



Lan Houses – Interfaces Possíveis entre o Entretenimento e a Inclusão Digital¹

Olívia Bandeira de Melo CARVALHO²
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

Resumo

A inclusão digital é hoje uma das principais preocupações das políticas públicas de desenvolvimento social, amparada na idéia de que a exclusão digital aumenta a desigualdade social. No entanto, a discussão sobre o modo de promoção do acesso às novas tecnologias de informação e comunicação na maior parte das vezes desconsidera ou desqualifica o entretenimento como integrante desse processo, e dá ênfase ao chamado uso “cidadão” das tecnologias. Essa visão segue a linha das teorias críticas da comunicação, que opõem entretenimento a “coisa séria”. Para questionar este posicionamento, proponho a idéia de que a interação de usuários com e através das TICs promove novas formas de cognição e de sociabilidade, sobretudo hoje, quando a circulação da informação e a utilização cotidiana das tecnologias se tornaram centrais.

Palavras-chave: lan houses; inclusão digital; entretenimento; teorias críticas

Introdução

Os designers do game [Everquest] inventam o mundo e suas regras. Mas a “realidade” criada é tão complexa que não podem prever o que os jogadores vão fazer ali dentro e que novas regras de convivência vão criar. O game é realmente uma obra aberta, uma criação coletiva de centenas de milhares de pessoas. Cada jogador produz novas personagens, lugares onde essas personagens vão morar, além de clãs e maneiras de fazer as coisas que não estão previstas nos manuais. É como se um ouvinte, ao comprar um disco de música, ganhasse o direito de recriar a música junto com outros compradores. A música original só seria um pretexto para novas invenções e novas amizades. (VIANNA, 2004, p. 4).

Desde o final do século XIX, com as revoluções burguesas, e antes mesmo do acelerado desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação (TICs) pensadores já falavam nos processos de comunicação como estratégias de inserção do indivíduo na sociedade. Francisco Rüdiger, comentando texto do sociólogo Gabriel Tarde, de 1901, sinaliza que a conversação constitui “uma espécie de mediação cotidiana do conjunto das relações sociais, da difusão das idéias e da formação das

¹ Trabalho apresentado no NP Tecnologias da Informação e da Comunicação do VIII Nupecom – Encontro dos Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF), email: oliviabandeira@gmail.com



condutas que têm lugar na sociedade (Apud BRAGA e CALAZANS, 2001, p. 16). Naquele início de século, ganhava impulso o desenvolvimento de tecnologias de informação e comunicação que alimentariam o que mais tarde foi denominado de “sociedade de massas”. 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 e também como campo de interesse e de atuação de diversas outras áreas da sociedade.

A convergência tecnológica e sua disseminação nas diversas práticas sociais – atividades econômicas, políticas, sociais e culturais -, sobretudo a partir das últimas décadas do século XX, fizeram com que nossa época fosse denominada a partir dessa centralidade da mídia. Sociedade da informação, sociedade midiaticizada, sociedade do conhecimento, sociedade de rede, cibercultura, sociedade digital. São muitas as denominações para o período atual, que identificam a posição ideológica de quem as utiliza, ao enfatizar diferentes aspectos, como a tecnologia (como em sociedade da informação, sociedade digital) ou as relações, mediações e usos que podem ser estabelecidas pelos sujeitos através das mídias (como em sociedade midiaticizada, sociedade de rede e cibercultura).

Parece ser comum e central em todos esses discursos o fato de que a distribuição desigual dos recursos tecnológicos aumenta as desigualdades econômicas e sociais. Nas palavras de Manuel Castells, “ser excluído dessas redes [de computadores] é sofrer uma das formas mais danosas de exclusão em nossa economia e em nossa cultura” (CASTELLS, 2003, p. 8).

A inclusão digital³, no Brasil, virou tema central de políticas públicas federais, estaduais e municipais⁴, e de áreas como comunicação, educação, ciência e tecnologia e cultura. Observa-se, no entanto, uma ênfase no que é considerado uso “cidadão” das novas tecnologias e na disponibilização de espaços públicos de acesso gratuito, que formem cidadãos aptos a utilizar ferramentas consideradas “sérias”, como editores de texto, planilhas de cálculo, navegação na Web para fins de pesquisa, editores de apresentação e, em casos mais raros, linguagem para construção de sites (como HTML).

³ Foge aos objetivos deste trabalho a discussão do conceito de inclusão digital. No entanto, gostaria de salientar que a idéia de inclusão com que trabalho envolve não apenas o acesso à tecnologia, mas o domínio dos dispositivos tecnológicos, cognitivos e culturais que habilitam os seres a usarem de forma plena essa tecnologia.

⁴ Também foge aos objetivos deste trabalho a apresentação e a discussão das políticas públicas de inclusão digital.



O que este trabalho procura mostrar, na primeira parte, é que há uma dicotomia entre o que é considerado política “séria” e o que acontece em espaços de entretenimento, como as lan houses⁵. Essa polarização, como tento discutir na segunda parte, está relacionada com uma tradição de pensamento crítico que classifica o entretenimento em oposição à “cultura”, o entretenimento em oposição ao que é “sério”. Para questionar esse posicionamento, procuro mostrar, através do diálogo com alguns autores, como o lúdico atualmente é uma categoria central e como a interação de usuários com e através das novas TICs promovem novas formas de cognição e de sociabilidade, extremamente importantes nos dias de hoje, quando a circulação da informação e a utilização cotidiana das tecnologias se tornaram centrais.

O universo das lan houses no contexto da inclusão digital

Suspeitei que as lan houses poderiam estar contribuindo para o processo de inclusão digital no Brasil no início de 2007, quando coordenei a seleção de jovens para oficinas de Mídia (Webdesigner, Mídia Impressa e Audiovisual) do projeto Olho Vivo, realizado pela ONG Bem Tv, em comunidades de baixa renda de Niterói (RJ). Nas entrevistas, perguntava aos candidatos se possuíam e-mail e, em caso afirmativo, de que lugar o acessavam. Para minha surpresa, quase 100% dos jovens possuíam e-mail (para uso do Orkut, principalmente) e acessavam a Internet de lan houses. A surpresa era grande porque, apenas um ano antes, quando participei de processo de seleção semelhante para as turmas de 2006, não conseguimos sequer preencher as 30 vagas da oficina de Webdesigner com adolescentes que já tivessem, ao menos, manuseado um mouse (era um pré-requisito para esta oficina o domínio mínimo dos computadores, já que seria uma oficina de aprendizado de códigos HTML para a construção de sites).

Minha suspeita aumentou quando me deparei com os dados. Em 2006, a maior parte dos acessos à Internet acontecia nas residências. No entanto, o crescimento do acesso nos centros públicos pagos havia passado de 17,6% para 30,1%⁶. Um ano depois, os dados eram ainda mais impressionantes. Segundo a pesquisa realizada pelo Comitê Gestor da Internet (CGI) no Brasil, de 2005 para 2007 o índice das pessoas que já acessaram a rede cresceu de 32% para 41% e dos que a acessaram nos últimos três

⁵ Este trabalho está inserido no contexto da minha pesquisa de mestrado, que teve início no primeiro semestre de 2008. O objetivo da pesquisa é observar, através de etnografia, de que forma os usuários têm se apropriado das TICs em uma lan house e em um telecentro de uma comunidade de baixa renda de Niterói, e de que forma essas práticas podem influenciar políticas públicas de inclusão digital.

⁶ **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>.



meses aumentou de 24% para 34%. A maior parte dos acessos já não acontece nas residências, como acontecia até 2006. Em 2007, o percentual de internautas que acessavam os centros pagos era de 49% (em 2005, 18%, e, em 2006, 30%), enquanto o número de usuários das redes domésticas manteve-se em 40% (em 2005, 42%, e em 2006, 40%). Nos centros públicos de acesso gratuito (telecentros), os números dobraram, mas continuam baixos (2% em 2005, 3% em 2006 e 6% em 2007)⁷.

No entanto, este crescimento da utilização das lan houses está gerando uma polêmica. O debate se situa em dois pólos opostos: de um lado, seguindo a linha das teorias críticas da comunicação, há os que negam as lan houses como espaço de inclusão digital, acreditando que só os telecentros públicos de acesso gratuito são efetivos, pois representam um uso “cidadão” das novas tecnologias de informação e comunicação. De outro lado, estão os entusiastas, que decretam que, diante da ineficácia dos governos, são as lan houses que promovem a verdadeira inclusão digital no Brasil, uma vez que os telecentros existem em pouca quantidade e estão atrelados às políticas de governo e não às políticas de Estado.

Esse último ponto de vista é defendido pelo economista da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) Fábio Sá Earp. Ele diferencia o papel das lan houses daquele dos telecentros, que proibem, de maneira geral, jogos e acesso a sites de relacionamento como o Orkut. Em entrevista ao Observatório do Direito à Comunicação, ele questiona 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. (Apud: YODA, 2007)

Entre os 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, destacamos a posição defendida pelo jornalista Flávio Gonçalves, integrante do Intervezes - Coletivo Brasil de Comunicação Social e membro da coordenação regional do Projeto Casa Brasil, em artigo também publicado no site do Observatório do Direito à Comunicação:

⁷ Devemos levar em conta também, quando falamos em políticas de inclusão digital e juventude, dos acessos que acontecem nos laboratórios de escolas públicas. Nesse caso, houve um decréscimo: os estudantes de escolas públicas que em 2005 representavam 21% dos usuários agora são 15% dos mesmos.

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. (GONÇALVES, 2007)

Em meio a esses pólos opostos, preferimos optar pela posição que considera que a diversidade de formas de acesso significa a diversidade de usos e, portanto, devem coexistir. E mais, que não devemos negar o entretenimento, o jogo, a brincadeira como formas válidas de utilização das tecnologias. Assim, por exemplo, os usuários podem, nos telecentros, participar de cursos e atividades de navegação dirigida; podem, na escola, ter acesso a uma ferramenta que auxilia a prática pedagógica; nas lan houses, eles podem jogar e criar comunidades de relacionamento; em casa, podem navegar sem limite de tempo e com privacidade para explorar as páginas que quiserem. Ou podem criar e recriar continuamente usos para as tecnologias nesses diferentes espaços.

É essa a posição defendida por Antônio Carvalho Cabral, líder de projetos da Fundação Getúlio Vargas do Rio de Janeiro (FGV-Rio), membro da equipe da pesquisa sobre os impactos das lan houses em favelas do Rio de Janeiro, que está sendo realizada pelo Centro de Tecnologia e Sociedade da fundação. O advogado acredita que as lan houses e os telecentros públicos devem coexistir. Mais ainda, que o governo deve incentivar a legalização das lan houses de comunidades de baixa renda em troca da realização de cursos, nos computadores dos centros pagos, voltados para a promoção da cidadania.

Passemos agora a analisar o que está por trás desta polêmica.

Entretenimento: novas formas de cognição e de sociabilidade

A demonização e a desconsideração das lan houses, ao mesmo tempo em que se enfatiza o potencial democratizador dos telecentros, a meu ver, estão atreladas ao conceito de entretenimento que predomina nas teorias críticas da comunicação desde o



início da modernidade⁸: algo fácil, banal, puro divertimento, alienação, em oposição ao consumo da chamada “alta cultura”, que, nessas concepções, seria de difícil absorção. Como diz Neal Gabler:

O que o entretenimento tradicional sempre prometeu foi nos afastar dos problemas diários e permitir que escapássemos das atribulações 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 transforma 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, idéias sérias, qualquer coisa séria – tem mais probabilidade que nunca de ser diluído ou marginalizado. (GABLER, 1999, pp. 15-16)

No argumento de Gabler, há uma separação entre a razão (mente) e a emoção (sentidos). Enquanto a arte seria racional, o entretenimento seria uma atividade não racional, uma “forma sensória prazerosa”, que domina 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 sensória 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 nexos entre entretenimento e sensação só viria bem mais tarde, com a chegada do cinema e da televisão. (...) Daí a MTV, a testemunhar que a música, sozinha,

⁸ As questões sobre o entretenimento presentes neste texto, bem como outras que não serão aqui levantadas foram discutidas na disciplina “Teorias Críticas da Comunicação”, ministrada pela professora Simone Pereira de Sá, no Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFF, no primeiro semestre de 2008.



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 pela classe média a um status artístico.

Outra crítica ao entretenimento decorre do fato de seus produtos serem pensados para a massa. Conseqüentemente, no argumento de Gabler, eles provocariam efeitos únicos em todas as pessoas. As teorias da recepção, que defendem que os sujeitos não são simples receptores de informações, mas as reelaboram de acordo com seu repertório cultural já trataram de questionar essa posição. 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 2.0⁹, o argumento do receptor passivo se torna ainda mais problemático, pois esses são entretenimentos que permitem um nível maior de interação entre os participantes e entre esses e os produtos tecnológicos.

O conceito de entretenimento de Gabler atualiza o pensamento de Adorno e Horkheimer, no conhecido texto “A Indústria Cultural: o esclarecimento como mistificação das massas”, do livro *Dialéticas do esclarecimento*, de 1947. 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).

⁹ 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)

Walter Benjamin, como Adorno e Horkheimer associados à Escola de Frankfurt, interpreta de maneira diferente a disseminação do cinema. Em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”, texto de 1936, ele 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 da forma como as características e possibilidades técnicas dos diferentes meios influenciam novas formas de percepção.

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)

Concepções semelhantes à de Benjamin estão presentes nas obras de pensadores como Marshall McLuhan, Pierre Lévy, Steven Johnson, que enfatizam as características materiais dos meios, e de pensadores que enfatizam os aspectos simbólicos que operam na sociedade através da mediação dos aparatos comunicacionais, como Jésus Martín-Barbero. As abordagens teóricas discutidas por esses autores estão presentes também em pesquisas de campo que buscam analisar como a relação entre conhecimento, sociabilidade e mídia tem se dado na prática. Trazer as concepções desses autores nos ajuda a pensar a relevância das lan houses para a inclusão digital.

Em *Cultura da Interface*, Steven Johnson trabalha as formas como o computador transforma a maneira das pessoas criarem e se comunicarem. Essa transformação está relacionada ao modo como a interface¹⁰ gráfica foi desenhada, com suas metáforas de

¹⁰ 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



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 tornara o ato de escrever mais fácil para mim; mudara 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 evolução das tecnologias de comunicação e informação em momentos anteriores da história para mostrar como essas mudanças se operam. Inspirado na perspectiva de McLuhan, e deixando claras as diferenças do seu pensamento em relação ao determinismo tecnológico¹¹, 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).

interface é uma relação *semântica*, caracterizada por significado e expressão, não por força física”. (JOHNSON, 2001, p. 17).

¹¹ O autor discute de forma mais aprofundada o conceito de determinismo tecnológico e o papel das tecnologias de comunicação como um dos fatores que determinam aquilo que entendemos como realidade no texto: **Marshall McLuhan, o conceito de determinismo tecnológico e os estudos dos meios de comunicação contemporâneos**. Disponível em: [HTTP://www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNIrev_VAndrade.PDF](http://www.unirevista.unisinos.br/pdf/UNIrev_VAndrade.PDF)



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 realidade¹² configurada pelo mundo das letras tem como características “a idéia 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 – monossensorial, seqüencial, 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, games), 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 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),

¹² 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)



utilizando como referencial teórico e metodológico a pedagogia interacionistas de Piaget e Vygotsky e a conceito de “inteligência coletiva” de Pierre Lévy.

Para o interacionismo, 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 idéias piagetianas, enfatizando não só o aspecto cognitivo, mas também o orgânico, emocional, social e 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 *novο 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 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)

A sociabilidade já apontada por Alves é o segundo aspecto que gostaria de salientar em relação ao entretenimento, questionando assim concepções críticas que associam o mergulho em jogos e comunidades virtuais a uma alienação do mundo e a perda de laços sociais e afetivos.

Cláudia Sepé, em seu estudo etnográfico sobre o MMORPG¹³ 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”¹⁴. Além das múltiplas interações, a autora salienta também 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 do seu ser social, apesar de experimentar outras vidas e outros personagens dentro do jogo. A pesquisa contrariou a hipótese que a autora tinha no princípio, de que a socialização nas lan houses compensaria um isolamento dos jovens na vida real. Ela concluiu que a socialização se dava através do jogo da mesma forma que continua acontecendo na vida cotidiana (SEPÉ, 2007).

Resultado semelhante é apresentado por Simone Pereira de Sá e Luiz Adolfo de Andrade em artigo sobre o game *Star Wars Galaxies* e o mundo virtual *Second Life*. Para eles, “explorar mundos, simular ambientes virtuais e criar comunidades são os

¹³ 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.

¹⁴ Este resultado nos ajuda a questionar 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 *Second Life* (ACCIOLY e BRUNO, 2007). Não podemos, é certo, generalizar os resultados obtidos nos estudos de campo. Mas resultados como esses nos ajudam, pelo menos, a problematizar o que vem acontecendo nas relações humanas com a disseminação das novas TICs.



desafios maiores destes ambientes, que parecem assim atualizar e/ou potencializar valores das comunidades virtuais, tais como cooperação, afeto e reciprocidade, combinando-as à lógica mercantil que é hegemônica no jogo” (ANDRADE e SÁ, 2008, p. 4). A criação de redes sociais e comunitárias é essencial para esses mundos virtuais, pois as missões e os desafios que precisam ser superados exigem a integração entre os múltiplos usuários conectados.

O desenvolvimento de novas formas cognitivas, da autonomia e do estímulo à criatividade, a possibilidade de sociabilidade, interação e cooperação tem relação direta com as características colaborativas da Web 2.0, que permite – ou mesmo exige – aos usuários uma participação ativa. É nesse sentido que o uso amplo das novas TICs, incluindo as interações que se passam no interior de uma lan house, se torna fundamental. Certamente que a utilização livre da Web não basta para a construção do senso crítico e de uma mentalidade cidadã. Este é outro passo que a sociedade precisa dar, transformando a qualidade de ensino – nas escolas públicas, nas privadas e nas universidades –, democratizando a produção, circulação e recepção de informações.

Considerações finais

Não se pode negar que o entretenimento, o lúdico, a brincadeira, constituem-se em categorias centrais no mundo de hoje. Discordo, no entanto, da perspectiva que considera que essa centralidade do entretenimento gera somente uma espetacularização de todos os setores da vida, um controle sobre as subjetividades e uma alienação do mundo. O entretenimento também propicia novas formas de cognição, de autonomia e de sociabilidade e, portanto, abre novas perspectivas que devem ser consideradas pelas políticas públicas de inclusão digital e social.

Por que negar os jogos, as comunidades de relacionamento e as salas de bate papo como ferramentas que contribuem para a construção do conhecimento se elas, mais do que softwares de edição de texto ou de planilhas de cálculos permitem o desenvolvimento cognitivo, a sociabilidade, a autonomia e, principalmente, a apropriação de forma mais ativa das tecnologias disponíveis?

É nesse sentido, de entender como as TICs são apropriadas na prática, que proponho uma etnografia das lan houses como forma de apontar caminhos que possam ajudar a se pensar os modelos de inclusão digital que o país desenvolve. Quanto mais as pessoas 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 que se operam na vida “real”. Para que consigam se mover com propriedade naquilo que Canclini chamou de “avalancha de estímulos diários” (CANCLINI, 2005). O que não significa dizer que as tecnologias democratizarão o mundo ou transformarão a globalização neoliberal, mas que sua apropriação por um número maior de pessoas pode ajudar a romper barreiras e a multiplicar os espaços de negociação, de conflitos e de resistências.

Referências bibliográficas

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 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**. 1998. 158 f. Dissertação (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação, UFBA, Salvador, 1998.

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.

BRAGA, José Luiz e CALAZANS, Regina. **Comunicação e educação: questões delicadas na interface**. São Paulo: Hacker, 2001.

CANCLINI, Nestor García. **Diferentes, desiguais e desconectados**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

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.

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. Acessado em 16/05/2007.

GABLER, Neal. **Vida, o filme: como o entretenimento conquistou a realidade**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

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)

LEMOS, 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. Acessado em: 9 de maio de 2008.

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, pp. 57-86.

PEREIRA, Vinicius 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

SÁ, Simone Pereira de; ANDRADE, Luiz Adolfo de. **Second Life e Stars Wars Galaxies: encenando o jogo da vida na (ciber)cultura do entretenimento**. Trabalho apresentado no GT “Mídia e entretenimento”, da XVI Compós, UNIP, 2008. Disponível em: http://www.compos.org.br/data/biblioteca_294.pdf

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.

SORJ, Bernardo. **brasil@povo.com**: A luta contra a desigualdade na Sociedade da Informação. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora; Brasília/DF: Unesco, 2003.

VIANNA, Hermano. **O jogo da vida**. Em: **Folha de S. Paulo**, caderno Mais!, 18/01/2004, pp. 4-6.

WASELFISZ, Julio Jacobo. **Mapa das desigualdades digitais no Brasil**. Brasília: RITLA, Instituto Sangari, Ministério da Educação, 2007.

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. Acessado em: 06/06/2007.

“Inclusão Digital para fazer Inclusão Social”. Disponível em: http://www.idbrasil.gov.br/docs_prog_gesac/artigos_entrevistas/. Acessado em: 06/06/2007

“Para entender o programa GESAC”. Entrevista com Antônio Albuquerque. Disponível em: http://www.idbrasil.gov.br/docs_prog_gesac/artigos_entrevistas/. Acessado em 06/06/2007

“O projeto Telecentro” Disponível em: <http://www.niteroi.rj.gov.br/>. Acessado em: 06/06/2007

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>. Acessado em: 06/06/2007