinícius Andrade Pereira recupera – a partir de uma perspectiva não evolutiva - as transformações das tecnologias de comunicação e informação em momentos anteriores

<sup>47</sup> Na definição do autor, “em seu sentido mais simples, a palavra [interface] se refere a softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação *semântica*, caracterizada por significado e expressão, não por força física”. (JOHNSON, 2001, p. 17).

da história para mostrar como essas mudanças se operam. Inspirado também na perspectiva de McLuhan, e deixando claras as diferenças do seu pensamento em relação ao determinismo tecnológico<sup>48</sup>, Pereira busca compreender o papel dos “conjuntos tecnológicos, especialmente os conjuntos midiáticos”, nos processos de “subjetivação, de produção de novas sensorialidades e de representações sociais”. (PEREIRA, 2008, p. 3).

O primeiro momento destacado pelo autor é a “entrada da humanidade no mundo das letras”, que resultou em “um conjunto de vivências capaz de afetar profundamente as formas de percepção, de cognição e de comunicação, engendrando um modo muito específico de perceber e de representar os acontecimentos sociais”. A realidade<sup>49</sup> configurada pelo mundo das letras tem como características “a ideia e a percepção de um tempo progressivo e linear, de um tempo transformador e diferenciador das coisas; a emergência de um ponto de vista individual e singular” que permite a percepção do sujeito como “indivíduo e não mais como corpo coletivo de uma mesma sociedade, típico das sociedades orais”. Outra diferença em relação ao mundo oral – com sua realidade multisensorial, simultânea e holística -, de acordo com McLuhan, é a “emergência de um mundo visual – monosensorial, sequencial, fragmentado, analítico, progressivo”. (PEREIRA, 2008, p. 4-5).

O segundo conjunto tecnológico que o autor destaca, o dos meios eletrônicos massivos (rádio, cinema, TV), representa a retomada de múltiplas sensorialidades típicas do mundo oral, propiciada por uma realidade baseada na “velocidade de transmissão das mensagens, a simultaneidade com que os processos de comunicação e de percepção começam a se dar, o envolvimento de mais um sentido na experiência comunicacional”. (Op. cit. p. 6).

Por fim, as mídias contemporâneas (computadores, celulares, videogames), que possuem características como velocidade de acesso a volumes enormes de dados, portabilidade, maior usabilidade através de interfaces “amigáveis”, maior possibilidade de interação por parte dos usuários, possibilidades de arranjos entre mídias diferentes etc., promovem novas mudanças sensoriais e cognitivas, baseadas, sobretudo, no

---

<sup>48</sup> O autor discute de forma mais aprofundada o conceito de determinismo tecnológico e o papel das tecnologias de comunicação como um dos fatores que influenciaram aquilo que entendemos como realidade no texto: “Marshall McLuhan, o conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos”. (PEREIRA, 2006)

<sup>49</sup> O autor entende realidade como “um conjunto de padrões sensoriais e cognitivos, e como um sistema de crenças e de linguagens simbólicas que, somados, organizam e significam as percepções, orientando as ações de um grupo nos jogos e interações permanentes com o seu meio ambiente”. (Op. Cit, p. 2)

incremento das atividades motoras, visuais e auditivas. Se o editor de texto, como apontado por Johnson, promove novas formas de pensamento, os jogos e os softwares que trabalham com uma multiplicidade de sensorialidades são ambientes mais complexos para o aprendizado de competências cognitivas, tornando-se “a experiência pedagógica por excelência da atualidade” (ANDRADE e SÁ, 2008).

Para mostrar como o entretenimento, o jogo e a brincadeira através da internet contribuem para o processo cognitivo, Lynn Alves realizou uma pesquisa de campo com crianças de 7 a 10 anos de idade, de uma escola pública de Salvador (BA), utilizando como referencial teórico e metodológico a pedagogia interacionista de Piaget e Vygotsky e o conceito de *inteligência coletiva* de Pierre Lévy, outro teórico que, a despeito do otimismo muitas vezes acrítico sobre as novas TICs, apresenta elementos importantes para se pensar as potencialidades das tecnologias.

Para o interacionismo de Piaget e Vygotsky, o conhecimento ocorre na relação entre o sujeito e o objeto, num processo dialógico em que o sujeito (cognoscente) transforma o objeto (cognoscível) e é transformado por ele. Nesta perspectiva, a preocupação de *como ensinar* cede espaço à preocupação de *como se aprende*. O interacionismo se opõe a teorias empiristas, em que o conhecimento é algo que vem de fora, adquirido por meio dos sentidos e das experiências, portanto o sujeito tem um papel passivo. Diferencia-se também das teorias racionalistas, em que a razão e o pensamento humanos são a única fonte de conhecimento, não tendo a percepção sensorial nenhuma importância (razão e sensação estão separadas, como nos conceitos de arte e entretenimento apresentados acima); o sujeito tem, então, um papel determinante na aquisição do conhecimento.

Embasados nesse referencial, como mostra Alves, um grupo de pesquisadores de educação faz hoje uma re-leitura das ideias piagetianas, enfatizando não só o aspecto cognitivo, mas também o orgânico, o emocional, o social e o pedagógico, que interferem no processo de apropriação do conhecimento que é a aprendizagem. As tecnologias de informação e comunicação - entre as quais, destaca a autora, o livro está incluído, assim como a televisão, a internet e outras inovações técnicas – do mesmo modo que outros objetos da cultura funcionam como mediadores nesse processo de aprendizagem. São

tecnologias intelectuais, representantes de um *novo pensar*, as quais são, aqui compreendidas, na perspectiva de Lévy (1993a, 1998j),

como elementos que reorganizam e modificam a ecologia cognitiva dos indivíduos, promovendo a construção de novas funções cognitivas, contribuindo para determinar o modo de percepção e intelecção pelo qual o sujeito conhece o objeto. (ALVES, 1998, 105)

Nesse contexto, como salienta a autora, “o jogo é uma atividade de caráter lúdico e prazeroso, que possibilita a formação de conceitos, desenvolvendo as habilidades motoras, a afetividade e a sociabilidade daqueles que aceitam o desafio de mergulhar no brincar” (Op. cit., p. 147). Associado ao desenvolvimento cognitivo, as tecnologias de entretenimento contribuem para o desenvolvimento da autonomia do sujeito.

Para as teorias psicogenéticas, o brincar vai permear o deslocamento da ênfase na impulsividade, característica do pensamento intuitivo, marcando o início do pensamento lógico, isto é, da heteronomia para a autonomia individual. Por intermédio das regras construídas nos jogos, as crianças aprendem a negociar, renunciando à ação impulsiva, postergando o prazer imediato, contribuindo para a concretização dos desejos, assimilando e acomodando; assim, constroem o significado da cooperação e competição entre os seus iguais. (...)

Na interação com os jogos virtuais, esses aspectos são intensificados a cada dia, permitindo às crianças, adolescentes e adultos a descoberta de novas formas de conhecimento, que agora ocorrem também mediante a simulação de novos mundos. As regras construídas nos espaços virtuais podem ser classificadas como espontâneas, já que são reconstruídas constantemente. (ALVES, 1998, 72)

Como dissemos na apresentação dos argumentos de Gabler, a segunda chave para se pensar o papel de irrelevância associado ao lazer é sua oposição em relação ao trabalho. No campo da antropologia urbana, o lazer vem sendo tratado de maneira mais complexa depois de um período (décadas de 1970 e 1980) em que, segundo o relato de Magnani, era pouco valorizado como objeto de estudo, porque, naquela visão, estaria “nas antípodas daquilo que se considera o lugar canônico da formação da consciência de classe e, além de ocupar uma parte mínima do tempo do trabalhador, não apresenta implicações políticas explícitas” (MAGNANI, 2008, P. 29), não passando de válvula de escape e alienação. Magnani e um grupo de pesquisadores da Universidade de São Paulo (USP), desde então, desenvolvem uma série de pesquisas etnográficas sobre o lazer na cidade de São Paulo, interpretando-o a partir de seus aspectos simbólicos:

Analisando mais de perto as regras que presidem o uso do tempo livre por intermédio dessas formas de lazer, verificou-se que sua dinâmica ia muito além da mera necessidade de reposição das forças dispendidas durante a jornada de trabalho: representava, antes, uma oportunidade, através de antigas e novas formas de entretenimento e encontro, de estabelecer, revigorar e exercitar aquelas regras de

reconhecimento e lealdade que garantem a rede básica de sociabilidade. O que não é de pouca importância para uma população cujo cotidiano não se caracteriza exatamente pelo gozo pleno dos direitos de cidadania. (MAGNANI, 2008, p. 31-32)

A observação do telecentro e da lan house do Morro do Estado permite observar a importância desses espaços de lazer como forma de desenvolvimento de sociabilidade e reforço da identidade e dos laços de pertencimento. Se, por um lado, alguns jovens acham que jogos e salas virtuais de bate-papo não são dignos de estudo, por outro destacam a importância do espaço em que eles se desenvolvem – seja off-line seja online – para o desenvolvimento e a manutenção de amizades, a exibição de seu gosto estético e musical, o reforço da identidade, a troca de experiência sobre os jogos e conhecimentos técnicos de informática. Os pais, diferentemente do que costumamos ouvir em muitas famílias de classe média que controlam o tempo dedicado ao lazer para ampliar o tempo de estudo, muitas vezes<sup>50</sup> incentivam a presença de seus filhos nas lan houses – e também nos telecentros – porque nesses espaços eles estariam resguardados das “ameaças da rua”.

O terceiro ponto de crítica em relação ao entretenimento, sintetizado no texto de Gabler, que ele estaria provocando efeitos únicos em todas as pessoas, tem sido questionado, entre outras, pelas teorias da recepção, que defendem que os sujeitos não são simples receptores de informações, mas as reelaboram de acordo com seu repertório cultural (MARTIN BARBERO, 2003 e 2004; CANCLINI, 2008). Se pensarmos, então, em jogos de realidade virtual, comunidades de relacionamento como o Orkut (presentes nas lan houses, mas, em geral, bloqueados em telecentros do governo e laboratórios de escolas públicas) e qualquer outra ferramenta da chamada Web 2.0<sup>51</sup>, o argumento do receptor passivo se torna ainda mais problemático, pois esses são tipos de entretenimento que permitem um nível maior de interatividade<sup>52</sup> entre os internautas e

<sup>50</sup> Esta situação não é regra, como observei no caso da adolescente Luiza, que é proibida pelos pais de frequentar a lan house, mas pode frequentar o telecentro.

<sup>51</sup> Web 2.0 é a chamada segunda geração da Web, caracterizada, nos dizeres de Alex Primo, por um conjunto de práticas sociais permitidas por “softwares e recursos diversos da Internet, que enfatizam a conexão, a colaboração e o compartilhamento de conteúdos na rede, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo”. (Apud: ANDRADE e SÁ, 2008, p.10)

<sup>52</sup> Apesar de concordar com as críticas (como as feitas por PRIMO, 2007) sobre a banalização do termo interatividade e pelo seu uso como forma de publicidade e de valorização dos produtos midiáticos, através da sobrevalorização da participação do usuário, mantendo o emissor em posição privilegiada semelhante ao que ocorria no modelo informacional da comunicação de massa, não quero entrar aqui na polêmica sobre o termo. Uso o termo interatividade para me referir ao potencial do meio de comunicação de permitir formas maiores ou menores de participação dos leitores-espectadores-usuários- internautas na seleção e/ou na manipulação de conteúdos e formas, e na interação entre os participantes (JENSEN,

entre estes e os produtos tecnológicos. Permitem também, nos casos de centros de acesso coletivo, a maior interação<sup>53</sup> entre os participantes no espaço físico – da lan house ou do telecentro.

No trabalho de campo realizado no Morro do Estado, chama a atenção a mudança na relação dos jovens com a mídia, relação centrada não mais no modelo de comunicação de massa, mas nos novos modelos de comunicação que possibilitam maior interatividade e participação. Os jovens que circulam na lan house e no telecentro estão muito interessados em computador e celular, nos jogos e na troca de arquivos de música e mensagens; ao que parece, estão perdendo o interesse pelos programas de televisão, através dos quais não podem interagir, e que oferecem uma variedade pequena e pré-selecionada de bens culturais e informações diante da quantidade e diversidade que pode ser encontrada na web. Um jovem de 21 anos comparou a TV aberta a “adestradores de cães” e sublinhou a liberdade de navegação e de envio de mensagens propiciada pela internet.

- Na internet, ninguém me obriga a ver nada, eu escolho o que quiser. E posso enviar mensagens.

Considerando a centralidade cada vez maior das mídias digitais nos processos sociais, incluindo acesso à informação, educação, lazer e cultura, possibilidade de comunicação, comércio eletrônico, acesso aos serviços públicos e participação na esfera pública, concordo que o acesso aos meios de comunicação e a apropriação dos mesmos é um direito do cidadão que precisa ser assegurado pelo Estado. Mas não é na oposição entre “entretenimento” e “coisa séria” - o que se pode ou não fazer em cada um dos espaços - que a eficácia das políticas públicas de inclusão digital poderá ser analisada.

Nos próximos capítulos, partiremos da análise sobre o que acontece em uma lan house e em um telecentro de uma “comunidade” de baixa renda do município de Niterói – um microcosmo – para discutir questões mais gerais sobre as políticas públicas de inclusão digital no Brasil.

---

1998).

<sup>53</sup> *Interação* aqui está sendo usado no sentido sociológico clássico, como as ações de reciprocidade e interdependência que os indivíduos exercem uns sobre os outros nos processos de sociabilidade (SIMMEL, 1967, 1989; FRÚGOLI JR., 2007). A interação, assim, pode acontecer tanto no espaço físico das lan houses e telecentros como através das ferramentas da web que permitem maior interatividade, como as redes sociais, as ferramentas de comunicação e bate-papo e alguns jogos eletrônicos.

## CAPÍTULO 2

### Inclusão digital, identidade e estigma no Morro do Estado

*Essa comunidade e para quem mora no morro, conhece alguém ou simplesmente quer ver como é. Morro do Estado e muito mais que uma favela e sim um lugar com muitas pessoas super interessantes, inteligente e unicas. Se você conhece alguém que more no Morro do Estado mande uma mensagem para ela.*

*VIVA FAVELA*

*E muita Paz!!!!*

Descrição da comunidade do Orkut “Amigos do Morro do Estado”, com 1.043 membros em 23/05/2010

*É juninho e léo morro favela e asfalto,  
Quem for fiel de fechar joga a mão pro alto.*

MCs Juninho e Léo, *Fiel de fechar*

#### 2.1. O Morro do Estado

O Morro do Estado está localizado na parte central do município de Niterói, RJ, com subidas e descidas pelos bairros do Ingá, Icaraí e Centro. Dados do IBGE, de 2000, dizem que o local possuía nesta época 4.463 moradores, embora a Associação de Moradores, em 2006, indicasse um número quase cinco vezes maior<sup>54</sup>. As residências são divididas em sub-regiões conhecidas localmente como “Campo”, “30”, “24”, “Sepê”, “Cocazal”, “Rua”, “Chácara” e “Morro do Arroz”<sup>55</sup>. É uma das poucas localidades de baixa renda consideradas bairro pela prefeitura, constando dos documentos públicos. Outras regiões semelhantes, como o Morro do Preventório, Morro do Cavalão, Grota do Surucucu, Morro do Palácio etc., são consideradas oficialmente

---

<sup>54</sup> Considero o número fornecido pela associação de moradores exagerado, mas não consegui encontrar dados mais precisos. De qualquer forma, a discrepância entre os dados oficiais e os dados apresentados pelos moradores já indica que este serviço do Estado, o censo, não funciona nas favelas como deveria. Os dados do IBGE são frequentemente contestados pelas “comunidades” de baixa renda da cidade.

<sup>55</sup> Optei, como dito no capítulo anterior, por colocar entre aspas palavras, nomes e categorias nativas, ou seja, utilizadas e reconhecidas pelos informantes da pesquisa. Algumas das palavras utilizadas pelos moradores do Morro do Estado, como as citadas neste parágrafo, não são utilizadas nem conhecidas pela maior parte dos moradores de outros espaços da cidade, pela mídia e pelos governantes com os quais dialogamos neste trabalho. Para a maior parte dos moradores de “fora”, o morro é uma coisa só.



“favelas” inseridas em bairros<sup>56</sup> e não são assinaladas nos mapas oficiais (ver Ilustração 1) e nos mapas turísticos da cidade; nestes, aparecem como se fossem vegetação. Apesar de legalmente o Morro do Estado ser um bairro, o discurso da prefeitura de Niterói sobre este pedaço do centro é bastante ambíguo, como podemos observar nesta descrição feita pela Secretaria Municipal de Meio Ambiente:

O Morro do Estado, um prolongamento natural do Centro, *tornou-se bairro em 1986* pela lei 4.895 de 08/11/86. Situado entre o Ingá, Icaraí e o Centro, *é uma das maiores favelas da cidade* em número de habitantes e em densidade demográfica. *É um bairro que possui características que o distinguem dos demais*: a sua ocupação caracteriza-se pela forte segregação espacial em relação aos dois bairros vizinhos.

(...)

*Do total de domicílios, 92,61% estão na categoria de aglomerado subnormal, que representa as favelas e assemelhados.* O conjunto é constituído por unidades habitacionais que ocupam ou ocuparam até período recente terrenos de propriedade alheia (pública ou particular) dispostos, em geral, de forma desordenada e densa. Quase todos carentes de serviços públicos essenciais. As casas são próprias, na maioria.

(...)

O Morro do Estado apresenta-se hoje *com um casario típico de favela apesar da substituição da madeira pela alvenaria.* O acesso principal está pavimentado até o alto do morro onde funciona uma praça de esportes, ponto de encontro da comunidade.

(...)

Apesar do avanço dos últimos anos na direção da garantia dos direitos de cidadania dos moradores do Morro do Estado, ainda persistem problemas como o dos transportes coletivos. Outra questão apontada é o recrudescimento da violência urbana.

O que está apontado para o futuro é a melhoria das condições locais, tanto pela decisão da Prefeitura de aperfeiçoar os serviços de limpeza urbana associando-os à educação ambiental, quanto pela presença de organismos internacionais alocando recursos financeiros para acelerar a urbanização da área<sup>57</sup>. (*grifos meus*)

---

<sup>56</sup> Respectivamente, nos bairros de Charitas, São Francisco, Cachoeira e Ingá.

<sup>57</sup> Disponível em: [http://meioambiente.niteroi.rj.gov.br/bairros/morro\\_do\\_estado.html](http://meioambiente.niteroi.rj.gov.br/bairros/morro_do_estado.html). Acessado em: 02/09/2008.

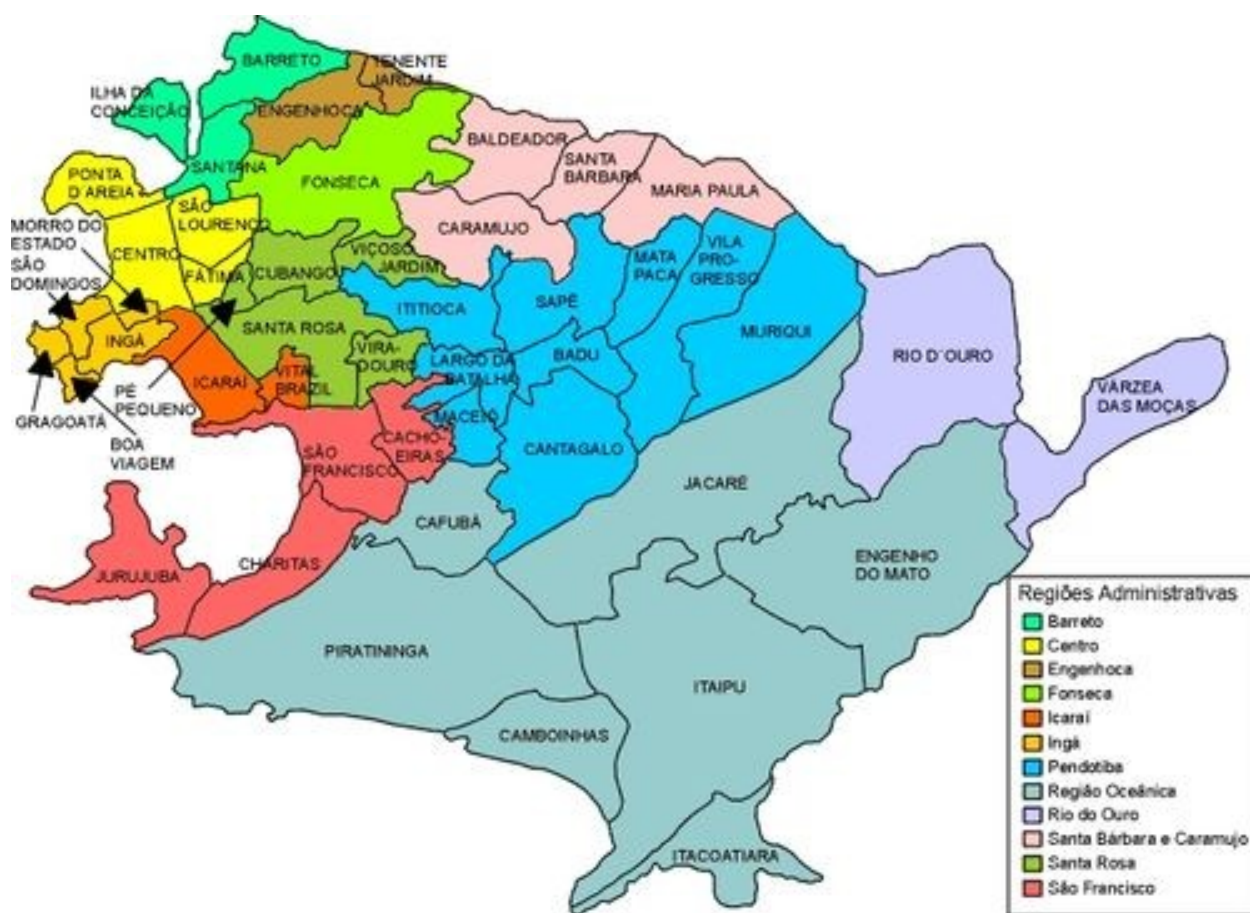


Ilustração 1 – Mapa de Niterói elaborado pela Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia, 1991

58

<sup>58</sup> Disponível em: [http://meioambiente.niteroi.rj.gov.br/bairros/mapa\\_bairros.html](http://meioambiente.niteroi.rj.gov.br/bairros/mapa_bairros.html) . Acessado em 02/09/2008.

A ambiguidade presente na fala oficial não existe no *senso comum*<sup>59</sup> (GEERTZ, 2008) sobre o Morro do Estado, que o define como “favela”<sup>60</sup> ou “comunidade carente”<sup>61</sup>. A maior parte dos moradores locais, no entanto, se refere ao local onde mora como “comunidade”, numa tentativa de reverter um *estigma* através da evocação de um conceito que, também no que se refere ao *senso comum*, tem uma conotação idílica: um lugar onde as pessoas são unidas, solidárias, movidas pelo afeto, em oposição à sociedade, marcada pelo distanciamento, pelo individualismo e pelo compartilhamento de interesses puramente racionais.

---

<sup>59</sup> Segundo Geertz, o *senso comum* – ou o *bom senso* – é uma forma de explicar os fatos da vida como se fossem a verdade, ou “as coisas como elas são”. É um sistema cultural que atribui algumas qualidades à realidade, como a naturalidade (as coisas são assim, como se fossem parte de uma natureza); a praticabilidade (é sensato que se pense que as coisas são assim, naturais); a leveza ou simplicidade (o *senso comum* é apresentado de maneira simples, literal, como se fosse exatamente o que parece e como se não existisse nada além da superfície); a não-metodicidade (o *senso comum* é apresentado de maneira sentenciosa, como os provérbios); e a acessibilidade (é uma propriedade de todo cidadão estável, qualquer pessoa “normal” pode apreender as conclusões do *bom senso*). Assim, o *senso comum* é capaz de produzir estigmas em relação a tudo o que é diferente desta “naturalidade”, e de gerar conformismo.

Para Geertz, a visão antropológica – no caso deste trabalho, a visão da pesquisadora em diálogo com os moradores do Morro do Estado - pode relativizar este *senso comum*, revelando o que está escondido sob a aparente naturalidade: “A antropologia pode nos ser útil aqui da mesma forma que é útil em outras situações: ao fornecer exemplos extraordinários, ajuda a situar exemplos mais próximos em um contexto diferente. Se observarmos a opinião de pessoas que chegam a conclusões diferentes das nossas devido à vivência específica que tiveram, ou porque aprenderam lições diferentes com as surras que levaram na escola da vida, logo daremos conta de que o senso comum é algo muito mais problemático e profundo do que parece quando o ponto de observação é um café parisiense ou uma sala de professores em Oxford”. (Op. cit., pp. 117-8)

<sup>60</sup> No dicionário mais vendido do Brasil, o *Aurélio*, a palavra aparece assim definida: “[Do top. Favela, do Morro da Favela] S.f. Bras. 1. Conjunto de habitações populares toscamente construídas (por via de regra em morros) e desprovidas de recursos higiênicos. [Sin.: morro (RJ) e caixa de fósforos (SP)]”.

No dicionário *Michaelis online*, a definição que aparece é: “**1** Aglomeração de casebres ou choupanas toscamente construídas e desprovidas de condições higiênicas”. (Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/moderno/portugues/index.php?lingua=portugues-portugues&palavra=favela>). No *Houaiss*, a definição aparece de forma mais contextualizada:

“**3** Regionalismo: Brasil.

conjunto de habitações populares que utilizam materiais improvisados em sua construção tosca, e onde residem pessoas de baixa renda

**4** Derivação: por extensão de sentido. Regionalismo: Brasil. Uso: pejorativo.

lugar de mau aspecto; situação que se considera desagradável ou desorganizada

### **Etimologia**

fava + *-ela*; segundo Nascentes, a acp. 'habitação popular' surge após a campanha de Canudos, quando os soldados, que ficaram instalados num morro daquela região, chamado da *Favela*, prov. por aí existir grande quantidade da planta *favela*, ao voltarem ao Rio de Janeiro, pediram licença ao Ministério da Guerra para se estabelecerem com suas famílias no alto do morro da Providência e passaram a chamá-lo morro da *Favela*, transferindo o nome do morro de Canudos, por lembrança ou por alguma semelhança que encontraram; o nome se generalizou para 'conjunto de habitações populares'; ver 'fav-; f.hist. 1909 *favella*'.

De acordo com Goffman (2008), o estigma é “um atributo profundamente depreciativo”, “um tipo especial de relação entre atributo e estereótipo”. O autor apresenta três classificações para estigma, relacionados à identidade social do indivíduo. O primeiro – e mais explorado por Goffman – está relacionado às várias deformidades físicas; são as “abominações do corpo”. O segundo está relacionado a atributos subjetivos; são “as culpas de caráter individual, percebidas como vontade fraca, paixões tirânicas, ou não naturais, crenças falsas e rígidas, desonestidade”. Por fim, o terceiro tipo de estigma, o que nos interessa aqui, se refere a características “tribais de raça, nação e religião, que podem ser transmitidos através da linhagem e contaminar por igual todos os membros de uma família”. (GOFFMAN, 2008, p. 14)

Pensando na identidade social dos moradores do Morro do Estado como construída em relação aos bairros da cidade, podemos utilizar o conceito de estigma de Goffman a partir deste terceiro – e menos explorado pelo autor – tipo classificatório<sup>62</sup>. A representação que os moradores do Morro do Estado fazem sobre si mesmos, percebida em suas falas, está relacionada ao local onde moram, em oposição ao espaço da cidade

---

<sup>61</sup> Os jornais *O Globo – caderno Niterói* e *O Fluminense*, os principais impressos da cidade, falam das localidades de baixa renda ora como “favela”, ora como “comunidade”, ora como “comunidade carente”. Os jovens dessas localidades quase nunca aparecem somente como “jovens”; são, em geral, tratados como “jovens carentes”. Estas expressões reforçam o *senso comum* de que as favelas são o local da carência, da ausência de direitos e de acesso aos bens de consumo. Alguns exemplos: “Obras do PAC estão atrasadas em comunidades carentes” (*O Globo Niterói*, 14/04/2010, disponível em: <http://oglobo.globo.com/rio/bairros/posts/2010/04/11/obras-do-pac-estao-atrasadas-em-comunidades-carentes-282793.asp>); “A Associação de Moradores da Grota do Surucucu calcula que 15 corpos já foram achados na favela niteroiense desde o início da tragédia, na noite do dia 5, quando a cidade sofreu uma de suas piores tempestades” (*O Globo Niterói*, 18/04/2010, disponível em: <http://oglobo.globo.com/rio/bairros/posts/2010/04/18/moradores-da-grota-temem-esquecimento-284511.asp>); “Em Niterói, dezenas de multiplicadores se uniram ao projeto ‘Santo de Casa Faz Milagre’, da ONG Campus Avançado, para dar um futuro melhor a jovens carentes” (*O Globo Niterói*, 18/10/2008, disponível em: <http://oglobo.globo.com/rio/bairros/posts/2008/10/18/em-niteroi-multiplicadores-atuam-em-comunidades-carentes-133597.asp>); “Um homem morreu durante ação do Batalhão de Choque da Polícia Militar na favela Buraco do Boi, no Barreto, em Niterói, na noite desta sexta-feira” (*O Fluminense*, 15/05/2010, disponível em: <http://jornal.ofluminense.com.br/editorias/policia/homem-morre-durante-operacao-da-pm-na-favela-buraco-do-boi-no-barreto-0>); “Hoje, a Orquestra de Cordas da Grota possui cerca de 130 crianças e jovens de comunidades carentes se dedicando ao aprendizado de instrumentos de cordas, flauta doce, canto coral, teoria musical e solfejo.” (*O Fluminense*, 13/12/2006, disponível em: <http://www.ofluminense.com.br/noticias/77853.asp?pStrLink=3,66,0,77853&IndSeguro=0>).

<sup>62</sup> Agradeço à professora Ana Lúcia Enne a indicação bibliográfica. Em sua tese de doutorado sobre a rede de memória da Baixada Fluminense, a autora utiliza esta terceira classificação de estigma na argumentação sobre a construção da identidade dos moradores da Baixada.

onde, de acordo com a definição de Goffman, habitariam os *normais*, ou seja, aqueles que não compartilham deste elemento depreciativo. Grande parte desta imagem depreciativa sobre a “favela” - como um lugar caracterizado pela violência, pela ausência de uma série de direitos de cidadania, entre os quais a não inserção de seus moradores na sociedade de consumo, da qual fazem parte as tecnologias de comunicação e informação discutidas neste trabalho - é construída na mídia, mas há outros indícios estigmatizantes que podemos apreender pela fala dos informantes, como a normalidade com que os próprios moradores encaram a revista dos policiais aos homens do local e a incerteza sobre o número de habitantes, já que os dados do censo do IBGE, como já citado, são contestados pelos moradores.

Em relação à normalidade com que a revista policial a moradores das favelas é encarada, o caso a seguir é ilustrativo. Certa vez, eu estava encostada no balcão da Point Lan House, conversando com Rafael<sup>63</sup>, funcionário da loja. Como estava virada para a porta da lan, vi um garoto “levar uma dura” de dois policiais à paisana. Rafael reclamou, dizendo que morava no “morro” desde que nascera, que já “levara dura” duas vezes, e que achava “normal”; o problema, para ele, era o “tipo de abordagem” dos policiais. O garoto que “levou dura” também não considerou a situação atípica. Entrou na lan house, disse para os outros jovens presentes que os policiais estavam procurando celular, e mudou de assunto. Um garoto que jogava, sem desviar os olhos da tela do computador, respondeu que ficaria mais um tempo no local, esperando que os policiais fossem embora.

Para afirmar, portanto, uma identidade que os colocaria em condições de semelhança em relação aos *normais* do conceito de Goffman - os moradores da cidade que têm seu direito plenamente reconhecido -, os moradores evocam o sentido de “comunidade”. Esta concepção de comunidade muito comum nos dias de hoje está presente na obra de fundadores da sociologia, como Ferdinand Tönnies, Max Weber e George Simmel, que viveram as profundas transformações da passagem do século XIX para o século XX, e influenciam muitas das novas interpretações que veem nas comunidades locais e/ou mediadas pelo computador uma reação romântica aos perversos processos de globalização. (Apud: SÁ, 2005; POLIVANOV, 2008). Há também quem, evocando o mesmo sentido idílico, coloque as comunidades locais e as

---

<sup>63</sup> O nome da lan house e de todos os informantes que aparecem nesta dissertação foram modificados como forma de preservar a identidade dos mesmos. No entanto, optei por não modificar o nome da “comunidade”, nem dos gestores de políticas públicas e do presidente da ABCID, uma vez que eles me deram entrevistas formais.

mediadas por computador em oposição, como faz Patrícia Saldanha, no trabalho apresentado no capítulo anterior, ao defender que os telecentros sirvam para fortalecer os laços comunitários locais, promovendo uma “inserção humana no social”, ao contrário das lan houses que, para a autora, estimularia a criação de laços afetivos efêmeros, não verdadeiros, porque mediados pelo computador e não calcados na vizinhança (SALDANHA, 2008).

A ênfase nos conceitos de *comunidade* e de *identidade*, bem como suas redefinições, estão ligadas a outras mudanças socioculturais: a perda de peso dos órgãos locais e nacionais em benefício dos conglomerados empresariais transnacionais; a reformulação dos padrões de assentamento e convivência urbanos, da interação próxima à disseminação policêntrica da mancha urbana; a reelaboração das especificidades do local a que se pertence devido ao predomínio dos bens e mensagens provenientes de uma economia e uma cultura globalizadas.

No argumento de Castells:

Juntamente com a revolução tecnológica, a transformação do capitalismo e a derrocada do estatismo, vivenciamos no último quarto de século o avanço de expressões poderosas de identidade coletiva que desafiam a globalização e o cosmopolitismo em função da singularidade cultural e do controle das pessoas sobre suas próprias vidas e ambientes. Essas expressões (...) incorporam movimentos de tendência ativa voltados à transformação das relações humanas em seu nível mais básico, como, por exemplo, o feminismo e o ambientalismo. Mas incluem também ampla gama de movimentos reativos que cavam suas trincheiras de resistência em defesa de Deus, da nação, da etnia, da família, da religião, enfim, das categorias fundamentais da existência humana milenar ora ameaçada pelo ataque combinado e contraditório das forças tecnoeconômicas e movimentos sociais transformacionais. (CASTELLS, 1996, p. 18)

Esta disputa de identidade, no entanto, não é simples como a oposição entre uma categoria que remeteria a aspectos negativos - a “favela” – e outra que evocaria aspectos positivos - a “comunidade”. A disputa em torno dessas categorias muitas vezes desloca o sentido disseminado pelo *senso comum*. Alguns moradores utilizam a palavra “favela” conscientemente como forma de estabelecer uma separação em relação à “cidade”, entre os moradores da “favela” e do “asfalto”, colocando esses dois espaços e essas duas camadas da população em oposição, em confronto, como quando Alice, a dona da Point Lan House, afirma que sua loja é frequentada sobretudo por moradores da “favela”, e

que só “de vez em quando vem um playboyzinho lá de baixo, do asfalto, vem por causa do preço”.

Algumas vezes esta oposição é uma estratégia discursiva (ORLANDI, 1999) utilizada para o fortalecimento e a justificativa de determinadas ações e visões de mundo. O exemplo mais claro desta postura é encontrado em Chico, presidente da Associação de Moradores do Morro do Estado. Ele alterna em sua fala os termos “comunidade”, “morro” e “favela”, evidenciando a oposição entre o local onde moram e o “restante da cidade”. Os termos “favela” e “morro” são utilizados por ele principalmente quando quer convocar os moradores à participação política, como fez em uma das reuniões da AMME a que estive presente:

- Está chegando o 1º de maio, data muito importante para os moradores da favela. Não é uma data para beber cerveja e comer churrasco, por um acaso é também um feriado. Nunca teve um 1º de maio na comunidade, esse ano vamos fazer um ato, com carro de som lá embaixo, discutindo a crise que está acontecendo. Estamos vivendo a maior crise da história, maior do que a de 1929, nós vamos ter que saber por que o menino pega um fuzil e desce lá embaixo para assaltar. O papel da associação é também o de discutir política pública de segurança.

Construída simbolicamente, existe uma separação entre o Morro do Estado e os bairros de classe média (Ingá e Icaraí) e o bairro comercial (Centro) entre os quais está inserido, e uma série de características que permitem que o “morro” – assim como outras localidades de baixa renda urbanas, e para além das categorias nativas e do *senso comum* – seja visto como uma *comunidade* ou um *pedaço* conforme categorizado por Magnani: um espaço – ou um segmento dele – que é “ponto de referência para distinguir determinado grupo de frequentadores como pertencentes a uma rede de relações”, “intermediário entre o privado (a casa) e o público, onde se desenvolve uma sociabilidade básica, mais ampla que a fundada nos laços familiares, porém mais densa, significativa e estável que as relações formais e individualizadas impostas pela sociedade” (1998, p. 116).

Esta separação não significa que os moradores do Morro do Estado não estabeleçam relações com outros espaços e outros indivíduos na cidade de Niterói e no restante do mundo, nem que estejam afastados da lógica do consumo global. Os moradores circulam por diversos espaços, fazem parte de outros círculos, e, mesmo que não de forma plena, estão inseridos em um mundo globalizado e no qual as mídias desempenham funções cada dia mais centrais. E que funções são essas? De que forma

as novas tecnologias de informação e comunicação estão inseridas nesse processo de construção identitária que separa o “morro” e o “asfalto”?

## 2.2. A “inclusão digital”

A preocupação que orienta este trabalho e que me levou a escolher o Morro do Estado como *pedaço* de observação, no qual estão inseridos outros pequenos *pedaços* – o telecentro e a lan house podem ser vistos como *pedaços* frequentados predominantemente por crianças e jovens, inseridos dentro de um *pedaço* maior, que é o Morro do Estado - é o que tem sido chamado de “inclusão digital”. A expressão, como vimos no capítulo anterior, está cada vez mais presente no imaginário da sociedade, tratada – na mídia, nos discursos políticos, nas propagandas das empresas de informática e telecomunicações e em análises acadêmicas - como essencial para a inclusão social, para a diminuição de desigualdades entre países e entre os indivíduos e regiões de um mesmo país.

Não é de hoje que os processos de comunicação são tratados como estratégias importantes de inserção do indivíduo na sociedade. No final do século XIX, antes mesmo do acelerado desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs), pensadores já falavam da importância da comunicação como mediadora das relações sociais, da difusão das ideias e da formação das condutas que se operam na sociedade. O desenvolvimento da imprensa e a formação da opinião pública são saudados por Gabriel Tarde como uma possibilidade de fortalecimento da democracia e de mudanças nas relações de poder, ao promover o aumento da comunicação (ou da “conversação”, conforme o termo utilizado pelo pensador francês) e pela inserção, na esfera pública, de indivíduos de camadas sociais antes excluídos dos processos decisórios (TARDE, 1992 [1901]). No decorrer do século XX, especialmente a partir de sua segunda metade, a velocidade do surgimento de novas tecnologias foi transformando o papel e a importância da comunicação como fenômeno social. Os diversos meios de comunicação convergem e se disseminam nas diversas práticas sociais – atividades econômicas, políticas, sociais e culturais -, sobretudo a partir das últimas décadas do século XX.

Associado à participação na esfera pública, o acesso à comunicação mediada por computador é pensado como condição para o exercício da cidadania, numa época em que esta toma novas formas. A cidadania baseada em nação, família e etnia tem sido questionada, e surgem novos tipos de cidadania – que não substituem as tradicionais,



mas convivem com elas - centradas em causas específicas, lutas fragmentadas em prol, por exemplo, dos direitos das mulheres, das minorias étnicas, dos pacientes acometidos por determinadas doenças etc. Neste cenário, a possibilidade de expressão tem sido vista como um modo de fazer com que esses direitos sejam discutidos, embora tais formas fragmentadas de luta política possam ser questionadas por não visar à mudança estrutural da sociedade, mas à inserção de determinados grupos nos setores privilegiados da mesma. Na visão de Canclini (1995), a relação entre sociedade e Estado se transforma quando o sujeito não só passa a pertencer ao sistema sociopolítico como conquista o direito de participar da constante reelaboração do mesmo. Nessa reelaboração, diversos circuitos de cidadania – cultural, étnico, ecológico etc. – complementares se articulam numa esfera pública organizada por meios de comunicação orais e visuais.

A inclusão digital, neste cenário, passa a ser vista, para as camadas mais pobres da população, como condição para o exercício da cidadania. Os projetos de inclusão digital ajudariam a promover a emancipação das jovens das camadas de baixa renda ou reforçariam os estigmas associados a estas parcelas da população? A observação de como esse processo acontece no Morro do Estado pode nos ajudar a refletir sobre esta questão.

### **2.3. “Inclusão digital” no Morro do Estado**

O Morro do Estado possui três lan houses e um telecentro mantido pela prefeitura, através da Subsecretaria de Modernização Administrativa, subordinada à Secretaria Municipal de Educação, em parceria com a associação de moradores local. Além desses laboratórios de acesso público, há um laboratório na escola municipal, para utilização exclusiva dos alunos da instituição. Não conseguimos encontrar dados precisos sobre o número de pessoas conectadas à internet em seus domicílios, mas este número deve ser menos de 10% dos moradores, alguns pontos percentuais abaixo da média da população brasileira (15%) se tomarmos como base a pesquisa<sup>64</sup> que indica que 12,5% dos moradores possuíam computador em 2006, enquanto 20% dos brasileiros possuíam o equipamento no período<sup>65</sup>.

---

<sup>64</sup> *Diagnóstico social do Morro do Estado – pesquisa amostral*. Realização: Observatório de Favelas do Rio de Janeiro, Sesc Niterói, Prefeitura Municipal de Niterói, 2006. Disponível no Sesc Niterói.

<sup>65</sup> *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2006*. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2006/index.htm>

TIC	Proporção de domicílios que possuem equipamentos TIC no Morro do Estado <sup>66</sup>	Proporção de domicílios que possuem equipamentos TIC no Brasil <sup>67</sup>
Televisão	98%	97%
Telefone fixo	56,7%	50%
Telefone móvel com cartão	63,5%	68%
Aparelho de som ou rádio	85,9%	90% (rádio)
Computador	12,5%	20%
Internet	Não disponível	15%

Quadro 1: Acesso às TICs no Morro do Estado

O telecentro ocupa uma sala ampla dividida em dois ambientes, no primeiro andar da sede da Associação de Moradores do Morro do Estado (AMME). Para receber um telecentro, conforme já mencionado, a “comunidade” (um “parceiro” dentro da “comunidade”, como associações, escolas e igrejas) deve oferecer o espaço físico, água, luz e limpeza. A Secretaria Municipal de Educação fornece os computadores, a conexão com a internet, material didático para cursos e oficinas e pessoal (coordenador e monitores). Mas, segundo Darjela Cima, coordenadora do projeto Telecentro quando a pesquisa se iniciou, havia casos em que esta parceria poderia ser negociada e a prefeitura arcava com gastos não previstos, como a conta de luz, para que o telecentro não fechasse as portas no local. Como veremos mais adiante, a negociação entre o parceiro local e a prefeitura é constante.

Desde que foi inaugurado, em 27 de março de 2006, o telecentro tornou-se a “atração” principal da AMME, já que esta, até o final de 2008, funcionava com muitas dificuldades, com seus presidentes e membros de diretoria envolvidos com atividades incompatíveis com os cargos, como a vida política. Em 2009, a importância e a centralidade do telecentro diminuiu, em função de mudanças na prefeitura de Niterói e na associação de moradores. Por um lado, o telecentro permaneceu fechado durante boa

<sup>66</sup> *Diagnóstico social do Morro do Estado – pesquisa amostral*. Realização: Observatório de Favelas do Rio de Janeiro, Sesc Niterói, Prefeitura Municipal de Niterói, 2006. Disponível no Sesc Niterói.

<sup>67</sup> *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2006*. Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2006/index.htm>

parte dos dias nos primeiros meses do ano, por motivos que veremos adiante. Por outro, a associação de moradores passou a abrir todos os dias, na parte da tarde, e a realizar atividades que não exercia em 2008, como veremos mais adiante também.

Até o início de 2009, entrar na associação era praticamente entrar no telecentro. Mesmo com a diminuição da importância do centro de acesso a computadores naquele espaço, durante o tempo em que permaneceu aberto, mesmo que de forma precária, ele continuou sendo uma das mais expressivas atividades do local. Na sede da associação, há um hall de entrada com três portas, na lateral direita há uma porta para a secretaria da associação, na lateral esquerda, uma escada para o terraço (na maior parte do tempo fechado) e, no meio, a porta do telecentro. Quase todos os avisos que se encontravam espalhados pelas portas e paredes nos primeiros meses da pesquisa também se referiam a ele: horário de funcionamento, anúncio de cursos e oficinas, regras de convivência. Chamava a atenção o cartaz, que já não está mais lá, que dizia: “Quem sujar as paredes da associação perderá o direito de usar o telecentro”. O hall de entrada estava constantemente cheio de crianças que aguardavam sua vez de usar os computadores.

A sede da associação, uma casa de dois andares, fica na parte mais alta do morro, uma área plana ocupada por um campo de futebol de terra. Por causa dessa localização, jovens que moram na parte de baixo do morro me disseram que não frequentam o telecentro, e também não frequentam as lan houses situadas na parte de cima; utilizam a que fica próxima a casa deles.

Apesar dos moradores de outras partes da cidade olharem o Morro do Estado como uma área homogênea, os moradores locais, mesmo que às vezes evoquem o sentido idílico de “comunidade”, sabem que há divisões internas - que não são exclusivas deste bairro - reflexo de disputas antigas entre diferentes facções do tráfico de drogas e também pela crença de que há áreas mais e menos nobres no território, definidas por critérios geográficos (mais ou menos perto das ruas asfaltadas e do centro da cidade), de presença dos serviços públicos (asfalto, saneamento básico, escolas e postos de saúde) e de antiguidade (famílias mais antigas, que fazem parte da história local, costumam morar em pontos mais nobres do bairro, onde alguns serviços públicos já chegaram e o acesso é mais facilitado. Ao contrário, as famílias que chegaram há menos tempo e ocuparam espaços ainda não atendidos pelos serviços públicos, costumam carecer mais de recursos; além disso, o Morro do Estado, por ser localizado perto do centro da cidade, possui uma população flutuante, que vem de outros lugares à

procura de emprego nas áreas próximas, ao lado de moradores que habitam o local com suas famílias há gerações<sup>68</sup>).

A parede da associação voltada para o campo funciona como uma arquibancada. As outras laterais do campo são ocupadas por casas, bares, uma padaria, o Grupo de Policiamento de Áreas Especiais (GPAE)<sup>69</sup> - um projeto da polícia militar instalado no Morro do Estado em 2006 - e as descidas. São três atalhos de escada que levam a áreas diferentes do Centro da cidade e uma rua principal, por onde descem e sobem carros e motos. Descendo esta rua, chegamos a uma bifurcação, a cerca de 200 metros. Se pegarmos a direita, descenderemos no Ingá; à esquerda, sairemos em Icarai ou no Centro.

É nessa bifurcação que fica a Point Lan House, ao lado de um bar e um salão de cabeleireiro. Há na mesma calçada outra lan house, inaugurada em 2008, que obrigou a Point a baixar sua hora de navegação de R\$ 2,00 para R\$ 1,50 e, depois, para R\$ 1,00. A terceira lan fica na parte baixa do bairro, em uma rua que já é considerada centro da cidade. No caminho entre o telecentro e a Point Lan House há uma escola, uma creche e um posto de saúde municipais, e mais abaixo há um posto de correio comunitário<sup>70</sup>,

---

<sup>68</sup> Na pesquisa realizada pelo Observatório de Favelas, os moradores indicam os seguintes motivos para residirem no local: 48,5% por causa do custo de moradia, 18,7% por proximidade do local de trabalho e 12,1% para ficar próximo a parentes.

Sobre a questão dos critérios de antiguidade como atributo distintivo ver: ELIAS, Norbert e SCOTSON, John L.. **Os estabelecidos e os outsiders**. Rio de Janeiro: Zahar: 2000.

<sup>69</sup> A presença do GPAE não é analisada de forma homogênea pelos moradores do Morro do Estado. Alguns elogiam a iniciativa, por ter diminuído o poder do tráfico de drogas no local. Outros reclamam da ingerência dos policiais na vida da “comunidade”, regulando até mesmo o tipo de música e a altura do som que toca nos bares, situação que não ocorreria no “asfalto”. Um dia, descendo o morro, pensei no que Juninho, fotógrafo da “comunidade” que tem um livro publicado sobre sua história, me mostrou quando atravessávamos o campinho, para conhecer uma das rádios comunitárias ali presentes. Havia uma caveira – acho que de plástico – fantasiada de pirata, fincada no vergalhão do muro do GPAE.

Era a segunda vez que via esta caveira no muro. Na primeira, estava em uma reunião com a associação de moradores quando ouvimos uma explosão e fomos até a janela ver o que estava acontecendo. Quatro policiais haviam jogado uma bomba no campo, para fazer barulho, e riam do interior da viatura.

Estes episódios me levam a pensar na contradição que significa o GPAE na “comunidade”. Por um lado, ele intimida os moradores, quando seu papel seria dar proteção, e confere à polícia um poder maior do que normalmente tem em uma democracia. Por outro lado, dificulta o envolvimento dos jovens com o tráfico de drogas e abre caminho para a existência de uma associação de moradores não ligada ao crime.

<sup>70</sup> Além da existência de poucos equipamentos públicos no local e da forte presença da polícia no cotidiano da “comunidade”, a existência de serviços diferenciados também demonstra como os direitos dos moradores destes locais se diferem dos direitos dos moradores do “asfalto”. A existência do correio comunitário é um exemplo. Enquanto, no serviço regular, o carteiro entrega a correspondência na casa dos moradores, nas “comunidades” de baixa renda os Correios – serviço público federal – entregam todas as cartas em um só lugar, em geral, na associação de moradores, e os moradores se dirigem a este local para pegar sua correspondência. Em algumas “comunidades” de Niterói, como no Morro do Estado, os próprios moradores implementaram o serviço de correio comunitário: um grupo de três moradores recebe a correspondência e entrega na casa daqueles que pagam uma taxa de R\$2,00 por mês.

sendo o telecentro, portanto, junto com o GPAE, um dos cinco equipamentos públicos presentes no local. A legislação do estado do Rio de Janeiro<sup>71</sup> proíbe a existência de lan houses a menos de 1 Km de distância de escolas de primeiro e segundo graus, pois, seguindo a Classificação Nacional de Atividades Econômicas (CNAE) do IBGE, as considera casa de jogos e não centros de acesso ao computador<sup>72</sup>. Mas a fiscalização, assim como outros serviços públicos oficiais, não costuma interferir no comércio local.

## 2.4. O telecentro

O telecentro possui sete computadores, sem caixas de som e fones de ouvido, 978 usuários cadastrados<sup>73</sup>, todos moradores do Morro do Estado, e é frequentado predominante por crianças (encontrei crianças até de 6 anos, sempre desacompanhadas dos pais, embora a regra da prefeitura diga que menores de 10 anos só podem entrar nos telecentros com um responsável) e adolescentes. Há também adultos que participam, principalmente, dos cursos de informática e navegação oferecidos periodicamente, mas estes são a minoria. Em relação à presença de menores de 10 anos no telecentro, Darjela Cima, coordenadora do projeto quando a pesquisa começou, me explicou que existe um manual de apoio para os coordenadores locais, construído em conjunto por estes e a coordenação geral. Nesse manual, há diversas regras<sup>74</sup> - como a idade mínima de entrada no telecentro sem os responsáveis, a idade mínima necessária para uso do Orkut (16 anos) e do MSN (12 anos), o tempo individual de uso dos computadores, a prioridade para usos educativos das máquinas etc. -, mas muitas vezes essas regras não são cumpridas, por causa “das peculiaridades de cada comunidade”.

---

<sup>71</sup> Lei nº 4.782, de 23 de junho de 2006.

<sup>72</sup> Como mostrarei no quarto capítulo, o IBGE ampliou o número de CNAEs disponíveis para as lan houses, mas o efeito prático desta medida não é imediato e ainda deixa dúvidas sobre o uso dos jogos eletrônicos nestes espaços.

<sup>73</sup> Este número foi fornecido pelo coordenador do telecentro, depois de consultar seu cadastro eletrônico, em 01/08/2008. Se seguirmos os dados oficiais do IBGE, que dizem que o Morro do Estado tem 4.463 moradores, concluiremos que 21,9% deles estão cadastrados. No entanto, como já dissemos, não há dados confiáveis sobre o número de moradores das “comunidades” de baixa renda.

<sup>74</sup> Além das regras comuns a todas as unidades, na porta do telecentro do Morro do Estado havia uma folha impressa com as “regras externas” válidas ali: “Regras Telecentro – exterior: respeitar as regras do telecentro; respeitar o coordenador e as monitoras; não ficar batendo na porta toda hora; respeitar o horário de entrada; não entrar descalço e sem camisa; chegar na hora certa de encaixe; não brigar; não sujar as paredes; não jogar lixo no chão; falar baixo; não falar palavrões; não bater nos outros; respeitar e tratar bem as pessoas que frequentam o telecentro”. Outro cartaz avisava sobre a suspensão em caso de desrespeito às regras: “Quem não respeita as regras: será suspenso de 3 dias a 1 semana ou 1 mês”.

- No Morro do Estado, por exemplo, a comunidade não se apropriou do telecentro como um espaço voltado também para adultos, e a regra de que menores de 10 anos só podem frequentar o espaço com os responsáveis não é seguida<sup>75</sup>.

Os cursos, com duração de quatro meses, incluem Introdução à Informática, Internet (navegação), Editor de texto, Editor de planilha, Slide e Digitação, todos com softwares livres. Cursos mais avançados, como editores de imagem, edição de vídeo ou código HTML (linguagem para construção de sites) são oferecidos somente em dois telecentros (Barreto, na Zona Norte da cidade, e Espaço 300, no Centro). Só podem entrar sete pessoas por vez, uma para cada computador, apesar do número de crianças do lado de fora ser bastante grande na maior parte das vezes em que visitei o telecentro, nos meses em que funcionava regularmente. O coordenador do telecentro, que trabalhou no espaço até novembro de 2008, costumava dar papel e caneta para que as crianças jogassem ou desenhassem enquanto esperavam. Os horários de acesso eram pré-agendados, e cada usuário podia navegar, no máximo, uma hora por dia.

Cada um dos 16 telecentros da prefeitura de Niterói - todos situados próximos a localidades de baixa renda, com exceção do Espaço 300, localizado no Centro da cidade e preparado para receber deficientes físicos - possuía um coordenador e quatro monitores. O coordenador permanecia no telecentro durante todo o horário de funcionamento, de segunda a sexta-feira, das 9h às 17h. Os monitores eram estudantes universitários contratados diretamente pela prefeitura em sistema de estágio, com duração de um ano, prorrogável por mais um ano: dois na parte da manhã (das 9h às 14h) e dois na parte da tarde (das 12h às 17h). No Morro do Estado, três estagiárias eram estudantes de Serviço Social e uma era estudante de Pedagogia. Segundo Darjela, desde que o mesmo foi reestruturado, no final de 2005, até meados de 2008, eram aceitos estagiários de faculdades diversas como Comunicação, Pedagogia, Serviço Social, Geografia, História e Ciências Sociais. Mas, quando a pesquisa começou, as exigências haviam mudado, e só eram aceitos estagiários de Serviço Social, Pedagogia e Informática, o que, para a coordenadora, era um “retrocesso”.

---

<sup>75</sup> Darjela, nesta ocasião, chegou a me sugerir que estudasse o telecentro do Morro do Cavalão, porque ele funcionaria “bem dentro das regras”. Meses depois, quando o telecentro do Morro do Estado estava fechado e eu conheci as novas coordenadoras, elas me sugeriram que estudasse o Espaço 300 (no Centro), porque, além de não haver previsão para a reabertura da unidade do Estado, a unidade do Centro da cidade também era uma referência em termos de modelo de funcionamento. Já expliquei, na introdução, os motivos que me levaram a escolher o local da pesquisa. Mas gostaria de acrescentar aqui que, por estudar somente um dos 16 telecentros do projeto da prefeitura de Niterói, não tenho a pretensão de fazer uma avaliação completa de todas as atividades que acontecem nas unidades do projeto. Algumas características gerais serão analisadas, mas o objetivo principal é observar uma situação micro que ajude a refletir de forma macro sobre a temática da inclusão digital no Brasil.

Pequenas mudanças ocorreram no telecentro com a posse do novo prefeito, em janeiro de 2009. Até o fim da pesquisa, não aconteceram transformações na política de inclusão digital, mas alterações pontuais provocadas pela burocracia do serviço público, que inclui a paralisação de projetos e programas iniciados pelos governos anteriores, e a dificuldade de reunir os dados da gestão anterior. O telecentro, de novembro de 2008 – antes da troca de governo, mas já com a eleição terminada e com modificações nas equipes das secretarias – até março de 2009, funcionou de forma precária. A maior parte dos dias esteve fechado; quando estava aberto, era somente das 12h às 16h, como indicava o cartaz colado na porta. De março de 2009 até o final da pesquisa, não reabriu mais. Um dos motivos, segundo a própria prefeitura, é a dificuldade de encontrar monitores que queiram trabalhar no local, considerado pelo *sensu comum* um dos locais mais violentos da cidade. Este é mais um indício do *estigma* construído em relação às “comunidades” de baixa renda dos grandes centros urbanos<sup>76</sup>.

Estive com a única estagiária que trabalhou por lá este período na segunda semana de março. Era seu penúltimo dia de trabalho no telecentro do Morro do Estado, e a conversa que tivemos me permitiu refletir sobre muitas das dificuldades de uma política pública de inclusão digital nas periferias dos centros urbanos.

Quando entrei na sede da associação de moradores, fui saudada por uma menina que saía do telecentro, com uma pergunta que ouviria diversas vezes durante este dia e os subsequentes, indicando a ansiedade dos usuários do telecentro para saber quem seriam os novos monitores:

- Você é a nova tia? – me perguntou, sorrindo.

- Não, não sou – respondi.

Bati na porta. Joyce, a estagiária, atendeu.

- Oi, tudo bem? Quanto tempo – eu disse.

- Oi, entra. Desculpe-me, como você chama mesmo?

- Olívia.

Fazia três meses que não a via. Achava que o telecentro não estava funcionando, pois encontrei a porta fechada sempre que estive no Morro do Estado – cerca de uma

---

<sup>76</sup> O *estigma* das “comunidades” de baixa renda como locais violentos existe mesmo onde não há tráfico de drogas. É o caso do Morro do Preventório, onde trabalhei por sete anos. Apesar de não haver tráfico no local, as pessoas que não o frequentam ou não conhecem moradores temem a “comunidade”, supondo que ela seja violenta, e se surpreendem quando eu digo que não há tráfico nem violência no local. Por outro lado, como já salientei, alguns moradores do Preventório também reproduzem os estereótipos e os estigmas, quando chamam locais com tráfico de drogas de “favelas” em contraponto ao seu próprio local de morada, que seria uma “comunidade”.

vez por semana durante os primeiros meses da pesquisa – e porque, quando liguei para a Secretaria de Educação, em janeiro, a informação que obtive foi que os telecentros, com exceção do Espaço 300, estavam fechados para a reformulação do projeto. Na segunda quinzena de fevereiro, quando conheci a nova equipe de coordenação do projeto Telecentro, me informaram que o centro de acesso do Morro do Estado ficou fechado em janeiro, mas que em fevereiro tinha sido reaberto, somente às segundas, terças, quintas e sextas-feiras, na parte da tarde, pois da equipe de cinco pessoas só a monitora Joyce permanecia trabalhando. O coordenador, assim como grande parte da equipe da Secretaria de Educação, havia sido demitido, em novembro, ainda na fase de transição entre os dois governos, e os contratos com as outras três estagiárias havia terminado.

Joyce me deu uma informação diferente. Na primeira resposta, disse que o telecentro só fechara durante o carnaval. Mas quando eu disse que estivera lá diversas vezes e sempre encontrara o espaço fechado, ela justificou:

- É porque eu estou sozinha desde novembro, então não estou abrindo todo dia. Em janeiro e fevereiro, eu estava de férias da faculdade, tinha dia que vinha de manhã, tinha dia que vinha à tarde.

- O movimento parece que diminuiu, só tem cinco pessoas usando os computadores hoje – perguntei. Mas Joyce disse que fora uma coincidência, e que a frequência continuava grande. Contou-me, então, sem que eu perguntasse, que a Vanessa, coordenadora pedagógica do projeto, a convidara para trabalhar no Espaço 300.

- Já estou aqui há mais de um ano, ela me chamou e eu achei uma boa oportunidade. Já era pra eu ter ido, mas ninguém quer vir pra cá, ninguém quer ser monitor aqui, arranjam um monte de empecilhos para não subir, que moram longe, que gastam muito com passagem. Mas as coordenadoras agora foram categóricas: ou sobem ou saem do projeto.

Nunca havia conversado tanto com Joyce. Até então, ela e as outras três monitoras dividiam a orientação aos usuários, e César, em seu papel de coordenador local, era quem me dava todas as informações, principalmente relativas aos problemas enfrentados, e a maior parte delas sem que eu solicitasse. Quando Joyce se viu sozinha, teve a mesma atitude de César. Não esperava eu fazer qualquer pergunta para me dar uma série de informações.

- Mudei o esquema de marcação de horário, não dava conta sozinha do esquema antigo. Você lembra?



No “esquema” antigo, o uso dos sete computadores era pré-agendado. No dia e hora marcados, os usuários – a maior parte crianças e adolescentes – chegavam e entravam. Muitas crianças ficavam na porta esperando o “horário de encaixe”: se o usuário pré-agendado não chegasse em até quinze minutos depois da hora marcada, outra pessoa entrava em seu lugar, obedecendo a uma lista de espera construída por ordem de chegada. Havia gente batendo na porta o dia inteiro, algumas para marcar para outro dia, outras para se inscrever na lista de encaixe. No novo “esquema”, segundo Joyce, os usuários, sabendo que não há mais pré-agendamento, chegam quase na hora de entrar (12h, 13h, 14h ou 15h). O primeiro a bater na porta tem seu nome colocado na lista. O prazo de quinze minutos para a entrada de novos usuários, caso os inscritos desistam, continua valendo. Diante da mudança, perguntei a Joyce se os estagiários têm autonomia para organizar o modo de funcionamento das unidades.

- Dei a ideia para a Vanessa, expliquei que não estava funcionando e ela falou para eu experimentar. Deu certo. Está muito melhor, mais tranquilo, mas não sei se os novos monitores vão continuar com esse esquema.

- Não vai haver uma transição, você não vai encontrar com eles e falar da sua experiência?

- Não. A Vanessa não quer, ela quer que eles se virem.

Joyce permanece com o MSN aberto em seu horário de trabalho. É através dessa ferramenta – acessada através do site Meebo ([www.meebo.com](http://www.meebo.com)), já que não é permitida a instalação de MSN e outros softwares proprietários nos telecentros públicos – que ela conversa com as coordenadoras do projeto e com estagiários das outras unidades. Perguntei se os estagiários estão participando da reformulação do projeto. Ela disse que sim, que as coordenadoras sempre fazem perguntas e pedem a opinião dos funcionários. A coordenação também estava mudando a forma de contratação dos estagiários, o que já durava dois meses e estava atrasando o pagamento dos monitores.

Perguntei a Joyce se neste tempo de reformulação do projeto o telecentro do Morro do Estado estava oferecendo cursos e ela disse que não. Em março, havia uma lista com sete nomes – o que completa uma turma – e mais quatro pessoas na espera para uma segunda turma, mas não havia data de início. Joyce disse que havia sugerido a Vanessa a reformulação dos cursos também, mas ainda não obtivera resposta: em vez de abrir turmas com pessoas de qualquer idade, separar os alunos em turmas diferentes, de acordo com a faixa etária. Na sua avaliação, os adultos não se sentiam confortáveis tendo aulas junto com as crianças e os adolescentes. Para recolher informações sobre o

que queriam os sete inscritos para o novo curso, a coordenação estava preparando um questionário. Perguntei se não seria uma boa ferramenta de diagnóstico a ser feito com todos os usuários do telecentro, ela respondeu “pode ser”, mas que essa pesquisa não estava nos planos.

A estagiária me disse, então, que a situação no Morro do Estado “é muito difícil”. Sussurrando para que as crianças e os adolescentes presentes não ouvissem, contou que o telecentro ficou fechado durante três dias por causa de “uma confusão entre uma menina e a polícia”. Disse também que estava fechando às 16h, e não às 17h, como seria o normal, por causa do tráfico. Sem negar minha surpresa, perguntei:

- Mas aqui está tranquilo há uns dois anos [desde que o GPAE foi instalado].

- Está. Mas há um tempo atrás houve uma invasão. Além do mais, a associação está fechando às 16h, eu não fico aqui sozinha de jeito nenhum.

De fato, às 16h a secretária da AMME bateu na porta para se despedir, e eu ajudei Joyce a desligar os computadores.

Quando saímos do telecentro, ela me contou “o caso da menina com a polícia”, história que ouvi mais duas vezes, em uma assembleia de moradores organizada pela AMME e em uma reunião da diretoria da associação.

- A situação aqui é muito difícil. Veja o que aconteceu com essa menina Thaís. Ela é uma menina muito difícil. Tem 13, 14 anos, mas é capaz de coisas que você nem imagina. Respondia, entrava no Orkut, já chegou a levantar a mão pros outros. Todo mundo sabe que [menor de 16 anos] não pode entrar no Orkut e acaba que todo mundo insiste e pergunta sempre. Mas ela não, ela entra. Um dia, meu MSN, que fica conectado a todo mundo do Projeto, estava aberto e ela chamou uma estagiária de outra unidade de “safada”. No dia seguinte, [a coordenadora pedagógica] Vanessa veio me perguntar o que tinha acontecido e eu disse que foi a Thaís. Ela disse que já esperava que fosse isso. Aí, ela veio aqui procurar o pessoal da associação, mas não havia ninguém. Então falou com o senhor que fica no bar ali do lado, que tem as chaves lá de cima [do terraço da AMME], que queria marcar uma reunião com a associação, pra falar sobre a Thaís. Dez minutos depois apareceu a polícia, ele tinha chamado, procurando pela Thaís. Foi a maior confusão. A gente disse o que tinha acontecido, mas que não precisávamos deles, estava tudo sob controle, que resolveríamos sozinhos. Eles foram embora. Meia hora depois, eles foram buscar a família dela, foi a maior confusão, a tia queria bater na menina, a menina na avó. A avó desmaiou, ficamos com medo dela morrer. Mas desmaiar foi um exagero, né? A polícia está atrás dessa menina. Alguns

dias depois, outro policial bateu na porta do telecentro. Estava procurando por ela. Eu disse que ela não estava, e ele disse: “Comigo não tem 10, não tem 11, não tem 12 [anos]. Eu mato”. A Vanessa me mandou ficar alguns dias sem abrir o telecentro, eu fiquei. As meninas todas [que frequentam o telecentro] ficaram com raiva de mim, achando que eu tinha chamado a polícia. Tive que explicar para elas. Entenderam. Depois, fomos na casa da Thaís explicar para a família. Então, tem um monte de gente aqui dizendo que eu estou indo embora porque ela ameaçou me bater, mas não é nada disso. Ontem ela voltou a frequentar o telecentro. Eu perguntei: “Você vai se comportar?”. Ela disse que sim, e eu deixei ela entrar. A polícia está atrás dela, tem muita gente no morro que não gosta dela. Ela precisa de psicólogo, tentamos levar, mas não deu certo.

- Ela não quer ficar [no psicólogo]?

- Não conseguimos arranjar gente, encaminhar. Mas eu não vou sair daqui porque estou com medo, nada disso, mas porque me ofereceram essa oportunidade de ir pro [telecentro Espaço] 300. Aqui estou muito sem condições. Não tem água pra beber. Antes, eu, o César e as meninas fazíamos vaquinha, agora, sozinha, eu é que não vou comprar o galão, custa R\$ 4,50. Ganho pouco e meu salário está atrasado. Também estou sem banheiro, com a descarga estragada desde janeiro.

Perguntei o motivo da falta de estrutura, e Joyce respondeu que a associação não estava cumprindo com as contrapartidas que são obrigatórias, como água e material de limpeza. Disse a Joyce que tinha a sensação de que os moradores não se apropriaram do espaço e perguntei se não havia reuniões entre a prefeitura e a população para discutir o projeto. A estagiária respondeu que houve uma reunião naquele dia entre a associação de moradores e o Projeto Telecentro, mas eu reiterei minha opinião, dizendo que não estava falando só da associação, mas que não via uma participação dos moradores, com exceção das crianças, naquele espaço. Joyce concordou com a cabeça, mas pareceu não se importar com este assunto.

- Ah, acho que só teve [reunião com os moradores] no início do projeto. Aliás, o telecentro vai fazer aniversário no dia 27 de março. Três anos, acho.

Realmente, a placa de inauguração colocada ao lado da porta de entrada do telecentro diz que ele faz aniversário. Informa também o nome do prefeito que o construiu e o do presidente da associação de moradores na época. Este ano, diferentemente de outras ocasiões registradas no blog do telecentro, não houve festa. A reunião da coordenação do Projeto Telecentro com a AMME realmente aconteceu,

como me contou seu presidente e seu secretário, e como foi discutido em uma assembleia da Associação de Moradores. Os novos diretores da associação fizeram críticas ao modo de funcionamento da unidade local, como a de que “as crianças só ficam brincando com joguinhos e não aprendem nada”, crítica muito parecida com as que são feitas às lan houses e ao entretenimento de forma geral, como vimos no primeiro capítulo.

A associação espera que o telecentro seja um espaço que possa oferecer educação e oportunidade de emprego para os adolescentes e jovens da comunidade, embora também não discuta que tipo de educação e de emprego o telecentro pode disponibilizar aos jovens. Pediram também uma impressora e que os monitores contratados sejam moradores do Morro do Estado, “minhocas da terra”, nas palavras do presidente da AMME, e não “universitários de fora da comunidade”. Em contrapartida, a associação voltaria a comprar água, providenciar a limpeza, e compraria cartuchos de tinta para a impressora. A prefeitura aceitou as propostas, mas as mudanças não haviam sido feitas até o fim da pesquisa, por dificuldades não só da prefeitura, mas também da associação de moradores.

O entretenimento e os espaços de lazer são considerados supérfluos diante de outros problemas que os moradores identificam em seu cotidiano, como pude observar na assembleia da AMME<sup>77</sup> a que estive presente em uma manhã de domingo. No auge da reunião, havia cerca de 60 pessoas no terraço da associação. Em seis anos de trabalho em cinco “comunidades” de baixa renda da cidade, poucas vezes vi uma assembleia de moradores com este número de pessoas. A maior parte das reuniões que presenciei não contou com a participação de mais do que dez ou quinze pessoas. O assunto principal do dia era a apresentação, por técnicos da prefeitura, de um projeto arquitetônico que transformaria o campo de futebol de terra – àquela hora, cheio de gente para a tradicional partida de domingo - em um campo cercado e de grama sintética.

Chico, um dos membros da diretoria da AMME, era quem comandava a reunião, embora em sua fala sublinhasse que a diretoria – composta, além dele, que é funcionário público, por Tião, funcionário de uma universidade privada, Correa, um estudante de

---

<sup>77</sup> Pelo que pude observar nesta e em outras ocasiões, a associação não é um espaço que represente toda a “comunidade”, devido a já citada divisão territorial presente no Morro do Estado, a pouca participação dos moradores nas discussões relacionadas aos problemas locais e a divergências e disputas por poder entre lideranças comunitárias e seus partidários. Mas as reuniões promovidas por ela são relevantes por ser, mal ou bem, um dos únicos espaços de discussão dos interesses coletivos e a principal ponte de diálogo com o poder público e organizações não governamentais que trabalham no local.

geografia da Universidade Federal Fluminense, e Dona Graça, dona de casa - era “colegiada e democrática” e que as decisões eram tomadas por todos os diretores sentados ao seu lado. Ele é sindicalista e foi candidato a vereador pelo PSOL (Partido Socialismo e Liberdade) nas últimas eleições municipais. Com sua voz forte e boa oratória, ele anotava as reivindicações dos moradores: falta de instalação de água ou instalação mal feita em algumas ruas, falta de remédios e médicos no posto de saúde, falta de relógio de luz em algumas casas, o não funcionamento do correio comunitário às segundas-feiras, lixo espalhado pelas ruas, a presença de ratos e ocorrência de casos de leptospirose, abusos cometidos por policiais do GPAE em relação aos moradores.

Antes da arquiteta da prefeitura apresentar a planta do campo de futebol, Chico tomou a palavra:

- Isso não significa que vamos aceitar o projeto sem discutir. A decisão é da comunidade.

A arquiteta começou a apresentação do projeto com uma fala sobre as vantagens sociais da prática de esporte. Mostrou a planta do campo de grama sintética e disse que o projeto foi elaborado depois de uma série de visitas à comunidade, para que pudesse preservar as atividades habituais dos moradores.

- Vamos trazer o que tem no Abel [um dos colégios particulares mais tradicionais da cidade] para cá para cima do morro.

Ela falou também de outros projetos da prefeitura, como obras para a ampliação do posto de saúde e a implementação do Programa Médico de Família – existente em outras “comunidades” de Niterói - no local. Disse que, se soubesse do interesse dos moradores nos outros projetos, teria trazido os responsáveis, mas que não sabia, pois havia sido chamada para falar só sobre o campo.

Um morador se levantou e teceu suas considerações sobre o projeto do campo:

- Nós estamos precisando de uma creche comunitária, o número de crianças daqui é muito grande e aumentou mais. Precisamos também ver a coisa da posse de terra, o prefeito já prometeu; o posto de saúde, uma sala só para as mulheres fazerem exames ginecológicos. Temos vários espaços ociosos que podem ser aproveitados [para a prática de esportes], como a quadra da escola [municipal]. O campo é importante, mas a creche é prioritária – disse, e foi muito aplaudido pelos outros moradores.

Outro morador defendeu que as duas obras – do campo e da creche – corressem paralelamente, mas não obteve apoio dos demais. O assunto foi encerrado e os representantes da prefeitura foram embora, prometendo uma nova reunião.

O telecentro foi também um dos pontos de pauta, mas apareceu no final e de forma secundária. Mesmo que seja considerado uma possibilidade de formação para os jovens da comunidade, atualmente, segundo a visão da associação de moradores, ele é apenas espaço de entretenimento, como o campo de futebol, e, portando, assunto menos importante na formulação de políticas públicas. O não cumprimento de contrapartidas por parte da associação também indica que o telecentro não é o assunto principal, e é, sobretudo, um modo de negociar com a prefeitura as mudanças no projeto que as lideranças comunitárias consideram necessárias, e uma maneira de afirmar, como no caso da assembleia cheia contestando o campo de futebol, a *posição de poder simbólico* da “comunidade”, representada pela sua associação de moradores, no *campo de disputa simbólica* em relação às políticas públicas para o Morro do Estado. O apoio dos moradores reforça o papel da associação e legitima a *autoridade* de sua diretoria (BOURDIEU, 2000).

Como liderança comunitária, Chico é um importante mediador entre os moradores e a prefeitura, e também entre os moradores, as organizações não governamentais e os pesquisadores que, como eu, trabalham ou fazem pesquisa no Morro do Estado. A existência de mediadores que estabelecem essas pontes é mais um indício da separação entre “morro” e “asfalto” que já discutimos. Como mostrei anteriormente, Chico, assim como outros informantes, faz questão de estabelecer a separação entre os moradores da “favela” ou da “comunidade” e os do “asfalto”. Se, por um lado, existe um processo de *estigmatização* em relação aos moradores das “favelas” ou das “comunidades carentes”, por outro existe a tentativa de construção de uma *identidade de resistência* (CASTELLS, 1999) que é ancorada no local de moradia e na suposta coesão do grupo que habita aquele local.

Nessa construção, eu e os representantes da prefeitura que foram à assembleia para apresentar o projeto do campo, como moradores do “asfalto”, somos *outsiders*, no sentido apresentado por Elias e Scotson (2000)<sup>78</sup>. Dentro do Morro do Estado, os moradores são os *estabelecidos*, não por critérios econômicos, de classe social ou de cor

---

<sup>78</sup> Publicado pela primeira vez em 1965, **Os estabelecidos e os outsiders** é o relato do trabalho de campo realizado por Elias e Scotson em uma pequena cidade da Inglaterra, chamada por eles de Winston Parva, na qual haveria uma divisão entre um grupo estabelecido há muito tempo na cidade e um grupo de moradores mais recentes, que não possuiria o mesmo carisma grupal distintivo que o primeiro grupo atribuía a si próprio. Os diferenciais de poder entre os grupos não estava na classe social, na nacionalidade, na ascendência étnica, no credo religioso ou no nível de instrução, categorias mais comuns nos estudos sobre diferenciais de poder, mas no grau de coesão, de integração entre os residentes mais antigos da cidade, que compartilhavam uma série de regras e valores em comum, e consideravam aqueles que não compartilhavam dessas categorias como indivíduos de menor valor humano. (ELIAS e SCOTSON, 2000).

da pele, mas por critérios simbólicos. Na auto-imagem construída nesses discursos, os moradores do Morro do Estado fazem parte de uma “comunidade”, de um grupo social coeso, unido por objetivos comuns, e que apresentaria laços de solidariedade maiores do que os dos moradores do “asfalto”, mergulhados em uma “sociedade” caracterizada pelo individualismo, pela máxima “cada um por si”.

Para penetrar neste universo, os “de fora” (os *outsiders*) precisam ser aceitos pelos “de dentro” (os *estabelecidos*), o que significa compartilhar de certas regras e visões de mundo que fazem parte daquele grupo, e aceitar a *posição* na divisão de *poder simbólico* estabelecida naquela *situação*, em que a diretoria da associação de moradores apresenta uma *autoridade e legitimidade* que nem eu nem os representantes da prefeitura possuímos. E como as *posições* são negociadas? Por um lado, Chico deixa claro sua opinião em relação às políticas públicas e aos projetos de ONGs que querem se instalar na “comunidade”. Por outro, ele quer saber de mim o que penso sobre o telecentro, mostrando claramente quais são as condições para me dar abertura, como mostram as duas primeiras conversas que tivemos.

Na primeira, ao final da assembleia que discutiu o telecentro, aproveitei para conversar sobre o projeto de oficinas de mídia Olho Vivo, que na época eu coordenava na ONG Bem TV, e que em 2009 abriria duas turmas na “comunidade”, uma de produção de vídeo e outra de conteúdo para internet. Chico pediu para marcarmos outro dia, pois estava cansado, mas quando eu disse que o projeto era de uma organização não-governamental, ele ficou sério e apresentou sua posição:

- Tem ONG boa, mas tem muita ONG ruim. Não queremos saber de gente que ganha dinheiro para explorar miséria dos outros. Queremos ver o orçamento, ver quanto cada um ganha, o que é gasto com o que.

Duas semanas depois, me reuni com Chico e Tião na sede da AMME. Expliquei o funcionamento do projeto Olho Vivo, detalhei o orçamento, e conversamos sobre o papel das ONGs, das associações de moradores, do Estado e do mercado nos dias de hoje. A desconfiança inicial diminuiu. Conversamos também sobre a pesquisa do mestrado. Chico quis, mais uma vez, me testar, para ver quais eram as minhas posições e se interessavam a ele ou não:

- O que você está vendo no telecentro? Vamos ver se você é das minhas.

Eu disse que via muitos problemas, que achava que o telecentro não era aproveitado em toda a sua potencialidade, que não havia sido apropriado pela

“comunidade” como espaço de desenvolvimento local, como era objetivo da prefeitura, mas que era um espaço de sociabilidade e lazer para as crianças.

Chico deu um sorriso satisfeito e criticou o telecentro:

- Só servia para as crianças jogarem aqueles joguinhos e mexerem naqueles programinhas. Mas agora vamos mudar – disse, e repetiu a conversa que teve com o coordenador geral do Projeto.

Ao nos despedirmos, já em frente à Point Lan House, Chico elogiou a iniciativa da pesquisa, destacando sua “relevância para o Morro do Estado”. Eu havia sido aceita, ao menos naquele contexto, não por meio do *capital cultural* (BOURDIEU, op. cit.) que o título de pesquisadora confere, mas por um *capital simbólico* que revela minha *posição* momentânea - ao lado dos *estabelecidos* - no *campo de disputas simbólicas*.

Neste *campo de disputas*, também os funcionários da prefeitura querem saber a minha opinião, como na conversa, narrada no capítulo anterior, que tive com as atuais coordenadoras do Projeto Telecentro. Não só a opinião em relação ao funcionamento do telecentro, mas em relação ao funcionamento da lan house, colocada, como vimos no primeiro capítulo também, em oposição ao espaço educativo e social que seria o centro público de acesso gratuito. A conversa que tive com Joyce também nos remete a esta oposição, e nos ajuda a retomar a discussão sobre a política pública de inclusão digital de Niterói, alvo de críticas da associação de moradores do Morro do Estado.

Neste mesmo dia, enquanto conversávamos, eu e Joyce descemos da AMME e paramos em frente à Point Lan House. A estagiária continuou justificando sua mudança de telecentro:

- Trabalhar sem estrutura não dá. Lá no 300, é mais para mudos, surdos, cadeirantes. Tem uma estrutura montada.

Joyce ganha R\$ 480,00 por mês, para trabalhar, atualmente, 4 horas por dia. O horário certo de estágio no Projeto Telecentro é de 5 horas diárias, mas ela tem trabalhado menos, pelos motivos que já explicou. Os estagiários, até o final de 2008, recebiam R\$ 360,00, mas tiveram aumento por causa da nova Lei do Estágio<sup>79</sup>, que obriga os empregadores a pagar vale transporte. Os contratos eram feitos diretamente com a EMUSA – Empresa Municipal de Moradia, Urbanização e Saneamento, mas foram reformulados e os estagiários são, desde março de 2009, contratados pelo CIEE – Centro de Integração Empresa-Escola, uma instituição filantrópica mantida por

---

<sup>79</sup> Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2008/Lei/L11788.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2008/Lei/L11788.htm).



empresários brasileiros. Segundo Joyce, só serão contratados, a partir desta nova etapa, estudantes universitários de Informática, o que pode representar um “retrocesso” ainda maior do que o já observado pela antiga e pelas atuais coordenadoras do projeto. A diferença é que, na visão destas, o coordenador local faria a ponte do telecentro com a “comunidade”, o que minimizaria o fato de os monitores serem da área de informática e, em geral, não estarem preparados para “conhecer e enfrentar” a realidade local.

- Falei para a Vanessa que isso não vai dar certo, pegar o cara que só sabe informática e colocar na realidade de uma favela, sem preparação. Eu tive preparação na faculdade, o cara de pedagogia deve ter também, né? – disse Joyce.

- Depende – respondi. – Uma coisa é a preparação teórica, outra coisa é a prática. Vocês são preparados pela prefeitura antes de começar o estágio?

- Sim, dura duas semanas. Primeiro, a gente aprende a usar o sistema [de informática do projeto], depois a gente parte pros conteúdos das oficinas.

- E preparação pedagógica, não tem?

- Não.

Joyce tem 21 anos e cursa o quinto período de Serviço Social no Centro Universitário Plínio Leite (UNIPLI), instituição de ensino privada onde estudam muitos jovens de baixa renda da cidade. A mensalidade é de R\$ 300,00, mas muitos alunos têm bolsa, concedidas através do ProUni – Programa Universidade para Todos<sup>80</sup>, do governo federal, ou como contrapartida ao estágio na própria instituição de ensino. O site da UNIPLI informa que “o Assistente Social atua em diversos âmbitos, tais como: pesquisa, assessoria; planejamento; gerenciamento, na operacionalização de políticas, programas e projetos vinculados ao setor público, ao setor privado, Organizações Não Governamentais, Entidades Sindicais e Movimentos Sociais”. Para Joyce, este tipo de formação ajuda o monitor em seu trabalho no telecentro, pois o desafio maior ali não é

---

<sup>80</sup> Segundo o site do Ministério da Educação: “O ProUni - Programa Universidade para Todos tem como finalidade a concessão de bolsas de estudo integrais e parciais a estudantes de cursos de graduação e sequenciais de formação específica, em instituições privadas de educação superior. Criado pelo Governo Federal em 2004 e institucionalizado pela Lei nº 11.096, em 13 de janeiro de 2005, ele oferece, em contrapartida, isenção de alguns tributos àquelas instituições de ensino que aderem ao Programa. Dirigido aos estudantes egressos do ensino médio da rede pública ou da rede particular na condição de bolsistas integrais, com renda per capita familiar máxima de três salários mínimos, o ProUni conta com um sistema de seleção informatizado e impessoal, que confere transparência e segurança ao processo. Os candidatos são selecionados pelas notas obtidas no ENEM - Exame Nacional do Ensino Médio conjugando-se, desse modo, inclusão à qualidade e mérito dos estudantes com melhores desempenhos acadêmicos. (...)”

O ProUni já atendeu, desde sua criação até o processo seletivo do primeiro semestre de 2008, cerca de 385 mil estudantes, sendo 270 mil com bolsas integrais”. Disponível em: <http://prouni-inscricao.mec.gov.br/PROUNI/Oprograma.shtm>

entender de softwares ou pensar sobre o que fazer com a rede mundial de computadores, mas lidar com uma realidade diferente, que não é a sua, uma realidade, como ela disse, de “favela”.

Estes episódios remetem novamente à discussão sobre *comunidade e identidade* travada anteriormente. A importância de entender a realidade local, para “saber lidar” com ela ou mesmo para adaptar o projeto a ela, também apareceu nas falas de outros informantes, como na fala já citada de Darjela, a antiga coordenadora do projeto, sobre ignorar as regras “por causa das peculiaridades de cada comunidade”. Em outra ocasião, César, o coordenador local, me disse que, com quatro meses de trabalho no telecentro do Morro do Estado, já se sentia “adaptado” ao local, e sublinhou a importância que a secretária da AMME teve para o seu trabalho, porque “me explicou como se divide o morro, me apresentou a moradores, me apresentou um pouco da história do lugar”.

Desde Paulo Freire (2005 [1967]), é reconhecida no meio pedagógico a necessidade dos educadores entenderem a realidade dos educandos e trazerem-na para a prática educativa. No caso dos profissionais envolvidos no projeto Telecentro, mais do que uma diretriz pedagógica, a necessidade de entender a realidade do Morro do Estado surgiu a partir da prática de trabalho, dos problemas enfrentados mais do que do planejamento para a utilização do centro público de acesso ao computador e à internet. A necessidade da inclusão digital é sublinhada nas falas dos coordenadores e monitores envolvidos no projeto, mas não fica claro – nem nas falas nem nas atividades que são desenvolvidas - de que forma as novas tecnologias de informação e comunicação podem contribuir efetivamente para a mudança da realidade da “comunidade”, nem de que forma elas podem ser aproveitadas em todo o seu potencial. Aparecem falas, como as narradas no primeiro capítulo, que sublinham o caráter educativo do telecentro, a necessidade de utilizar as ferramentas da web em processos educativos, a diferença entre entretenimento e educação. Mas que características apresentam as novas TICs para promover a inclusão social e de que forma elas se articulam com outras políticas públicas para a diminuição das desigualdades?

Naquela tarde de março, ao me narrar como se sentia no Morro do Estado, o que já havia feito por ali e o que pretendia fazer no Espaço 300, Joyce estava me falando ao mesmo tempo de sua própria *trajetória* e de seus *projetos de vida* (VELHO, 1994), temas que serão debatidos no terceiro capítulo, e refletindo sobre a política de inclusão digital do município. A reflexão sobre o significado do telecentro aparece ainda quando ela se confronta com um espaço que, de certa forma, “concorre” com o seu local de

trabalho – a lan house, como narramos no capítulo anterior. Grande parte desta conversa aconteceu em frente às duas lan houses da rua principal. Já estávamos há mais de vinte minutos no local quando a estagiária deu uma pausa no que dizia e olhou para as duas lans, do outro lado da rua.

- Você vai em qual? – ela perguntou.

- Naquela – indiquei.

- Por quê?

- Porque existe há mais tempo, tem mais movimento.

- É muito diferente [do telecentro]?

- Tem algumas diferenças.

- Lá não tem ninguém pra orientar, né?

- Não, mas as pessoas se ensinam. Quem sabe mais ensina pra quem sabe menos.

Os funcionários também ensinam aos usuários. Mas tem diferenças. Lá são jovens. No telecentro tem mais crianças.

- Os pais não deixam os filhos frequentarem as lans – disse Joyce.

- Mas tem crianças lá também.

- Nessa deve ter. A outra não, por causa de drogas. Quando teve aquela confusão que invadiram o morro [em 2008], lá teve um problema. Estavam vendendo droga lá, a polícia entrou.

- Nunca vi isso não. As crianças costumam jogar jogos de simulação na lan.

- Ah! Eu adoro!

- Pois é, no telecentro eles não podem jogar essas jogos – questionei.

- Porque é violento.

- Mas nem todos são. E também não tem sistema de som no telecentro.

- Ah, eles [a prefeitura] estão querendo mudar isso, colocar som e desbloquear. Eu vivo brigando para isso, mas não sei mais o que vai acontecer depois que sair daqui.

Antes que eu pudesse convidá-la para ir à lan house, Joyce recebeu um telefonema da coordenadora pedagógica do Projeto, pedindo para que ela passasse na Secretaria Municipal de Educação. Ela se despediu. Desejei boa sorte. Ela agradeceu e desceu em direção ao centro da cidade, feliz em seu penúltimo dia de trabalho no telecentro do Morro do Estado.

Estas situações apontadas por Joyce indicam algumas limitações dos projetos de inclusão digital. Em primeiro lugar, os cursos oferecidos são cursos básicos que dificilmente deixarão os usuários do telecentro aptos a competir com jovens de camadas

médias e altas e também por jovens de camadas populares que fazem cursos avançados e/ou têm computador em casa, com tempo de navegação livre e possibilidade de utilizar as novas TICs em seu cotidiano. Nesse sentido, poderíamos pensar estes projetos como uma *inclusão subalterna* na sociedade da informação, tal como analisado por Silveira (2008) e por Cazeloto (2008), em oposição a uma inclusão que conduzisse os usuários a uma autonomia, ou uma *inclusão autônoma* (SILVEIRA, op. cit.).

Em segundo lugar, a descontinuidade das políticas públicas com as mudanças de governo limitam seu potencial de transformação de longo prazo. Não há nenhuma legislação que assegure a existência do Projeto Telecentro como uma política de Estado, e a população não se apropriou suficientemente do espaço a ponto de participar de sua gestão e de trabalhar por sua continuidade. Em terceiro lugar, as hierarquias e as formas de gestão pública podem comprometer os objetivos pedagógicos de um projeto. Se, na avaliação da própria coordenadora e da monitora, a interdisciplinaridade dos monitores seria essencial para o melhor aproveitamento das TICs pelos usuários do Morro do Estado, por que o projeto sofreu alterações neste ponto, até se reduzir ao caráter meramente técnico, com a presença de estagiários com formação somente em Informática?

Em quarto lugar, não existe um planejamento pedagógico nem um sistema de avaliação dos métodos e dos resultados, considerados fundamentais para o sucesso de políticas públicas. Na ausência deste planejamento que potencialize o uso das novas TICs como fator de desenvolvimento econômico e social da “comunidade”, e de melhores perspectivas de vida e aprendizado para os jovens frequentadores, o papel mais relevante que observei é do telecentro como espaço de sociabilidade. Embora considere este um importante papel, ele não condiz com os resultados esperados tanto pelos formuladores da política pública do município quanto pelas lideranças comunitárias. A utilização das novas tecnologias para o desenvolvimento social requer mais do que a existência de centros públicos de acesso ao computador e à internet, como podemos observar nas situações que narro a seguir.

No telecentro, o tempo de navegação em cada site é curto. Observei uma dificuldade grande dos usuários em relação ao computador, contrariando a ideia de que as novas gerações “já nascem sabendo” utilizá-lo. Essa dificuldade, a meu ver, está relacionada a outros problemas de sua situação social mais abrangente – relação familiar, déficit escolar etc. Além da navegação no telecentro ser muito dirigida, o coordenador e as monitoras encontram obstáculos para trabalhar com as crianças e os

adolescentes, inclusive porque muitos deles não sabem ler nem escrever. Certa vez, César, o coordenador local, sem que eu perguntasse, falou da dificuldade de avançar por causa do baixo letramento. Perguntei se o telecentro fazia trabalho com a escola vizinha, de onde vem a maior parte das crianças. “Ainda não. Mas queremos fazer, trazendo as crianças que têm mais dificuldade em aprender”, respondeu, na ocasião. Já na visão das atuais coordenadoras, não é necessário realizar trabalho com as escolas, porque estas já possuem seus laboratórios de informática. As visões do coordenador local e das coordenadoras do projeto são diferentes, mas chamam a atenção para um mesmo ponto: a disponibilidade de computadores e de acesso à internet – ou seja, a dimensão técnica da inclusão digital – não é capaz de resolver problemas sociais mais amplos.

Em outra ocasião, eu estava sentada observando o movimento do telecentro quando Renata me chamou para ajudá-la. Ela me disse que tinha 7 anos, mas a irmã gêmea Raquel, no computador em frente, corrigiu: “Temos 11 anos”. Renata estava no 2ª ano (antiga 1ª série) do ensino fundamental e Raquel no 5º ano (antiga 4ª série), ambas na escola municipal do Morro do Estado. As crianças não conseguem separar a minha figura das monitoras. Para elas, eu sou adulto e, portanto, estou ali para ensinar. Renata pediu para ajudá-la a entrar no site da Barbie. Perguntei se ela não queria escrever o endereço, mas ela não sabia. Soletrei para ela, e só então percebi que ela não conhecia as letras. Raquel mexe sozinha no computador, mas só entra no site de jogos [www.jogosdemeninas.net](http://www.jogosdemeninas.net), cujo endereço está escrito em um dos cartazes do telecentro, junto com outros sites de jogos similares, e está no ícone “favoritos” dos computadores, junto com os outros endereços – a maior parte de jogos de pouca complexidade - que são acessados na sala. Em conversa posterior com Raquel, descobri que as gêmeas têm quatro irmãos. Um está preso, o outro elas não veem há alguns anos, a irmã mais velha casou e tem um filho e o mais novo é recém-nascido.

Raquel me explicou que gosta do telecentro e não gosta da lan house porque no primeiro há monitores que a ajudam a navegar, “lá tem as tias, tem gente pra ensinar pra gente, na lan house a gente tem que aprender sozinho”. Pergunto se ela utiliza o laboratório de informática da escola, e ela diz que sim, mas só “de vez em quando”, porque “lá a gente é obrigado a ficar em um jogo só, todo mundo ao mesmo tempo, fazendo o que a professora manda”. Outra adolescente, Laís, me deu uma explicação semelhante para quase não frequentar a lan house: “é mais perto [de casa] e tem gente pra me ensinar”. A essa explicação, no entanto, Laís acrescentou mais uma: a proibição dos pais. Quando tivemos esta conversa, a adolescente ia à lan house para fazer uma

fotocópia de um documento para o pai. Foi a única coisa que fez, pois disse que a mãe não a deixa frequentar o espaço, “por causas dessas coisas que ela vê na TV, esses problemas que acontecem na rua”. Laís não soube ou não quis me explicar que problemas são esses.

Estes episódios também nos levam a outro ponto que precisamos problematizar na relação entre novas tecnologias e juventude, a afirmação comum de que os jovens “nascem sabendo” utilizá-las. Apesar de as análises atuais mostrarem que a tendência hegemônica é que as crianças e os jovens dominem com muita facilidade – muitas vezes sozinhos – as novas tecnologias, vindo daí a reflexão de que elas precisam fazer parte do processo de ensino/aprendizagem e são importantes ferramentas para o exercício da cidadania, o processo, na prática, se mostra mais complexo. De fato, a observação da lan house mostra que os jovens e as crianças que frequentam este espaço navegam com bastante autonomia, mesmo quando se trata de jogos de simulação que envolvam desafios a solucionar, com o texto escrito em inglês. Mas no telecentro encontramos jovens com muitas dificuldades de navegação, relacionadas a dificuldades de seu contexto mais amplo, como escolaridade, renda e relações familiares.

A observação do telecentro do Morro do Estado, em diálogo com as definições e expectativas dos gestores municipais e das lideranças comunitárias, possibilitou começar a discutir as limitações da chamada “inclusão digital”, principalmente quando ela está atrelada a um ideal de “inclusão social”. Mas quais são as expectativas dos jovens – o principal público das lan houses e dos telecentros – em relação a esses espaços? Quais são os usos e significados que eles atribuem às novas tecnologias de informação e comunicação em suas vidas? No próximo capítulo, entraremos na Point Lan House para discutir estas questões.

## CAPÍTULO 3

### Sociabilidade, lazer e mobilidade social

#### 3.1. A lan house

A cerca de duzentos metros de distância do telecentro e das escolas públicas municipais do Morro do Estado, a Point Lan House possui 17 computadores, com caixas de som e fones de ouvido. O espaço é pequeno para a quantidade de máquinas e de pessoas que circulam, observando ou ajudando outros a navegar e a jogar ou simplesmente esperando um micro vagar. Na lan house, a maior parte dos usuários são homens - adolescentes e jovens. Os adolescentes frequentam o local principalmente na parte da manhã, nem sempre estão em grupo, e preferem os jogos de simulação. Os mais velhos aparecem na parte da tarde e à noite – horário de maior movimento, assim como os fins de semana - e jogam, principalmente, o MMORPG Counter Strike (CS), um jogo que, em sua versão brasileira, simula a perseguição de policiais militares do BOPE (Batalhão de Operações Especiais da Polícia Militar) a traficantes em favelas.

Os jovens não costumam chegar em grupo, mas, ao chegar, rapidamente identificam os outros usuários, quase todos moradores do Morro do Estado. As mulheres, em geral, acessam e-mail ou Orkut, poucas se aventuram na brincadeira com os meninos. Segundo Rafael, o funcionário da lan, só duas mulheres jogam CS, sendo que uma delas é Alice, a dona da loja. Alguns homens também vão à lan para acessar e-mail, Orkut e Youtube.

Para usar os computadores, os frequentadores têm de fazer um cadastro simples, que inclui nome completo e endereço, e escolhem um nome de usuário e uma senha. O tempo de navegação é variável. Alguns pagam R\$ 1,00 para navegar por uma hora, outros usam os créditos que sobraram de outro dia, outros pagam R\$ 0,50 ou mesmo R\$ 0,25 para permanecer no computador por, respectivamente, meia hora ou quinze minutos. Muitos aparecem também para ver quem está na lan, encontrar os amigos, “bater um papo”, ou mesmo ensinar os outros a jogar, o que faz dos computadores pessoais uma máquina de uso compartilhado, como também identificou Carla Barros (2008), Vanessa Pereira (2008) e Juciano Lacerda (2008) nas pesquisas que discutimos no primeiro capítulo.

A troca de computadores também é comum, produzindo uma movimentação grande de jovens pelo pequeno espaço. Eles trocam de computador para ficar mais

próximos dos que compartilham o jogo com eles no momento, para ter maior privacidade ao navegar pelo Orkut e conversar pelo MSN, ou simplesmente porque o teclado ou o mouse de um computador funciona melhor do que o de outro. Alguns fazem também pesquisas e trabalhos escolares, redigem seus currículos, e pagam R\$ 0,50 pela impressão de cada página. O número de adultos e idosos é pequeno.

Os jogos, não incluídos na categoria “educativos”, são as principais ferramentas trabalhadas na lan house - e também no telecentro, apesar do conceito da política pública do governo indicar, como vimos no capítulo anterior, que o espaço serve para a “aprendizagem” e o “desenvolvimento da cidadania”. Mesmo tendo o jogo como foco central de suas atividades, alguns dos jogadores e mesmo a dona da lan house questionaram, como já narrado, qual é meu interesse em pesquisar o tema, já que eles mesmos consideram o que fazem entretenimento e acham que pesquisa acadêmica é “coisa séria”.

Daniel, o dono da Point Lan House, é estudante de odontologia e quase não fica no estabelecimento, apesar de ser quem entende e cuida da montagem e programação dos computadores. Sua mulher, Alice, estudante de enfermagem, é quem cuida da loja, e divide o trabalho com o funcionário Rafael, já que a lan abre todos os dias da semana, de manhã, de tarde e de noite. Alice mora no Morro do Estado há 12 anos, mas diz que ninguém no local a conhecia, até que ela e o marido abriram a lan, em meados de 2007. Um ano depois, o investimento que fizeram já estava quase pago, e ela acreditava que o negócio passaria a dar lucro.

Em um dos primeiros dias do trabalho de campo, Alice reclamou da “zoeira da molecada”, do “barulho, gritaria, música”: “conheço todas as músicas, até parece que sou funkeira”. De fato, quase sempre há alguma música tocando na lan house, vinda de um – ou mais de um – computador ou do celular de algum frequentador. As músicas mais ouvidas são funk, pagode, eletrônica e melodias românticas. Mas não é só com a liberdade de trânsito e de utilização dos computadores que a lan house procura atrair os jovens. Ela apóia festas, como as “choppadas” que vieram substituir os bailes funk



proibidos pela polícia no estado do Rio de Janeiro<sup>81</sup>, e realiza sorteios. Em agosto de 2008, por exemplo, foi sorteado um computador.

Rafael é da idade de muitos dos frequentadores da lan house, e estabelece com eles relações profissionais e pessoais, que muitas vezes se misturam. Sua função se assemelha, muitas vezes, à dos monitores do telecentro. Ajuda em problemas com as máquinas, tira dúvidas em relação à navegação, desbloqueia áreas e funções dos computadores só acessíveis quando solicitadas, como a criação de pastas, o salvamento de pesquisas no computador ou a leitura de arquivos salvos em outras mídias, como um *pen drive*, o que demonstra que a lan house também possui as suas limitações.

As áreas de trabalho dos computadores da lan house dão acesso direto aos softwares mais utilizados pelos usuários: são 20 atalhos para jogos, Orkut, MSN, Youtube, e três atalhos para editores de texto ou imagem – Paint Brush, Word e Power Point. A facilidade no acesso a games e sites de relacionamento e a necessidade de solicitação de desbloqueio para outros tipos de uso – “para proteger os computadores de riscos de desconfiguração e vírus”, como me disse Rafael - indica, que, assim como o telecentro, a Point Lan House apresenta restrições, sendo mais convidativa às ferramentas de entretenimento e comunicação do que, por exemplo, pesquisa e realização de trabalhos escolares.

---

<sup>81</sup> Desde 29/05/2000, a lei estadual nº 3.410 obrigava os realizadores a pedir autorização policial para a realização de bailes funk, além de exigir a presença de policiais militares durante toda a festa. Este projeto de lei foi substituído pelo PL nº 5.265/2008, de autoria do deputado Álvaro Lins, que passou a condicionar a realização de bailes funk e de festas rave à autorização da Secretaria de Estado de Segurança - SESEG. Para conseguir autorização na SESEG, o organizador do evento deveria levar, com 30 dias de antecedência à realização da festa, além dos documentos exigidos a outros tipos de festas, como CNPJ e comprovante de tratamento acústico, documentos declarando “nada opor da Delegacia Policial, do Batalhão da Polícia Militar, do Corpo de Bombeiros, todos da área do evento, e do Juizado de Menores da respectiva Comarca”. Na prática, os bailes funk acabavam não conseguindo autorização, pois a decisão, diferentemente de outros tipos de festa, ficava nas mãos da polícia. Na visão de Hermano Vianna (2009), a proibição por parte do Estado ajudou o funk a se aproximar cada vez mais do tráfico nas favelas cariocas. A diferenciação no tratamento a este tipo de festa também nos remete à discussão sobre *estigma* travada no capítulo anterior.

Com motivação semelhante à que originou a criação da ABCID, para facilitar a legalização e brigar contra a criminalização dos bailes funk um grupo de Djs e cantores criou a APAFUNK – Associação dos Profissionais e Amigos do Funk. A mobilização destes atores levou à revogação do PL do deputado cassado Álvaro Lins pelo PL nº 5.544, de 22/09/2009, de autoria dos deputados Marcelo Freixo e Paulo Melo. Marcelo Freixo, junto com o deputado Wagner Montes, é autor também da lei nº 5.543/2009, que define o funk como “movimento cultural e musical de caráter popular”, com exceção de “conteúdos que façam apologia ao crime”, e determina que “os assuntos relativos ao funk deverão, prioritariamente, ser tratados pelos órgãos do Estado relacionados à cultura”. A lei diz ainda que “compete ao poder público assegurar a esse movimento a realização de suas manifestações próprias, como festas, bailes, reuniões, sem quaisquer regras discriminatórias e nem diferentes das que regem outras manifestações da mesma natureza”. Apesar de não precisar mais de autorização da Secretaria de Segurança Pública, os produtores dos bailes dizem que o excesso de burocracia e de exigências, como a existência de um banheiro químico para cada 50 frequentadores, continua inviabilizando a realização de bailes dentro da lei.

Rafael conversa com os frequentadores sobre assuntos diversos, relacionados ao universo online, como personagens, ações e características dos jogos, ao universo off-line, como festas e futebol, ou a ambos, como a troca de arquivos de música (já presenciei mais de uma vez ele trocando arquivos de música com outros jovens frequentadores através da tecnologia Bluetooth<sup>82</sup> dos celulares) e os recados deixados por meninas em seu Orkut, provocando os ciúmes de sua namorada. Também como muitos jovens que circulam por ali, divide suas preocupações entre a responsabilidade financeira com a família (a necessidade de trabalhar e de compartilhar a manutenção da casa e a criação da enteada com a namorada), o sonho com um futuro melhor (que inclui uma formação educacional de nível superior e a possibilidade de trabalhar com aquilo que gosta) e os momentos de lazer e diversão (como as maratonas de jogos, que viram a madrugada, realizadas principalmente na lan house vizinha).

Chama a atenção na observação da lan house, em primeiro lugar, que a utilização das novas TICs faz parte do cotidiano dos jovens frequentadores. Nesse sentido, ela se difere do telecentro porque, neste, como disse no capítulo anterior, as crianças e os adolescentes possuem maior dificuldade no manuseio das tecnologias, necessitando de ajuda constante dos monitores. Em segundo lugar, a lan house é um espaço de lazer para os jovens frequentadores, centrado principalmente nos jogos eletrônicos. Dessa forma, aproxima-se do espaço do telecentro, no qual os jogos, nos momentos de uso livre dos computadores, também têm uma importância grande para as crianças e adolescentes. Articulado ao lazer, em terceiro lugar, a lan house e o telecentro são espaços de sociabilidade, que acontece tanto online quanto off-line; a lan house é, no entanto, um espaço de sociabilidade, sobretudo, masculina, enquanto no telecentro encontramos mais adolescentes, principalmente mulheres, que procuram estabelecer relações preferencialmente com os adultos – os “tios” – do que com seus pares. Por fim, as novas tecnologias de comunicação e informação também aparecem para os jovens – na lan house e no telecentro – como possibilidade de inserção no mundo do trabalho e de

---

<sup>82</sup> Na definição da Wikipedia: “**Bluetooth** é uma especificação industrial para áreas de redes pessoais sem fio (*Wireless personal area networks* - PANs). O Bluetooth provê uma maneira de conectar e trocar informações entre dispositivos como telefones celulares, notebooks, computadores, impressoras, câmeras digitais e consoles de videogames digitais através de uma frequência de rádio de curto alcance globalmente não licenciada e segura. As especificações do Bluetooth foram desenvolvidas e licenciadas pelo (em inglês) Bluetooth Special Interest Group”. Esta associação de negócio privada foi fundada em 1998, e reúne hoje mais de 9000 companhias que são líderes em telecomunicações, computação, música, automação industrial e indústrias de rede, entre elas a Ericsson, IBM, Toshiba e Nokia, Microsoft e Motorola. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Bluetooth>

esperança de mobilidade social. São esses usos e significados que discutiremos ao longo deste capítulo.

### **3.2. Internet: comunicação, lazer, consumo e sociabilidade das novas gerações**

*É no mundo dos jovens urbanos que se fazem visíveis algumas das mudanças mais profundas e desconcertantes de nossas sociedades contemporâneas: os pais já não constituem o padrão dos comportamentos, a escola não é o único lugar legitimador do saber e tampouco o livro é o eixo que articula a cultura. Os jovens vivem hoje a emergência de novas sensibilidades, dotadas de uma especial empatia com a cultura tecnológica, que vai da informação absorvida pelo adolescente em sua relação com a televisão à facilidade para entrar e mover-se na complexidade das redes informáticas.*

Jésus Martín-Barbero, "Globalização comunicacional e transformação social", 2003

O texto de Martín-Barbero aponta para mudanças profundas que têm acontecido em grande parte das sociedades, sobretudo no meio urbano, com a importância crescente das tecnologias de informação e de comunicação no cotidiano. Cada vez mais nossas ações rotineiras são realizadas através de tecnologias. Mas não só as atividades econômicas, o acesso aos serviços de governo e ao mundo do trabalho são mediados pelas TICs. Sem corroborar as teses do determinismo tecnológico, mas pensando os fenômenos como relação entre a dimensão tecnológica e a social, parto da ideia de que as novas tecnologias – como aconteceu em outros períodos históricos com a massificação da imprensa, do rádio e da televisão, por exemplo – trazem grandes mudanças no campo da cultura, que refletem na maneira como os indivíduos se relacionam e constroem sentidos para sua participação em sociedade.

O texto de Barbero aponta – com uma dose de espanto – para um corte geracional. As novas gerações já nascem em um mundo no qual as TICs estão disseminadas. No caso do Brasil, a televisão está presente em 98% dos domicílios, o rádio em 86% e os celulares em 78%, com pouca diferença de penetração no meio urbano ou no meio rural. Os computadores e a internet, mesmo presentes em apenas, respectivamente, 30% e 24% dos lares brasileiros<sup>83</sup>, com uma diferença grande entre o meio rural e o urbano, estão disseminados no imaginário nacional, como mostram o número crescente de lan

---

<sup>83</sup> TIC Domicílios 2009. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2009-total-brasil/index.htm>

houses pelo país e as políticas públicas de inclusão digital, como discutimos no primeiro capítulo desta dissertação.

De fato, as novas gerações – em maior ou menor grau, uma vez que existem inúmeras diferenças regionais e mesmo dentro de uma mesma região - crescem cercadas por uma linguagem visual e virtual que modifica a maneira de entender e se relacionar com o mundo. Internet, celulares, televisores ajudam a formar padrões estéticos, sociais e de consumo, influenciando comportamentos, provocando desejos, e moldando novas formas de cognição. No entanto, são bastante diversos a velocidade e a qualidade de apropriação das novas tecnologias, as maneiras como esse processo acontece e o sentido atribuído pelos jovens à presença (ou ausência) das tecnologias em suas vidas, influenciados pelas diferenças de contexto social, cultural e econômico em que esses indivíduos estão inseridos, bem como às expectativas individuais que são acionadas nesses diversos contextos.

Os significados e as potencialidades das novas tecnologias na maior parte das vezes não são explicitados nas falas espontâneas dos jovens, o que nos leva a um primeiro ponto de discussão. Os jovens possuem uma relação “natural” com elas, ou, para não correr o risco de simplificação, mesmo que a maior parte dos jovens não tenha computador e internet em casa, essas tecnologias fazem parte de suas atividades cotidianas. Os jovens aparecem frequentemente na lan house e no telecentro, alguns têm computador e a maior parte tem celular. Essa “naturalidade” no manuseio das novas TICs indica uma apropriação das ferramentas pelos usuários, mesmo que possamos questionar se o número de ferramentas utilizadas não é ínfimo diante das possibilidades existentes na web, tanto no telecentro quanto na lan house. Essa apropriação, no entanto, é maior na lan house do que no telecentro. No centro de acesso gratuito, eles buscam monitores e cursos para “inserir-los” no universo das TICs, enquanto, do ponto de vista técnico, os usuários da lan house possuem maior destreza e navegam com maior autonomia. Sem questionar ainda o significado do termo inclusão – o que farei em maior profundidade no quarto capítulo – posso dizer que os adolescentes e jovens da lan house estão incluídos no universo das novas tecnologias de forma mais autônoma do que os que utilizam exclusivamente o telecentro.

Nesse sentido, confirmo a hipótese inicial de que os jovens do Morro do Estado, principalmente os que frequentam a lan house, se aproximam dos jovens de outras camadas sociais, para quem as novas tecnologias – sobretudo o computador, a internet e o celular – e as novas ferramentas de comunicação e entretenimento online – sobretudo

Orkut, MSN e jogos – fazem parte do cotidiano em que o consumo de bens materiais e simbólicos faz parte da construção da identidade, dos modos de relação com o mundo e com as outras pessoas, às vezes desconhecidas no mundo off-line, mas na maior parte das vezes pessoas com quem são mantidas relações on- e off-line.

Para entender as motivações que enchem as lan houses de jovens a qualquer hora do dia e da noite, podemos utilizar alguns conceitos da antropologia do consumo, termo criado por Mary Douglas e Baron Isherwood como subtítulo do livro *The world of goods*, de 1978 (ROCHA e BARROS, 2003). Everardo Rocha e Carla Barros mostram como este campo se formou a partir das ideias apresentadas por autores como Thorstein Veblen, Marcel Mauss, Claude Lévi-Strauss e Marshall Sahlins<sup>84</sup>. O consumo é retirado de uma visão utilitarista, que considera a produção como fator central, e é pensado como “um fato social capaz de gerar representações coletivas”, “refratário às explicações que o reduzam ao indivíduo” e “que nos envolvem em um permanente sistema de comunicação, de poder e prestígio na vida social”<sup>85</sup>.

---

<sup>84</sup> São feitas referências aos seguintes trabalhos destes autores: **A teoria da classe ociosa**: um estudo econômico de instituições, de Veblen (1899); **Ensaio sobre a dádiva**: forma e razão de troca nas sociedades arcaicas, de Mauss (1923); **Totemismo hoje e O pensamento selvagem**, de Lévi-Strauss (ambos de 1962); **Cultura e razão prática**, de Marshall Sahlins (1976). O texto de Veblen se refere especificamente ao consumo, pensando-o como fenômeno destacado na vida social, e não apenas como reflexo da produção. Mauss estuda a dimensão cultural das relações de troca, retirando-a de uma visão utilitarista e da razão prática. Lévi-Strauss estuda o totemismo como um sistema de classificação que articula diferenças e semelhanças entre natureza e cultura, sendo a natureza culturalmente definida como o espaço onde a dimensão humana se ausenta. O espaço equivalente à natureza no mundo moderno seria a produção, como trabalha Sahlins em seu texto, que apresenta o totemismo burguês como um sistema classificatório que diferencia as pessoas/os grupos sociais a partir dos objetos que possuem. Sahlins interpreta a dimensão cultural existente no processo de produção e consumo: o sentido social da produção não se encontra na qualidade dos objetos, mas na relação entre os homens e os objetos. (ROCHA e BARROS, op.cit.).

<sup>85</sup> Rocha e Barros utilizam a etnografia como “nova e eficaz estratégia aplicada ao marketing e a estudos de comportamento do consumidor”. No trabalho dos autores, a publicidade é definida como “operador totêmico da sociedade moderna ocidental ao permitir conversões e diferenciações sistemáticas entre pessoas e objetos (...), agindo como um instrumento seletor e classificador por excelência” (ROCHA e BARROS, op. cit., p. 190). Considero que meu objeto de pesquisa possui uma dimensão diferente. Não estou trabalhando aqui com o consumo de marcas específicas, nem de que forma a publicidade atrela significados, conteúdos e representações aos objetos que serão consumidos, fornecendo certo status ao indivíduo e sentido de pertencimento a determinado(s) grupo(s). O consumo de tecnologias de informação e comunicação tem sim relação com a publicidade e com os valores associados aos produtos. Mas possui também outra e talvez mais importante associação nos dias de hoje: como veremos no próximo capítulo, são consideradas tecnologias essenciais para a inserção social do indivíduo, para seu processo de educação, de entrada no sistema produtivo e para exercício da cidadania. Neste processo, a publicidade atua como operador totêmico, influenciando, por exemplo, o tipo de aparelho celular que será exibido ou a “necessidade de estar o tempo todo conectado” – seja através de computadores seja através de celulares – para estar inserido no mundo contemporâneo. No entanto, a construção simbólica se dá, neste caso que estamos estudando, também por outras instituições, que incluem o governo, o meio acadêmico, a escola básica, ONGs e, claro, o mercado e suas estratégias publicitárias.

No presente estudo, o importante é pensar que significados os jovens usuários das lan houses e dos telecentros atribuem à sua participação nesses espaços públicos de acesso à rede, que tipo de comunicação e relação social eles estabelecem ao fazerem parte desse universo, a que identidades pretendem se filiar. Ao gastar seu dinheiro na lan house, realizam uma ação individual, mas cujo significado só pode ser compreendido no plano coletivo, pois o consumo é um *fato social* que gera representações compartilhadas pelo grupo (VEBLEN, apud ROCHA e BARROS, op. cit.).

Sob esta ótica, podemos pensar no consumo dos aparelhos e nas ferramentas de internet a partir de diferentes significados que representam. Frequentar a lan house não pode ser visto só como uma rejeição ao telecentro, onde não se pode utilizar jogos de simulação, onde não existem caixas de som e fones de ouvido, onde o horário e a circulação (entrada e saída, bem como o comportamento no interior e no exterior do espaço) são controlados. O consumo do computador e da internet na lan house revela, para um grupo de informantes, a tentativa de produção de uma determinada identidade e de pertencimento a um determinado grupo. No caso, um grupo de adolescentes/jovens “antenados” com seu tempo, com acesso e domínio das ferramentas mais atuais. São jovens ligados em jogos eletrônicos que no espaço são liberados, em música que pode ser ouvida em volume alto, sem necessidade do fone de ouvido que individualiza a escuta, na troca de arquivos em MP3 pelo celular.

Alguns depoimentos chamam a atenção para a diferença entre a lan house e o telecentro com base no tipo de acesso e de frequentadores. Nas palavras de Marcinho, “aqui [na lan] tem jogo, os computadores já estão em rede”, nas palavras de LC, o telecentro é “chato, só tem criança”, ou, nas palavras de Bruno, “venho aqui [na lan] pra encontrar os moleques”, referindo-se a seu grupo de amigos. Mas outras falas, principalmente aquelas feitas em momentos de “zuação da molecada”<sup>86</sup>, apontam também para o acesso e domínio de tecnologias “modernas”, como quando um dos garotos que jogava foi “zoadado” – “é muito burro!” - porque não conhecia um atalho do jogo de simulação ou quando Renato foi a “vítima da vez”, porque seu celular era velho, “da idade da pedra”.

Nesse sentido, frequentar a lan house também é uma questão de status, não só porque indica que o adolescente/jovem está com dinheiro para gastar naquele momento,

<sup>86</sup> “Zuação” é uma gíria utilizada entre os garotos como sinônimo de implicância ou provocação amistosa. Segundo o dicionário Houaiss, “zoar” pode ter o seguinte sentido: “4 Regionalismo: Brasil. Uso: informal. fazer troça de; rir de alguém ou fazer-lhe uma brincadeira, por divertimento; caçoar, gozar”.

mas porque indica que ele circula com maior liberdade, senão por toda a cidade, ao menos pela “comunidade”. Alguns jovens que frequentam o telecentro não frequentam a lan house porque não têm dinheiro, como Renata, a irmã gêmea de Raquel, que em mais de uma ocasião me acompanhou da porta do telecentro até a porta da Point Lan House e me disse que “queria ter dinheiro” para frequentá-la. Outros porque não têm a permissão dos pais, como Laís, que só vai à lan quando precisa imprimir ou fotocopiar algum documento, com o consentimento dos pais. Outros porque não estão interessados em compartilhar esta identidade de jovem “antenado”, mas buscam um lugar onde haja “alguém para me ensinar”, como na fala de Laís, ou cursos de informática que possam ajudar a conseguir um emprego, como no caso de Priscila.

O consumo, assim, pode ser visto como um indexador simbólico, como uma forma de comunicação que, entre outras coisas, expressa status e promove diferenciação (VEBLEN, apud ROCHA e BARROS, op. cit.). Frequentar a lan house é se diferenciar de quem frequenta o telecentro e também de quem opta por outras formas de lazer gratuitas. Poucas vezes ouvi claramente a distinção entre o uso gratuito no telecentro e o uso pago na lan house, mas as férias de janeiro de 2010 me chamaram a atenção para esta questão. A lan house estava mais vazia do que de costume, ao contrário do que eu esperava, já que, de acordo com a minha “lógica”, os jovens teriam mais tempo para frequentá-la. Como me explicou um deles, as festas de final de ano consomem o dinheiro dos jovens, às vezes geram dívidas, e a maior parte dos frequentadores da lan passam a se divertir nas praias próximas ao Morro do Estado. Assim, se durante o ano muitos vão à lan house nem que seja para gastar R\$ 0,25 e navegar durante 15 minutos, passando minutos e às vezes horas só olhando o que fazem outros jogadores, nas férias do início do ano muitos estão na mesma situação, e vão juntos se divertir na praia mais próxima.

Outro símbolo de status que aparece na lan house é o celular, usado para ouvir música alta, para a troca de arquivos, para a exibição do gosto musical e da qualidade do aparelho. Como vimos anteriormente, o celular já está presente em 78% das casas brasileiras, graças a uma característica do mercado brasileiro que não encontra semelhanças na maior parte dos países<sup>87</sup>. Enquanto o telefone fixo exige o pagamento de

---

<sup>87</sup> Segundo estudo publicado pelo OFCOM - Independent regulator and competition authority for the UK communications industries, em 2007, os países emergentes, em especial China, Índia e Brasil, estavam muito atrasados em relação aos países ricos no que se refere à penetração da TV Digital Multiplataforma e da internet banda larga. Entretanto, em se tratando de telefonia móvel, o Brasil se distanciava dos demais países emergentes, aproximando-se do Japão, onde 75% dos habitantes possuíam celular na época. No Brasil, a taxa de penetração em 2007 era de 53%, enquanto na China e na Índia o índice

uma mensalidade cara para a maior parte dos brasileiros, cerca de R\$ 40,00 por mês, o celular pode ser adquirido no sistema pré-pago: o cliente compra um cartão com determinado número de créditos, que pode ser bem mais baixo do que a assinatura do celular, e não é obrigado a renovar os créditos todo mês. O preço do minuto da ligação é mais caro do que na conta tradicional, em que o pagamento é feito de acordo com o uso, e a utilização do celular como forma de comunicação fica limitada, principalmente se compararmos estes jovens de camadas populares com os jovens de camadas médias e altas, que podem usar o aparelho para fazer ligações com maior frequência. De qualquer forma, o telefone móvel representa uma das principais formas de comunicação desses jovens, porque muitos dos usos acabam sendo feitos de forma gratuita – pode-se receber chamadas e mensagens, mesmo que não se tenha créditos - ou com o pagamento condicionado aos ganhos que eles têm no momento<sup>88</sup>. Como disse Renan, por MSN:

o meu [celular] ta ruim me sinto excluído do mundo  
hj sem célula as pessoas se semtem tipo que não existe  
pq o brasileiro tem em media 2 celula  
e é omeio de comunicação mais popula  
e viável (sic)

No aspecto do consumo das ferramentas online, a despeito de todas as ressalvas que possamos fazer – e farei no quarto capítulo – em relação às desigualdades de qualidade e velocidade de acesso de acordo com regiões do país e renda, e sem levar em conta o conteúdo do que é trocado através dessas ferramentas, o que demandaria outro tipo de estudo comparativo, os jovens das camadas populares também se assemelham aos jovens de outros estratos sociais. Posso comparar as observações do trabalho de campo com a conclusão a que chega a pesquisa “Os dois Brasis – Encontros e desencontros na internet da geração 90”<sup>89</sup>, que ouviu jovens de 16 a 18 anos, das classes

---

chegava a, respectivamente, 34% e 14% dos habitantes. (Apud WILLIAM, 2008)

<sup>88</sup> Sandra Rúbia da Silva (2009) mostra, a partir do trabalho de campo etnográfico, estratégias adotadas por jovens de camadas populares de Florianópolis (SC) para driblar “o poder instituído das operadoras de telefonia celular”, ao criar mecanismos para desbloquear os aparelhos e permitir a realização de ligações gratuitas. Algumas vezes os jovens aprendem a burlar o sistema de cobrança das operadoras em comunidades na internet, e compartilham os mecanismos com seu grupo de familiares e amigos. Não sei se isso acontece também no Morro do Estado, mas aponta para as diversas estratégias que são utilizadas por quem possui maior domínio técnico para driblar os altos preços praticados pelas indústrias de tecnologia ou de comunicações, como quando alguém, por exemplo, consegue inserir um programa com o mesmo número de série em diversos computadores ou quebrar a proteção do aparelho de videogame que não lê mídias piratas.

<sup>89</sup> Pesquisa realizada pelo Instituto Informa, a pedido da agência de publicidade Binder/FC+M, com 500 jovens em todo o país.



A e C. Em ambas as classes definidas pela pesquisa, o Orkut é o site mais visitado para 63% dos jovens, e 76% das mensagens trocadas por ambos os grupos acontecem via MSN. Apenas 3% dos jovens da classe A e 4% dos jovens da classe C utilizam e-mail como ferramenta de comunicação, e a mesma proporção têm como sites preferidos os de jogos online.

O e-mail, como pude observar, não é uma ferramenta que faça parte do cotidiano dessa juventude globalizada e conectada à internet. Raro encontrar um informante que o utilizasse. A maior parte deles não sabia sequer que possuía uma conta de correio eletrônico, pois não associa seu *login* nas redes sociais e ferramentas de bate-papo a este tipo de serviço. Isso é, inclusive, um motivo de crítica feita por adultos, por exemplo, os professores, às novas gerações, pois o e-mail está associado a um tipo de comunicação séria, ao mundo do trabalho, características ainda não associadas facilmente às redes sociais.

A importância atribuída ao e-mail pode ser vista no telecentro. Nos momentos de navegação livre, esta é a ferramenta que o coordenador e os monitores mais incentivam os adolescentes a aplicar. Os adolescentes criam sua conta de e-mail; no entanto, poucas vezes o utilizam. Certo dia, estava no telecentro quando César, o coordenador local, ensinou Márcio a abrir uma conta de e-mail. Márcio me deu seu endereço, e tentei me corresponder com ele algumas vezes. Como ele nunca me respondeu, quando o encontrei novamente, perguntei se tinha recebido minhas mensagens. Ele me respondeu que nunca mais havia aberto a sua caixa de entrada, e preferia usar o tempo disponível para conversar pelo MSN – através do site [www.meebo.com](http://www.meebo.com) – ou para jogar.

Do mesmo modo, na lan house, observei como as ferramentas de bate-papo e as redes sociais é que produzem sentido para os jovens, pois elas se constituem em um espaço no qual eles podem mostrar aos outros – seu grupo de amigos ou toda a web a que estão ligados – seus gostos, seus sentimentos e estados de espírito no momento, o desenho, a qualidade e a intensidade da(s) rede(s) de amigos a que estão ligados, as comunidades de que fazem parte, os eventos e festas que frequentam. Nas redes sociais, os jovens também encontram e são encontrados, e estabelecem uma comunicação que é mais instantânea do que aquela que geralmente é feita por e-mail, ainda mais se considerarmos que as caixas de entrada dessa ferramenta são pouco acessadas e que os jovens dispõem de tempo limitado na frente do computador. No MSN, além da comunicação ser sincrônica, pode-se manter a privacidade da conversa, sendo uma boa

ferramenta, como me disse Renan e outros frequentadores da lan house, “pra azarar as meninas”.

Certa vez, conversando com Alexandre, de 17 anos, sobre o significado dessas ferramentas, ele me disse que o e-mail era pouco utilizado “porque os jovens só querem saber de ficar conversando, batendo papo, não querem nada sério”. Perguntei para que eles usavam o MSN. Ele respondeu:

- Pra conversar, azarar as meninas, tem gente que até pede pizza.

Perguntei, então, se ele não queria escrever uma matéria para o jornal *Olho Vivo*, uma mídia do projeto de mesmo nome que, na época, eu coordenava na ONG Bem TV. A princípio, ele estranhou:

- Mas MSN, Orkut, isso é tema pra matéria de jornal?

A indagação de Alexandre mais uma vez me leva a pensar na oposição entre o entretenimento eletrônico e as ferramentas de uso “sério”. Devolvi a pergunta a ele, e disse que o jornal era feito por jovens e para jovens e, portanto, se as ferramentas de bate-papo e as redes sociais fazem parte do cotidiano deste público, seria importante que o assunto fosse abordado no jornal. Alexandre concordou com o argumento, mas disse que tinha vergonha de entrevistar as pessoas. Ele se convenceu definitivamente quando sugeri que utilizasse o próprio MSN para fazer as entrevistas. A matéria, escrita por Alexandre e editada por nós dois, ajuda a entender a diversidade de usos que podem ser dados às ferramentas, sejam e-mails, sites de busca, programas de bate-papo ou redes sociais:

MSN e Orkut são ferramentas que estão sendo muito discutidas quando se fala de juventude. Na maior parte das vezes, os adolescentes são criticados pelo tempo que se dedicam a elas, pelo que fazem com elas e, principalmente, pela maneira como escrevem. Achei importante, por isso, fazer essa matéria enfocando o MSN, já que ele faz parte da vida de muitos jovens. Alguns utilizam o MSN para passar o tempo, outros como meio de trabalho e tem gente que utiliza até para pedir pizza.

O brasileiro Michael, mais conhecido como Bill, é baterista e mora nos Estados Unidos. Para ele, o MSN é uma forma essencial para o contato com os fãs da banda.

- Eu penso que é importante para qualquer banda fazer parte do mundo da internet e para nós foi muito importante tudo o que diz respeito ao MSN porque conosco funcionou desta forma. No início, existiam algumas páginas feitas por fãs e depois nós íamos até seus países, por isso o MSN tem uma grande importância e nós estamos muito contentes. E muito nervosos, já que esta noite é o nosso segundo concerto em Los Angeles – disse Michael, poucas horas antes de subir ao palco.

Não só os jovens utilizam o MSN como forma de comunicação. A professora de português Valéria, usuária do MSN, diz, no entanto, que

eles deveriam moderar um pouco a sua utilização, porque, segundo ela, eles perdem horas no bate-papo.

- Uma prima de quinze anos passou alguns dias em minha casa nas férias de julho. Aliás, em minha casa mais ou menos, porque grande parte do dia ela estava mesmo no MSN, conversando com seus amigos, que surgiam principalmente à noite. Nada contra. Eu mesma sou uma adepta desta forma de comunicação, extremamente útil, principalmente no trabalho. Minha vida seria realmente muito mais complicada sem a possibilidade de troca de mensagens instantâneas. Mas eu realmente fiquei muito intrigada pelo fato de que ela entrava na web só para ir ao MSN. Eu pensava, “por que não entra em sites de revistas, jogos online, qualquer outro site?” – questiona a professora.

Rosana, mãe de Michele, uma jovem de 17 anos, acha que não são só os jovens que passam horas no MSN. Ela acredita que já existe uma geração que utiliza a internet no cotidiano, a geração MSN.

- Jovens e crianças driblam timidez em longas conversas no MSN, em que chegam a reunir dezenas de amigos virtuais. Alguns podem achar isso perigoso e pode mesmo ser um pouco perigoso. Dependendo do tipo de relacionamento, o ideal é não trocar senha de cartão de crédito pelo MSN, de modo algum. Eu aconselho o meu filho, pra ele tomar cuidado e é só isso que eu posso fazer, porque nós não podemos fugir da realidade. Nossos jovens preferem ficar o dia todo na frente do computador. Bom, eu também gosto. Hoje em dia, quem não gosta de ficar no MSN?

Já Isabella, de 15 anos, moradora de São Gonçalo, acha que no MSN as pessoas têm mais privacidade do que no Orkut.

- No MSN e no Orkut, a gente conhece novos amigos. Mas no MSN a gente consegue ter mais privacidade do que no Orkut – diz.

Para alguns, o MSN é simplesmente um passatempo, uma forma de diversão e de encontros, como Renata, que tem 17 anos e mora em Niterói.

- Através do MSN eu conheci pessoas novas. Divirto-me bastante, acho que é só isso... – diz.

Para outros, no entanto, é uma ferramenta ainda mais importante. João Victor, brasileiro que atualmente mora na Alemanha, diz que o MSN é muito importante para manter contato com a família e com os amigos do Brasil.

- Agora que saí do Brasil, o MSN é um dos meios de comunicação que achei para falar não só com os amigos, mas com a família. E eu tenho uma "vida" toda dentro do MSN, posso conhecer pessoas de qualquer lugar, existe sim amizade verdadeira no MSN, muitas vezes, amizades duradouras.

Arthur, de 18 anos, é morador de São Gonçalo e disse que usa o MSN para paquerar.

- Só uso pra conversar com pessoas lindas e interessantes, por isso vale à pena.

Rafaela, de 16 anos, Raquel, de 18 anos, e Priscila, também de 18 anos, acham a ferramenta importante porque, com o MSN, elas podem manter contato com amigos que, muitas vezes, estão distantes.

- O MSN pra mim não importa muito não... Só mesmo pra manter contato com as pessoas que quase não vejo ou os amigos que moram longe – diz Priscila.

E para quem ainda acha que o MSN é bobagem, ele serve também para receber e enviar informações importantes. Esta matéria foi toda feita

pelo MSN. Da mesma forma, outros assuntos podem ser debatidos através dessa ferramenta<sup>90</sup>.

As diferentes ferramentas, com suas características técnicas, não determinam a qualidade do conteúdo que pode trafegar por ali, mas que tipos de relação e de comunicação podem ser estabelecidos entre os participantes. O MSN pode ser utilizado para fazer entrevistas, “azarar as meninas”, pedir pizza, fazer uma reunião de trabalho, trocar arquivos pesados, como imagens em alta qualidade. Através do Orkut, pode-se tanto conhecer novas pessoas e fazer declaração de amor à namorada quanto conseguir um emprego ou abrir um fórum de discussão, como o que existe na comunidade virtual “Amigos do Morro do Estado”, com a pergunta: “Quais são os principais problemas da nossa ‘comunidade’?” O diferencial destas ferramentas está na forma de uso, possibilitando uma comunicação rápida e sincrônica, no caso das ferramentas de bate-papo, ou uma interação com um número grande de participantes, organizados por interesses diversos, como no caso das redes sociais. Assim, fica difícil entender por que telecentros e laboratórios de escolas insistem em bloquear este tipo de ferramenta.

Apesar das diversas semelhanças que encontramos na utilização das novas TICs por jovens de diferentes camadas sociais, não podemos afirmar que eles estejam se comunicando indistintamente. É claro que a comunicação com pessoas de diferentes línguas, origens e locais de moradia é muito mais fácil hoje do que na época da predominância da comunicação por telefone. Mas a tendência em se relacionar na rede com pessoas já conhecidas talvez seja ainda dominante. No trabalho de campo, observei que os jovens estão em contato online com pessoas com que se relacionam também no mundo off-line, relações construídas na vizinhança, na escola, na família, na igreja e em outros espaços de sociabilidade que frequentam. Por exemplo, as pessoas que Alexandre entrevistou para a matéria sobre MSN não eram seus vizinhos, mas já eram conhecidas da escola em que ele estudou a maior parte da vida, uma escola situada no Centro de Niterói, e que recebe alunos de diversas partes da cidade, inclusive do município vizinho (São Gonçalo). Quanto mais diversificadas são as redes sociais off-line a que

---

<sup>90</sup> Durante a edição da matéria, eu e Alexandre debatemos se deveríamos manter as entrevistas exatamente como foram escritas pelos entrevistados, ou se deveríamos editá-las, aproximando as frases das normas gramaticais. Decidimos editá-las, com base principalmente no argumento de Alexandre de que as ferramentas de bate-papo, principalmente as instantâneas, possuem um tipo de linguagem que é diferente da linguagem utilizada em outros meios, como jornais e mesmo o e-mail, quando utilizado, por exemplo, para o envio de currículo na seleção de emprego. Para ele, os entrevistados escreveriam de outra forma se estivessem, por exemplo, escrevendo uma redação na escola.

pertencem, mais diversificados são os perfis de pessoas com quem se relacionam através da internet.

Além disso, podemos observar que, com a maior disseminação da internet nas camadas de baixa renda, começa a haver uma migração das camadas médias e altas para outras redes sociais – como o Facebook<sup>91</sup> -, porque o Orkut estaria se tornando muito popular. Outras ferramentas, como o microblog Twitter<sup>92</sup>, febre entre todos os meus amigos de classe média, por exemplo, não são utilizadas pelos meus informantes do trabalho de campo. Na lan house e no telecentro do Morro do Estado não encontrei nenhum jovem que tenha perfil no Facebook ou no Twitter. Os jovens de camadas populares que conheço que utilizam essas ferramentas são aqueles que estabelecem relações cotidianas com pessoas de outras camadas sociais, na universidade, por exemplo. Mais uma vez, a diversidade de redes de relações a que pertencem os jovens influenciam na utilização ou não de determinadas ferramentas.

Se, por um lado, o processo de globalização econômica e de mundialização da cultura favorece este processo de identificação pelo consumo de bens transnacionais e de produtos e ferramentas tecnológicas, por outro, vários estudos observam também a reafirmação da identidade, ligada ao território, à etnia ou à religião (CASTELLS, 1999). De fato, há aproximações, mas a construção da identidade é muito mais complexa, os jovens desempenham uma série de papéis e lidam com um conjunto de símbolos que são utilizados em suas interações e opções cotidianas, sendo que alguns desses conjuntos de símbolos são mais duradouros e eficazes do que outros (VELHO, 2008). Isto nos leva a um segundo ponto de discussão: o tipo de sociabilidade desenvolvida pelos frequentadores da lan house e do telecentro.

A sociabilidade – entendida aqui como um dos modos pelos quais toda experiência humana pode ser potencialmente organizada, uma forma lúdica arquetípica de toda a socialização humana, sem quaisquer propósitos, interesses ou objetivos que a interação em si mesmo, vivida em espécies de jogos, nos quais uma das regras

---

<sup>91</sup> O Facebook foi criado em 2004, como uma rede social com o objetivo de, segundo o próprio site, “ajudar as pessoas a se comunicarem de modo mais eficiente com seus amigos, familiares e colegas de trabalho”. A arquitetura do site reúne uma série de ferramentas já existentes em outras redes sociais, facilitando o compartilhamento de informações, imagens e vídeos; o convite e o agendamento de eventos, com espaço para confirmação de presença; o mapeamento de pessoas etc.

<sup>92</sup> O Twitter, criado em 2006, é uma rede social e servidor para microblog que permite aos usuários enviar e receber informações por escrito em até 140 caracteres. As atualizações são exibidas no perfil do usuário e também enviadas para outros usuários que tenham escolhido acompanhar as atualizações do primeiro. Para receber as atualizações de outras pessoas, basta adicioná-las à sua rede, ou “seguir-las”, como é a linguagem utilizada no twitter.

implícitas seria atuar como se todos fossem iguais<sup>93</sup> (SIMMEL, 1967; 1989) - mais do que remeter a uma identidade global (CANCLINI, 1995) que estaria sendo construída através da internet, indica, principalmente na lan house, o fortalecimento de laços locais, fundamentados no território. As falas de alguns usuários com quem conversei relacionam o telecentro e a lan como espaços de encontro ligados ao território, no caso, o Morro do Estado. É muito presente nas falas essa separação entre os moradores da “favela” (ou da “comunidade”, como preferem falar) e os do “asfalto”, como vimos também nas falas dos coordenadores e monitores do telecentro, que sublinham a necessidade de conhecer a “comunidade”, os moradores e de adaptar o projeto às peculiaridades dela, e na fala da dona da lan, quando sublinha o fato de o espaço ser frequentado predominantemente por moradores locais.

Além disso, muitos acessam o computador para procurar vídeos e informações relacionadas ao Morro do Estado. Muitas vezes vi, por exemplo, internautas assistindo a apresentações do MC Guelo, morador do local e também frequentador da lan - que utiliza inclusive para postar seus vídeos no Youtube - e até mesmo vídeos feitos pela polícia sobre o Morro. Outras vezes, vi os jovens jogando o Counter Strike e comentando sobre a situação de violência de sua própria realidade social. Os comentários sobre a violência da própria realidade que presenciei aparecem em forma de brincadeira, quando os jovens que só estão assistindo comentam as ações dos colegas – representadas pelos seus personagens no jogo, já que se trata de uma experiência de simulação – com base em acontecimentos que já tenham presenciado – “parece o Fulano fugindo da polícia, rrsrs” – ou como forma de implicar ou “zoar” com outro colega – “se você tiver que correr atrás da polícia igual faz no jogo, tá ferrado, rrsrs”.

Outros círculos identitários de que os jovens participam se mostram presentes. Encontrei frequentadores que buscam na rede mundial de computadores seus grupos de pagode preferidos, exposições ao vivo de funk ou o mais novo lançamento evangélico da indústria fonográfica. Algumas vezes, os jovens utilizam fones de ouvido na navegação, mas em outras o ambiente é tomado por uma mistura de sons de tipos variados, como numa festa em que todos interagem, mas cada um mantém a individualidade do seu som.

A lan se constitui em espaço de lazer e sociabilidade principalmente masculina no Morro do Estado. Os jovens podem entrar e sair na hora que quiserem, podem

<sup>93</sup> Utilizo o conceito tradicional de Simmel sobre sociabilidade, pois acho que é o mais adequado para falar das relações que se constituem entre pares – jovens moradores de uma mesma localidade – no interior de uma lan house.

compartilhar – ou impor suas preferências, na visão daqueles que estão ali com outros objetivos que não o de pertencimento a este grupo - suas músicas preferidas com quem mais estiver na sala, podem gritar enquanto jogam, podem utilizar de palavras e mesmo de interação corporal agressivas na relação uns com os outros.

Esse tipo de comportamento nos remete às *relações jocosas* (*joking relationship*) estudadas por Radcliffe-Brown<sup>94</sup> (1973) e identificadas também por Carla Barros (2008) e Vanessa Pereira (2008) em suas etnografias já citadas. As *relações jocosas* podem se dar tanto no nível físico quanto no verbal. No nível físico, muitas vezes uma conversa terminava com a simulação de lutas corporais entre dois meninos. Nesses momentos, eles não estavam brigando, mas envolvidos num jogo para medir a força física; quando a luta corporal terminava, muitas vezes sem vencedores aparentes, pelo menos para mim, os jovens voltavam sua atenção para o que faziam antes: conversar com outros amigos ou observar a navegação de outras pessoas.

Já as relações jocosas que acontecem por meio da fala são o que os informantes chamam, como já expliquei anteriormente, de “zuação”<sup>95</sup>. Certo dia, Rafael, o funcionário da lan, e outros dois jovens descobriram, por mim, que o LC se chamava Luis Carlos. Luis Carlos era conhecido apenas por seu apelido na relação com o grupo e mesmo na relação que estabelece na internet – no Orkut e no MSN, por exemplo. A descoberta de seu nome verdadeiro foi o motivo da “zuação”, pois era a partir de seu apelido e dos slogans que atrela a ele em seus avatares<sup>96</sup> no Orkut e no MSN que construía a imagem de jovem descolado, “um preto muito injuado” (sic), como mostra um de seus perfis. Mas a “zuação” não afasta os jovens, ao contrário, é graças ao grau de intimidade que eles já possuem, por partilhar informações do cotidiano – ou por descobrirem informações que ainda não tinham – que eles podem exercer este tipo de sociabilidade (RADCLIFFE-BROWN, op. cit).

A liberdade para o desenvolvimento deste tipo de relação não significa que o espaço não tenha regras. Por exemplo, os meninos não podem ficar sem camisa na lan house. Quando Alice, a dona da lan, é quem toma conta do estabelecimento, esta regra é

---

<sup>94</sup> Estudando o parentesco, Radcliffe-Brown define as *relações jocosas* como “uma combinação peculiar de amistosidade e antagonismo. O comportamento é tal, que em qualquer outro contexto social exprimiria e suscitaria hostilidade; mas não é entendido seriamente e não deve ser tomado de modo sério”. (RADCLIFFE-BROWN, 1973 [1959], p. 116)

<sup>95</sup> Na etnografia de Vanessa Pereira, feita no Rio Grande do Sul, o termo correspondente à “zuação” dos meus informantes fluminenses é “folgação”.

<sup>96</sup> Os personagens ou perfis que representam os usuários na internet costumam ser chamados de “avatares”, em referência aos deuses, da crença hinduísta, que se materializavam na terra em forma humana ou de algum animal.

obedecida à risca. Mas quando Rafael é quem está à frente da lan, alguns adolescentes e jovens não respeitam suas advertências, o que indica o tipo de relação que o funcionário tem com os garotos. Na maior parte das vezes ele é respeitado por possuir uma posição diferenciada na lan, mas muitos momentos mostram que ele também pertence ao grupo, como já disse anteriormente<sup>97</sup>.

É importante frisar que este tipo de comportamento é praticado por uma parte e não por todos os jovens. Além disso, nas redes sociais, os jovens podem, em sua construção identitária, apresentar as características individuais que os filiam a variados círculos de relações, que ultrapassam a sociabilidade construída no espaço físico da lan. Assim, por exemplo, é que observamos no Orkut de LC a afirmação de um ethos de agressividade, ao mesmo tempo em que demonstra ligação com a família e com grupos religiosos. Na rede social, ele disponibiliza, lado a lado, fotografias que simulam atitudes agressivas, outras que indicam a participação em festas com alto consumo de bebidas alcoólicas, imagens de álbuns de família, vídeos de “proibições” do funk, pagodes românticos e músicas e mensagens religiosas.

A maior presença de homens do que de mulheres na lan house despertou minha atenção logo no início da pesquisa e, frequentemente, principalmente em congressos acadêmicos, fui questionada para explicar por que este era um espaço de sociabilidade masculina<sup>98</sup>. O tempo disponível para o trabalho de campo não me permitiu, como cheguei a cogitar, mapear os outros espaços de lazer frequentados pelos moradores do Morro do Estado, o que talvez me permitisse analisar a questão de forma mais complexa, mas alguns diálogos que travei com jovens frequentadores da lan house, buscando entender por que as mulheres eram minoria, podem oferecer pistas para o entendimento da questão.

Certa vez, conversando com Renan pelo MSN, resolvi perguntar o motivo das mulheres jogarem pouco e aparecerem pouco na lan:

*[Renan] diz:*  
o lazer delas e outro  
fica se izibindo em web cams

---

<sup>97</sup> A relação entre funcionários/donos e frequentadores da lan house também é discutida por Vanessa Andrade Pereira (2008). Em seu estudo, os funcionários da lan são filhos dos donos e estabelecem com os frequentadores laços de amizade diferenciados. Ser amigo dos donos indica não só um status privilegiado no espaço, mas pode garantir ao jovem algumas horas gratuitas na lan house.

<sup>98</sup> Ainda durante a entrevista para seleção no mestrado, a professora Ana Lúcia Enne, presente na banca, questionou se eu já havia pensado na lan house como espaço principalmente masculino, e quais seriam os motivos para a maior presença de homens do que mulheres nesses espaços.



etc

*Olívia diz:*

e os meninos, não se exibem pras meninas não?  
como vcs se exibem pra elas?

*[Renan] diz:*

eu nao me exibo  
so aproveito rsrs

*Olívia diz:*

duvido  
e essa foto sem camisa no seu msn? hahahahaha

*[Renan] diz:*

to normal  
ou nao ?

*Olívia diz:*

tá normal  
mas isso tb não é uma forma de se exhibir pras meninas? rsrsrs

*[Renan] diz [depois de mudar o seu avatar para uma foto em que está com camisa]:*

entaop agora no to me issibindo rsrs  
tipo eu nao vejo desse geito  
e que eu so ando sem camisa

*Olívia diz:*

entendi  
calor, né?

*[Renan] diz:*

sim  
sou muito quete

rsr

*Olívia diz:*

hahaah, vc trocou a foto, não precisava  
rsrsrs

*[Renan] diz:*

rsrs logico vc tava me interpretando mal

Outro diálogo travado pelo MSN, desta vez com Bruno, confirma esta característica de sociabilidade diferenciada por gênero:

*[Bruno] diz:*

\*e pq os menino se atraem pelos jogos tipo tem gente que msm tendo  
pc em casa vai na lan para joga

\*ja as menina querem privassidade e preferem nao ia a lan pois todo  
mundo ver oque estao fazendo

\*melhor doque seria pessoalmente rsrs

*Olívia diz:*

hum, entendi

mas e as meninas que não tem computador em casa?

*[Bruno] diz:*

preferem ir em casa de amigas ou parentes que tem pc  
pois la tem privassidadea

*Olívia diz:*

entendi

e o que que o jogo tem que atrai os meninos?

*[Bruno] diz:*

nao é nem pelo jogo e pela maquina ate pq esses meninos poderiam ter o jogo em casa  
tipo uqe na lan tem uma maquina ja propria pra joga  
on line

*Olívia diz:*

tá, mas por que é bom jogar?  
e por que as meninas não gostam de jogar?

*[Bruno] diz:*

kkkk  
tipo vo por mim  
eu jogo para se distrair ou quando extressado ja nao sei o pessoal  
as meninas nao joga axo que pq nao tem muitta agilidade  
kkkk

*Olívia diz:*

hahaha  
preconceituoso!  
agilidade a gente ganha com a prática, não?

*[Bruno] diz:*

nao  
ja nasce

*Olívia diz:*

vc acha então que homem tem mais habilidade do que mulher pra usar computador?

*[Bruno] diz:*

nao so eu mais como todos homen  
quantas mulher vc conhece que e formada em tecnica de pc ?  
monta e desmonta ?  
eu nao conheço

*Olívia diz:*

mas vc não acha que pode ser porque as mulheres são acostumadas desde criança com outras coisas?

tipo: brincar de boneca, ajudar a mãe em casa...

*[Bruno] diz:*

rsrs boneca menina  
kkkkkkkkkkkkkk  
ajuda em casa  
kkkkkkkkkkkkkkkkkkkk  
isso era antigamente

*Olívia diz:*

ah, é?

*[Bruno] diz:*

hj em dia as meninas brincam de boneco e nem quer saber de ajuda em casa

e algumas ate ajuda  
mais dificil ver isso  
isso quando ela num tenq cuida dos filhos  
entende?

Os diálogos acima chamam a atenção para a ligação entre o universo masculino e as novas tecnologias de informação e comunicação. Na visão de Bruno, há uma diferença natural, biológica: os homens possuem habilidades para o manuseio das TICs

que as mulheres não têm. Mas, mesmo que ele não perceba, em sua fala encontra-se também a dimensão cultural da questão: o desenvolvimento do espaço doméstico como um espaço feminino, como salienta Giddens:

a compulsividade da modernidade foi, desde suas origens, dividida por gênero. A compulsividade documentada por Weber em *A ética protestante* é aquela de um domínio público masculino. (...) Os modos tradicionais da diferença de gênero – e da dominação de gênero – foram ao mesmo tempo ativamente reforçados pelo desenvolvimento de tradições mais recentes, incluindo a emergência de um *ethos* de “domesticidade” feminina. (GIDDENS, 1997, p. 117)

Os diálogos reforçam a maior privacidade das performances femininas e a ideia de que elas desenvolvem mais papéis em casa do que os homens: mesmo que meu informante considere que as meninas hoje não ajudam suas mães a cuidar da casa como faziam antigamente, ressalta que elas preferem espaços em que tenham maior privacidade e que ficam em casa para cuidar dos filhos ou das crianças da família. Roberto DaMatta (1997) reforça esta questão ao lembrar que, tradicionalmente, pelo menos em nossas sociedades ocidentais, a sociabilidade e a construção de identidade masculina são feitas predominantemente na rua, enquanto a casa é o local da intimidade, do privado e do feminino.

Em um dos congressos em que apresentei resultados parciais do meu trabalho, Adriana Braga, coordenando a mesa, também me questionou por que havia mais homens que mulheres nas lan houses, e citou a sua pesquisa de doutorado como pista importante para esta análise. Em seu estudo sobre o blog feminino Mothern, Braga salienta a existência de tecnologias “masculinas” e tecnologias “femininas”, embora, em seu trabalho, ela ressalte que a presença feminina na internet – “ainda um mundo de homens”, como mostram diversos estudos sobre o tema<sup>99</sup> - esteja se ampliando nos últimos anos. Para ela,

cada período histórico traz uma configuração particular de tecnologia, uma distribuição social do poder sobre essa saber tecnológico. Entre outros fatores, a distribuição do capital tecnológico pelo campo social se dá também em função de papéis de gênero (...).

Na modernidade, o estar atualizado com o desenvolvimento de tecnologias aplicadas à vida cotidiana – seja a máquina de escrever, a lâmpada elétrica, fonógrafo, telefone, rádio, televisor, vídeo-cassete,

---

<sup>99</sup> Sobre este assunto, Braga cita os estudos de Hugh Miller (*The presentation of self in electronic life: Goffman on the internet*, de 1995) e de Sherry Turkle (*A vida no ecrã: a identidade na era da internet*, de 1997).

microcomputador, câmeras digitais etc. – representa um valor no campo social. Para a mulher, a familiaridade com os equipamentos significa domínio de um território tradicionalmente dominado por jovens e homens. Não obstante, o uso de tecnologias computacionais é cada vez mais presente no cotidiano doméstico e profissional das classes médias urbanas brasileiras, facultando o surgimento de uma geração de mulheres que empregam cotidianamente essas tecnologias comunicacionais, em casa ou no trabalho. (BRAGA, 2008, pp. 60-1)

Se pensarmos na utilização do Orkut e do MSN, no trabalho de campo não observei diferenças significativas entre homens e mulheres, o que, de certa forma, contraria a ideia de que a tecnologia seja masculina ou atraia mais a atenção de jovens do sexo masculino. Para ambos, são ferramentas que fazem parte do cotidiano. Mas, quando observamos que a lan house estudada é um espaço voltado predominantemente para os jogos, percebemos que estes são mais importantes para a construção da identidade masculina do que feminina<sup>100</sup>. A fala de Larissa, uma das poucas meninas que de vez em quando joga na lan e é fã do game GTA (Grand Theft Auto)<sup>101</sup>, é a exceção que confirma a regra:

- Desde pequena, nunca gostei de brincadeiras de meninas, boneca, casinha. Gosto de brincar com os meninos, e jogar é ótimo, porque a gente desconta no jogo toda a raiva que a gente sente, os problemas que a gente tem. Melhor que dar soco nos outros na rua, né?<sup>102</sup>

---

<sup>100</sup> Segundo a TIC Domicílios 2009, em termos de números relativos não há muita diferença entre a presença de homens e mulheres na internet. 41% dos homens e 38% das mulheres brasileiras têm acesso à internet no Brasil. Existem diferenças de gênero em relação ao local de acesso, embora na pesquisa quantitativa do CGI.br esta diferença seja menor do que a observada no meu trabalho de campo e em demais trabalhos citados: 39% dos homens acessam internet em casa e 32% acessam em centros públicos de acesso pago, enquanto 43% das mulheres acessam em casa e 27% delas em centros de acesso público pago. Esta diferença aumenta quando falamos em jogos online: 53% dos homens e 34% das mulheres fazem uso de jogos na rede. (Dados disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2009-total-brasil/index.htm>)

<sup>101</sup> Lançado em 1997, o GTA causou polêmica por ser o primeiro jogo em que o personagem vivenciado é um bandido, que sai pela cidade para roubar carros. O personagem precisa cumprir missões, como ajudar assaltantes a fugir ou eliminar advogados que o tenham prejudicado; para isso, dispõe de uma série de armas. Cada missão completada garante mais dinheiro (o *score*) ao personagem. O bandido pode também provocar atentados na cidade, como lançar mísseis em ônibus e fogo nos pedestres.

<sup>102</sup> Não é objetivo deste trabalho discutir a relação entre jogos eletrônicos e violência, assunto que pode ser aprofundado em pesquisas futuras. Por ora, basta questionar a visão que aponta os jogos violentos como causa automática para atitudes agressivas, e apontar a necessidade de analisar a violência dentro de um contexto mais amplo, que envolve aspectos sociais, econômicos, culturais e afetivos. Para a discussão deste tópico, ver a tese de doutorado de Lynn Alves: **Game Over** – jogos eletrônicos e violência (2004). O trabalho aponta que os games podem se constituir em espaços de aprendizagem e ressignificação de desejos, sem necessariamente levar os jogadores a comportamentos e atitudes hediondas e socialmente inaceitáveis.

O telecentro, ao contrário da lan, é frequentado mais por mulheres do que por homens. As crianças e adolescentes do sexo feminino constituem o público mais frequente, mas aparecem também jovens mulheres interessadas nos cursos de informática e navegação. No período do trabalho de campo, não encontrei jovens do sexo masculino, só crianças e adolescentes, o que parece fortalecer a busca desses jovens pela lan como forma de sociabilidade. Este ponto – a não atração de jovens do sexo masculino pelo telecentro - também aponta para uma limitação do projeto de inclusão digital do município em relação aos objetivos das políticas públicas nacionais para juventude, que crescem desde o final da década de 1980, quando esta fase da vida começou a ser alvo preferencial de políticas sociais

como ampliação da preocupação vigente com a adolescência, na “descoberta” de que os problemas de vulnerabilidade e risco não terminam aos 18 anos, mas muitas vezes se intensificam a partir daí<sup>103</sup>. Mas também pelo aparecimento de novos atores juvenis, em grande parte dos setores populares<sup>104</sup>, que vieram a público, principalmente por meio de expressões ligadas a um estilo cultural, colocar questões que os afetam e preocupam, diferentes daquelas colocadas pelas gerações juvenis precedentes, e para as quais não havia nem mesmo formulações elaboradas no plano da política. Por essas duas vertentes começaram a ser demandados, propostos, executados, algumas ações e projetos para esses segmentos, agora sob o termo “juventude”. (ABRAMO, 2008, p. 39)

Apesar do trecho acima apontar também para a juventude como população vulnerável, gostaria de frisar que, quando me refiro a políticas públicas para esta parcela da população, parto do princípio de que estas devem ser garantidas não porque a juventude esteja em risco ou seja problemática, mas porque os jovens têm direitos que devem ser assegurados pelo Estado. Esta visão consta no caderno “Política Nacional de Juventude: diretrizes e perspectivas”, elaborado pelo Conselho Nacional de Juventude, em 2006, para subsidiar as políticas da área:

---

<sup>103</sup> Neste sentido, o tema emerge como fonte de preocupação com os problemas vividos e representados pelos jovens, tais como abundantemente aparecem nos noticiários: problemas de saúde vinculados a certos tipo de comportamento de risco, como gravidez precoce, o uso abusivo de drogas, as várias doenças sexualmente transmissíveis, a AIDS; o envolvimento dos jovens com a violência como vítimas e/ou autores, e sua relação com a criminalidade e o narcotráfico, a alta taxa de homicídios entre rapazes do sexo masculino de 18 a 25 anos de idade. (Nota de Abramo)

<sup>104</sup> Desde os *punks*, nos anos 1970, até os diversos grupos ligados ao *hip-hop*, a visibilidade da juventude mudou profundamente com relação à sua origem social e panorama de questões, por meio de novos rostos, linguagens, temas e formas de atuação. (Nota de Abramo.)

Considerando os jovens como sujeitos de direito, evita-se qualquer entendimento de que a juventude é uma faixa-etária problemática, essencialmente por ser a mais comum vítima dos problemas socioeconômicos do país. Evita-se também sua idealização no sentido de entendê-la como a única protagonista da mudança, em uma nova interpretação heróica de seu papel mítico. A juventude brasileira é fruto da sociedade brasileira e, em tempos de globalização e rápidas mudanças tecnológicas, deve ter condições, oportunidades e responsabilidades específicas na construção de um país justo e próspero. (NOVAES, CARA, SILVA e PAPA, 2006, p. 7)

Voltando à discussão sobre sociabilidade, no telecentro, apesar desta se processar também entre pares, é principalmente outro tipo de interação que consegui observar, centrada na relação das crianças e adolescentes com os adultos que organizam o espaço: o coordenador e os monitores, e mesmo eu, nos momentos em que estava lá e era solicitada como mais uma “tia” presente. As crianças, ao que me parece, frequentam o telecentro mais interessadas na relação com o coordenador e com as monitoras do que em utilizar o computador, o que não deixa de indicar a busca pela construção de laços afetivos. Todas as crianças chamam as monitoras e o coordenador do telecentro de “tios”, o que é comum no Rio de Janeiro, mas em mais de uma ocasião presenciei crianças perguntando ao coordenador se poderiam chamá-lo de “pai”. O seguinte diálogo que tive com Paula, de 7 anos, que - como outras crianças e jovens que frequentam o telecentro e a lan house - tem computador em casa, indica a importância atribuída à sociabilidade:

- Tia, você sabe mexer no computador?

- Sei. E você?

- Eu também. Tenho computador em casa. Só que não é assim não, é fininho – disse, referindo-se ao monitor de vídeo.

- E você vem ao telecentro também?

- Venho.

- Por quê?

- Porque aqui tem mais jogo. Mas lá em casa posso mexer no Orkut.

- Aqui tem mais jogo que na sua casa?

- Não, quer dizer, lá em casa tem mais.

- Então, por que você vem aqui?

- Por causa da tia Lu – respondeu, referindo-se à monitora Luciana.

A sociabilidade no telecentro poderia ser definida, então, não como as interações entre pares do conceito de Simmel, mas como possibilidades de, através da co-presença no espaço público, construção temporária do próprio social entre estranhos ou atores sociais de condições diversas, em que a interação em si também constituiria o principal intuito (GOFFMAN, Apud FRÚGOLI, 2007).

### **3.3. Novas tecnologias, projetos, trajetória e campos de possibilidades**

A classificação da lan house e do telecentro como espaços de lazer e a observação de como se constrói a sociabilidade entre os jovens é o primeiro – talvez o mais visível para quem chega de fora – resultado da observação. No entanto, esses espaços possuem outros significados para os adolescentes e jovens que os frequentam e nos permitem perceber a visão de mundo deste grupo das camadas de baixa renda e refletir também sobre de que forma as tecnologias da informação e da comunicação estão inseridas na sociedade brasileira.

Com isso, não queremos dizer que estes jovens possuem uma visão de mundo, uma cultura completamente diferente daqueles das camadas médias e altas. Como podemos observar ao longo deste trabalho, existem códigos compartilhados com jovens de todas as camadas, apesar de persistirem algumas especificidades que dizem respeito não só à situação socioeconômica, mas às especificidades do local onde moram, uma “comunidade” definida pela mídia e pelo senso comum como “favela”, carregada de estigmas e colocada em oposição ao que seria a cidade oficial – o “asfalto”. Além disso, mesmo dentro do conjunto de símbolos compartilhados pelos jovens do Morro do Estado, há diferenças entre eles que se referem a visão de mundo, escolhas, projetos e trajetórias individuais, exercidas dentro de seus campos de possibilidades.

Não existe uma homogeneidade quando falamos em juventude. As percepções sobre lazer, educação, trabalho e família, dimensões essenciais de nossa sociedade, são bastante variadas não só entre as camadas sociais, mas no interior de grupos socioeconômicos distintos. A visão de mundo expressa por esses jovens, como veremos, mostra os acordos e desacordos que existem em relação ao ethos de nossa sociedade capitalista ocidental. As falas mostram as negociações existentes entre o que é ou não é valorizado na sociedade em que estamos inseridos.

Assim, propomos pensar a juventude – os/as juventudes, como parte da sociologia tem sublinhado – como uma condição que faz sentido para todos os grupos sociais, apesar de haver diferentes modos a partir do qual esta condição é vivida. A juventude

não é só uma construção simbólica nem só um reflexo da posição sócio-econômica que ocupa. O estudo da juventude hoje, como salienta Abramo (2008), passa pela

distinção entre *condição* (o modo como uma sociedade constitui e atribui significado a esse momento do ciclo de vida, que alcança uma abrangência social maior, referida a uma dimensão histórico geracional) e *situação*, que revela o modo como tal condição é vivida a partir dos diversos recortes referidos às diferenças sociais – classe, gênero, etnia etc. (ABRAMO, 2008, p. 42)

Em relação à condição, temos hoje a ideia de juventude<sup>105</sup> não só como uma fase de transição para o mundo adulto, de preparação para o futuro, mas também como um período da vida em que a sociabilidade e a construção de valores se mostra fundamental, e acontece em diferentes níveis, não só na família e na escola, consideradas tradicionalmente como as instituições sociabilizadoras. As atividades de lazer e de cultura, a sexualidade, o trabalho e a participação política aparecem como pontos-chave para o entendimento desta etapa da vida. No trabalho de campo no Morro do Estado, essas questões – com destaque para a educação e o trabalho - apareceram nas falas dos meus informantes, sem que tivessem sido provocadas. A única provocação que eu fazia era sobre o significado das tecnologias de informação e comunicação em suas vidas, na maior parte das vezes sem perguntas diretas, apenas explicando os objetivos da minha pesquisa.

As trajetórias e as visões de mundo expressas por alguns jovens com quem dialoguei durante os meses de trabalho de campo, incluindo Alice, a dona da lan, Rafael, funcionário da loja, e Joyce, monitora do telecentro, nos permitem compreender diferentes relações, ambições e projetos que os jovens de camadas de baixa renda constroem em relação às novas tecnologias de informação e comunicação, dentro de seus *campos de possibilidade*.

Encontramos trajetórias como a de Priscila, de 18 anos, que vê nos cursos de informática do telecentro, muito criticados por serem inferiores aos que os jovens de classe média têm acesso, uma oportunidade de conseguir um emprego e realizar o sonho do casamento. Ela não pode pagar um curso de informática e a escola que frequenta – ela está no 1º ano do segundo grau de uma das escolas públicas mais bem conceituadas de Niterói - não oferece os pré-requisitos que são considerados hoje fundamentais no

---

<sup>105</sup> Existe uma extensa bibliografia sobre juventude, abordando tanto o conceito como o modo como esta faixa etária vem sendo estudada, mas a sua discussão não está presente entre os objetivos deste trabalho. Para a revisão bibliográfica de trabalhos brasileiros sobre o tema ver: BORELLI e ROCHA, 2003.



mundo do trabalho. Priscila frequenta a lan house eventualmente, principalmente quando quer acessar seu Orkut. Mas, para ela - que mora com a avó, já que a casa da mãe só tem um cômodo, fora a cozinha, para ser dividido entre a mãe, o padrasto e a irmã - o telecentro se apresenta como esperança de inserção, a curto prazo, no mercado de trabalho, preocupação constante para outros jovens envolvidos na pesquisa etnográfica e, segundo pesquisa quantitativa realizada pelo Instituto Datafolha, em 2008, “o maior sonho” de 33% dos jovens brasileiros entre 16 e 25 anos e de 55% dos jovens de 16 e 17 anos<sup>106</sup>.

Outra trajetória observada é a de Maycon, de 21 anos, que participou do projeto Olho Vivo coordenado por mim na organização não-governamental Bem TV. Ele não frequenta mais nem o telecentro nem a lan house, pois encontrou em um grupo de produção audiovisual novas amizades e formas de sociabilidade, a possibilidade de se inserir, a longo prazo, em um mercado de trabalho que exige maior qualificação e, segundo diz, a chance de ser produtor e não só consumidor de informação e, assim, “lutar por um mundo melhor”<sup>107</sup>. Não foi só o curso de audiovisual que abriu as possibilidades para projetar um emprego de maior qualificação. A estrutura familiar de Maycon apresentou-se como forma de sustentação e incentivo à realização deste projeto. Maycon é filho de uma professora de uma creche da prefeitura de Niterói, e mora com os pais, o irmão e a irmã em uma casa de três quartos. A mãe acompanha o filho nas atividades de que participa, e considera a educação fundamental para o futuro do jovem.

Uma terceira trajetória que pode ser citada é a do Luiz Carlos, o LC, que possui uma rede de relações bem menor e mais homogênea do que a de Maycon. LC também participou do projeto que coordenei, por um pequeno período. Fez a oficina de Internet, com base em programação de HTML, que tinha como objetivo levantar a memória e fazer o diagnóstico da situação de vida da “comunidade”, mas não quis continuar no projeto quando a oficina acabou. Ele vai à lan house quase todos os dias. Algumas vezes

<sup>106</sup> Pesquisa realizada pelo Instituto Datafolha nos dias 1º e 2 de abril de 2008, com 1.541 jovens de 16 a 25 anos, em 168 municípios de 24 estados brasileiros. Disponível em: [http://datafolha.folha.uol.com.br/po/ver\\_po.php?session=700](http://datafolha.folha.uol.com.br/po/ver_po.php?session=700). Consultado em: 28/07/2008.

<sup>107</sup> Não foi possível no escopo deste trabalho pensar na relação entre maior/menor qualificação profissional e a preocupação com mudanças na sociedade, mas considero esta uma importante questão sobre a juventude que pode ser aprofundada em trabalho posterior. Existe um senso comum, principalmente vindo de quem viveu ou imagina a juventude das décadas de 1960/1970 como uma juventude politizada, que hoje o que caracteriza a juventude é a desmobilização e a despreocupação com projetos coletivos, causados pelo crescimento do individualismo, das relações de consumo, do desemprego e do assistencialismo. No entanto, acredito que existem novas formas de participação na esfera pública que necessitam de uma maior reflexão.

joga, principalmente CS, utiliza o MSN, navega no Orkut. Muitas vezes vai só para conversar com os amigos e, nesses meses em que estou fazendo a pesquisa, esteve procurando emprego por duas vezes. Na primeira vez, conseguiu um emprego em uma lanchonete do Plazza Shopping, onde trabalhou por algum tempo. Na última vez em que estive com ele na lan, estava mais uma vez preparando seu currículo, “pra espalhar por aí”. Vi que ele incluiu o curso de internet que fez na ONG, e acrescentou um curso de fotografia que não havia feito. Ele tem 21 anos, e está ainda no 9ª ano (antiga 8ª série) do ensino fundamental.

Sua família não está tão presente em sua vida como nos dois casos citados anteriormente. Por um lado, ele apresenta uma autonomia em relação a seu núcleo familiar, mas isso não significa uma autonomia de circulação e mobilidade em relação à sociedade como um todo. Ele está ligado ao grupo de amigos do Morro do Estado, e essa ligação quase exclusiva dificulta, por exemplo, que frequente outras “comunidades” da cidade em que existam grupos rivais ou comandos diferentes do tráfico de drogas, mesmo que ele não esteja diretamente envolvido com este tipo de atividade. LC se afasta das instituições – a família e a escola - que tradicionalmente sustentam o ethos de uma sociedade baseada no progresso, no crescimento individual, na noção de sucesso como possibilidade de ter um trabalho digno e de sustentar uma família. A lan house para ele, como vimos, está associada ao lazer e ao fortalecimento de sua identidade. A medida de sucesso neste caso existe mais no consumo imediato do que no futuro com um trabalho melhor que garanta um padrão de consumo duradouro. Utiliza a lan para formular e imprimir seu currículo, mas não vê o espaço como parte de um *projeto* de vida.

Apesar das diferenças entre as trajetórias de Maycon e de LC, a escola, para ambos, não é a instituição que garantirá o futuro. Maycon valoriza a educação e a cultura como essenciais para sua trajetória e seu projeto de vida, mas – a despeito da opinião dos pais - acha que a educação formal não conseguirá atender às suas expectativas. Espaços de educação não formal, como a ONG e grupos culturais, e o aprendizado através das novas tecnologias, para ele, são mais importantes do que a escola tradicional.

As visões sobre educação apresentadas por Alice, dona da lan, Joyce, a monitora do telecentro, e Rafael, o funcionário da loja, se diferem das de Maycon e LC. Alice não deve ter mais do que 25 anos e demonstrou interesse em conversar sobre universidade assim que comecei a pesquisa. Disse que não estava mais “aguentando” a faculdade, por

causa do preço, e me perguntou se eu cursava universidade pública. Respondi que sim, e ela replicou: “Imagina eu, então, que faço na particular. Fora as xeroxes, os livros. Gosto muito de comprar livros”<sup>108</sup>. Essas falas sobre projetos para o futuro muitas vezes vinham acompanhadas de falas que criticavam a “zoeira da molecada” que frequenta a lan, como já disse anteriormente.

Rafael tem 23 anos e começou a trabalhar na lan cerca de seis meses depois que abriu. Assim como Alice, em mais de uma ocasião ele quis conversar sobre trabalho, universidade e planos para o futuro. No dia em que me contou parte de sua história de vida, a conversa começou com um questionamento que ele fez a mim, em relação ao ato de pesquisar:

- Como é que você consegue, hein? Eu não conseguiria, não tenho paciência pra isso não. Correr atrás de um monte de gente, ter que depender dos outros.

- Eu gosto. Mas às vezes me pergunto: “será que isso vai servir para alguma coisa?” – disse, referindo-me ao impacto que uma pesquisa pode ter na sociedade.

- É verdade. A gente sempre se pergunta o que aquilo que a gente faz pode trazer de positivo pra gente.

E emendou, referindo-se ao seu próprio futuro:

- Eu queria fazer faculdade, Ciência da Computação. Mas, pra isso, preciso ganhar melhor, porque a faculdade é cara.

- Onde tem Ciência da Computação em Niterói?

- Na [Universidade] Estácio [de Sá] – respondeu, referindo-se a uma das faculdades particulares da cidade.

- E na UFF [Universidade Federal Fluminense], não tem?

- Tem, mas...

Depois de alguns minutos de silêncio, perguntei quanto ele ganhava pelo trabalho na lan house.

---

<sup>108</sup> Segundo estudo do GPOPAI da USP, a bibliografia de um ano de grande parte dos cursos universitários brasileiros corresponde, em média, à renda mensal de 85% dos estudantes. A dificuldade dos estudantes em pagar os livros – principalmente aqueles que têm de pagar também as mensalidades das universidades particulares - e outros dados da pesquisa – como os que mostram que os subsídios que o governo dá para a cadeia produtiva do livro, em forma de isenção de impostos, chega a R\$1 bilhão por ano, e que 86% dos livros acadêmicos de autores brasileiros tiveram as pesquisas financiadas por dinheiro público direto - subsidiam os argumentos para a reforma da Lei de Direitos Autorais do Brasil (9.610/1998), que será levada ao Congresso Nacional ainda em 2010, segundo o governo federal. A lei brasileira, segundo a IP Watchlist da Consumers International de 2010, é a 7ª pior, entre os 34 países estudados, em termos de exceções e limitações, ou seja, em termos da liberação das cópias, sem pagamento de direitos autorais, para fins considerados de interesse público, como fins educacionais.

- Quatrocentos e cinquenta reais. Eu precisava ganhar pelo menos uns oitocentos, novecentos. Gastava a metade com a faculdade e o resto colocava em casa.

Disse a Rafael que o valor que ele ganhava na lan era R\$ 30,00 menos do que o pagamento das monitoras do telecentro e que elas trabalhavam 4 a 5 horas por dia, mas em regime de estágio, ou seja, ele precisaria estar na faculdade. Ele disse que trabalhava 6 horas por dia na lan também, e que se arranjasse outro emprego de meio expediente daria para pagar a faculdade. A mulher dele trabalha em uma empresa de telemarketing e cursa nutrição, também em uma instituição de ensino privada.

Certa vez, Rafael resolveu me contar o que parece ser uma parte importante de sua vida<sup>109</sup>, e que chama a atenção para a posição que ele ocupa na lan house. Ele tem a mesma idade de muitos dos frequentadores e compartilha gostos e preferências com muitos dos jovens do Morro do Estado, mas, diferentemente da maior parte deles, o espaço para ele significa sustento, mais do que um espaço de lazer e sociabilidade. Rafael nasceu no Morro do Estado e morou no local com a mãe até os dez anos. Com essa idade, começaram os “conflitos da adolescência” e ele foi morar com o pai, no Barreto, bairro da Zona Norte da cidade. Estudou na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Escola Técnica Henrique Lage, considerada uma das melhores instituições públicas de ensino de Niterói. O pai, segundo Rafael, era dono de cinco cursinhos de informática e tinha boas condições financeiras.

- Eu andava só com playboyzinho. Mas todo mundo tinha carro e eu não. Meu pai nunca me deu moleza. Nem sair eu podia. Todos os meus amigos iam pra festas, pra rua, e eu tinha que ficar em casa.

Rafael, seguindo a carreira e os negócios do pai, que fez faculdade de Informática, procurou um curso de computação também. Quando tinha 19 anos, a madrasta teve uma gravidez de risco que quase a levou a morte. O pai, então, se ausentou dos negócios por quase seis meses, para cuidar da esposa, e os deixou nas mãos do filho.

- Na época eu era um moleque. Tive que amadurecer muito rápido.

Depois de uma briga com o pai, com quem não conversa até hoje, o garoto, então com 19 anos, voltou para a casa da mãe. Entre os 10 e os 19 anos, Rafael morara

---

<sup>109</sup> Este tipo de atitude ainda me deixa intrigada no trabalho etnográfico. As pessoas gostam de falar sobre si mesmas. Não sei se elas querem se posicionar diante do pesquisador, ou se o tom de conversa informal, a relação cotidiana, na qual o pesquisador também fala de si e compartilha certos momentos, abre os caminhos para o diálogo. E são as falas e atitudes dos informantes, junto com o diálogo que estabelecem com o pesquisador, o que interessa para a nossa análise.

durante alguns períodos com a mãe no Morro do Estado, pois trabalhava em uma das lojas do pai que ficava no Centro.

Seguindo a valorização do trabalho e do empreendedorismo presente em sua família, Rafael de funcionário da Point Lan House no início da pesquisa passou a ser dono de seu próprio estabelecimento ao final do trabalho de campo: tornou-se sócio da lan house vizinha, onde antes costumava virar a madrugada jogando com outros garotos. Para ele, ser dono do próprio estabelecimento não só representa melhoria de status – “deixei de ser empregado, né?”, como ele me disse – mas ajuda a sustentar a casa em que mora com a namorada e o enteado e é uma promessa de que possa realizar o sonho de fazer faculdade de informática.

Joyce tem 20 anos e é a única entre nossos informantes principais deste capítulo que não mora no Morro do Estado. Como já narrei no capítulo anterior, ela é estudante de Serviço Social e monitora do telecentro; nunca entrou nas lan houses do Morro do Estado. Depois de dois anos estagiando no telecentro, Joyce estava em busca de outras oportunidades que dessem a ela uma melhor formação e, conseqüentemente, uma melhor inserção futura no mercado de trabalho. Por isso, na última conversa que tivemos, ela estava feliz porque trabalharia no Espaço 300 - um telecentro localizado no Centro da cidade e preparado para receber deficientes físicos - e ganharia da prefeitura um curso de libras, como me contou neste diálogo:

- Você vai fazer curso [para trabalhar no Espaço 300]?

- Sim, vou fazer. Eles [a prefeitura] estão fazendo um convênio com a APADA [Associação de Pais e Amigos dos Deficientes da Audição de Niterói] e eu vou fazer curso lá. Aliás, acho que eles vão me botar lá [dentro da APADA]. O projeto vai fazer uma parceria e colocar um telecentro lá. Um curso desses [de libras] custa uns R\$ 300,00. Eu vou fazer de graça. Imagina uma assistente social com curso de libras, e de graça!

Joyce e Rafael exerciam uma atividade profissional de baixa remuneração, mas viam esses trabalhos como provisórios e como treinamento para atividades futuras, que envolveriam maiores salários e maior qualificação. No projeto de ambos, assim como no de Alice, a educação de nível superior é considerada fundamental. No entanto, os três acreditam também que seus projetos têm um limite. A educação de nível superior que visam são as faculdades privadas, que tiveram uma expansão enorme no Brasil nos

últimos anos<sup>110</sup>. Joyce e Alice já cursam faculdades em instituições privadas, e Rafael pensa em ganhar um salário maior para pagar também uma universidade particular, pois a universidade pública estaria fora de seu campo de possibilidades.

Esta complexidade de trajetórias mostra que os usos que as crianças e os jovens dão à lan house e ao telecentro e as interações que estabelecem não são homogêneos. Esses são espaços, *pedaços* (MAGNANI, 2008) ou círculos de relações a que se filiam, mas a cidade permite com que transitem por vários círculos diferentes (SIMMEL, 1967) e que esses círculos tenham importância maior ou menor em determinados momentos de suas trajetórias. O indivíduo, assim, se configura como um ponto de interseção de vários mundos (SIMMEL, 1967), nos quais estão inseridos com graus variados de adesão e de comprometimento (SCHUTZ, 1979). A participação em grupos identitários, mesmo aqueles mais tradicionalmente ligados ao território, não elimina, nas cidades, a autonomia, a possibilidade de escolha dos indivíduos entre situações possíveis em determinados momentos; a cidade apresenta-se como um *campo de possibilidade* que “trata do que é dado com as alternativas construídas do processo sócio-histórico e com o potencial interpretativo do mundo simbólico e da cultura” (VELHO, 2003).

A mobilidade material e simbólica disseminada pelo capitalismo moderno permite também que os indivíduos sonhem com uma mobilidade social (FOOTE-WHITE, 2005), que desenvolvam *projetos* – entendidos, no conceito de Schutz, como condutas organizadas para atingir finalidades específicas - que, “no nível individual lida com a performance, as explorações, o desempenho e as opções, ancoradas a avaliações e definições da realidade”. E, se é verdade que - com os graves problemas sociais que enfrentamos na atual fase do capitalismo, níveis altos de desemprego, informalidade do trabalho e uma crise de sentido e de qualidade na educação pública - podemos imaginar um cenário de jovens desesperançados e desmobilizados, por outro encontramos trajetórias de jovens que, dentro de seus *campos de possibilidades*, desenvolvem *projetos* quer de nível individual que de nível coletivo.

Todos os informantes têm relações com outros grupos fora do Morro do Estado, mas as relações de LC e Priscila com agentes externos são menores. Alguns têm acesso fácil ao computador em outros espaços, como Paula e Maycon. Alguns frequentadores

---

<sup>110</sup> De 1980 a 2007, o número de vagas em instituições de ensino superior no Brasil cresceu de 404.814 para 2.823.942 vagas, segundo dados do Censo Superior, realizado anualmente pelo INEP – Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. Em 1980, o percentual desse total de vagas nas instituições privadas era de 68,64%. Em 2007, já era de 88,34% o percentual de vagas em instituições particulares. Dados disponíveis em: <http://www.inep.gov.br/superior/censosuperior/sinopse/default.asp>.

do telecentro não frequentam a lan porque não têm dinheiro ou porque os pais não deixam; só vão à lan quando autorizados, como Laís. Outros só frequentam a lan, porque é ali que está seu grupo de amigos e onde desenvolvem sociabilidade. A relação de Rafael com alguns dos jovens é de amizade e com outros é só de trabalho. A relação de Alice e Daniel com frequentadores é comercial; antes da lan eles não tinham relações com moradores do Morro do Estado. Joyce não tem qualquer relação com os moradores, a não ser a de monitora do telecentro, e somente durante os períodos em que está trabalhando; entre todos os pesquisados, é a única que afirma querer quebrar sua relação com o local. Todos os outros, mesmo Alice e Daniel, não veem a possibilidade de quebrar os laços que os mantêm ali.

Os laços apresentados indicam também que, apesar de todos os estigmas associados às “favelas”, como discutimos no capítulo anterior, mobilidade social nem sempre significa mudança da “periferia” para o “centro”. Alice e Rafael querem melhor qualificação profissional e melhor renda, mas a mudança do Morro do Estado para o “asfalto” não faz parte de seus projetos de vida no momento.

A visão que os jovens apresentam sobre lazer, trabalho e educação nos ajuda a pensar nas políticas públicas de inclusão digital, foco de nosso trabalho. A maior parte das iniciativas está centrada na disponibilização de computadores e acesso à internet e no domínio de softwares básicos para sua utilização. A visão instrumental que acompanha o conceito leva-nos, então, a questionar os limites da associação entre inclusão digital e social. Políticas de inclusão digital só terão impacto significativo para o desenvolvimento social se estiverem aliadas a outras políticas públicas, em áreas diversas como educação, saúde, meio ambiente, desenvolvimento local, desenvolvimento de tecnologia nacional, emprego e renda etc. Além disso, elas precisam ser construídas e geridas em parceria com as populações beneficiadas, a serviço de suas demandas e do fortalecimento de um circuito de cidadania (CANCLINI, 1995) que coloque a população como protagonista das mudanças na sociedade. Este é o debate que travaremos no próximo e último capítulo da dissertação.

## CAPÍTULO 4

### Discutindo os limites da associação entre “inclusão digital” e “inclusão social”

*(...) a técnica eletrônica não conhece uma oposição básica entre o emissor e o receptor. (...) A evolução de um simples meio de distribuição para um meio de comunicação não é um mero problema técnico. Ela é evitada conscientemente, por boas ou más razões políticas. A diferenciação técnica entre emissor e receptor reflete-se na divisão de trabalho entre produtores e consumidores da sociedade; esse mecanismo adquire intenso contorno político na indústria da consciência.*

Hans Magnus Enzensberger, *Elementos para uma teoria dos meios de comunicação*, 1970

*Não tem conta entre nós os pedagogos da prosperidade que, apegando-se a certas soluções onde, na melhor das hipóteses, se abrigam verdades parciais, transformam-nas em requisito obrigatório e único de todo progresso. É bem característico, para citar um exemplo, o que ocorre com a miragem da alfabetização do povo. Quanta inútil retórica se tem desperdiçado para provar que todos os nossos males ficariam resolvidos de um momento para outro se estivessem amplamente difundidas as escolas primárias e os conhecimentos do ABC. Certos simplificadores chegam a sustentar que, se fizéssemos nesse ponto como os Estados Unidos, “em vinte anos o Brasil estaria alfabetizado e assim ascenderia à posição de segunda ou terceira grande potência do mundo”! (...)*

*Cabe acrescentar que, mesmo independentemente desse ideal de cultura, a simples alfabetização em massa não constitui talvez um benefício sem-par. Desacompanhada de outros elementos fundamentais da educação, que a completem, é comparável, em certos casos, a uma arma de fogo posta na mão de um cego.*

Sérgio Buarque de Holanda, *Raízes do Brasil*, 1936

O trabalho de campo realizado em uma lan house e um telecentro de uma “comunidade” de baixa renda do município de Niterói não nos permite generalizar o que se passa no interior de lan houses e telecentros espalhados por todo o Brasil. Ao contrário, como vimos, esses espaços refletem o contexto mais amplo nos quais estão inseridos, e podem ser melhor analisados se pensados como um dos *pedaços* (MAGNANI, 2008) de sociabilidade, lazer, cultura, comunicação e aprendizado disponíveis para os moradores de determinada área. Como *pedaços* inseridos em uma “comunidade” urbana de baixa renda, as ações que se desenrolam no interior da lan



house e do telecentro nos permite refletir, então, sobre uma série de categorias que fazem parte da visão de mundo, do modo de vida e das expectativas dos jovens das camadas de baixa renda em um grande centro urbano.

Do mesmo modo, analisando um projeto de inclusão digital de um município, não podemos generalizar automaticamente as críticas e observações para o conjunto dos projetos agrupados sob o mesmo rótulo no Brasil. No entanto, confrontando o observado com os objetivos de outros projetos espalhados pelo país, e com outros trabalhos acadêmicos sobre o assunto, podemos ampliar o escopo de nossa análise, tecer algumas generalizações que valem para o conjunto desses programas e também problematizar os conceitos de *exclusão* e *inclusão digital* que, como vimos, sobretudo no primeiro capítulo desta dissertação, ganharam relevância no discurso e na agenda públicos.

O objetivo deste capítulo é problematizar a afirmação de que a inclusão digital possa levar à inclusão social, partindo, na primeira parte do texto, das políticas públicas que têm sido desenvolvidas no setor e de iniciativas de organizações privadas. Na segunda parte do texto, busco questionar a visão instrumental que guia a maior parte das iniciativas de inclusão digital, aproximando este conceito de discussões mais amplas sobre a comunicação, que envolvem sua regulamentação por parte do Estado, o investimento em pesquisa tecnológica, a democratização não só do acesso como da produção de informação e de cultura e o debate que coloca a comunicação, a cultura, a educação e a lazer como direitos do cidadão que precisam ser assegurados pelo Estado.

É necessário ressaltar a dificuldade em produzir uma análise sobre um tema tão atual. Considerada política prioritária no Brasil, a cada dia encontramos novos dados e notícias sobre novos projetos e programas de inclusão digital no país. Gostaria de citar algumas políticas do governo federal que se desenrolam enquanto escrevo, com o objetivo de situar em que contexto esta pesquisa foi desenvolvida e de mostrar a importância que tem sido dada ao tema na agenda pública.

Em dezembro de 2009, aconteceu a I Conferência Nacional de Comunicação, com o tema “Comunicação: meios para a construção de direitos e de cidadania na era digital”. Resultado de uma luta histórica de movimentos sociais no país, a conferência abordou uma série de políticas, como a revisão das leis de radiodifusão, a regulamentação das telecomunicações, o controle social da mídia e o fomento à diversidade cultural. O tema escolhido pelo governo para nomear a conferência e o discurso do presidente Lula na abertura deixam claro, no entanto, qual o foco central

dos esforços governamentais – a inclusão digital. No seu discurso, o presidente questionou a importância e a influência dos meios de massa tradicionais, sobretudo a mídia impressa, com a maior disseminação da internet e a criação de uma “blogosfera”, e disse que “no mundo atual, a internet não é um luxo, mas um artigo essencial para a população e para o exercício da cidadania”. Como consequência, prometeu massificar o acesso à internet, colocando a inclusão digital como prioridade para o governo: “A inclusão digital, da mesma forma que a inclusão social, deve ser encarada como uma prioridade nacional”<sup>111</sup>. O discurso do presidente se materializou, no período pós-conferência, no Plano Nacional de Banda Larga – PNBL (Decreto 7.175)<sup>112</sup>, lançado pelo governo em maio de 2010, como veremos adiante.

A necessidade de universalização da banda larga e a defesa do PNBL como forma de conectar os equipamentos de cultura no país também foram temas do discurso de abertura do presidente Lula na II Conferência Nacional de Cultura (II CNC), realizada em Brasília, de 11 a 14 de março de 2010, e um dos tópicos abordados pelo ministro da Cultura, Juca Ferreira, na abertura das pré-Conferências Setoriais que antecederam a conferência nacional. A prestação do serviço de acesso à internet em regime público e a defesa do PNBL também estão entre as 32 propostas prioritárias aprovadas na II CNC<sup>113</sup>.

Em paralelo à massificação da banda larga, o governo federal continua investindo nos centros públicos de acesso gratuito à internet. Em fevereiro de 2010, lançou edital<sup>114</sup> para seleção de entidades que farão parte do Programa Nacional de Apoio à Inclusão Digital nas Comunidades – Telecentros.BR. O programa, que foi submetido à consulta pública antes de ser finalizado, está inserido no Programa de Inclusão Digital do governo federal, composto por outras ações, como o Programa Computador para Todos, que reduziu a carga de impostos para reduzir o custo da aquisição de micro computadores. O objetivo geral do programa é "desenvolver ações conjuntas entre órgãos do Governo Federal, Estados, Distrito Federal, Municípios e sociedade civil que possibilitem a oferta, implantação e manutenção, em larga escala, de telecentros", entendidos como "espaços sem fins lucrativos, de acesso público e gratuito às

<sup>111</sup> Um resumo do discurso do presidente Lula na abertura da Conferência Nacional de Comunicação pode ser lido em: <http://www.mc.gov.br/noticias-do-site/21159-lula-sauda-conferencistas-e-aponta-inclusao-digital-como-prioridade>.

<sup>112</sup> Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2010/Decreto/D7175.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2010/Decreto/D7175.htm)

<sup>113</sup> As 32 propostas prioritárias estão disponíveis em: <http://blogs.cultura.gov.br/cnc/files/2010/03/Propostas-32-finais.pdf>

<sup>114</sup> [http://www.inclusaodigital.gov.br/inclusao/telecentros/telecentros/Edital\\_TelecentrosBR-24-02-2010.pdf](http://www.inclusaodigital.gov.br/inclusao/telecentros/telecentros/Edital_TelecentrosBR-24-02-2010.pdf)

Tecnologias da Informação e da Comunicação - TICs, com computadores conectados à Internet, disponíveis para múltiplos usos, incluindo navegação livre".

Para isso, pretende "apoiar a implantação de novos telecentros e o fortalecimento de telecentros já existentes no País, por intermédio das iniciativas (programas e projetos) aos quais se vinculam". O apoio se dará com o oferecimento de conexão, computadores, bolsas de auxílio financeiro a jovens monitores e formação de monitores bolsistas e não-bolsistas que atuem nos locais de acesso. Em seu último ano de mandato, o governo pretende abrir 3 mil novos telecentros no Brasil e apoiar os cerca de 5 mil telecentros existentes hoje, a um custo de aproximadamente R\$ 165 milhões<sup>115</sup>.

Essas ações indicam que muitas mudanças devem acontecer no cenário brasileiro nos próximos anos no que tange ao acesso a computadores e à internet. Ainda é cedo para projetar quais as principais transformações sociais, políticas e econômicas que poderiam advir deste cenário. No entanto, acredito que o exame das ações em curso e o questionamento da crença na inclusão digital como inclusão social podem contribuir com a reflexão sobre o papel que a democratização do acesso às novas tecnologias de informação e comunicação pode exercer, apontando suas potencialidades e discutindo seus limites.

#### **4.1. Inclusão digital para fazer a inclusão social**

##### **4.1.1. As políticas públicas do governo federal**

Conforme já apontado, a inclusão digital, no Brasil, virou tema central de políticas públicas federais, estaduais e municipais, e de áreas como comunicação, educação, ciência e tecnologia e cultura. O Brasil está, nesse sentido, seguindo com quase duas décadas de atraso a tendência criada pelos países industrializados de, como forma de sair da crise econômica, incluir o maior número possível de pessoas na “sociedade da informação”, termo que, como nos lembra Armand Mattelart

entra na linguagem administrativa com a primeira crise do petróleo. No princípio dos anos 1970, a “informatização” se transforma para as potências industriais em uma ferramenta oficial de saída da crise. Crise dupla: de um modelo de crescimento e de “governabilidade das democracias ocidentais” (...). A crença na virtude terapêutica das tecnologias da informação e de suas redes inspira políticas de reindustrialização tanto dos governos nacionais quanto no plano das instituições internacionais. (...) O desencadeamento dos processos de desregulamentação da indústria audiovisual e de telecomunicações,

<sup>115</sup> <http://www.inclusaodigital.gov.br/noticia/governo-quer-criar-3-mil-telecentros-ainda-em-2010>

nos Estados Unidos, nos anos 1980, repercute diretamente nos demais países industriais, acelerando a liberalização das redes que vai fixar o marco em que se instala a referência informacional. (MATTELART, 2006, p. 234)

Incluir digitalmente, para os países, assume uma dimensão local e outra global: diminuir – ou como atenta Bernardo Sorj (2003), não aumentar – as desigualdades internamente e, externamente, deixar o país competitivo frente à economia global. No Brasil, essa preocupação já se mostrava presente no primeiro documento público que tratou do tema, lançado pelo Ministério da Ciência e Tecnologia em dezembro de 1999. O Programa Sociedade da Informação - SocInfo (*Livro Verde*), elaborado pelo governo Fernando Henrique Cardoso (1995-2002) em conjunto com universidades e com a colaboração de 150 especialistas de todo o país, previa

criar, nos próximos quatro anos [2000-2003], as bases para que aumente substancialmente a participação da economia da informação no Produto Interno Bruto (PIB) – hoje estimada em dez por cento.

(...)

O Programa Sociedade da Informação tem como um de seus objetivos evitar esse esgotamento [da velocidade e qualidade das conexões] e contribuir para reduzir as desigualdades sociais e regionais. Para isso, pretende disseminar o uso do computador em todo o território nacional e criar condições para que o maior número de brasileiros possa acessar a Internet.<sup>116</sup>

O *Livro Verde da Sociedade da Informação* discute as formas de inserção do Brasil no novo modelo técnico-econômico que caracteriza a fase atual do capitalismo, que começou a sofrer modificações a partir da segunda metade do século XX<sup>117</sup>. Segundo o documento, para incluir o Brasil nesta “nova economia”, é necessário incluir a utilização das novas tecnologias de informação e de comunicação (TICs) nas

<sup>116</sup> Disponível em: <http://ftp.mct.gov.br/Temas/Socinfo/default.asp>. Consultado em 07/06/2008.

<sup>117</sup> A fase atual do capitalismo, caracterizada não por uma ruptura no modo de produção, mas por mudanças neste mesmo sistema e pela exacerbação de determinadas características - como o maior entrelaçamento entre o global e o local, a globalização do capital, da produção e do comércio, a volatilidade dos fluxos de capitais, a terceirização e flexibilização da produção e da organização do trabalho, a valorização do trabalho e dos bens imateriais e a transformação da cultura e da experiência vivida em *commodity* - é denominada de muitas formas. Bauman (2001) fala em “modernidade líquida”, Giddens (1997) em “modernidade reflexiva”, Mandel (1985) em “capitalismo tardio”, Trivinho (2003) e Cazaloto (2008) em “pós-modernidade”. Importa neste trabalho pensar de que forma as tecnologias de informação e comunicação, primeiro os computadores, a partir da década de 1970, e sobretudo a internet, disseminada na década de 1990, passam a ser cada vez mais centrais na organização da sociedade – a “sociedade da informação” (SILVEIRA, 2001), a “era do acesso”, nas palavras de Rifkin (2001), ou a “sociedade em rede”, nos termos de Castells (2003) – e, conseqüentemente, de que forma elas se tornam centrais também nos projetos de desenvolvimento social e econômico dos países e na disputa pela diminuição das fronteiras e desigualdades entre as nações.

empresas, no governo, nas universidades e escolas e no cotidiano dos cidadãos, ou seja, é necessário criar um novo modelo de sociedade que esteja de acordo com os novos processos que se desenvolvem em escala global, como deixa claro o objetivo do programa:

(...) integrar, coordenar e fomentar ações para a utilização de tecnologias de informação e comunicação, de forma a contribuir para a inclusão social de todos os brasileiros na nova sociedade e, *ao mesmo tempo*, contribuir para que a economia do País tenha condições de competir no mercado global. A execução do Programa pressupõe o compartilhamento de responsabilidades entre os três setores: governo, iniciativa privada e sociedade civil”. (TAKAHASHI, 2000, p. 35)

Para atingir este objetivo, são propostas ações que englobam: a criação de uma infra-estrutura de rede; a universalização do acesso à internet; o incentivo para a utilização das novas TICs, incluindo o comércio eletrônico, por parte das empresas; o incentivo à consequente criação de postos de trabalho por meio de uso das novas TICs; o incentivo para a utilização das novas TICs pelo governo, inclusive com a progressiva migração de serviços ao público para a rede (governo eletrônico); a formação de mão-de-obra apta a utilizar as novas TICs e preencher os novos postos de trabalho; formação de pesquisadores na área e produção de tecnologias para o desenvolvimento industrial e econômico; uso das TICs na promoção da diversidade cultural regional.

O processo de inserção do Brasil na “nova economia”, iniciado no governo Fernando Henrique Cardoso, teve continuidade no governo Lula (2003-2010). Da década de 1990 até os dias de hoje, assistimos a enormes mudanças na sociedade brasileira em relação ao uso das novas TICs pelo setor produtivo, pelo governo, universidades e pela população. No entanto, este processo é acompanhado pela manutenção ou pelo aumento de desigualdades que se expressa em dois níveis: de um lado, permanecem as disparidades do Brasil em relação aos países desenvolvidos; de outro, internamente, ampliaram-se as distâncias que separam aqueles que são considerados “inseridos” dos que são considerados como “excluídos” no processo de implementação da “sociedade da informação” no Brasil.

É neste contexto que ganha relevância o tema da “exclusão digital” ou “brecha digital” e sua correlata “inclusão digital”. A preocupação crescente com o tema introduz a necessidade de se dimensionar e mapear o acesso às novas tecnologias no Brasil. O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) fez seu primeiro estudo sobre o

tema em 2005. O Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) publica estudos anuais – a TIC Domicílios e a TIC Empresas – também desde 2005. Em 2007, o Ministério da Educação, em parceria com a RITLA – Rede de Informação Tecnológica Latino-Americana e o Instituto SANGARI, lançou o *Mapa das Desigualdades Digitais no Brasil*, no qual as dimensões local e global da exclusão digital<sup>118</sup> continuam como preocupações centrais no processo de desenvolvimento do país:

(...) existe o reconhecimento dos diferentes ritmos de expansão das novas tecnologias, fato que tornou realidade o que foi denominado brechas digitais. Aplicado inicialmente para indicar as distâncias de acesso digital que separam os países avançados dos restantes, foi crescendo a visão de que mais significativas que aquelas são as brechas e fraturas internas separando os que têm dos que não têm condições de acesso ao novo universo. Junto com isso, cresce também o entendimento de que, sem superar as fraturas internas, será impossível diminuir as distâncias que nos separam hoje dos países avançados. (WAISELFISZ, 2007, p. 4)

Passados mais de dez anos do lançamento do Programa Sociedade da Informação, o Brasil continua avançando lentamente no que diz respeito à inclusão digital, apesar do otimismo que uma olhada superficial nas pesquisas que indicam o crescimento em termos percentuais possa provocar. E, na prática, permanece a dificuldade de desenvolver novos projetos e programas e de integrar os existentes, como avalia o próprio governo federal. O relatório “Ações governamentais em inclusão digital: Análise de utilização do Fust<sup>119</sup>”, lançado pelo Departamento de Serviços e de Universalização de Telecomunicações do Ministério das Comunicações, em outubro de 2006, divide diferentes projetos e programas que visam a incluir digitalmente a população brasileira - não só do governo federal, mas de governos estaduais e municipais e ONGs - em quatro linhas de atuação: “fornecimento de acesso à Internet”, “recuperação e reaproveitamento de equipamentos de informática”, “treinamento ou capacitação” e “fornecimento de infra-estrutura para acesso à Internet em localidades

---

<sup>118</sup> No Brasil, é mais comum encontrarmos o termo “exclusão digital” em vez dos termos “divisão”, “apartheid” ou “brecha” digital (*digital divide*, *digital apartheid*), originalmente utilizados pelos governos e corporações dos países mais ricos. Para um aprofundamento da noção de exclusão digital ver: SILVEIRA, 2008.

<sup>119</sup> O Fust - Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações foi criado em 2000, no processo de privatização das companhias telefônicas. É alimentado por uma contribuição de um por cento sobre a receita operacional bruta, decorrente de prestação de serviços de telecomunicações nos regimes público e privado, além de outras verbas fixadas em lei. Esse fundo já acumula um saldo de 6 bilhões de reais e foi pouco utilizado até agora. Está parado no caixa do governo federal, para incrementar o superávit primário, apesar da importância que o governo confere à inclusão digital.

não servidas por meios de telecomunicações”<sup>120</sup>. O relatório reconhece que a não integração das diversas ações prejudica o objetivo final.

As políticas que vêm sendo desenvolvidas ressaltam a necessidade de acesso ao computador e à internet, mas dizem pouco sobre sua velocidade e qualidade (largura de banda). A discussão sobre a banda larga, no entanto, tem se tornado cada vez mais central. Não basta mais, como há dez anos, conectar os brasileiros à internet, é preciso que eles tenham acesso a uma boa velocidade e qualidade de conexão, sem as quais eles não poderão trocar uma série de dados, principalmente dados de voz e vídeo, cada vez mais comuns na rede.

Dados do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br)<sup>121</sup> mostram que, em 2009, 24% dos domicílios brasileiros (considerando áreas urbanas e rurais) possuíam acesso à internet, sendo que, deste total, 66% eram conexões por banda larga<sup>122</sup>, que podem ser de quatro tipos: tecnologias de modem digital via linha telefônica (DSL), modem via cabo – essas duas as mais comuns, com 23% e 25% de penetração, respectivamente -, conexão via rádio e conexão via satélite.

Obstáculos para a maior disseminação da banda larga no Brasil são a pouca capilaridade da infra-estrutura de acesso e da penetração dos provedores em áreas de menor renda e em áreas distantes dos grandes centros urbanos, ou seja, em áreas em que as operadoras de telecomunicações não têm interesse em investir<sup>123</sup> (ver mapa 2), além

---

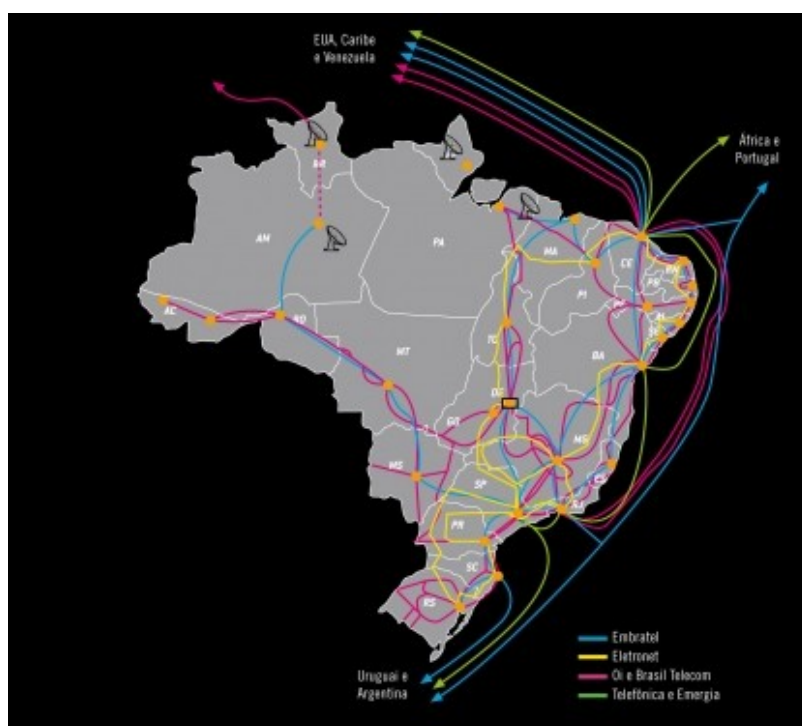
<sup>120</sup> Alguns exemplos de ações do governo federal: GESAC – Governo eletrônico serviço de atendimento ao cidadão, que disponibiliza o acesso à Internet via satélite a 3.200 localidades; projeto Casa Brasil, que oferece telecentros e laboratórios multimídia, além de “treinamento ou capacitação”; Telecentro Informação e Negócio, que oferece cursos presenciais e a distância, informações, serviços e oportunidades de negócios visando o fortalecimento das condições de competitividade das microempresas e das empresas de pequeno porte; o Ponto de Cultura Digital, que permite a implantação de equipamentos e formação de agentes locais para produção e intercâmbio de vídeo, áudio, fotografia e multimídia digital com uso de software livre. Disponível em: <http://www.mc.gov.br/sites/600/695/00001910.pdf>.

<sup>121</sup> Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2008-total-brasil/rel-geral-04.htm>

<sup>122</sup> Banda larga é o tipo de conexão (feita por cabo ou sinais de rádio) que apresenta uma velocidade de transmissão de dados acima de 56 Kbps, que é a velocidade padrão da chamada “internet discada” (conexão “dial-up”). Além de ser mais barata relativamente ao tempo de uso, a internet banda larga permite o recebimento e envio de dados de áudio e vídeo que são transmitidos com muitas dificuldades pela internet discada. A maior parte dos jogos de computador, por exemplo, não funciona com a conexão dial-up.

<sup>123</sup> A importância que o governo tem dado à disseminação da banda larga em todo o Brasil começa a mudar este cenário de resistências das operadoras de telecomunicações a levar o serviço a áreas mais distantes dos grandes centros econômicos do Brasil. O presidente Lula já fez diversas declarações públicas de que o poder público vai fornecer a internet banda larga caso o mercado não o faça, o que significaria reerguer a extinta Telebrás não só para fornecer a infra-estrutura mais barata a pequenos e médios provedores, mas para que a estatal forneça o serviço de acesso direto às residências (a chamada “última milha”). Um exemplo da reação das teles pode ser vista nesta matéria sobre a implementação da primeira conexão de banda larga do estado de Roraima, pela Oi, em setembro de 2009. “A Oi é uma

dos altos preços do serviço. De acordo com a União Internacional de Telecomunicações (ITU – International Telecommunications Union), órgão ligado à Organização das Nações Unidas, a internet no Brasil – e em outros países em desenvolvimento – é uma das mais caras do mundo. No ranking de 159 países membros da ITU, o Brasil ocupa a 77ª posição em escala crescente (do mais barato ao mais caro serviço) de preço<sup>124</sup>. A banda larga no Brasil hoje é oferecida por operadoras de telecomunicações e provedores em regime privado, o que significa que o Estado não tem como estabelecer metas de universalização nem uma regulamentação sobre velocidade de banda, preço da tarifa e qualidade do serviço.



Mapa (2) dos principais backbones (redes de alta capacidade) do Brasil.

Revista *A Rede*, março de 2010.

A preocupação com o tema no Brasil encontra respaldo em documentos sobre desenvolvimento de organismos internacionais, como o relatório publicado pelo Banco Mundial, em junho de 2009, que relaciona a disseminação da banda larga nos países à

companhia genuinamente comprometida com o desenvolvimento nacional. Entre os objetivos da empresa está o de levar o serviço de banda larga a todo o território brasileiro, dentro de uma estratégia de atuação nacional consolidada com a compra da Brasil Telecom”, disse Luiz Eduardo Falco, presidente da empresa, na época. Disponível em: <http://www.aredo.inf.br/inclusao/acontece/2208-boa-vista>. É importante destacar que não há backbones nacionais naquela região do país, e a infra-estrutura utilizada pela empresa para disponibilizar a banda larga não é brasileira, mas da Venezuela, a partir de um acordo feito entre os dois países. Informações disponíveis em: [http://www.portal.rr.gov.br/arn/index.php?option=com\\_content&task=view&id=4126&Itemid=1](http://www.portal.rr.gov.br/arn/index.php?option=com_content&task=view&id=4126&Itemid=1).

<sup>124</sup> Informações disponíveis em: [http://www.un.org/News/briefings/docs/2010/100223\\_ITU.doc.htm](http://www.un.org/News/briefings/docs/2010/100223_ITU.doc.htm)



expansão do seu Produto Interno Bruto (PIB). Segundo o relatório, cada aumento de dez pontos percentuais nas conexões de internet banda larga de um país corresponde a um crescimento adicional de 1,3 ponto percentual no PIB:

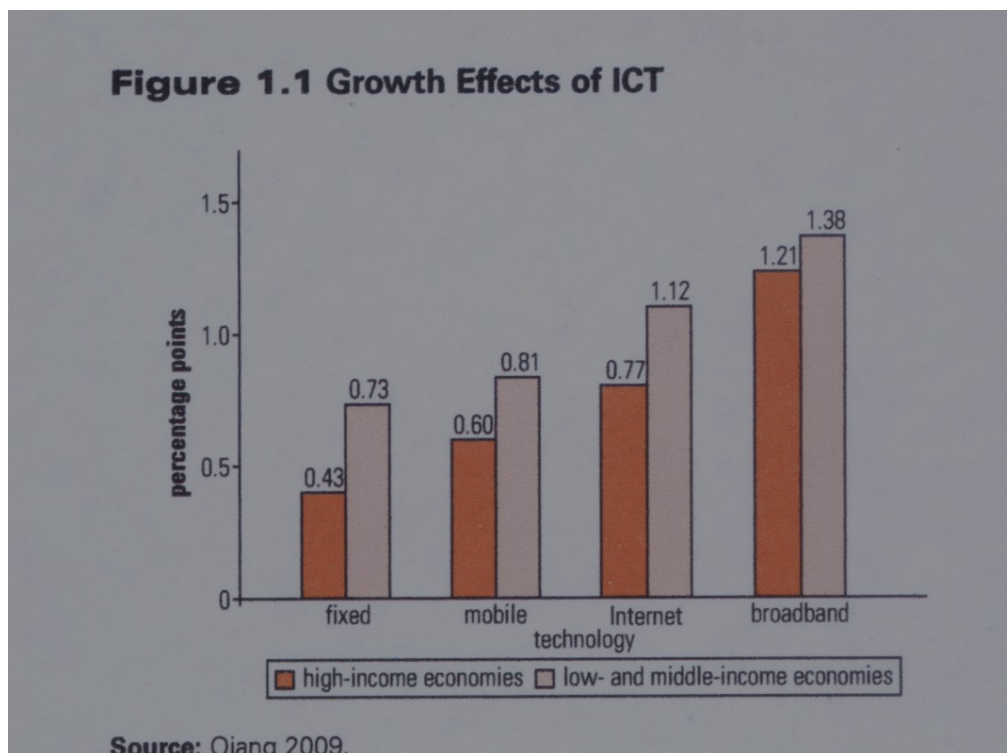
According to a recent World Bank econometrics analysis of 120 countries, for every 10-percentage-point increase in the penetration of broadband services, there is an increase in economic growth of 1.3 percentage points (Qiang 2009).

This growth effect of broadband is significant and stronger in developing countries than in developed economies, and it is higher than that of telephony and Internet (figure 1.1). The impact can be even more robust once the penetration reaches a critical mass. Because broadband networks have the potential to contribute so much to economic development, they should be widely available at affordable prices and should become an integral part of national development strategies.

Currently though, few people in developing economies have access to broadband networks. In 2007, an average of less than 5 percent of the population of low-income economies was connected to broadband networks, and that was mostly in urban centers. In this light, developing countries are missing a great development opportunity. (KHALIL ET AL, 2008, p. 5)<sup>125</sup>

---

<sup>125</sup> De acordo com uma recente análise econométrica de 120 países, feita pelo Banco Mundial, cada aumento de 10 pontos percentuais na penetração de serviços de banda larga em um país corresponde a um crescimento econômico de 1,3 pontos percentuais. (Qiang, 2009) O efeito deste crescimento é mais significativo e poderoso em países em desenvolvimento do que em economias desenvolvidas, e é maior do que o efeito do crescimento dos serviços de telefonia ou internet (figura 1). O impacto pode ser ainda maior quando a penetração alcança a maior parte da população. As redes de banda larga têm o grande potencial para contribuir com o desenvolvimento econômico, e é por isso que elas deveriam estar largamente disponíveis a preços acessíveis e deveriam tornar-se parte integrante das estratégias nacionais de desenvolvimento. No entanto, atualmente, poucas pessoas nas economias em desenvolvimento têm acesso às redes de banda larga. Em 2007, uma média de menos de 5% da população das economias de baixa renda estavam conectados às redes de banda larga, e essas pessoas estavam concentradas sobretudo nos centros urbanos. Desta forma, estes países estão perdendo uma grande oportunidade de desenvolvimento. (Tradução livre da autora.)



É neste contexto que se insere o Plano Nacional de Banda Larga, lançado em maio de 2010. O plano prevê que o Estado gaste R\$ 15 bilhões entre 2010 e 2014 para atingir a meta de triplicar, neste período, o número de domicílios conectados, que atualmente é de 11,8 milhões<sup>126</sup>. A universalização do acesso não está garantida no decreto, mas a sua “massificação”. Para atingir a meta, o governo pretende reativar a estatal Telebrás e criar uma Rede Nacional de backbones e backhauls (a “espinha dorsal” e suas ramificações, por onde trafegam os dados de rede), aproveitando a infra-estrutura de propriedade de empresas públicas, como Petrobrás, Furnas, Eletronorte e Companhia Hidrelétrica do São Francisco (Chesf), para disponibilizar, a pequenos e médios provedores, infra-estrutura de rede mais barata do que a oferecida hoje pelas operadoras de telecomunicações. Em troca da infra-estrutura mais barata, os provedores têm de vender acesso à internet a preços mais baixos – entre R\$ 10,00 e R\$ 35,00, dependendo da largura da banda e do índice de isenção de impostos - dos que os atuais. Entre R\$ 10,00 e R\$ 15,00, a chamada “internet popular”, a velocidade seria de apenas 512 Kbps, e haveria limitações no volume de dados trafegados. Deste modo, o fator econômico continua determinando desigualdade no acesso à internet no Brasil.

<sup>126</sup> Informações disponíveis em: <http://www.brasil.gov.br/noticias/arquivos/2009/12/17/governo-quer-garantir-r-15-bilhoes-ate-2014-para-banda-larga>

O decreto prevê também alguns mecanismos para que a agência reguladora Anatel (Agência Nacional de Telecomunicações) possa fiscalizar os preços cobrados no mercado. Mas não inclui a banda larga no regime público, o que, de acordo com a Lei Geral de Telecomunicações (9.472/97)<sup>127</sup>, tornaria este um serviço de interesse coletivo e obrigaria o Estado a assegurar a sua universalização, com controle sobre a qualidade e sobre os preços praticados pelas empresas de telecomunicações.

De acordo com o ministro-chefe da Secretaria de Assuntos Estratégicos do governo federal, Samuel Pinheiro Guimarães, em entrevista para a revista *A Rede*, “o PNBL é estratégico para o combate às disparidades sociais e econômicas, principalmente no aspecto do acesso à informação. Além disso, o ministro observa que a banda larga gera uma mudança positiva na estrutura produtiva, aumenta a eficiência do Estado e leva os serviços do governo a toda a população”<sup>128</sup>. Os objetivos do PNBL coincidem com os objetivos elencados no Programa Sociedade da Informação, criado onze anos antes. Além de massificar o acesso à internet, o PNBL visa “acelerar o desenvolvimento econômico e social; promover a inclusão digital; reduzir as desigualdades social e regional; promover a geração de emprego e renda; ampliar os serviços de Governo Eletrônico e facilitar aos cidadãos o uso dos serviços do Estado; promover a capacitação da população para o uso das tecnologias de informação; e aumentar a autonomia tecnológica e a competitividade brasileiras”<sup>129</sup>.

A inclusão digital, como podemos constatar pelos documentos governamentais, é apenas uma dimensão da estratégia de desenvolvimento do país, com base na inserção da sua população na “sociedade da informação”. Os programas agrupados sob este rótulo enfatizam as dimensões de promoção da cidadania, direito básico do cidadão e desenvolvimento social. O conceito de inclusão digital do governo federal se reflete nos conceitos adotados pelos estados e municípios: “O conceito passa pelo fato do cidadão não ser cobrado pelo serviço na hora que vai usá-lo, pois o acesso à informação deve ser um direito de todo cidadão brasileiro, como é o acesso aos serviços de saúde e de educação. O fato de se ter ou não dinheiro não pode ser um obstáculo”<sup>130</sup>. O site de

---

<sup>127</sup> Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil/leis/L9472.htm>

<sup>128</sup> Revista *A Rede*, ano 6, n 56, março de 2010, p. 12.

<sup>129</sup> Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2007-2010/2010/Decreto/D7175.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2007-2010/2010/Decreto/D7175.htm)

<sup>130</sup> “Inclusão Digital para fazer Inclusão Social”. Disponível em: [http://www.idbrasil.gov.br/docs\\_prog\\_gesac/artigos\\_entrevistas/Document.2004-06-30.2807](http://www.idbrasil.gov.br/docs_prog_gesac/artigos_entrevistas/Document.2004-06-30.2807)

inclusão digital do governo federal diz ainda que "o combate à exclusão digital só será possível em caráter de política pública".

#### **4.1.2. As políticas públicas do município de Niterói**

O conceito e as ações de inclusão digital da prefeitura de Niterói seguem a mesma linha do governo federal. A principal ação é o Projeto Telecentro, criado em 2005, pela hoje extinta Subsecretaria Municipal de Modernização Administrativa, subordinada à Secretaria de Educação. Os documentos do projeto diziam que

o combate à exclusão digital só é possível se a tarefa for encarada pelos governos como uma política pública. A desigualdade tecnológica e o acesso à informação aumentam o abismo entre ricos e pobres, sendo a mais nova face da exclusão social. Diante deste quadro, a Subsecretaria Municipal de Modernização Administrativa elaborou o Plano de Inclusão Digital, que consiste em implantar Telecentros nas áreas mais carentes da cidade, além de ações de aprendizagem da informática, cidadania e bom uso das ferramentas da rede mundial de computadores<sup>131</sup>.

Para subsidiar a nossa discussão deste capítulo, é importante recuperar alguns dados sobre os projetos de inclusão digital da prefeitura de Niterói que já foram citados nos capítulos anteriores, e fornecer dados novos. A Subsecretaria de Modernização Administrativa foi extinta em janeiro de 2009, e a Coordenação dos Telecentros está a cargo de quatro profissionais (Coordenação Geral, Coordenação de Cursos, Coordenação Pedagógica e Suporte Técnico) integrantes do Departamento de Tecnologia da Informação, da Fundação Municipal de Educação, que orientam e acompanham todo o processo de trabalho das unidades. No momento de conclusão desta dissertação, existiam 14 telecentros funcionando e dois a serem reativados, incluindo neste segundo grupo o telecentro do Morro do Estado, como vimos nos capítulos anteriores<sup>132</sup>.

<sup>131</sup> Dados disponíveis em: <http://www.telecentro.niteroi.rj.gov.br>. Consultado pela última vez em novembro de 2008. Desde então, o site encontra-se fora do ar. Segundo as novas coordenadoras, a gestão anterior não deixou os dados de acesso ao servidor do site disponíveis para a nova equipe. Um novo site faria parte das estratégias de reformulação do projeto, mas até o fim da pesquisa não havia sido disponibilizado.

<sup>132</sup> Telecentros em funcionamento: Ingá (Parceiro: Secretaria Regional do Ingá); Espaço 300, no Centro (Parceiro: FME); Professor Firmino Marsico Filho, no Horto do Barreto (Parceiro: FME); CRIAA UFF, no Barreto (Parceiro: CRIAA UFF); Dr. March, no Cubango (Parceiro: Instituto Dr. March); Vila Ipiranga, no Fonseca (Parceiro: FME); Badu (Administração Regional do Badu); Itaipu (Parceiro: Administração Regional de Itaipu); Piratininga (Parceiro: Casa do Oleiro); Viva Idoso, em Santa Rosa (Parceiro: Centro Intergeracional do Idoso); Ititioca (Parceiro: Administração Regional de Ititioca e Caramujo); Jurujuba (Parceiro: Escola Municipal Lucia Maria Silveira Rocha); Morro do Cavalo, em São Francisco (Parceiro: Associação de Moradores e Amigos do Morro do Cavalo); Maceió (Parceiro: ONG Oficina do

Para receber um telecentro da prefeitura, uma instituição da “comunidade” deve oferecer como contrapartida espaço físico, pagamento das contas de luz e de água e limpeza do ambiente. Todas as outras despesas são feitas pela prefeitura. As regras de utilização do espaço são criadas pela prefeitura, embora em alguns casos elas sejam negociadas com a “comunidade” ou com a instituição parceira. Não existe conselho gestor formado por moradores, como recomenda o governo federal.

Todos os telecentros da FME funcionam de segunda a sexta-feira, das 9h às 17h. Os cursos oferecidos – sem periodicidade definida - incluem introdução à informática, navegação, editores de texto, planilha e slides e digitação. Cursos mais avançados, como HTML para construção de sites, são oferecidos somente em dois dos dezesseis telecentros da cidade. Existe também a chamada “navegação livre”, quando os usuários pré-agendados podem acessar os sites que quiserem. No entanto, além do acompanhamento permanente dos monitores, há uma série de restrições como ausência de caixas de som e fones de ouvido, que impede, por exemplo, o acesso a conteúdos de sites multimídia como o Youtube e plataforma de jogos; ausência de drives para introdução de CDs, DVDs e disquetes, o que dificulta, por exemplo, salvar arquivos com resultados de pesquisas ou utilizar conteúdo produzido em outro computador. A publicação de sites pelos usuários via arquivos PHP<sup>133</sup> também é bloqueada, assim como a maior parte dos jogos. Orkut e MSN, proibidos no início do projeto, agora são permitidos para maiores de, respectivamente, 16 e 12 anos, através do software livre [www.meebo.com](http://www.meebo.com). Mesmo diante de algumas restrições, os telecentros públicos das “comunidades” de baixa renda de Niterói estão constantemente cheios. A ampliação do número de unidades esbarra em problemas como a falta de local e de contrapartidas das “comunidades”, o orçamento da prefeitura destinado ao projeto e a indisponibilidade de serviço de banda larga em algumas localidades da cidade, consideradas menos lucrativas pelas empresas de telecomunicações.

Os monitores (estagiários) auxiliam os usuários no manuseio cotidiano da informática e ministram cursos e oficinas de acordo com a demanda da “comunidade” local. Os participantes dos cursos recebem certificado emitido pela Fundação Municipal

---

Parque).

Telecentros a serem reativados: Morro do Estado (Parceiro: Associação de Moradores do Morro do Estado) e Viradouro, em Santa Rosa (Parceiro: Associação de Assistência Social Coração de Jesus).

<sup>133</sup> O PHP (*Hypertext Preprocessor*) é uma linguagem de programação muito utilizada para a construção de sites na Web.

de Educação. Nos primeiros anos do projeto, cada unidade possuía um coordenador e quatro estagiários. No início do projeto, os estagiários possuíam formação diversa, em áreas como Comunicação Social, Serviço Social, Geografia, História e Informática. Hoje, cada telecentro possui dois estagiários, oriundos principalmente da área de Informática, e não há mais coordenador local.

Em Niterói, existe também um telecentro ligado à Secretaria Municipal de Ciência e Tecnologia, o Centro de Tecnologia Social (CTS). A unidade está instalada no terminal rodoviário João Goulart, no Centro da cidade. A prefeitura está em processo de instalação de outras duas unidades, uma localizada na Companhia de Limpeza Urbana de Niterói – Posto CLIN e a outra no Centro Cultural Abrigo dos Bondes, ambos na região central da cidade. Segundo a secretaria, os principais objetivos dos CTSs são:

- Promover o acesso às modernas tecnologias de informação e de comunicação.
- Disponibilizar o acesso à internet para pesquisas e conhecimentos gerais.
- Promover o desenvolvimento social e econômico das comunidades atendidas reduzindo a exclusão social e criando oportunidades aos cidadãos.
- Desenvolver um processo de construção de uma nova conscientização na população que vive em comunidades menos favorecidas.
- Articular os programas de formação e/ou qualificação de forma a criar oportunidades para contribuir na integração das políticas de profissionalização da população.

O CTS promove cursos de informática básica, utilizando o sistema operacional Linux (software livre), com duração de quatro meses e meio, e oferece ao cidadão acesso à internet, para elaboração e envio de currículo, pesquisas escolares, cadastro em vagas de emprego etc. Cada usuário pode utilizar os computadores por um período de 30 minutos diários. Durante o período de acesso, os usuários têm à disposição monitores treinados e capacitados para os auxiliarem, solucionando dúvidas de acesso à rede ou de utilização de programas.

Outros espaços considerados prioritários para a apropriação das tecnologias de informação e comunicação pela sociedade são as escolas públicas. Todas as escolas da rede municipal de educação e uma grande parte das escolas da rede estadual localizadas na cidade possuem laboratórios de informática com conexão à internet. As secretarias de educação e o Ministério da Educação oferecem alguns cursos para os professores.

Em Niterói, a SME promove cursos para os docentes da rede municipal, na semana de inclusão digital, que acontece uma vez por ano, desde 2006<sup>134</sup>.

Desde 2006, a ONG Bem TV – Educação e Comunicação é parceria das secretarias municipal e estadual de Educação. A ONG, com o financiamento do Instituto Unibanco, oferece oficinas de mídia para professores de escolas públicas. Vinte e nove escolas (11 estaduais e 18 municipais) participaram do projeto, que acompanhei de perto durante o período que trabalhei na instituição. Na avaliação feita pela ONG, em parceria com o Instituto de Pesquisas em Ciências Sociais, o principal problema enfrentado pelas escolas e pelos professores para a utilização da mídia não é a disponibilidade de equipamentos, mas a capacitação para o uso dos mesmos.

A maior parte dos professores se utiliza da chamada “educação *com* os meios”, que prevê o uso de produtos de comunicação como ferramenta pedagógica, ou seja, a utilização de matérias de jornais, sites e revistas ou a exibição de vídeos etc. como forma de tornar as atividades da sala de aula mais dinâmicas. No entanto, existe dificuldade no trabalho que envolve a “educação *para* os meios” e a “educação *pelos* meios”.

A “educação *para* os meios” consiste em levar para a escola a reflexão sobre os processos de produção e os conteúdos veiculados na mídia, buscando formar espectadores e leitores mais críticos. Já a “educação *pelos* meios” implica na produção de material midiático com as crianças e os adolescentes num processo colaborativo, com o objetivo de desenvolver uma série de competências (análise e síntese, expressão oral e escrita, argumentação etc.), além de viabilizar ao educando a apropriação dos conteúdos trabalhados. Outro objetivo da produção de mídia na escola é a horizontalização das relações entre professores e alunos e, no aprofundamento das ações, entre alunos, professores e direção. O “fazer” comunicação materializa oportunidades para que isso aconteça, uma vez que demanda não apenas o domínio do conteúdo (que o professor tem), mas também da técnica, muitas vezes dominada pelo aluno e não pelo professor (BORTOLINI, CARVALHO, CORREA E CASTRO, 2007).

---

<sup>134</sup> Em 2009, as oficinas oferecidas foram: Performances Digitais Educacionais, As Interfaces Comunicacionais da Internet e a Pesquisa na Escola, Aprendizagem de Geografia com o Uso de Ferramentas Interativas, A Literatura Infante-Juvenil na Informática, Refletindo Práticas Docentes diante das Ferramentas e Aplicações Educacionais da Web 2.0, Conceituando com Cmaps (para professores); e Audacity: Edição de Áudio para Projeto de Rádio, Movie Maker: Edição de vídeo, Contaçon de Histórias e Inclusão Digital (para alunos).

Outro ponto a ser destacado, tanto na análise do projeto Telecentro quanto no diagnóstico das escolas públicas feito pela Bem TV, é que existe uma falta de informação sobre os cursos disponíveis aos monitores e professores desses espaços, bem como em relação aos programas e linhas de financiamento disponíveis para as escolas e telecentros de todo o país<sup>135</sup>.

#### **4.1.3. Outros atores da inclusão digital**

Mas não é só no âmbito das políticas públicas que ações de inclusão digital se desenvolvem, como pudemos observar neste trabalho. ONGs e mesmo grandes corporações da informática desenvolvem projetos e programas com esse objetivo, muitas vezes com a parceria e o financiamento do poder público. Alguns exemplos de projetos realizados por ONGs e fundações empresariais são o CDI – Comitê pela Democratização da Informática, o projeto Rede Jovem do Rio de Janeiro, a Escola Virtual e Centros de Inclusão Digital da Fundação Bradesco e o projeto Garagem Digital, parceria entre a HP e a Fundação Abrinq.

Como vimos no primeiro capítulo, surgem também novos atores que são vistos e se veem como promotores da inclusão digital: os pequenos empreendedores que disponibilizam computadores conectados à internet nas lan houses e nos cibercafés, a um preço que pode variar de R\$1,00 a R\$ 6,00 por hora. Começam a ser formadas também parcerias entre governos, ONGs, fundações e esses estabelecimentos. A justificativa para a utilização das lan houses nesses projetos de parceria é o aproveitamento de equipamentos de acesso ao computador e à internet que já existem e possuem capilaridade nas periferias e áreas rurais, além da possibilidade de apoio a um tipo de comércio que, hoje em dia, caracteriza-se pela informalidade e pela dificuldade de sustentabilidade.

Em Estância (SE), a prefeitura da cidade, com a ajuda do SEBRAE – Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas, desenvolve um projeto no qual estudantes da rede pública recebem um cartão que os permite realizar trabalhos e pesquisas nas lan houses credenciadas<sup>136</sup>. Segundo a gerente da Unidade de Capacitação Empresarial do SEBRAE-SE, Angela Góes, o objetivo do projeto é “fortalecer e

---

<sup>135</sup> Nas primeiras conversas que tive com as coordenadoras que assumiram o Projeto Telecentro em janeiro de 2009, elas me relataram a dificuldade de mapear as oportunidades de parceria e de financiamento existentes para os projetos municipais de inclusão digital. Quando o edital para o projeto Telecentros.BR foi aberto, pelo governo federal, enviei os documentos para a prefeitura, e as coordenadoras se inscreveram. O projeto foi selecionado na primeira fase, mas até o final da pesquisa ainda aguardava o resultado final da seleção.



estimular a atividade de lan houses como instrumento de inclusão social e econômica junto às camadas sociais com menor acesso às tecnologias da informação, propiciando ampliação de mercado com crescimento sustentável”<sup>137</sup>.

O SEBRAE Nacional lançou, em junho de 2010, o Desafio SEBRAE Lan houses, uma espécie de “*social game*”, nas palavras da própria instituição, que tem o objetivo de transformar 200 lan houses em “Pontos de acesso a produtos e serviços SEBRAE”, ou seja, em espaços que possam ajudar outros estabelecimentos do entorno a se formalizarem através da assessoria oferecida pela instituição. Para se tornarem pontos de acesso, as lan houses precisam vencer o desafio, completando 12 atividades do jogo, que incluem inscrição na plataforma online; compromisso com um código de conduta; realização de cursos sobre empreendedorismo individual, qualidade para pequenos negócios e passo a passo da formalização; e a formalização da própria lan house, com a comprovação da inscrição no Cadastro Nacional de Pessoa Jurídica (CNPJ)<sup>138</sup>.

Outro projeto em parceria com as lan houses é o Conexão Cultura, desenvolvido pela Fundação Padre Anchieta/TV Cultura de São Paulo. O Conexão Cultura desenvolveu um aplicativo em forma de barra de ferramentas que pode ser instalado no navegador de lan houses e telecentros. A barra fornece links para conteúdo educativo e cultural, cursos profissionalizantes, serviços governamentais e apoio escolar. Esta seria uma maneira de deixar mais disponíveis aos frequentadores das lan houses e telecentros cadastradas os conteúdos considerados relevantes pela iniciativa. Sem avaliar aqui que tipo de conteúdo é este, considero que a estratégia é interessante, principalmente se a barra de ferramentas for construída em diálogo com os usuários, a partir de suas demandas. Como vimos nos capítulos anteriores, tanto lan houses quanto telecentros possuem limitações em relação à navegação livre e ao aproveitamento do potencial do computador e da rede mundial de computadores. Áreas de trabalho e barras de ferramenta poderiam funcionar como forma de organização de conteúdo que potencialize a utilização das novas TICs, levando em conta os diversos interesses e preocupações que os jovens apresentam quando procuram um centro de acesso público -

---

<sup>136</sup> Fonte: Agência Sebrae de Notícias. Disponível em: <http://asn.interjornal.com.br/noticia.kmf?noticia=7975168&canal=218>.

<sup>137</sup> Entrevista concedida à autora, por e-mail, em 16/11/2009.

<sup>138</sup> Informações disponíveis em: <http://raiobrasil.ning.com/page/desafio-lan-sebrae>

como vimos no capítulo anterior, sociabilidade, comunicação, lazer, educação, inserção no mercado de trabalho, maior qualificação – e ajudando a ampliar esses interesses.

Os objetivos da iniciativa são: “estimular a formação profissional e o desenvolvimento cultural; promover a emancipação digital do usuário de Centros de Acesso públicos e privados; aproximar os usuários dos conteúdos das instituições parceiras; aumentar a chance de adquirir conhecimento relevante em áreas diversas; contribuir para a emancipação digital e social”<sup>139</sup>. O Conexão Cultura desenvolveu uma pesquisa sobre as ferramentas mais acessadas pelos usuários em lan houses da cidade de São Paulo, e instituiu um prêmio dado a pessoas que enviassem as melhores histórias de “como lan houses ou telecentros modificaram sua vida pessoal ou profissional” ou a administradores e monitores de telecentros e donos de lan houses que “ajudaram a melhorar o seu negócio, a vida dos seus clientes ou até mesmo da vizinhança”<sup>140</sup>.

O prêmio associa a inclusão digital ao desenvolvimento social e ao exercício da cidadania, como a maior parte dos projetos governamentais citados neste capítulo:

O Prêmio está relacionado a duas questões estratégicas para o país: a emancipação digital e a desigualdade social. Quanto maior a distância entre a população e os serviços e benefícios das novas tecnologias da informação, mais precária será a situação educacional, financeira e de empregabilidade. Assim, reconhecer e divulgar boas práticas de emancipação digital dos telecentros e lan-houses, um dos objetivos do Prêmio, é uma maneira de colaborar para a construção de um ciclo virtuoso, que leve a mais empregos, melhores condições sociais e cidadania.

Com esta iniciativa, procura-se mostrar que os Centros de Acesso à Internet são também locais de formação profissional e desenvolvimento cultural. É um meio para estimular a autonomia e a capacidade do cidadão de usufruir dos serviços criados pela sociedade da informação<sup>141</sup>.

Podemos citar também o projeto CDI Lan, idealizado pela ONG CDI (Comitê para Democratização da Informática), com o apoio da ABCID (Associação Brasileira de Centros de Inclusão Digital) e da atriz e apresentadora Regina Casé, que no final do ano passado produziu uma série do quadro Central da Periferia, exibido no Fantástico, sobre os centros públicos de acesso pago ao computador espalhados por todo o Brasil, como vimos no primeiro capítulo. O projeto, segundo o site do CDI, "prevê um código de

---

<sup>139</sup> Informações disponíveis em: <http://www.conexaocultura.org.br/o-que-e/>

<sup>140</sup> Informações sobre o prêmio disponíveis em: <http://www.conexaocultura.org.br/premio/>. Os prêmios oferecidos foram laptops, câmeras fotográficas digitais e celulares.

<sup>141</sup> Disponível em: <http://www.conexaocultura.org.br/premio/>

conduta para as casas que se afiliarem e também uma assessoria a elas no campo da gestão. O objetivo é romper com os estereótipos e preconceitos que ainda cercam as lan houses e fazê-las cumprir um papel relevante nas comunidades onde atuam". Por um lado, o projeto pretende qualificar e diversificar os serviços que as lan houses oferecem, garantindo, assim, o seu futuro como negócio. Por outro, visa "promover a ponte entre educação, cidadania e empreendedorismo" e transformar as associadas "em negócios sociais sustentáveis". Segundo informações fornecidas pelo diretor de operações do CDI Lan à revista *A Rede*, 2,5 mil lan houses já aderiram ao código de conduta do projeto, e o CDI Lan deverá ser transformado em uma empresa de prestação de serviços a centros públicos de acesso pago para atingir os objetivos acima.

A ONG também atuou como parceria no Desafio SEBRAE Lan Houses, oferecendo consultoria. Além disso, a organização criou a empresa CDI Tendrel Consultoria, com o objetivo de fazer a intermediação entre lan houses e empresas que queiram desenvolver negócios (oferecimento de produtos e serviços) no interior das lan houses, como cursos pré-vestibulares e cursos de inglês<sup>142</sup>. As lan houses que queiram abrigar estes produtos e serviços, recebendo comissão das empresas, precisam estar legalizadas, o que, como veremos mais adiante, é um processo complicado e que envolve mudanças na legislação por parte do poder público. Todas estas parcerias citadas mostram como as lan houses estão sendo vistas como oportunidade de "inclusão digital" para a população de baixa renda e como um negócio promissor, que se alimenta também do mesmo discurso da necessidade de "inclusão" dos "info-excluídos" na "sociedade da informação".

#### **4.2. Limites do discurso**

Não é objetivo deste trabalho avaliar se as metas definidas por esses projetos e programas foram efetivamente alcançadas; seriam necessárias pesquisas aprofundadas sobre cada um deles. Mas podemos, a partir da observação do Projeto Telecentro em Niterói e das políticas públicas, iniciativas de organizações não-governamentais e empreendimentos privados apresentados, tecer algumas considerações sobre os limites do conceito de inclusão digital. Podemos identificar cinco metas principais:

---

<sup>142</sup> Informações disponíveis em: <http://www.aredo.inf.br/inclusao/component/content/article/106-acontece/3071>

- a) O desenvolvimento e a competitividade do país frente a um mercado cada vez mais globalizado, através da inserção de sua força produtiva na “sociedade da informação”.
- b) A capacitação da mão de obra para inserção no mercado de trabalho.
- c) A democratização do acesso ao consumo de informações e a novas formas de comunicação e sociabilidade.
- d) O exercício da cidadania entendido como acesso dos indivíduos aos serviços públicos disponibilizados pela rede (consulta a CPF, matrícula na rede pública escolar<sup>143</sup> etc.).
- e) A formalização e o desenvolvimento de micro-empresendimentos sustentáveis.

Se compararmos estes objetivos dos projetos de inclusão digital com as falas dos informantes do trabalho de campo, presentes principalmente no terceiro capítulo, podemos concluir, em uma análise parcial da questão, que eles são coincidentes. Ou seja, sob o ponto de vista das motivações que levam os jovens a procurar os telecentros – e também as lan houses –, os programas de inclusão digital seriam satisfatórios, pois estariam dando a oportunidade de formação para inserção no mercado de trabalho, uma esperança de mobilidade social e a possibilidade de consumo de ferramentas que fazem parte da estrutura de lazer e sociabilidade de uma juventude global. São essas esperanças na formação da juventude e na possibilidade de um futuro com melhores condições socioeconômicas que movem também alguns pais e lideranças comunitárias ao incentivar a participação dos jovens nos cursos oferecidos pelos telecentros, nos projetos oferecidos por organizações não-governamentais presentes na “comunidade”, nos momentos de lazer e aprendizado nas lan houses. Quando possível, alguns pais também compram computadores e providenciam o acesso à internet em casa, como forma de “investir no futuro” de seus filhos.

---

<sup>143</sup> Em 2008, o governo do estado do Rio de Janeiro realizou uma campanha de ampla divulgação na mídia (canais abertos de televisão, outdoors e jornais impressos) com o slogan: “Matrícula fácil. Com um dedo você faz”, com o objetivo de incentivar a inscrição dos alunos nas escolas públicas por meio da internet. Como vimos anteriormente, a disponibilização de ferramentas de governo eletrônico (e-gov) foi adotada como estratégia do Estado brasileiro para incentivar a inserção dos indivíduos – e, consequentemente, ampliar a inserção do país – na “sociedade da informação”. No entanto, precisamos pensar também como os serviços de governo eletrônico agilizam os processos, diminuem a burocracia e podem facilitar o acesso às políticas públicas dos que estão distantes geograficamente dos equipamentos públicos. Mais informações sobre a Matrícula Fácil em: <http://www.matriculafacil.rj.gov.br/>

No entanto, podemos ampliar o escopo da análise discutindo de que forma essas possibilidades se apresentam aos jovens das camadas populares e quais as reais chances de transformação que elas apresentam. Um primeiro ponto destacado pelos informantes é a possibilidade de inserção no mercado de trabalho ou, como está colocado no *Livro Verde da Sociedade da Informação*, através da inclusão digital promover a inclusão social e o exercício da cidadania pelo trabalho.

As escolas que a maior parte desses jovens frequenta não conseguem prepará-los para ocupar os postos de trabalho, mesmo aqueles que exigem menor qualificação, porque não incluem no currículo a formação nas novas tecnologias de informação e comunicação, mesmo que sejam equipadas com laboratórios de informática com acesso à internet<sup>144</sup>. Embora a falta de capacitação em TICs não seja o único déficit na formação desses jovens, é um item quase obrigatório no currículo de quem procura um emprego. Como vimos no projeto Telecentro de Niterói, os cursos oferecidos a esses jovens podem ser incluídos no que chamamos de Informática Básica, dispensáveis para aqueles que possuem computador em casa e na escola e que utilizam as ferramentas como parte do cotidiano. Os cursos do telecentro são uma alternativa gratuita aos cursos pagos que podemos encontrar com facilidade nas cidades brasileiras.

A reflexão sobre a divisão social do trabalho na cibercultura feita por Edilson Cazeloto é de grande valia para o nosso argumento, a despeito das diferenças que apresentamos com a totalidade de sua análise sobre inclusão digital. Para o autor, a fusão entre economia e cultura que caracteriza a fase atual do capitalismo desenha

uma nova divisão internacional do trabalho, não mais clivada entre produtores de matérias-primas e países industrializados, mas por regiões capazes de produzir formas de capital simbólico (entre os quais, o *design* e a inovação tecnológica) e outras, meramente *consumidoras* das mercadorias nas quais esse capital se encontra incorporado. (CAZELOTO, 2008, p. 114)

---

<sup>144</sup> O Censo Escolar 2009, produzido pelo INEP, mostra que 63,7% dos alunos de educação fundamental e 92,5% dos alunos do ensino médio têm acesso a laboratórios de informática nas escolas brasileiras; 57,7% dos alunos de educação fundamental e 75,4% dos alunos de ensino médio têm acesso à internet banda larga. (Dados disponíveis em: [http://www.inep.gov.br/imprensa/noticias/censo/escolar/news09\\_11.htm](http://www.inep.gov.br/imprensa/noticias/censo/escolar/news09_11.htm)).

O projeto Banda Larga nas escolas, do governo federal, visa levar internet banda larga a todas as escolas do Brasil até 2013. Existe também um projeto de lei em tramitação no Congresso Nacional, o PL 1.481/2007, que torna a presença de banda larga obrigatória nas escolas, inclusive nas instituições privadas.

Os projetos de inclusão digital potencialmente abririam portas para uma “inclusão subalterna” dos jovens no mercado de trabalho - e, conseqüentemente, uma inclusão subalterna do Brasil no processo global - ocupando postos que não são desejáveis pela “elite da cibercultura”, que, na visão de Cazeloto, coincide apenas em parte com a tradicional elite econômica da modernidade, pois as bases para a análise da hierarquia hoje seria o consumo e não mais o trabalho.

Em outros termos, podemos interpretar a forma de expansão da produção na cibercultura como uma hierarquização entre uma *elite*, encarregada de gerir os elementos imateriais do complexo economia-cultura, e uma massa subalterna de atores dedicados às tarefas rotineiras e repetitivas, as quais constituem a parte menos criativa (e menos remunerada) dos produtos com apelo simbólico. Além disso, há uma periferia crescente de excluídos que, devido aos ganhos de produtividade induzidos pela informatização, não se enquadram em nenhuma dessas duas grandes categorias: são aqueles que Bauman denomina “redundantes” e sobre os quais Baudrillard afirma não constituírem mais o “exército industrial de reserva”, uma vez que sua condição de desemprego não é mais percebida como passageira, porque já se tornou estrutural. (CAZELOTO, Op. cit., p. 115)

Gostaria de frisar – questão não trabalhada por Cazeloto - que a inclusão digital é apenas um dos aspectos desta inclusão subalterna. Os jovens inseridos nesses projetos estão tendo acesso a uma formação básica e com uma velocidade baixa de atualização que não acompanha o rápido desenvolvimento das novas tecnologias. Essa formação poderá abrir portas para empregos de baixa remuneração e, frequentemente, em serviços terceirizados, sem garantias trabalhistas, o que, como vimos nas falas dos informantes, constitui já uma vantagem em relação àqueles que amargam o desemprego.

No entanto, a formação em TICs não é a única exigência do trabalho na cibercultura. O domínio de várias línguas, a formação superior e pós-graduações em instituições reconhecidas, a multiplicidade de habilidades e a capacidade constante de atualização e renovação dos conhecimentos e das habilidades são exigências cada vez mais comuns no mercado de trabalho. E este tipo de formação exige mais do que um “bom” curso de informática ou uma “boa” escola. Além disso, precisamos pensar que alguns postos de trabalho a que estes jovens terão acesso são menos valorizados não porque tenham menos importância na manutenção do sistema, mas porque já indicam uma divisão na sociedade que valoriza algumas ocupações – tradicionalmente preenchidas pelas elites - e desvaloriza outras.

Um segundo ponto de análise tem relação com o primeiro: a esperança de mobilidade social. Característica constitutiva do capitalismo, a ascensão social tem sido subordinada aos projetos individuais, ou seja, às escolhas que os indivíduos fazem em suas trajetórias. No entanto, como vimos no terceiro capítulo, essas opções são limitadas pelos *campos de possibilidade* que se colocam para cada indivíduo.

As falas dos informantes nos mostram a complexidade da questão. É comum a valorização dos estudos, dos cursos de informática, da formação universitária e a desvalorização do entretenimento e dos momentos de lazer. Nesse sentido, não podemos deixar de apontar como a proliferação de universidades privadas, que abriu vagas para as classes populares ainda minoria nas universidades públicas, constitui hoje um grande símbolo desta esperança na possibilidade de ascensão social, enquanto os cursos de informática – pagos ou oferecidos nos telecentros – correspondem à necessidade mínima de formação para o mercado de trabalho na “sociedade da informação”. O domínio das ferramentas básicas são exigências para a inserção nesta sociedade; sem ele, corre-se o risco de viver à margem da mesma. Já o ensino superior aparece como possibilidade de mobilidade dentro desta sociedade.

Por outro lado, encontramos também falas que denotam um ceticismo em relação ao papel da educação, atrelado a críticas em relação à qualidade da escola pública ou mesmo à impossibilidade de ascensão individual numa sociedade em que a divisão de classes permanece. Os motivos para a descrença são mais dificilmente verbalizados, mas nos permitem refletir sobre os limites da educação e dos projetos de inclusão digital na ascensão social ou na inclusão social, sem que haja uma mudança na estrutura social e nos processos de distribuição de renda que atinjam parcelas inteiras da população – um aumento nos *campos de possibilidades* disponíveis a toda a população - e não apenas indivíduos de determinados grupos.

A possibilidade mais real de sustentabilidade – que não chega a se caracterizar como mobilidade social – encontrada na presente pesquisa foi o micro-empendedorismo. Os donos da lan house, depois de um ano de negócio, estavam começando a ter lucro com a atividade, e pretendiam manter a casa, a educação da filha e pagar as faculdades particulares que os dois cursavam com o dinheiro do comércio. O funcionário da lan, com o salário obtido, conseguia ajudar na manutenção da casa que dividia com a namorada e o enteado, mas não possuía renda suficiente para pagar a faculdade que também gostaria de cursar. Com as economias, no entanto, conseguiu

comprar a lan house vizinha e ser dono do seu próprio negócio, na expectativa de que este lhe rendesse maior remuneração.

Estas situações vividas pelos informantes nos conduz também a outro ponto de discussão, que não se resume ao debate que situa a educação – e mais recentemente, a inclusão digital - como promessa, de um lado, de desenvolvimento social e econômico para o país e, de outro, de ascensão social para os indivíduos. A possibilidade de se enxergar as lan houses como micro-empresendimentos de entretenimento, informação, comunicação, educação e cultura que podem ser uma alternativa de renda e de movimentação da economia local é prejudicada quando elas são analisadas com base somente na “inclusão digital”, quando seu papel fica polarizado entre centro promotor da inclusão digital, como defende, por exemplo, a ABCID, ou estabelecimento que não promove a inclusão digital porque valoriza o entretenimento e está submetido à lógica do mercado, como argumentam seus detratores.

As lan houses, como empreendimentos, enfrentam os mesmos problemas que grande parte do comércio no Brasil que, no caso de “comunidades” como as estudadas, inclui não somente o comércio de rua, mas mercados, padarias, salões de cabeleireiro, lojas de roupas. Em primeiro lugar, existe uma dificuldade – que se traduz inclusive no modo como as pessoas excluem essa possibilidade - de formalização que esbarra em problemas como desinformação, burocracia, custos iniciais, impostos permanentes e a inexistência de documentação legal<sup>145</sup>. Quando Rafael comprou a lan house vizinha, perguntei se ele não queria conhecer o projeto CDI Lan. Ele achou o projeto interessante, mas disse que não poderia participar no momento, pois não possuía dinheiro para legalizar a loja, uma das condições para associação.

Por um lado, a informalidade beneficia esse tipo de comércio, ao diminuir os gastos e permitir que eles sejam estabelecidos a despeito das exigências legais. Por outro, impede acesso a crédito e às políticas públicas, deixa os estabelecimentos vulneráveis a negociações individuais com fiscais e policiais, abrindo margem para a corrupção, e exclui grande parte do comércio do sistema de arrecadação de impostos e da fiscalização formal.

As lan houses têm ainda exigências adicionais, pois, de acordo com a CNAE – Classificação Nacional de Atividades Econômicas, são definidas como casas de jogos e

---

<sup>145</sup> Outro exemplo de comércio informal com que travei contato no Morro do Estado foram as padarias. No projeto Olho Vivo, da Bem TV, tentamos encontrar alguma que pudesse fornecer lanche aos alunos mediante apresentação de nota fiscal, necessária para a prestação de contas da instituição, mas nenhuma das padarias locais estava formalizada.



não como centros de acesso ao computador e à internet. A CNAE não é um instrumento jurídico, é apenas um sistema utilizado pelo IBGE para contabilizar e classificar as atividades econômicas. No entanto, é utilizado por estados e municípios como base para a formulação de leis e emissão de alvarás de funcionamento. No estado do Rio de Janeiro, por exemplo, as lan houses não podem ser instaladas a menos de 1 Km de distância de instituições de ensino. Assim, mesmo que Rafael estivesse disposto a sair da informalidade, não poderia, pois a sua loja está a cerca de 200 metros de distância de duas escolas, o que é proibido pela legislação estadual. Além disso, a classificação como casa de jogos, no sistema formal, impediria a permanência de menores de idade sem a presença dos pais ou responsáveis.

No fim da pesquisa, a partir da pressão exercida pela ABCID e por parlamentares que aderiram ao tema, o IBGE aumentou de um para quatro o número de CNAEs disponíveis para as lan houses. Agora, elas podem ser classificadas a partir de um dos quatro tipos principais de funcionamento:

- 1) Na subclasse 8299-7/07:
  - acesso a internet para apoio administrativo ou escritório
  - sala de acesso à internet combinada com fax, digitação, escaneamento
  - sala de lan house com acesso à internet predominantemente para apoio administrativo ou escritório
  
- 2) Na subclasse 9329-8/04:
  - acesso à internet para jogos em rede
  - lan house com acesso à internet predominantemente para jogos em rede
  - *cybercafé* com predominância de exploração de jogos eletrônicos e acesso a internet
  
- 3) Na subclasse 8599-6/04:
  - tecnologias de informação e comunicação e acesso à internet
  - ensino de cursos de treinamento profissional, gerencial com acesso à internet
  
- 4) Na subclasse 5611-2/02:
  - *cybercafé* com predominância de serviço de bar

No entanto, na minha visão, a nova classificação continua trazendo problemas para quem quer ter como negócio principal o entretenimento (subclasse 9329-8/04), pois, se a lan escolher esta CNAE, estará sujeita às mesmas regras restritivas a que estavam antes: proibição de menores sem a presença dos pais, distância mínima de instituições de ensino etc.<sup>146</sup>. Continua havendo uma dificuldade de pensar o lazer, o entretenimento, a cultura e a comunicação<sup>147</sup> como necessidades e como direitos, que precisam também ser alvo de políticas públicas.

Este ponto nos leva a um dos objetivos apontados pelos jovens para frequentar as lan houses – e muitas vezes também os telecentros. Eles são espaços de sociabilidade e de lazer que ocupam um papel importante na “comunidade”, desprovida de opções semelhantes, como discutimos no capítulo 2. As categorias de análise apontadas nesta dissertação nos permitiram pensar as lan houses e os telecentros para além da inclusão digital e questionar a possibilidade de inclusão social pela inclusão digital. Falta ainda pensar as disputas que estão sendo travadas em torno do conceito, como veremos a seguir.

### **4.3. Inclusão digital – um conceito em disputa**

No primeiro capítulo deste trabalho, vimos como as lan houses e os telecentros constituem objetos de disputa no debate sobre inclusão digital. Os trabalhos apresentados naquele capítulo comparam os papéis das lan houses e dos telecentros, mas não colocam o conceito de inclusão digital em questão. Este conceito, no entanto, apresenta definições muito diferentes, muitas vezes ambíguas, o que dificulta pensar sobre os problemas e as soluções existentes para garantir a toda a população o acesso aos benefícios de desenvolvimento tecnológico.

No conceito de inclusão digital de Bernardo Sorj, por exemplo, não está colocado somente o acesso às tecnologias de comunicação e informação, ele inclui a capacidade dos usuários de retirarem, "a partir de sua capacitação intelectual e profissional, o

---

<sup>146</sup> A mudança na CNAE e a aprovação de uma lei nacional que defina e regule o funcionamento das lan houses como Centros de Inclusão Digital não garante que as legislações estaduais e municipais restritivas sejam modificadas. No entanto, como disse o deputado Otávio Leite na audiência pública sobre o tema que aconteceu no Rio de Janeiro, em junho de 2010, a legislação nacional serve de guia para estados e municípios, e pode influenciar mudanças nessas instâncias.

<sup>147</sup> As justificativas para estes programas falam em educação, promoção da cidadania e acesso à informação, mas não falam da comunicação – a possibilidade dos agentes serem não só consumidores como produtores de conteúdo – como um direito do cidadão.

máximo proveito das potencialidades oferecidas por cada instrumento de comunicação e informação" (SORJ, 2003, p.59). Em sua visão, para incluir digitalmente os indivíduos é necessário trabalhar: 1) ampliação da estrutura física de transmissão; 2) ampliação do acesso aos equipamentos; 3) treinamento no uso dos instrumentos do computador e da internet; 4) melhoria na qualidade do ensino; 5) produção e uso de conteúdos específicos adequadas às necessidades dos diversos setores da população (SORJ, 2003, pp. 59-63). Nesse modelo, o autor acaba por atribuir à escola o papel de desenvolver as competências de navegação que não sejam meramente técnicas. No entanto, ele não explica de que forma esse processo se dá.

Lemos e Costa avançam nesse sentido, ao propor um modelo de inclusão “como uma ação complexa que visa à ampliação dos capitais técnico, cultural, social e intelectual” dos beneficiados (LEMOS e COSTA, 2005, p. 9). Os autores propõem um modelo para a análise de projetos de inclusão digital<sup>148</sup> de Salvador (BA), com base na utilização ou não dos quatro capitais mencionados.

Mas o conceito de inclusão digital pode estar atrelado também à política meramente instrumental de disponibilização e consumo de produtos da indústria da informação, como alertam os autores citados acima, com base nos resultados de suas pesquisas, e como questiona Ricardo Kobashi, então coordenador do Programa de Inclusão Digital Acessa São Paulo, em entrevista a Sérgio Amadeu da Silveira (2008). Esta utilização da tecnologia leva muitos autores a questionarem a ideia de que o desenvolvimento tecnológico possa provocar transformações positivas na sociedade, em direção à diminuição das desigualdades, uma vez que é orientado pelo mercado, com uma influência cada vez menor do Estado. Como diz Laymert Garcia dos Santos:

O progresso tecnocientífico, que no entender de Buckminster-Fuller permitiria a definitiva superação do “ou eu ou você” pelo “eu e você”, ampliou – em vez de diminuir – as distâncias entre as classes e entre os países. A lógica da sobrevivência se aguçou mais do que nunca com o acirramento da competição pelos recursos, pelo desenvolvimento tecnológico, pelos postos de trabalho que a reestruturação produtiva foi tornando cada vez mais escassos. O darwinismo social legitimou e naturalizou o “ou eu ou você”, intensificando a luta pela sobrevivência, agora mais perversa com a introdução da questão da competência tecnológica. (SANTOS, 2003)

---

<sup>148</sup> Para os autores, há dois tipos de processos de inclusão digital, a espontânea e a induzida. A espontânea envolve o aprendizado que obtemos na vivência cotidiana, como o uso de caixas eletrônicas de bancos, telefones celulares, cartões de crédito com chip etc. Já a inclusão induzida envolve projetos desenvolvidos por empresas privadas e instituições governamentais e não governamentais, como, respectivamente, os cibercafés, os telecentros e as oficinas promovidas por ONGs.

A inclusão pela tecnologia encontraria um agravante, nos dizeres de Santos, na rápida obsolescência dos objetos tecnológicos, que coloca os consumidores à frente dos cidadãos. Apesar disso, o autor chama a atenção para o fato de que “o jogo não acabou, (...). Não há por que deixar-se deprimir com as novas regras da sociedade de controle e da 'nova economia'; talvez seja melhor descobrir como, no jogo infinito, elas podem ser desreguladas” (SANTOS, op. cit.).

O problema conduz também a análises mais extremas e fatalistas. De um lado, a visão otimista de que a exclusão é inerente ao desenvolvimento de qualquer nova tecnologia e, no caso específico da revolução tecnológica atual, “será cada vez mais rápido e fácil conectar-se” (LÉVY, apud: SILVEIRA, 2008). De outro, existe a negação da possibilidade de inclusão, sob o argumento de que a imposição pelo mercado da substituição acelerada dos artefatos tecnológicos impede os indivíduos - econômica e cognitivamente - de acessar “as condições de vida na cibercultura” (TRIVINHO, 2003; CAZELOTO, 2008).

Prefiro fugir das perspectivas que consideram a inclusão digital uma impossibilidade sem, no entanto, me render aos prognósticos mais otimistas. Se atividades essenciais para a vida dos homens são cada vez mais mediadas tecnologicamente, se a comunicação é tratada como um direito são necessárias políticas públicas que diminuam as distâncias que separam os setores privilegiados dos desprivilegiados da população na sociedade globalizada, retirando do monopólio do mercado a escolha sobre o tipo de tecnologia que vai ser desenvolvida, seus valores e formas de distribuição. No entanto, o conceito de inclusão digital que orienta as políticas públicas atuais não consegue superar o impasse da utilização instrumental da tecnologia e por isso está sendo questionado.

Silveira (2008) mostra como alguns autores, identificando as dificuldades em trabalhar com esse conceito em disputa, sugeriram nomenclaturas alternativas. Warschauer utiliza o termo “tecnologia para a inclusão digital”, criticado por Silveira por limitar as políticas ao desenvolvimento social e econômico, deixando de fora o direito à comunicação. Schwartz, por sua vez, propõe o conceito de “emancipação digital”, deslocando a ênfase da “sociedade da informação” para a inserção dos indivíduos na “sociedade do conhecimento”, de forma autônoma. Apesar de reconhecer o avanço deste conceito, Silveira considera que ele deixa de fora “o acesso à infraestrutura tecnológica” sem a qual “a ideia de emancipação no cenário digital fica

completamente comprometida” (SILVEIRA, 2008). Para solucionar o problema, o autor propõe o conceito de “inclusão digital autônoma”:

As assimetrias de nível educacional, conhecimento, repertório cultural, não são resolvidas pelas expressões inclusão ou emancipação digital, nem mesmo pela ideia do uso das tecnologias para a inclusão social. As diferenças de velocidade das infra-estruturas de conexão que geram enormes desigualdades e impedimentos ao uso do P2P e dos recursos multimídias para a maioria dos cidadãos, também não ficam evidentes na utilização de nenhuma das expressões anteriores. Todavia, o direito universal à comunicação em rede, como elemento essencial da cidadania na sociedade informacional, e a defesa da emancipação das comunidades neste contexto, podem ser defendidas com o uso da ideia de uma inclusão digital autônoma. Contra ela choca-se a ideia da inclusão digital subordinada. Subordinada a quê? Ao mercado, aos oligopólios, aos vendedores de produtos e licenças de copyright, ao consumo de conteúdos exógeno, ao imaginário de submissão aos colonizadores digitais. A inclusão digital autônoma baseia-se no desenvolvimento da inteligência coletiva local e na sua integração não subordinada nas redes globais. (SILVEIRA, 2008).

As contribuições de Silveira, de Lemos e Costa e de Sorj ampliam o debate sobre inclusão digital, além de oferecer um arsenal metodológico importante para a avaliação e (re)elaboração dos programas existentes. No entanto, a utilização do termo inclusão digital pelos autores, mesmo no caso de Silveira que acrescenta a ele o qualificativo “autônoma” não resolve o problema do esvaziamento que o conceito tem adquirido, sendo utilizado, sobretudo, como sinônimo de acesso a computadores, internet e softwares básicos<sup>149</sup>. O conceito de inclusão digital continua subordinando as práticas à lógica da inclusão na “sociedade da informação”, na qual o sentido de produção de informação, assim como a participação dos sujeitos na construção dos rumos que as tecnologias devem tomar, a meu ver, não estão presentes. Como argumenta Mattelart, em defesa da utilização do termo “sociedades do conhecimento e da diversidade cultural”

A informação é assunto de engenheiros. Seu problema consiste em encontrar a codificação mais eficaz (em velocidade e custo) para transmitir uma mensagem telegráfica de um emissor a um destinatário.

---

<sup>149</sup> O mesmo aconteceu com o termo Tecnologia Educativa. Como a maior parte dos programas agrupados sob este rótulo apresenta uma visão instrumental da comunicação, de disponibilização de equipamentos sem a capacitação teórica e metodológica para sua utilização, novos termos têm sido propostos como indicativo de uma necessária mudança conceitual e prática. Entre eles, podemos destacar o conceito de “educomunicação”, cunhado pelo professor Ismar Soares no Núcleo de Comunicação e Educação da USP, depois da análise de projetos de comunicação e educação em 12 países da América Latina. Para um aprofundamento da discussão sobre o conceito: [www.usp.br/nce](http://www.usp.br/nce).

O que importa é o canal. A produção do sentido não está incluída no programa. A informação está separada da cultura e da memória. (...) [A] “sociedade da informação”, considerada paradigma do futuro pós-industrial, encontra-se associada, desde os anos 1950, à tese dos fins ou crepúsculos: fim das ideologias, do político em proveito do *management*, fim dos intelectuais contestadores em benefício da ascensão irresistível dos intelectuais “positivos”, orientados para a tomada de decisões. (MATTELART, 2006, p. 235).

As políticas de inclusão digital no Brasil têm dado mais importância à disponibilização e ao aprendizado técnico das novas TICs do que à discussão sobre suas possibilidades de uso, o desenvolvimento cognitivo e da capacidade de crítica e questionamento.

A visão tecnicista, instrumental da comunicação também é observada na escola, espaço considerado privilegiado para a inclusão digital, ao lado dos telecentros públicos e dos programas de barateamento das tecnologias para o uso doméstico. Televisores, aparelhos de DVD e rádio, computadores e acesso à internet têm sido disponibilizados com velocidade crescente nas escolas públicas de todo o país; como vimos anteriormente, 75,4% dos alunos de ensino médio têm acesso à internet banda larga nas escolas<sup>150</sup>, o que nos leva a refletir que o problema não está na dicotomia exclusão/inclusão. A presença das tecnologias de informação e comunicação nas instituições de ensino não garante as mudanças nos processos de aprendizagem e socialização – até hoje considerados os dois principais objetivos da escola - ao não considerar o mais importante: a maneira como essas ferramentas são utilizadas, quais seus objetivos e os momentos adequados para a sua utilização, de que forma utilizá-las para promover a autonomia e a capacidade de produção de conhecimento por parte dos alunos.

Por isso, mesmo sem acreditar que a inclusão digital possa acabar com a desigualdade social, podemos pensar de que forma a apropriação crítica e autônoma das TICs pelos indivíduos pode ajudar a ampliar as possibilidades de transformação social na sociedade da informação. Isso nos leva a promover uma reflexão mais profunda sobre o significado do termo “inclusão digital”. O enorme contingente de pessoas que não têm acesso às TICs não estão excluídos da sociedade da informação, mas fazem parte dela. Como diz Martins:

---

<sup>150</sup> Como exemplos de programas destinados a aparelhar as escolas públicas com as novas TICs podemos citar o Proinfo – Programa Nacional de Tecnologia Educacional, do governo federal, e o programa do governo do Estado do Rio de Janeiro que distribuiu a professores da rede, via licitação, 31 mil laptops das marcas Positivo e CCE, com modem da Oi com acesso sem fio à internet.

Vocês chamam de *exclusão* aquilo que constitui o conjunto das dificuldades, dos modos e dos problemas de uma *inclusão precária e instável, marginal*. A inclusão daqueles que estão sendo alcançados pela nova desigualdade social produzida pelas grandes transformações econômicas e para os quais não há senão, na sociedade, lugares residuais. (...)

O discurso corrente sobre exclusão é basicamente produto de um equívoco, de uma fetichização, a fetichização conceitual da exclusão, a exclusão transformada numa palavra mágica que explicaria tudo. (MARTINS, 1997, pp. 26-27)

Martins chama a atenção para o fato de que não basta incluir para diminuir as desigualdades sociais. E trabalhar o sentido do texto, para ele, não é mero diletantismo, mas condição para a prática, para a participação dos indivíduos nas decisões políticas. O desenvolvimento tecnológico de cada momento histórico não determina um só destino. Como nos lembra Castells (2006, p. 225), “suas consequências, suas características [do que ele chama de era da informação] dependem do poder de quem se beneficia em cada uma das múltiplas opções que se apresentam, conforme a vontade humana”. Existem forças em jogo, e a disputa atual ainda não terminou. Algumas batalhas estão sendo perdidas, em nome do mercado e do processo de globalização, como se o desenvolvimento tecnológico por si só solucionasse os problemas do mundo. Mas outras vêm sendo ganhas e, mesmo com a grande força das grandes empresas de TI, a liberdade da rede permanece, e são cada vez mais difundidos os softwares livres, novas formas de circulação de bens culturais e novos conceitos sobre propriedade intelectual.

O exemplo da entrada da TV Digital no Brasil mostra como os processos sociais não são consequência mecânica das tecnologias, mas, ao contrário, são decisões políticas, resultado de conflitos entre forças antagônicas da sociedade. A TV Digital poderia ser uma excelente forma de inclusão digital no Brasil, ao possibilitar a convergência da internet com a TV, o que, para um país em que 98% das casas possuem televisores e apenas 17% possuem internet, seria uma revolução. Mas pode não passar de uma tecnologia que fará os receptores assistirem aos mesmos canais com maior qualidade de imagem. Como explica Gustavo Gindre, membro do Comitê Gestor da Internet no Brasil, se referindo a características da TV Digital associadas diretamente à inclusão digital, o Brasil “tem infra-estrutura central [de banda larga], tem tecnologia

para ligar a casa das pessoas a essa estrutura, e tem dinheiro [do Fust] para fazer isso. O que falta é vontade política”<sup>151</sup>.

Com base na crença de que o desenvolvimento tecnológico não é um processo já dado, mas uma construção, posso finalizar, então, apontando algumas metas para os projetos de inclusão digital que, utilizando telecentros, lan houses, laboratórios de escolas ou pontos de cultura, possam contribuir para mudanças nas condições econômicas, políticas e sociais da população:

- α) Possibilitar o exercício da cidadania que se estende para além do acesso aos serviços do governo eletrônico e que se referem à capacidade e à possibilidade dos cidadãos participarem da esfera pública como fiscalizadores e orientadores de políticas públicas.
  
- β) Possibilitar a democratização não só do acesso, mas da produção e troca de informações e cultura por um número maior de indivíduos, inserindo a discussão sobre a inclusão digital numa discussão mais ampla sobre democratização da comunicação, diversidade cultural e democracia política. Os governos de diversos países do mundo, ao contrário, estudam maneiras de restringir a liberdade de produção e troca de informações que ainda é característica da internet. No Brasil, por exemplo, tramitam no Congresso mais de 40 projetos de lei neste sentido. Um deles é o projeto de lei 89/2003, de autoria do senador Eduardo Azeredo, que, sob o pretexto do combate à pedofilia – já amparado em outras leis, inclusive no Estatuto da Criança e do Adolescente – visa criminalizar o acesso e a troca de dados pela internet via redes P2P, estabelecendo uma regulamentação criminal para a rede, antes de uma regulamentação civil

152

---

<sup>151</sup> Entrevista a Marianna Araújo e Vitor Monteiro de Castro, do Observatório de Favelas. Disponível em: [http://www.bancocultural.com.br/index.php?option=com\\_content&task=view&id=894&Itemid=246](http://www.bancocultural.com.br/index.php?option=com_content&task=view&id=894&Itemid=246)

<sup>152</sup> O PL Azeredo, depois de pressão exercida pela sociedade, foi retirado da pauta, mas não arquivado definitivamente. No lugar de leis repressivas e criminalizadoras, o governo brasileiro está propondo um Marco Civil para a Internet no Brasil. O texto base do projeto de lei foi construído pelo Ministério da Justiça em parceria com o CTS da FGV Direito Rio, e esteve em consulta pública por 90 dias no site [www.culturadigital.br](http://www.culturadigital.br). Os principais pontos do Marco Civil podem ser encontrados neste mesmo endereço.



- χ) Promover o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos, sua capacidade de crítica e sua capacidade de “aprender a aprender”, cada vez mais exigidas na sociedade atual, incluindo o papel do lúdico como linguagem neste processo. A utilização das novas tecnologias de informação e comunicação está associada ao desenvolvimento de novas formas cognitivas, processo que não é exclusivo da atualidade, está presente, como já foi dito, em diferentes momentos históricos, associado aos aparatos tecnológicos disponíveis em cada contexto como formas de mediação humana (JOHNSON, 2001; PEREIRA, 2008). Outras mudanças importantes são a ênfase na autonomia e na criatividade dos sujeitos no desenvolvimento do conhecimento e na necessidade de constante aperfeiçoamento e aprendizagem. Novas formas de sociabilidade, interação e cooperação também se desenvolvem quando a mediação do computador e das redes eletrônicas passa a ser central em diversos setores da vida social.
- δ) Incentivar o desenvolvimento tecnológico do Brasil, e não a mera inserção dos indivíduos no consumo de produtos globalizados, permitindo a autonomia do país frente às grandes potências mundiais, e a rediscussão do conceito de propriedade intelectual<sup>153</sup>, de modo que o desenvolvimento tecnológico possa efetivamente contribuir para a diminuição das desigualdades e a justiça social. A rede mundial de computadores, mesmo tendo sido financiada, em seus primórdios, dentro do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, configurou-se tal como é hoje graças à troca constante, a partir dos códigos abertos, entre pesquisadores, universitários e hackers – os próprios usuários - espalhados pelo globo (CASTELLS, 2006). Nesse sentido, o incentivo ao desenvolvimento e uso de softwares livres torna-se essencial para a inserção, de forma autônoma, do país e dos indivíduos na sociedade midiática. A liberdade de debate e de criação permite ao cidadão, em diálogo com o poder público e as universidades, definir os usos das

---

<sup>153</sup> Sobre o projeto Creative Commons Brasil, realizado pela FGV, que tem como base a disponibilização de licenças flexíveis para obras intelectuais, ver o site: <http://www.creativecommons.org.br/>. Outra licença flexível é a GPL, utilizada pela comunidade de desenvolvedores de software livre.

tecnologias presentes e os rumos dos futuros desenvolvimentos tecnológicos. Estes aspectos se referem ao que chamamos de Governança da Internet<sup>154</sup>, tema pouco estudado no Brasil, mas de fundamental importância para o desenvolvimento e utilização da web.

- ε) Elaborar os projetos sociais que envolvem tecnologia em diálogo com outras instituições fundamentais para o desenvolvimento dos indivíduos, sobretudo os jovens: família, escola, associações comunitárias, mídia de massa. A análise e a elaboração de projetos que envolvem as novas TICs devem ser pensadas dentro do contexto da sociedade neoliberal, que, entre suas características, conduz a uma “presentificação da vida” (CANCLINI, 2008), que se traduz na dificuldade de pensar no passado e planejar o futuro. Essa presentificação não é resultado somente das novas, rápidas e fragmentadas mensagens e veículos comunicacionais em que os indivíduos estão imersos, mas as condições reais de vida, econômicas e políticas<sup>155</sup>. Como questiona Canclini (2004),

Como são afetados os jovens pelos dispositivos seletivos e segregacionistas da reorganização neoliberal? Nem todos reagem do mesmo jeito às carências. É preciso diferenciar processos de exclusão e trajetórias escolhidas ou viáveis para distintos setores. Além disso, entre as mega-estruturas sociais e os indivíduos, agem formas organizacionais intermediárias. Para os jovens, são particularmente significativas as condições familiares, ou sua carência, para a integração/desintegração, assim como a fragilidade dos laços sociais e possibilidade de superá-la. (CANCLINI, 2004, p. 9)

---

<sup>154</sup> A Governança da Internet pode ser vista a partir de uma abordagem ampla ou de uma abordagem estreita. Na abordagem estreita, ela se resume a discussões e definições sobre a infra-estrutura física da internet (Sistema de Nomes de Domínio, Números de IP, servidores-raiz), com funções centradas na ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers), uma corporação internacional sem fins lucrativos sediada nos Estados Unidos. Na abordagem ampla, que é a que defendo, a Governança da Internet vai além das questões de infra-estrutura, e engloba também questões legais, econômicas, socioculturais e de desenvolvimento social; nesse sentido, o Grupo de Trabalho sobre Governança da Internet, criado na Cúpula Mundial da Sociedade da Informação, em 2003, além de outros fóruns compostos por governo e movimentos sociais, são de extrema importância para o debate sobre o futuro das redes digitais. Como vimos, a tecnologia não é neutra, e os aspectos políticos são fundamentais na discussão sobre a tecnologia. Sobre este assunto, ver: KRUBALIJA e GELBSTEIN, 2005.

<sup>155</sup> Pesquisa realizada pelo Datafolha, em 2008, com jovens brasileiros entre 16 e 25 anos, indica que as principais preocupações desta faixa etária se referem ao mercado de trabalho: “quando indagados sobre qual é seu maior sonho, destacam-se referências espontâneas ao aspecto profissional: 18% se referem a se formar e trabalhar em alguma profissão específica (Direito e Medicina são citadas por 2%, cada) e 15% fazem menções a ter realização profissional, um emprego ou trabalho”. Disponível em: [http://datafolha.folha.uol.com.br/po/ver\\_po.php?session=700](http://datafolha.folha.uol.com.br/po/ver_po.php?session=700)

- φ) Por fim, cabe mais uma vez ressaltar a necessidade de articular políticas de democratização do consumo e da produção de informação a outras políticas sociais mais amplas, em áreas diversas como educação, emprego, saúde, distribuição de renda e possibilidade de participação política, de forma que a frase “conhecimento é poder”, colada na parede do telecentro do Morro do Estado, possa realmente significar transformações na sociedade.

## Considerações finais

*Quem lê mais, sabe mais...  
Conhecimento é poder!!*

Cartaz colado na parede do telecentro do Morro do Estado

Chego ao fim desta primeira experiência com a narrativa de um trabalho etnográfico fazendo um resumo das categorias analisadas e apontando algumas questões relacionadas a elas que podem ser aprofundadas em trabalhos futuros. O resumo não segue a ordem dos capítulos, já sistematizados na introdução, mas aponta problemáticas que os limites de tempo de uma pesquisa de mestrado deixaram de fora.

A etnografia em uma lan house e um telecentro no Morro do Estado, “comunidade” de baixa renda situada em um local central da cidade de Niterói/RJ, permitiu levantar uma série de questões que não se resumem a uma discussão sobre “inclusão digital”, como poderiam indicar as hipóteses iniciais da pesquisa. Também indicou que há mais aproximações do que diferenças em relação a esses espaços, uma vez que os usos e os significados que os frequentadores atribuem a eles nem sempre correspondem às suas finalidades iniciais.

A partir da observação participante, discuti, em primeiro lugar, como as lan houses e os telecentros podem ser entendidos como *pedaços* (MAGNANI, 1998) de lazer e de sociabilidade de grande importância no Morro do Estado, uma “comunidade” de baixa renda de uma grande cidade brasileira que, como muitas outras “comunidades” urbanas e rurais do Brasil, possuem poucos equipamentos culturais e de lazer. Como indicam alguns estudos quantitativos sobre o tema, existe uma carência de equipamentos culturais (incluindo as tecnologias de informação e comunicação) no país, e uma enorme desigualdade de distribuição entre suas diversas regiões, entre o interior e as grandes capitais e, dentro das capitais, entre as periferias, os bairros ocupados pelas camadas populares e os bairros centrais e de camadas médias e altas<sup>156</sup>.

---

<sup>156</sup>Segundo dados sistematizados pelo MinC (2009), apenas 13% dos brasileiros frequentam cinema alguma vez no ano; 92% dos brasileiros nunca frequentaram museus e 93,4% jamais frequentaram alguma exposição de arte; 78% dos brasileiros nunca assistiram a um espetáculo de dança, embora 28,8% saiam para dançar. Mais de 90% dos municípios não possuem salas de cinema, teatro, museus e espaços culturais multiuso. O brasileiro lê em média 1,8 livros per capita/ano (contra 2,4 na Colômbia e 7 na França, por exemplo), e 73% dos livros estão concentrados nas mãos de apenas 16% da população. O preço médio do livro de leitura corrente é de R\$ 25,00, elevadíssimo quando se compara com a renda do

A importância desses espaços para o desenvolvimento da sociabilidade aproxima a minha pesquisa de outros trabalhos etnográficos (PEREIRA, 2008; BARROS, 2008; LACERDA, 2008; REIS, 2007; SEPÉ, 2007) realizados em lan houses e telecentros, como mostrei no primeiro capítulo. Esses trabalhos refletem sobre a importância do lazer para a compreensão do universo juvenil, e se contrapõem às pesquisas (SALDANHA, 2008; FUSER, 2008) e discursos encontrados no debate público que, com base nas teorias críticas da comunicação, opõem o entretenimento ao que “é sério”, a diversão ao mundo do trabalho, o mercado às políticas públicas.

Apesar de os próprios informantes – incluindo os jovens que se divertem com os jogos eletrônicos – considerarem o entretenimento assunto menos importante de ser abordado nas pesquisas acadêmicas e nas políticas públicas, o acesso à cultura – em suas mais diversas dimensões, incluindo os jogos eletrônicos como uma das linguagens existentes hoje, ao lado do livro, do cinema, do teatro e da música – também são parte das estratégias de diminuição das desigualdades sociais. Só recentemente a cultura tem sido vista como um direito, e esta visão foi concretizada, no Brasil, com a realização da Conferência Nacional de Cultura, que teve sua primeira edição em 2005 e a segunda em 2010. Na última conferência, a arte digital foi incluída como uma das áreas de formulação de políticas.

Acredito que este tema, apesar de ter sido trabalhado na dissertação, possa ser aprofundado, em duas direções, a do acesso ao consumo e a do acesso à produção cultural. Em primeiro lugar, quais são os outros espaços e formas de lazer, entretenimento e cultura disponíveis para esses jovens? Como as novas tecnologias de informação e comunicação, ao facilitar e baratear os custos de distribuição, podem contribuir para a democratização e diversificação deste acesso a bens que, até pouco tempo, eram considerados escassos? Que políticas públicas precisam ser desenvolvidas para garantir e ampliar o direito de acesso à cultura e o equilíbrio deste direito com os interesses dos autores, das indústrias culturais e dos provedores de internet? Em segundo lugar, que tipo de produção cultural tem sido desenvolvida nas periferias brasileiras? De que forma as novas TICs, ao baratear também os custos de produção,

---

brasileiro nas classes C/D/E. Dos cerca de 600 municípios brasileiros que nunca receberam uma biblioteca, 405 ficam no Nordeste, e apenas dois no Sudeste. Dados completos sobre a distribuição de equipamentos culturais e o consumo de cultura no Brasil podem ser encontrados em:

[http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/10/cultura\\_em\\_numeros\\_2009\\_final.pdf](http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2009/10/cultura_em_numeros_2009_final.pdf)

têm ampliado as manifestações culturais desenvolvidas à margem das grandes indústrias de cultura e de mídia?

A sociabilidade e o lazer foram as primeiras categorias que surgiram a partir da observação da lan house e do telecentro. Mas outras questões se mostraram também essenciais para parte dos jovens frequentadores desses espaços, e nesse sentido meu trabalho se distancia um pouco mais dos trabalhos etnográficos apresentados, que não mostram estas como questões centrais. Para alguns jovens do Morro do Estado, a preocupação com a colocação no mercado de trabalho, com a qualidade da educação pública a que têm acesso, com a maior qualificação profissional e com a possibilidade de mobilidade social é central.

Estes jovens estão inseridos na sociedade de consumo global, em que as novas tecnologias de informação e comunicação exercem um papel central. No entanto, essa inserção não é plena, pois as variadas oportunidades – ou *campos de possibilidades* - apresentadas a esses jovens são limitadas. Os jovens, dentro de suas *trajetórias*, desenvolvem *projetos* e sonham com uma mobilidade social. O domínio das TICs é essencial neste processo. No entanto, essa mobilidade tem limites, dentro dos *campos de possibilidades* que estão disponíveis para as camadas populares em uma sociedade extremamente desigual como a brasileira. Os próprios projetos de inclusão digital, como vimos, apresentam aos jovens uma possibilidade muito restrita de formação, de desenvolvimento de competências e de atuação para uma inserção mais qualificada no mercado de trabalho e mais participativa na esfera pública.

A reflexão a partir dos anseios dos informantes e sobre as políticas públicas de inclusão digital me levaram, inclusive, a questionar a validade deste conceito, associado quase sempre ao conceito de inclusão social. A chave de análise sobre a questão, nesta perspectiva, muda de foco. Não se trata de criar um novo ideal de desenvolvimento social, substituindo o discurso sobre a alfabetização como solução para todos os males pelo discurso da inclusão digital. Os jovens já estão, de certa forma, inseridos na sociedade da informação. Precisamos, então, aprofundar pesquisas que tragam argumentos mais consistentes sobre de que forma as novas TICs podem contribuir para mudanças na sociedade.

As discussões sobre acesso à cultura, sobre qualidade da educação e oportunidades no mercado de trabalho podem ser associadas ao debate sobre direito à comunicação e democratização dos meios, que se referem ao acesso a um consumo mais diversificado, mas também à possibilidade de produção de informação e de cultura,

reflexões muito mais amplas do que o debate sobre inclusão/exclusão digital, termos que, como vimos no quarto capítulo, possuem limites para a compreensão da relação das camadas populares com as novas TICs, uma vez que elas estão sim inseridas na “sociedade da informação”, embora possamos questionar se esta inclusão se dá de forma plena ou de forma precária. Assim, as políticas instrumentais que entendem “inclusão digital” somente como acesso aos meios e que não estabelecem relações com políticas sociais mais amplas, na minha visão, não conseguirão aproveitar os potenciais das novas TICs para a transformação da sociedade.

Um dos grandes potenciais das TICs para este processo é a possibilidade de, articulada a outras políticas sociais, ampliar o número de vozes que constroem discursos no debate público e fortalecer a participação de todas as camadas da população na construção das políticas públicas e na definição dos rumos da sociedade.

No capítulo dois, por exemplo, vimos como os moradores das “comunidades” de baixa renda são estigmatizados. Esse processo conta com uma série de mediadores, entre eles, a mídia – no Brasil, concentrada nas mãos de um número pequeno de grupos de comunicação, apesar de ser uma atividade de interesse público -, ao lado da academia, das ONGs e dos ocupantes de cargos públicos. Democratizar os meios, tanto na perspectiva do consumo quanto da produção, mais do que a inclusão digital, é condição importante para a possibilidade de construção de discursos alternativos àqueles que estigmatizam e criminalizam parcelas da população – incluindo a produção cultural oriunda destas - e para inserir grupos historicamente sem voz no debate público.

Outra questão abordada na dissertação, no quarto capítulo, foi o papel que as lan houses exercem como empreendimentos comerciais nas “comunidades” em que estão inseridas. O debate que opõe entretenimento e “coisa séria”, mercado e políticas públicas dificulta enxergar as lan houses como micro-emprendimentos de lazer, informação, comunicação, educação e cultura que podem ser uma alternativa de renda e de movimentação da economia local. A sustentabilidade desses empreendimentos que atraem, entre outros tipos de usuários com interesses diversos, um número significativo de jovens em busca dos jogos eletrônicos, é prejudicada quando elas são analisadas com base somente na “inclusão digital”, em que o uso para entretenimento seria deixado em segundo plano diante dos usos educativos das ferramentas. Isso nos remete a outras questões que podem ser aprofundadas, relativas à forma e ao conteúdo dos games: qual o papel dos jogos no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças e jovens? Jogos violentos produzem atitudes violentas? De que forma a interação dos

jovens com e através dos jogos podem ajudar a entender a realidade brasileira? De que forma eles podem contribuir nos processos educativos?

Pensar as lan houses como empreendimentos me levou também a discutir a informalidade em que se encontra grande parte dos comerciantes e trabalhadores brasileiros e a dificuldade de formalização que esbarra em problemas como desinformação, burocracia, custos iniciais, impostos permanentes e a inexistência de documentação legal. A legalização das lan houses também esbarra em problemas adicionais, como as legislações restritivas a que estão submetidas em diferentes estados brasileiros. Acredito que este tema é de extrema importância e também pode ser objeto de pesquisas futuras.

Entre as diversas camadas de informalidade e formalidade<sup>157</sup> existentes no interior de uma lan house, um tema que também não cheguei a investigar foi a pirataria de software. Suponho que alguns programas, nos computadores das lan houses, sejam legalizados e outros não, como acontece nas casas de grande parte dos brasileiros. Nunca perguntei aos donos da Point Lan House nem ao funcionário Rafael se os programas instalados eram originais ou não. No entanto, a pirataria é mais um argumento utilizado contra este tipo de estabelecimento.

Desde 2005, os relatórios da ABES<sup>158</sup> – Associação Brasileira das Empresas de Software, trazem as lan houses como um dos principais espaços onde a pirataria deve ser combatida pelo Estado. A ABES faz parte do Conselho Nacional de Combate à Pirataria (CNCP), órgão subordinado ao Ministério da Justiça, e criado em novembro de 2004 por pressão das indústrias nacionais e dos organismos internacionais de comércio. O CNCP é constituído por 12 representantes do governo federal e por sete associações empresariais; não há representantes de consumidores ou de artistas no conselho. Suas ações se dividem em três vertentes: repressiva, educativa e econômica (diminuição de

---

<sup>157</sup> Desde pelo menos a década de 1970, pesquisadores brasileiros têm questionado a dualidade presente nas análises que opõem o mercado formal ao mercado informal, sublinhando a relação dinâmica entre formalidade e informalidade e a importância das atividades informais para o próprio desenvolvimento do capitalismo. No caso das lan houses, poderíamos supor uma situação em que o estabelecimento não tem CNPJ nem alvará de funcionamento, mas compra os computadores em lojas formalizadas, com nota fiscal, e instala alguns programas originais e outros piratas; os funcionários da loja não têm carteira assinada nas normas da CLT, mas gastam grande parte do dinheiro que ganham em transações formais, como o pagamento de mensalidade em uma universidade privada ou a compra de eletrodomésticos e roupas à prestação em lojas de departamento. Assim, podemos perceber como os limites entre formalidade e informalidade são mais dinâmicos do que o *sensu comum* supõe, e como as atividades informais são importantes também para a movimentação do mercado formal. Para a discussão deste assunto, ver o trabalho de Rosana Pinheiro-Machado (2009).

<sup>158</sup> <http://www.abes.org.br/templ1.aspx?id=307&sub=307>



impostos e estímulo ao barateamento dos produtos originais). As lan houses, segundo relatórios da ABES, são espaços privilegiados para ação repressiva e para campanhas educativas anti-pirataria.

A pirataria virou tema central nos dias de hoje, uma vez que a propriedade intelectual é um dos campos mais importantes de disputas sociais, políticas e econômicas do século XXI. Com o desenvolvimento tecnológico e a redução dos custos de produção, o valor das riquezas migra cada vez mais dos bens materiais para os bens intangíveis: o conhecimento, a criatividade, as ideias e a inovação. A internet facilitou ainda a circulação de informação e bens culturais de forma particularmente intensa e distribuída.

Neste cenário, o discurso contra a pirataria – chamada nos documentos do CNCP de “crime do século” – e as ações de combate se intensificam em todo o mundo. Nas ações de combate no país, é tênue a fronteira entre o público e o privado, com o setor empresarial financiando e participando diretamente de ações de repressão e de treinamento de agentes públicos. A mídia também legitima a produção de um discurso (quase) único, estabelecendo relações entre a pirataria e o crime organizado, e associando o desenvolvimento econômico à proteção da propriedade intelectual. Este discurso é fartamente ilustrado por números que indicam os prejuízos econômicos da pirataria, mas nem sempre a fonte de origem desses números é citada.

Não cabe nessas breves considerações finais aprofundar o debate sobre informalidade e propriedade intelectual, mas apontar a importância de futuras pesquisas sobre este tema, uma vez que a construção do discurso sobre a pirataria ofusca outros debates que são importantes na elaboração de estratégias de desenvolvimento com utilização das TICs, como o equilíbrio entre os direitos de propriedade intelectual e o direito à cultura; questões relativas à informalidade, trabalho e desenvolvimento local; consumo de marcas e desigualdade de renda; ausência de estratégias para novos modelos de negócios que se aproveitem das novas TICs para a maior diversificação e distribuição dos atores envolvidos; incentivo ao desenvolvimento de software livre e tecnologias nacionais.

Além disso, vale fazer a pergunta: até que ponto a pirataria de softwares como os do pacote Office da Microsoft e de jogos como o Counter Strike e o GTA não ajudou na disseminação e no enorme sucesso que esses aplicativos experimentam, celebrizando seus criadores, promovendo as vendas das versões originais e aumentando as ações das suas empresas de entretenimento?

Estas questões surgem da observação de um micro-universo, mas certamente resultam em análises que dizem respeito ao universo macro da sociedade brasileira que, por sua vez, também encontra diversas semelhanças com outros países em desenvolvimento. São questões dinâmicas, que apresentam novos ângulos de análise a cada dia, e que demandam, por isso, pesquisas constantes, formuladas principalmente nos países em desenvolvimento, a ponta fraca desta sociedade em que as disputas por desenvolvimento tecnológico e propriedade intelectual são cada vez mais centrais.

O desenvolvimento tecnológico acelerado e produzido em escala global apresenta desafios que dizem respeito inclusive a novos marcos regulatórios e legais que precisam ser debatidos, visando um maior equilíbrio entre as nações. As pesquisas sobre as possibilidades de utilização das TICs para o desenvolvimento social e a diminuição das desigualdades no país e entre os países ganham relevância quando observam os fenômenos a partir de suas mais diversas dimensões: tecnológica, política, econômica, legal e social. Nesse sentido, as pesquisas etnográficas podem contribuir para encontrar as categorias que podem ser analisadas a partir desses diversos ângulos.

## Bibliografia

### Bibliografia geral

ABRAMO, Helena; BRANCO, Pedro Paulo Martoni (orgs.). **Retratos da juventude brasileira**. Análise de uma pesquisa nacional. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2008.

ACCIOLY, Maria Inês e BRUNO, Fernanda. “*Second Life*: vida e subjetividade em modo digital”. Em: FILHO, João Freire e HERSCHMANN, Micael (org.). **Novos Rumos da Cultura da Mídia**. 1 ed. Rio de Janeiro: Mauad, 2007, v. 1, p. 291-309.

ADORNO, Theodor. **Educação e emancipação**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003.

\_\_\_\_\_. **Minima moralia**. Rio de Janeiro: Azougue, 2008.

ADORNO, Theodor e HORKHEIMER, Max. **Dialética do esclarecimento**. Fragmentos filosóficos. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. **Novas cartografias cognitivas**: uma análise do uso de tecnologias intelectuais por crianças da rede pública em Salvador, Bahia. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, UFBA, Salvador, 1998, 158 f.

\_\_\_\_\_. **Game over**: jogos eletrônicos e violência. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, UFBA, Salvador, 2004, 249p.

ANDERSON, Benedict. **Nação e consciência nacional**. São Paulo: Ática, 1989.

ARIÈS, Philippe. **História social da família e da criança**. Tradução Dora Flaksman. 2ª Ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica – Primeira versão”. Em: **Obras escolhidas III**. São Paulo: Brasiliense, 1994, pp.165-196.

BORELLI, Silvia H. S. e ROCHA, Rosamaria L. M. (coords.); OLIVEIRA, Rita C.A.; SILVA, Josimey C.; SILVA, Gislene; SOARES, Rosana L. **Jovens urbanos**: concepções de vida e morte, experimentação da violência e consumo cultural. São Paulo, Relatório FAPESP (Fundação de Amparo a Pesquisa do Estado de São Paulo), 2003.

BORTOLINI, Regina, CARVALHO, Olívia, CORREA E CASTRO, Marcia. **A comunicação invade a escola**. Niterói, RJ: Bem TV/Instituto Unibanco, 2007.

BRAGA, Adriana. **Personas materno-eletrônicas** – Feminilidade e interação no Blog Mothern. Porto Alegre: Sulina, 2008. (Coleção Cibercultura)

BRAGA, José Luiz e CALAZANS, Regina. **Comunicação e educação**: questões delicadas na interface. São Paulo: Hacker, 2001.

- BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.
- BUARQUE DE HOLANDA, Sergio. **Raízes do Brasil**. 26ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- CANCLINI, Nestor García. **Consumidores e Cidadãos: conflitos multiculturais da globalização**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1995.
- \_\_\_\_\_. **Diferentes, desiguais e desconectados**. Rio de Janeiro: UERJ, 2005.
- \_\_\_\_\_. “América Latina: mercados, audiências e valores num mundo globalizado”. Em: 4ª Cúpula Mundial de Mídia para Crianças e Adolescentes. Rio de Janeiro: Multirio, 2004. Disponível em: [http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm\\_materia\\_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v\\_nome\\_area=Artigos&v\\_id\\_conteudo=67663](http://www.multirio.rj.gov.br/portal/riomidia/rm_materia_conteudo.asp?idioma=1&idMenu=5&label=Artigos&v_nome_area=Artigos&v_id_conteudo=67663)
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet** – reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges; revisão técnica Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- \_\_\_\_\_. **O poder da identidade**. Vol. 2 de *A era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- \_\_\_\_\_. “Inovação, liberdade e poder na era da informação”. Em: MORAES, Dênis de (org.). **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, pp. 225-231.
- CITTELI, Adilson. **Comunicação e educação: a linguagem em movimento**. São Paulo: SENAC, 2000.
- COHEN, A.P. “The symbolic construction of community”. Em: **The symbolic construction of community**. Londres: Routledge, 1985, pp. 97-118.
- DAMATTA, Roberto. **Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
- ENZENSBERGER, Hans Magnus. **Elementos para uma teoria dos meios de comunicação**. São Paulo: Conrad, 2003.
- ENNE, Ana Lúcia Silva. “Desconstruindo a *patchwork*: ‘diferentes, pero no mucho?’”. Em: **Lugar, meu amigo, é minha Baixada: memória, identidade e representação social**. Tese de doutoramento. Rio de Janeiro: UFRJ/Museu Nacional, 2002, pp. 357-397.
- FAUSTO NETO, Antônio. “Fragmentos de uma ‘analítica’ da midiaticização”. *Matrizes*, Universidade de São Paulo, nº 2, abril de 2008. Disponível em: [http://www.usp.br/matrizes/img/02/Dossie5\\_fau.pdf](http://www.usp.br/matrizes/img/02/Dossie5_fau.pdf)
- FONTES, Virgínia. **Quem dita a pauta? Mídia e empresariado no Brasil do século XXI – as relações perigosas**. Conferência proferida no 13º Curso Anual do Núcleo Piratininga de Comunicação. Rio de Janeiro, novembro de 2007.
- FOOTE-WHYTE, William. **Sociedade de esquina [Street Corner Society]: a estrutura social de uma área urbana pobre e degradada**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 45ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- FRÚGOLI Jr., Heitor. **Sociabilidade urbana**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. (Col. Passo a passo)
- GABLER, Neal. **Vida, o filme**: como o entretenimento conquistou a realidade. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
- GEERTZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. RJ: Guanabara, 1989.
- \_\_\_\_\_. “O senso comum como um sistema cultural”. In: **O Saber Local**. 10ª ed. Petrópolis RJ, Vozes, 2008.
- GIDDENS, Anthony. “A vida em uma sociedade pós-tradicional”. Em: BECK, U. **Modernização reflexiva**: política, tradição e estética na ordem social moderna. São Paulo: UNESP, 1997.
- GOFFMAN, Erving. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. 4ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008.
- GRAMSCI, Antonio. **Cadernos do cárcere**. Vol 2. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- \_\_\_\_\_. **Cadernos do cárcere**. Vol 5. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro. Ed. DP&A, 1998.
- JENSEN, Jens F. “Interactivity – Tracking a new concept in media and communication studies” Em: *Nordicom Review*, 1, 1998, pp. 185-204. Disponível em: <http://www.nordicom.gu.se/reviewcontents/ncomreview/ncomreview198/jensen.pdf>
- JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Tradução, Maria Luiza X. de A. Borges; revisão técnica, Paulo Vaz. São Paulo: Zahar, 2001. (Col. Interface)
- KHALIL, Mohsen, DONGIER, Philippe, QIANG, Christine Zhen-Wei 2008. **Information and Communications for development 2009**: extending reach and increasing impact. Washington DC: The World Bank, 2009. Disponível em: <http://allafrica.com/sustainable/resources/view/00011823.pdf>
- KURBALIJA, Jovan; GELBSTEIN, Eduardo. **Governança da internet**: Questões, atores e cisões. DiploFoundation / Global Knowledge Partnership, 2007. In: [http://www.nupez.org.br/pub\\_Gi.htm](http://www.nupez.org.br/pub_Gi.htm)
- LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.
- \_\_\_\_\_. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1999.
- MAGNANI, José Guilherme Cantor. **Festa no pedaço**: cultura popular e lazer na cidade. São Paulo: Hucitec, 1998.

\_\_\_\_\_. “De perto e de longe: notas para uma etnografia urbana”. Em: *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, v. 17, n. 49, junho de 2002.

MAGNANI, José Guilherme Cantor e SOUZA, Bruna Mantese (org.). **Jovens na metrópole**: Etnografias de circuitos de lazer, encontro e sociabilidade. São Paulo: Terceiro nome, 2007.

MAGNANI, José Guilherme Cantor e TORRES, Lilian de Lucca (orgs.). **Na metrópole**: textos de antropologia urbana. 3ª ed. São Paulo: Editora da USP/Fapesp, 2008.

MANDEL, Ernest. **O capitalismo tardio**. São Paulo: Nova Cultural, 1985. (Coleção Os Economistas)

MARIZ, Cecília L.; FERNANDES, Silvia Regina Alves; BATISTA, Roberto. “Os universitários da favela”. Em: ZALUAR, Alba; ALVITO, Marcos (org.). **Um século de favela**. 5ª Ed. Rio de Janeiro: FGV, 2006.

MARTIN-BARBERO, Jesús. "Globalização comunicacional e transformação social". Em: MORAES, Dênis de (org.). **Por uma outra comunicação**: mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2003, p. 57-86.

MARTINS, José de Souza. **Exclusão social e a nova desigualdade**. 4ª Ed. São Paulo: Paulus, 2009. (Coleção Temas da Atualidade)

MATTELART, Armand. “Para que ‘nova ordem mundial da informação’?”. Em: MORAES, Dênis de (org.). **Sociedade midiaticizada**. Rio de Janeiro: Mauad, 2006, pp. 233-246.

NOBRE, Marcos (org.). **Curso livre de teoria crítica**. Campinas/SP: Papyrus, 2003.

NOVAES, Regina Reis; CARA, Daniel; SILVA, Danilo Moreira da; PARA, Fernanda de Carvalho (orgs.). **Política nacional de juventude**: diretrizes e perspectivas. São Paulo: Conselho Nacional de Juventude/Fundação Friedrich Ebert, 2006.

ORLANDI, Eni. **Análise do discurso**: princípios e procedimentos. Campinas/SP: Pontes, 1999.

PAIVA, Raquel; SANTOS, Cristiano H.R. dos (org.). **Comunidade e contra-hegemonia**: rotas de comunicação alternativa. Rio de Janeiro: Mauad X/Faperj, 2008.

PARK, Robert E. “A cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano no meio urbano”. In: VELHO, Otávio G. (org.). **O Fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967, p. 26-67.

PEREIRA, Vinícius Andrade. “G.A.M.E.S.2.0 – Gêneros e Gramáticas de arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades”. Artigo apresentado ao GT “Comunicação e Cibercultura”, do XVII Encontro da Compós, na UNIP, São Paulo, SP, em junho de 2008. Disponível em: [http://www.compos.org.br/data/biblioteca\\_294.pdf](http://www.compos.org.br/data/biblioteca_294.pdf)

\_\_\_\_\_. “Marshall McLuhan, o conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos”. UNIREVISTA, vol.

1, n. 3, julho de 2006. Disponível em: [HTTP://www.unirevista.unisinos.br/\\_pdf/UNIrev\\_VAndrade.PDF](http://www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNIrev_VAndrade.PDF)

PINHEIRO-MACHADO, Rosana. **Made in China**: produção e circulação de mercadorias no circuito China-Paraguai-Brasil. Tese (Doutorado em Antropologia Social). Departamento de Antropologia Social da UFRGS, Porto Alegre/RS, 2009, 332 p.

POLIVANOV, Beatriz Brandão. **Rádios comunitárias**: conflitos e negociações na configuração de redes de poder e identidades sociais. Dissertação de mestrado. Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação em Comunicação, UFF, 2008, 215p.

POLLAK, Michel. “Memória e identidade social”. Em: *Revista Estudos Históricos*, 10, 1992/1. Disponível em: <http://www.cpdoc.fgv.br/revista/arg/104.pdf>. Consultado em: 01/04/2008.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2007. (Coleção Cibercultura)

RADCLIFFE-BROWN, A. R. **Estrutura e função na sociedade primitiva**. Petrópolis: Vozes, 1973.

RIFKIN, Jeremy. **A era do acesso**: a transição de mercados convencionais para networks e o nascimento de uma nova economia. São Paulo: Makron Books, 2001.

ROCHA, Everardo e BARROS, Carla. “Cultura, mercado e bens simbólicos: notas para uma interpretação antropológica do consumo. Em: TRAVANCAS, Isabel, FARIAS, Patrícia (orgs.). **Antropologia e comunicação**. RJ: Garamond, 2006.

ROCHA, Everardo. “Comunicação, troca e classificação: notas para um pesquisa do consumo como sistema cultural”. Em: PEREIRA, Miguel, GOMES, Renato Cordeiro, FIGUEIREDO, Vera Lúcia (orgs.). **Comunicação, representação e práticas sociais**. RJ: Puc-Rio; Aparecida: Idéias & Letras, 2004, pp. 75-92.

SÁ, Simone Pereira de. **O samba em rede**: comunidades virtuais, dinâmicas identitárias e carnaval carioca. RJ: e-papers, 2005.

SÁ, Simone Pereira de; Andrade, Luiz Adolfo de. “Entretenimento e Cibercultura: o que os mundos virtuais Second Life e Stars Wars Galaxies nos ensinam sobre a primeira vida?” In: Santos et al – **Mutações da Cultura midiática**. SP, Paulinas, 2009. Pg.77-98

SANTOS, Laymert Garcia dos. “Consumindo o futuro”. Em: **Politizando as novas tecnologias**: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética. São Paulo: Editora 34, 2003, p. 123-133.

SANTOS, Milton. **A natureza do espaço**. 4ª ed., 5ª reimpressão. São Paulo: EDUSP, 2009. (Coleção Milton Santos; 1)

SANTOS, Milton e SILVEIRA, Maria Laura. **O Brasil**: território e sociedade no início do século XXI. 6ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

SCHUTZ, Alfred. **Fenomenologia e relações sociais**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SILVA, Sandra Rúbia da. “Performances de masculinidade, práticas de subversão: relações entre telefones celulares, poder e jovens em camadas populares do sul do Brasil”. Trabalho apresentado no GT 23, “Juventude, cultura e poder nas cidades”, na VIII Reunião de Antropologia do Mercosul. Buenos Aires, 29 de setembro a 2 de outubro de 2009.

SIMMEL, Georg. “A metrópole e a vida mental”. Em: VELHO, Otávio G. (org.). **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Zahar, 1967.

\_\_\_\_\_. **The philosophy of Money**. London, Routledge and Kegan Paul, 1989 [1900], cap. 6, p. 429-512.

STROZENBERG, Ilana. “Antropologia e comunicação: que conversa é essa?”. Em: TRAVANCAS, Isabel, FARIAS, Patrícia (orgs.). **Antropologia e comunicação**. RJ: Garamond, 2006.

TARDE, Gabriel. **A opinião e as massas**. São Paulo: Martins Fontes, 1992. [1901] (Col. Tópicos)

TRIVINHO, Eugênio. “Cibercultura, sociossemiose e morte: sobrevivência em tempos de terror dromocrático”. Em: LEMOS, André e CUNHA, Paulo (orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

VELHO, Gilberto. **Projeto e Metamorfose: antropologia das sociedades complexas**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

\_\_\_\_\_. **Individualismo e cultura**. Notas para uma Antropologia da Sociedade Contemporânea. 8ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

\_\_\_\_\_. **Subjetividade e sociedade: uma experiência de geração**. Rio de Janeiro, Zahar, 2002.

VENTURA, Zuenir. **Cidade partida**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1994.

VIANNA, Hermano. “O funk proibido”. Overmundo, 21/07/2009. Disponível em: <http://www.overmundo.com.br/overblog/o-funk-proibido>.

WILLIAM, Arthur. **Além dos telecursos: perspectivas de uso do Giga para a implementação de educação à distância na TV Digital via canais de interatividade**. Monografia de conclusão de curso em Comunicação Social. Rio de Janeiro: PUC, 2008, 55p.

WOODWARD, Kathryn. “Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual”. Em: SILVA, Tomaz Tadeu da (org.). **Identidade e diferença: a perspectiva dos Estudos Culturais**. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000, pp. 7-72.



## **Bibliografia sobre inclusão digital, lan houses e telecentros**

BARROS, Carla. “Games e redes sociais em lan houses populares: um olhar antropológico sobre usos coletivos e sociabilidade no ‘clube local’”. Trabalho apresentado no III Simpósio Internacional de Administração e Marketing, V Congresso de Administração da ESPM. São Paulo, 8 a 10 de dezembro de 2008.

BREDARIOLI, Cláudia Maria Moraes. “Comunicação em rede e novos agentes socializadores: recepção e práticas culturais no consumo de Internet em *lan-houses*”. Trabalho apresentado no NP Comunicação e Culturas Urbanas do XXXI Congresso Brasileiro de Ciência da Comunicação/Intercom 2008. Natal, RN, 2 a 6 set 2008.

CAZELOTO, Edilson. **Inclusão digital: uma visão crítica**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2008.

CAZELOTO, Edilson; BREDARIOLI, Cláudia. **Internet na periferia: entre o potencial e o uso concreto**. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 16, p. 79-90, dez 2008.

ESTEFENON, Susana Graciela Bruno e EISENSTEIN, Evelyn (org.). **Geração digital: riscos e benefícios das novas tecnologias para crianças e adolescentes**. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2008.

FUSER, Bruno. “Telecentros comunitários em Juiz de Fora: alternativas de apropriação das tecnologias digitais”. Trabalho apresentado no XXXI Intercom – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal/RN, 2 a 6 de setembro de 2008.

GONÇALVES, Flávio. **Telecentros: o lugar certo para a inclusão digital**. Publicado no site do Observatório pelo Direito à comunicação. 16/05/2007. Disponível em: [http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com\\_content&task=view&id=532](http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com_content&task=view&id=532). Acessado em 16/05/2007.

LACERDA, Juciano de Sousa. “Telecentros comunitários: questões teórico-metodológicas e vivências midiáticas digitais”. Trabalho apresentado no XXXI Intercom – Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Natal/RN, 2 a 6 de setembro de 2008.

LEMO, André e COSTA, Leonardo Figueiredo. **Um modelo de inclusão digital: o caso da cidade de Salvador**. Em: *Revista de Economia Política de las Tecnologías de La Información y Comunicación*, Vol. VIII, n.º 6, sep. – dic. 2005. Disponível em: [www.eptic.com.br](http://www.eptic.com.br). Acessado em: 9 de maio de 2008.

MILLER, Daniel; SLATER, Don. “Etnografia *on* e *offline*: cibercafés em Trinidad”. *Horizontes antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, nº 21, pp. 41-65, jan/jun, 2004.

PEREIRA, Vanessa Andrade. **Na lan house, “porque jogar sozinho não tem graça”**. Estudo das redes sociais juvenis on- e offline. Tese de doutorado. Rio de Janeiro: Museu Nacional / UFRJ, 2008, 362 pp.

REIS, Juliana Batista dos. “A periferia está on-line: sociabilidade juvenil na ‘web’ e na ‘lan’”. Trabalho apresentado no VII RAM – Reunião de Antropologia do Mercosul. Porto Alegre, Brasil, 2007.

SALDANHA, Patrícia Gonçalves. “Telecentros comunitários no Rio de Janeiro: possibilidade contra-hegemônica de inclusão humanista no social”. Em: PAIVA, Raquel; SANTOS, Cristiano H.R. dos (org.). **Comunidade e contra-hegemonia: rotas de comunicação alternativa**. Rio de Janeiro: Mauad X/Faperj, 2008, pp. 109-130.

\_\_\_\_\_. **Telecentro comunitário: dispositivo que viabiliza a inclusão humanista no social**. Tese de doutorado. Rio de Janeiro: PPGCOM/UFRJ, 2008, 221p.

SANTOS, Rogério Santana dos. **Internet para todos, esse é o desafio do Brasil**. Em: CGI.br (Comitê Gestor da Internet no Brasil). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2006*. São Paulo, 2007, pp.29-33.

SEPÉ, Cláudia Presser. **Navegando na rede de interações de um RPG online: um estudo de caso do game Erinia**. 2007. 234f. Tese (Doutorado em Ciência da Comunicação). Programa de Pós-graduação em Comunicação, Unisinos, São Leopoldo, 2007.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. **Exclusão digital: a miséria na era da informação**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

\_\_\_\_\_. **A noção de exclusão digital diante das exigências de uma cibercidadania**. Texto inédito, 2008.

SORJ, Bernardo. **brasil@povo.com: A luta contra a desigualdade na Sociedade da Informação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora; Brasília/DF: Unesco, 2003.

TAKAHASHI, Tadao (org.). *Sociedade da Informação no Brasil – Livro Verde*. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

WASELFISZ, Julio Jacobo. **Mapa das desigualdades digitais no Brasil**. Brasília: RITLA, Instituto Sangari, Ministério da Educação, 2007.

WARSCHAUER, Mark. **Reconceptualizing the Digital Divide**. *First Monday*, v. 7, nº 7, jul 2002.

YODA, Carlos Gustavo. “Estudo busca compreender o impacto das lan houses nas comunidades periféricas”. Do site do Observatório do Direito à Comunicação. 06/06/2007. Disponível em:

[http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com\\_content&task=view&id=641](http://www.direitoacomunicacao.org.br/novo/content.php?option=com_content&task=view&id=641). Acessado em: 06/06/2007.

“Inclusão Digital para fazer Inclusão Social”. Disponível em: [http://www.idbrasil.gov.br/docs\\_prog\\_gesac/artigos\\_entrevistas/](http://www.idbrasil.gov.br/docs_prog_gesac/artigos_entrevistas/)

**Diagnóstico social do Morro do Estado – pesquisa amostral**. Realização: Observatório de Favelas do Rio de Janeiro, Sesc Niterói, Prefeitura Municipal de Niterói, 2006. Disponível no Sesc Niterói.

**Jovens brasileiros**. Pesquisa realizada pelo Instituto Datafolha nos dias 1º e 2 de abril de 2008, com 1.541 jovens de 16 a 25 anos, em 168 municípios de 24 estados brasileiros. Disponível em: [http://datafolha.folha.uol.com.br/po/ver\\_po.php?session=700](http://datafolha.folha.uol.com.br/po/ver_po.php?session=700). Consultado em: 28/07/2008.

**Juventude brasileira e democracia – participação, esferas e políticas públicas.** Ibase – Instituto Brasileiro de Análises Sociais e Econômicas, 2006.

**Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2006.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2006>. Acessado 06/06/2007

**Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2007.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2007>.

**Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2008.** São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/tic/2008>.

**Relatório Anual 2006 da Agência Nacional de Telecomunicação (Anatel).** Disponível em: [http://www.anatel.gov.br/hotsites/relatorio\\_anual\\_2006/cap\\_05.htm](http://www.anatel.gov.br/hotsites/relatorio_anual_2006/cap_05.htm).

“Para entender o programa GESAC”. Entrevista com Antônio Albuquerque. Disponível em: [http://www.idbrasil.gov.br/docs\\_prog\\_gesac/artigos\\_entrevistas/](http://www.idbrasil.gov.br/docs_prog_gesac/artigos_entrevistas/)

“O projeto Telecentro” Disponível em: <http://www.niteroi.rj.gov.br/>

Revista “Info Exame”, dezembro de 2003, p. 36. Arquivado no site do Ministério do Desenvolvimento, Indústria e Comércio Exterior. Disponível em: <http://ce.desenvolvimento.gov.br/estatisticas/default.asp>.

