

Usos Juvenis de Computadores na Lan da Periferia: Um Estudo Sobre Cultura, Sociabilidade e Alteridade¹

Carla BARROS²
ESPM-RJ, Rio de Janeiro, RJ

Resumo

O estudo se propõe a investigar determinados usos de computadores em lan houses junto a um grupo de jovens pertencente às camadas populares da cidade do Rio de Janeiro. O foco do artigo recai sobre o papel dos *games* como motores da sociabilidade, as navegações coletivas e a apropriação da lan como um “clube local”. O artigo também aborda, em um plano mais amplo, a questão da construção da alteridade na rede, onde se cruzam os processos comunicacionais da “comunidade de baixa renda” com os de outros atores das camadas médias e altas da população, tendo como pano de fundo a questão da “inclusão digital” e da convivência com a diferença cultural.

Palavras-chave: cultura; alteridade; lan house; juventude; periferia.

1. Introdução

O objetivo do presente artigo é investigar determinados usos de computadores em vivências de sociabilidade junto a um grupo de jovens pertencente às camadas populares da cidade do Rio de Janeiro, no ambiente de lan houses. O foco do estudo recai sobre o papel dos games, especialmente os massivos *multiplayers on line*, como motores da sociabilidade local; os significados das navegações mais habituais, a apropriação da lan house como um “clube local” e a convivência com a alteridade no ambiente virtual.

Pouco tem se estudado, até o presente momento, sobre os modos pelos quais grupos pertencentes às camadas populares se inserem e criam significados no domínio das novas tecnologias. Mesmo que não tenham computadores em seus lares, podem interagir intensamente com esse meio em diversos espaços cotidianos, como é o caso das lan houses.

¹ Trabalho apresentado no NP Comunicação e Culturas Urbanas do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Pesquisadora do CAEPM (Centro de Altos Estudos em Propaganda e Marketing da ESPM) e Professora da ESPM-RJ, email: cabarros@espm.br.



O estudo tem como orientação principal a abordagem antropológica do consumo, que vem se constituindo a partir da crítica às análises economicistas, utilitaristas e reducionistas desse fenômeno. A preocupação nessa arena de debates sempre foi a de mostrar o consumo como um fato social total, um código, um índice simbólico e um grande sistema classificatório, ao mesmo tempo em que se procurava relativizar a idéia de universalidade do “homem econômico” e da própria noção de indivíduo, através da realização de diversos estudos etnográficos.

Conforme já observou Barbosa (2004), o consumo, quando estudado no Brasil, aparece muito mais dentro de uma ótica de “perdas e ausências”, do que em uma perspectiva de “ganhos e mudanças positivas” (p. 62). A pouca exploração do tema do “consumo popular” em estudos acadêmicos implica em um enorme universo de análises a ser desenvolvido.

O método escolhido para o estudo foi o etnográfico, criado no âmbito da antropologia, onde se buscou o entendimento da lógica de escolha e os significados atribuídos aos atos de consumo dentro de contextos determinados e a partir dos próprios atores. A pesquisa em campo apresentada, ainda em andamento³, foi iniciada no segundo semestre do ano de 2007, sendo desenvolvida em Vila Canoas, comunidade de baixa renda com cerca de 4.000 moradores localizada no bairro de São Conrado, zona sul da cidade do Rio de Janeiro. As visitas ao local têm sido semanais, com alternância de dias e finais de semana. Os dados coletados são resultado de observação participante (MALINOWSKI, 1978) entrevistas individuais em profundidade e conversas informais, característicos da abordagem etnográfica.

2. Usos de Computadores em Lan Houses

2.1. A lan como espaço de encontro: a sociabilidade do “clube local”

As duas lans houses de Vila Canoas têm atrativos diferentes para seus públicos. A Planeta Naboo fica no lado externo da comunidade, na rua principal, e é um ambiente claro, por não ter portas. O nome veio da admiração de um dos donos pela saga Guerra

³ O artigo apresenta resultados parciais de uma pesquisa mais abrangente, em andamento, sobre usos de tecnologias digitais nas camadas populares, apoiada pelo CAEPM, a quem agradeço o constante incentivo.

nas Estrelas – trata-se do nome de um dos planetas do filme. A lan é especializada em games relacionados ao universo RPG *online*. A “febre” – expressão usada por alguns atendentes das lans - do momento é o jogo *World of Warcraft* (WoW), um enorme sucesso do mercado mundial de games. Na lan que se situa no meio das ruelas da comunidade, a Intergames, a entrada é feita por uma porta escura e o ambiente interno tem pouca iluminação, como é típico em outros espaços. Aqui as atrações principais são os games considerados “violentos”, como o *Counter-Strike*, ao lado de outros como o jogo de “carros supersônicos” *Need for Speed*.

Nos detendo um pouco sobre a sociabilidade presente nas lans, vale destacar a perspectiva de Simmel (1983), que em seu trabalho clássico apresenta uma abordagem formalista da sociabilidade – um dos modos de “sociação” - onde as partes estabeleceriam relações tecidas pela cordialidade e amabilidade. Sua peculiaridade seria o fato de apresentar-se livre de conteúdos, autônoma, como uma forma de convivência com o outro e para o outro. Aqui o importante é estabelecer laços, já que o fim é a própria relação. Sem interesses práticos, a sociabilidade teria como marca a interação lúdica, onde o prazer de um depende do outro. A noção de sociabilidade para Simmel prevê uma relação entre iguais, onde a simetria prevalece, mesmo que possa haver diferenciações entre os sujeitos em outros contextos.

Analisando o modo de sociabilidade encontrado no contexto estudado, percebe-se uma grande circulação de pessoas nos espaços durante todo o dia – uns passam apenas para ver o que há, quem está jogando, conversar um pouco e, quando é possível, voltar mais tarde. Não necessariamente entra-se na lan para acessar a Internet; muitos vão apenas para encontrar os outros, em um repetido ritual de sociabilidade – entre os jovens, é “de lei” dar uma passada por lá. Vários freqüentadores, por outro lado, têm computador em casa, mas preferem ir à lan para fazer um programa em grupo, seja para jogar em rede ou mesmo acessar o Orkut ao mesmo tempo em que os amigos também navegam.

As “postagens” no Orkut e fotologs referem-se em grande parte a comentários e fotos sobre eventos ocorridos com amigos de escola ou da vizinhança, com pessoas com as quais acabou de se ver ou falar de outro modo, reforçando os vínculos já existentes, como transparece no discurso dos informantes; em alguns casos, chega-se a desconfiar da possibilidade de surgimento de uma “amizade verdadeira”:

Não, não gosto (de conhecer gente nova através da Internet). Não tem necessidade, a gente já conhece tanta gente, pra que que eu vou me dar ao trabalho de tentar conhecer? Porque realmente conhecer a gente não conhece. Você, assim, meio que acredita no que as pessoas estão dizendo, mas você não sabe a verdade como é. Então eu nem entro em sala de bate-papo, eu não gosto muito. (Aline, 19 anos)

O amigo do dia a dia tá comigo, sabe o que eu faço, o que eu não faço, sabe o que eu gosto, sabe o que eu não gosto. Já amigo de Internet não faz nem idéia do que eu gosto do que eu não gosto. (Lucas, 18 anos)

A idéia da Internet como lugar do disfarce pode ser ameaçadora para a constituição de relações confiáveis, percepção essa que também surge nas palavras de Dândalo, atendente da lan Planeta Naboo:

Eu não adiciono ninguém no MSN se eu não conhecer pessoalmente, eu não gosto. Primeiro que na Internet todo mundo é feliz, né? Então é muita hipocrisia. E minha mãe? Falou que era uma morena linda, não que ela seja feia, mas pela Internet... Tem que ver a foto que ela usa no Orkut, é de outra pessoa, nem sei quem é. Minha mãe já derrubou uns quatro aí, partiu uns quatro corações....

O Orkut é apropriado em várias situações dentro de um sentido de compartilhar com o outro, seja, por exemplo, no caso do vídeo musical preferido de uma adolescente de 14 anos que está no Orkut da mãe, seja no caso da turma de futebol da Associação, cujo presidente, de 47 anos, declara: *“São os meninos que mexem no meu Orkut, que fazem tudo, avisam das partidas de futebol, tudo; eu nem sei mexer.”*

A convivência nos games também alimenta a sociabilidade em outros espaços virtuais, como fica claro no caso de Paulo, que gosta muito de jogar o Dota - uma variação do jogo Warcraft original – tendo criado uma página no Orkut para aficionados como ele. Não gosta da idéia de um ambiente “sem controle”, onde poderia entrar gente que ele conhece apenas superficialmente: *“Fiz pra fechar, para reunir os amigos, tem que ter gente que eu tenha visto pelo menos uma vez”*. Esse caso típico mostra a primazia da sociabilidade que junta familiaridade e interesses afins – como no Orkut dos “realmente” amigos, cujos limites são controlados, para não se descaracterizar com pessoas não conhecidas, apresentadas por terceiros.

Esse cenário de sociabilidade leva a uma perspectiva que vai de encontro às formulações de Miller e Slater (2004) sobre a inadequação de se fazer uma distinção a priori entre vida on-line e off-line, comum na pesquisa sobre Internet. Os autores

acreditam que essa distinção não deveria ser estabelecida como um ponto de partida metodológico e analítico de pesquisa; ao contrário, a referida distinção é bastante contingencial, 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.

Nos ambientes estudados, as relações on-line são fundamentalmente uma extensão da vida off-line, surgindo como uma possibilidade de aprofundar os vínculos já existentes com os pares. Nesse modo, a Internet aparece como um modo de adicionar (Almeida e Eugênio, 2006), de repetir e reforçar o que já foi dito por outros meios - que incluem o contato face a face – junto ao grupo de amigos que constituem a rede de convivência mais familiar e cotidiana da pessoa.

Vianna (1997) já havia se colocado contra a idéia de que a utilização da Internet seria um modo de compensação frente ao enorme enfraquecimento dos laços tradicionais de sociabilidade na era pós-moderna. Ao contrário dessa visão, argumenta que haja, na verdade, um “excesso de comunidade” – ou seja, os atores pertencem a inúmeros grupos heterogêneos, como é característico da experiência urbana, e utilizam a Internet como mais um meio para aplacar essa “fome” de relacionamentos, ampliando suas redes de convivência. Almeida e Eugênio (2006) também ressaltaram que a sociabilidade juvenil na rede revela aspectos que podem ser compreendidos à luz da sociologia de Sérgio Buarque de Holanda (1995) e sua interpretação da cordialidade brasileira como a redução do indivíduo a um “viver nos outros”.

2.2. Navegação Coletiva

Johnson (2005) já chamara atenção para a complexidade dos videogames; os jogos de estratégia *online* do tipo MMORPG, em especial, requerem um aprendizado que não se dá de uma só vez, como é o caso do xadrez, em que todas as regras são conhecidas de antemão. Nesse caso, aprende-se jogando e re-definindo estratégias a todo o momento.

No contexto do universo estudado, essa aprendizagem ganha um importante ingrediente de um forte compartilhamento coletivo. O uso dos computadores nas lans chama atenção em um aspecto específico – além dos usuários estarem conectados e interagirem com pessoas *online*, existe uma grande interação com as pessoas que estão na lan, de

um modo muito bastante amplo. No espaço da lan house os jovens, estejam de frente ao computador ou não, se comunicam intensamente trocando “dicas” sobre as melhores estratégias e ações a serem tomadas no jogo. O “ensinamento” é passado de alguém que tenha mais “expertise” no jogo que os outros, papel que é tomado alternadamente por múltiplos atores – os atendentes da lan e os jogadores mais experientes. Vale ressaltar que 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

Além disso, é comum que a navegação seja realmente compartilhada, quando alguém toma o mouse de quem está a frente do computador, e navega durante um certo tempo. Essa cena é habitual nos jogos de estratégia como o WoW, quando um jogador que tem algum expertise a mais ajuda o outro. Podem ser duas, três ou quatro pessoas ao redor de um mesmo computador, com uma “oficialmente” controlando o jogo, outra, de mais expertise, tomando o *mouse* em alguns momentos para jogar, e as outras falando sobre o jogo e dando dicas. De certo modo, existe aqui um contraponto com a idéia original de *personal computer* – nas lan houses vemos máquinas coletivas, funcionando em um mundo colaborativo, como um “computador pessoal compartilhado”.

Outra possibilidade de compartilhamento de um mesmo computador ocorre em situações de navegação coletiva no Orkut. Em uma cena exemplar, uma adolescente com uniforme de escola pública navegava ao lado de uma criança e uma mulher mais velha. Essa última fazia pedidos a toda hora – como “*ih, tira ele daí, deleta, deleta...*” (pedindo para tirar o recado postado por um rapaz). A criança em certo momento sentou no colo da estudante e colocou o fone no ouvido. Depois a mais velha tomou o fone para si e ficou cantando alto a música de um clipe do Youtube, outro site extremamente popular nas lans, enquanto a estudante permanecia à frente do computador, comandando a navegação compartilhada. Os clipes de bandas disponíveis no Youtube, além de servirem de trilha sonora da navegação, também são bastante acessados para que se faça um link do clipe dentro da página do Orkut da pessoa. Por fim, a estudante começa a ler alto uma carta-poema amorosa, postada por um rapaz, sendo a leitura feita

conjuntamente, em voz alta, pela sua acompanhante mais velha. Em outro momento de observação, um grupo de meninas adolescentes entrava no Orkut, procurando atualizar suas páginas e ir na de amigas para ver as novidades. A interação é uma constante durante a navegação – ao mesmo tempo em que se está em frente ao computador, a atenção muda eventualmente de foco para o que as amigas estão fazendo. Nessa experiência coletiva, são sugeridos rumos para a navegação (“*vamos entrar no Orkut da minha prima agora*”) e ações para checar seus relacionamentos (“*vou entrar no Orkut dele pra ver se ele tá namorando*”). Nesse ambiente de grande interação, chama atenção a presença nas lans de crianças ainda não alfabetizadas, que começam a ter desde cedo uma grande familiarização com a ambiente digital, podendo fazer ali suas primeiras incursões.

Muitas expressões em inglês são usadas nas conversas dentro da lan, como “*quanto você tem de life?*”^v. ou “*estou com 471 de gold, dá pra comprar uma adaga boazona*”, relacionadas ao jogo WoW, que tem suas instruções dadas em inglês. Algumas palavras surgidas nos games passam a incorporar o vocabulário corrente, como “nubbie” (“iniciante”) ou “quitar” (abandonar, desistir do jogo). Na Internet, os mais experientes fogem dos “nubbies e dos “quitters” nas salas destinadas ao WoW; na palavra de um deles: “*aqui só tem ‘pró’ (profissional), sem quiter nem nubie*”.

Os jovens que circulam pelos espaços das lans estão inseridos, como visto, em um ambiente de trocas de informações e aprendizagem com vários pares. São os mais experientes (podendo ser mais velhos ou não) ensinando iniciantes, ou os atendentes das lans auxiliando na navegação do Orkut ou games. Os atendentes, especificamente, são figuras-chave no processo de familiarização dos usuários com o meio computador. Eles se misturam com os clientes, jogam, e devido a seu expertise, são constantemente consultados, seja ensinando as regras dos jogos que dominam ou traduzindo palavras e expressões em inglês. Atuam como uma espécie de “educadores” informais, tomando a responsabilidade de tomar conta das crianças e jovens que circulam pelo local.

2.3. O “Muro” “Virtual: Distinção na Rede

Autores como Pierre Lévy (1996, 2000) têm enfatizado o aspecto “democrático” da Internet, como se o espaço cibernético, por características intrínsecas, favorecesse o compartilhamento e o igualitarismo, ao provocar alterações drásticas nos modos de

pensar, de criar relacionamentos e significados no mundo. A rede surge nesse imaginário como um espaço utópico onde se pode ter acesso a todo tipo de informação e onde os meios de produção de conhecimento e expressões dos mais variados modos estão acessíveis a qualquer pessoa, independente de seu status e condição social. Na vida digital o poder “soberano” e “disciplinar” perderiam espaço para um tipo de poder difuso, devido à enorme fragmentação proporcionada pela vivência no ambiente em rede, onde um único elemento tem, potencialmente, a capacidade de influenciar e reconfigurar o todo. Essa inteligência coletiva, que reinaria no espaço “democrático” que é a Internet, não se trataria apenas de um conceito cognitivo, mas de algo bem mais amplo que envolve a renovação de laços sociais (LÉVY, 2000). Na revolução provocada pela rede, os laços sociais são construídos a partir da valorização da diversidade das qualidades humanas. Em uma de suas obras (LÉVY, 2000), o filósofo faz referência ao episódio bíblico de Sodoma e Gomorra, destacando que o crime de Gomorra fora a recusa à hospitalidade, que consistiria na marca do relacionamento virtual – reconhecer e acolher o outro:

Ora, a hospitalidade representa eminentemente o sustentáculo do laço social, concebido segundo a forma de reciprocidade: o hóspede é tanto aquele que recebe quanto aquele que é recebido. E cada um deles pode ser tornar estrangeiro (...) A hospitalidade consiste em atar o indivíduo a um coletivo. Contrapõe-se inteiramente ao ato de exclusão. O justo inclui, ‘insere’, reconstitui o tecido social. Em uma sociedade de justos, e segundo a forma de reciprocidade, cada um trabalha para incluir os outros. [No mundo contemporâneo], onde tudo se move, onde todos são levados a mudar, a hospitalidade, moral dos nômades e migrantes, torna-se moral por excelência. (Lévy, 2000, p.36-37)

Cabe aqui questionar a definição a priori de um “novo mundo” de significados que teria se formado a partir do advento das tecnologias digitais, já que nenhuma tecnologia se instaura em um vácuo cultural. Não há uma “razão tecnológica” que carregue em si um sentido descolado de experiências concretas; a partir daí pode-se investigar de que modo surgem no espaço virtual modos de distinção que reafirmam diferenças sociais presentes no “mundo real”, o que se contraporía à idéia de um espaço de pacífica convivência com a diversidade.

A “favelização do Orkut” apareceu como um ponto a ser explorado na pesquisa por colocar em pauta a questão da inclusão digital e da convivência com a diferença. Em alguns blogs, listas e fóruns, internautas pertencentes às camadas médias e altas

começaram a se expressar – muitas vezes de modo bastante explícito e crítico - contra os efeitos do crescente acesso das camadas populares ao mundo digital. Nesse contexto, surgiu a expressão “favelização do Orkut”, que fazia uma associação entre “favela”, “pobreza” e “mau gosto”; a “invasão” dos pobres brasileiros na Internet, visível especialmente em redes sociais como o Orkut, traria atrás de si um lastro de gosto “brega”, expresso nas fotos postadas e no português precário, como aparece em algumas dessas declarações:

“Por que isso? Por que qualquer salsinha que compra um micro na Casa & Vídeo, em 317 prestações, quer logo entrar na Internet e faz um perfil no Orkut? O Orkut já prestou. Hoje em dia está infestado de pessoas com Mobral Incompleto de escolaridade. Todos querem ser sensuais. Todos querem ser famosos. Pior que todos procriam...

Mas há uma saída! Há uma luz no fim do túnel.

Bagulho Digital lança a campanha DIGA NÃO À FAVELIZAÇÃO ELETRÔNICA.”

<http://bagulhodigital.blogspot.com/2007/09/favela-eletrnica.html>

“Sabe, brasileiro ainda é novo com esse lance de internet, e infelizmente transportou a mediocridade da vida para o Orkut. Ou seja, brasileiro favelou o Orkut. Favelou mesmo, esse é o termo. E não foi só o Orkut... o Fotolog.net ERA o melhor sistema online de fotos. Era! Até ser descoberto por brasileiros.”

<http://www.morroida.com.br/2006/08/28/sobre-o-orkut>

“Grande parte da descaracterização do Orkut, deve-se a tão falada “inclusão digital”. Graças à Casas Bahias e Insinuanças da vida, conseguimos comprar PC’s por R\$ 700,00. Em comunidades carentes pipocam Lan Houses que cobram ente 1 e 2 Reais a hora. Sendo assim, os privados de educação não estão mais privados de tecnologia. Portanto temos o mais novo problema sócio-político-econômico: **A FAVELIZAÇÃO DO ORKUT!”**

<http://metabolismobasal.blogspot.com/2007/12/lembra-do-longnquo-ano-de-2004-lembra.html>

“Se isso já aconteceu com orkut e fotolog, deixa só a favelada descobrir o youtube... se é que já não descobriram... sem querer ser separatista, mas já sendo, é foda ter que conviver com certas sub-culturas que vêm surgindo na internet tupiniquim...”

<http://www.morroida.com.br/2006/08/28/sobre-o-orkut/>

Ao lado de manifestações desse teor, os internautas anti-inclusão digital colocavam junto com seus comentários fotos consideradas “toscas”, garimpadas do Orkut e

fotologs de pessoas de baixa renda, para ilustrar sua indignação. Chama atenção aqui o reforço das representações negativas associadas à “favela” entre os membros das camadas médias e altas. Como local habitualmente associado à extrema pobreza, sujeira, caos e desordem social (VALLADARES, 2005), a idéia de “favelização” na rede atualiza antigas percepções. Em um dos depoimentos (o segundo), inclusive, o próprio país aparece como uma grande favela; trata-se da concepção de que os brasileiros “contaminam” os ambientes – reais ou virtuais – por onde transitam, enquanto povo desqualificado frente a outras nacionalidades.

A indesejada inclusão digital faz com que certos grupos economicamente mais favorecidos rejeitem o Orkut, alegando a impossibilidade de conviverem no mesmo espaço virtual com manifestações de “falta de gosto” e “educação” formal vindas da “periferia”. Surge, então, a necessidade de “distinção”, que pode levar a um movimento migratório para redes sociais mais elitizadas como o MySpace e Facebook.

Como pensar a questão da distinção na rede conforme aparece no contexto estudado? A análise da relação entre consumo e classes sociais teve uma importante contribuição na obra de Pierre Bourdieu (1979) em seu clássico estudo *La Distinction*, onde o autor analisa como se constitui a elaboração social do gosto, argumentando que as escolhas de objetos de consumo refletem uma espécie de hierarquia simbólica determinada e mantida pelas classes economicamente superiores para reforçar sua distinção de outras classes sociais. O gosto, então, seria um elemento que define e separa a classe alta das camadas trabalhadoras, se expressando nas escolhas de comida, bebida, cosméticos, música, literatura, etc.. Aparecendo na vida social de modo naturalizado, torna-se o critério legitimador de distinções por excelência, abrangendo todas as dimensões da vida humana que incluem a escolha e dessa forma, constituindo grupos sociais.

As expressões contra a inclusão digital recolhidas na pesquisa mostram a necessidade de distinção de certos indivíduos das camadas médias e altas frente à aproximação e ocupação dos grupos populares em territórios antes quase que exclusivos. Como mostra Bourdieu (1979), acusações sobre o (mau) gosto de pessoas de baixa renda são como uma “arma” social que distingue grupos a partir de um processo de desqualificação social que aparece de maneira extremamente naturalizada. O material virtual referente à favelização do Orkut mostra fotos que denunciariam uma estética “errada”, onde os “toscos” e “bregas” exibem tanto o “mau gosto” de roupas e acessórios, quanto seus

corpos inadequados (com críticas ao peso excessivo e cabelos de jovens de baixa renda, por exemplo). Deveriam, assim, permanecer em espaços restritos, e o Orkut seria um desses locais de confinamento, surgindo a necessidade, por parte dos descontentes com a proximidade virtual, de deslocamento para outros domínios.

O “potencial democrático” da rede é vivido nesse contexto como uma grande ameaça para certos membros das classes mais altas. Lembrando mais uma vez de Douglas e Isherwood (1979), se o consumo serve como “pontes ou barreiras”, se ergue aqui um “muro” digital a partir da crescente participação de grupos populares em redes sociais como o Orkut. Boyd (2008) já havia analisado, em um estudo, de que modo as opções entre internautas norte-americanos pelas redes sociais MySpace, mais popular, ou Facebook, “aristocrática”, podiam revelar escolhas de classes buscando por diferenciação. Agora, no contexto brasileiro, encontramos claros sinais de distinção e expressão de poder evidenciados na questão da “favelização do Orkut”.

Vale lembrar nesse ponto a análise de DaMatta (2000) sobre modos de segregação no Brasil e nos Estados Unidos. Ao falar da questão racial, o antropólogo propõe que entre os norte-americanos, o modelo adotado seja o “iguais, mas diferentes”, pois trata-se de uma sociedade que tem princípios igualitários por base e que, por isso, acaba criando modos de segregação bastante explícitos e excludentes; o caso brasileiro, por sua vez, poderia ser traduzido pela idéia de “diferentes, mas iguais”, já que a sociedade é percebida como originariamente hierárquica, o que permitiria a aproximação das partes contanto que cada um não esquecesse a sua origem diferenciada:

Um sistema de fato profundamente antiigualitário, baseado na lógica do ‘um lugar para cada coisa, cada coisa em seu lugar’, que faz parte da nossa herança portuguesa, mas que nunca foi realmente sacudido pelas transformações sociais. De fato, um sistema tão internalizado que, entre nós, passa despercebido” (DAMATTA, 2000, p. 83).

Assim, a sociedade brasileira gostaria de nos ver como uma nação inclusiva, em que as diferenças convivem de modo harmônico, como no mito do triângulo das 3 raças (DAMATTA, 2000). No entanto, em diversos momentos surgem rupturas nesse esquema, dando espaço ao aparecimento de ritos autoritários como o “*Você sabe com quem está falando?*”, que reinstauram a hierarquia entre os indivíduos, ou como no caso



dos dados levantados pela pesquisa, em que os espaços, estilos de vida e gostos são demarcados de maneira bastante explícita. O “perigo” do mundo virtual estaria exatamente na possibilidade de extrema aproximação das diferenças sociais; os argumentos surgidos na idéia de “favelização do Orkut” apelam para princípios hierárquicos naturalizados e profundamente enraizados na sociedade brasileira, solicitando aos grupos populares que se mantenham em seus espaços restritos, dentro da lógica do “cada um em seu lugar”.

3. Considerações Finais

As práticas ligadas ao meio computador revelam diversos aspectos do universo social estudado, como a apropriação dos espaços das lan houses como um clube local e as práticas de navegações compartilhadas. A relativização do modo de consumo “individual” se faz necessária para a compreensão da construção da subjetividade e dos usos coletivos relacionado à tecnologia computador, o que se evidencia particularmente na experiência com os games em lan houses.

Um ponto central da análise foi perceber de que modo as navegações coletivas reforçam vínculos sociais familiares e cotidianos no universo dos jovens, não se constatando aqui qualquer tipo de esvaziamento das relações da “vida real”. Isso não expressa necessariamente uma aversão a novos contatos, mas sim uma clara ênfase na alimentação e reforço da rede de sociabilidade já constituída. Enquanto que o espaço da Internet proporciona, por um lado, o disfarce, a criação de outras vidas e o estabelecimento de novos relacionamentos, evidencia-se no contexto estudado que a apropriação de redes sociais como o Orkut mostram uma possibilidade de reforço de laços com os “conhecidos” – vizinhos e amigos.

As navegações mais habituais, além do Orkut, se voltam para o universo dos games. Nas *lan houses* surgem “máquinas coletivas”, funcionando em um mundo colaborativo, o que inspira a utilização da idéia de um “computador pessoal compartilhado”. A forte presença dos grupos populares nas lan houses pode revelar mais um aspecto da busca por inclusão e pertencimento através do consumo no universo cultural desses segmentos sociais, já revelada em outros trabalhos (CANCLINI, 2001; BARROS, 2007).

O tema da “favelização do Orkut”, por sua vez, serviu a uma análise de como a alteridade – entendida como a possibilidade de reconhecer o “outro” enquanto diferente de “mim” - pode ser vivida no universo virtual, reproduzindo antigos e consolidados modos de segregação e desqualificação em relação a grupos de baixa renda, o que coloca em cheque o imaginário da Internet como espaço “democrático” e participativo por excelência.

Por fim, vale lembrar Wolton (2003), que critica, com propriedade, os estudos que tratam as inovações tecnológicas como motores das mudanças sócio-culturais a partir de grandes esquemas tecnicistas e deterministas. Ao contrário, seria interessante um esforço maior no sentido da compreensão de sistemas de comunicação como a Internet a partir da realidade cultural em que os indivíduos estão inseridos, investigando suas apropriações em relação à tecnologia e ao mundo virtual, o que, espera-se, inspire a realização de trabalhos futuros baseados em pesquisas empíricas e contextualizadas.

Referências bibliográficas

ALMEIDA, Mara Isabel & EUGÊNIO, Fernanda. O espaço real e o acúmulo que significa: uma nova gramática para se pensar o uso jovem da Internet no Brasil. In: NICOLACI-DA-COSTA, A. M. **Cabeças digitais**: o cotidiano na era da informação. Rio de Janeiro: PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2006.

BARBOSA, Lúvia. **Sociedade de Consumo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed, 2004.

BARROS, Carla. **Trocas, hierarquia e mediação**: dimensões culturais do consumo em um grupo de empregadas domésticas. Tese de Doutorado. Rio de Janeiro: COPPEAD/UFRJ, 2007.

BOURDIEU, Pierre. **La distinction**: Critique sociale du jugement. Paris: Minuit, 1979.

BOYD, Danah. Viewing American class divisions through Facebook and MySpace. Disponível em: <http://www.danah.org/papers/essays/ClassDivisions.html>. Último acesso: 15 set 2008.

CANCLINI, Nestor Garcia. **Consumidores e cidadãos**: conflitos multiculturais da globalização. 4ªed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2001.

DAMATTA, Robert. **Relativizando**: uma introdução à Antropologia Social. 6ª ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

DOUGLAS, Mary & ISHERWOOD, Baron. **The world of goods**: towards an anthropology of consumption. Middlesex: Penguin, 1979.

HOLANDA, Sérgio Buarque. **Raízes do Brasil**. Rio de Janeiro: Companhia das Letras, 1995.



JOHNSON, Steven. **Surpreendente!**: a televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. **A inteligência coletiva**: Por uma antropologia do ciberespaço. 3ª ed. São Paulo: Loyola, 2000.

MALINOWSKI, Bronislaw. **Argonautas do Pacífico Ocidental**. São Paulo: Abril Cultural (Os Pensadores), 1978.

MILLER, Daniel; Slater, Don. Etnografia on e off-line: cibercafés em Trinidad. In: **Horizontes antropológicos**. Porto Alegre: ano 10, nº 21, jan/jun., 41-65, 2004.

ROCHA, Everardo. **Magia e capitalismo**. São Paulo: Ed. Brasiliense, 1985.

SAHLINS, Marshall. **Cultura e Razão Prática**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

SIMMEL, Georg. Sociabilidade: um exemplo de sociologia pura ou formal. In: Moraes Filho, Evaristo (Org). In: **Simmel**. São Paulo: Ática, 1983.

VALLADARES, Lícia. **A invenção da favela**: do mito de origem a favela.com. Rio de Janeiro: FGV, 2005.

VELHO, Gilberto & KUSCHNIR, Karina (orgs.), **Mediação, Cultura e Política**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2001.

VIANNA, Hermano. Fragmentos de um discurso amoroso carioca e quase virtual. In: _____(org). **Galerias cariocas**: territórios de conflitos e encontros culturais. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

WOLTON, Dominique. **Internet, e depois?** Uma teoria crítica das novas mídias. Porto Alegre: Sulina, 2003.