



Lan house: sociedade da informação e inclusão digital na periferia de Cuiabá¹

Lawrenberg Advincula da Silva²

Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

Resumo

Este trabalho pretende demonstrar de que modo as lan houses repercutem como ferramentas de inclusão digital e social na periferia da cidade de Cuiabá, Mato Grosso, Brasil. Atenta-se para a idéia de uma Sociedade da Informação que emerge a partir do acesso, partilhamento e uso das ferramentas tecnológicas. Num segundo momento, busca mostrar a importância social da inclusão digital no segmento da população de baixa renda, o que evidencia as lan houses e seus aparatos tecnológicos como interfaces culturais e sociais. Utiliza-se como método o mapeamento das lan houses no espaço urbano da cidade de Cuiabá, evidenciando sua disseminação enfaticamente nas periferias. E assim se compreende a relação desses lugares de ambiente high-tech e sociabilidade eletrônica na promoção, ainda que parcial, da Sociedade da Informação e da cidadania digital para os “desconectados”.

Palavras-chave: Comunicação; lan house; Sociedade da Informação; TIC, cidadania digital.

Introdução

A Sociedade da Informação é uma realidade ainda emergente nas condições socioeconômicas brasileiras. Trata-se de um grande desafio que envolve um desempenho conjunto de diversos setores socioeconômicos e do empreendimento de políticas públicas mais eficazes de inclusão digital. No Brasil, pode-se dizer que a Sociedade da Informação e a inclusão digital ainda são promovidas de modo tímido, principalmente quando dados apontam que para mais de 80% da população o computador é um objeto de luxo. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), parecem enfrentar os mesmos problemas que a telefonia e a TV tiveram e ainda enfrentam nos seus processos de popularização no plano do consumo.

Entre os grandes desafios enfrentados pela disseminação das TICs, destacam-se os problemas das desigualdades sociais. As condições socioeconômicas

¹ Artigo apresentado no XI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste (Divisão Temática 7: Comunicação, Espaço e Cidadania), realizado de 4 a 6 de junho de 2009 no Instituto Superior de Educação de Brasília (Iseb) pela Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação (Intercom).

² Publicitário e consultor de marketing. Aluno do Mestrado em Estudos de Cultura Contemporânea da Universidade Federal de Mato Grosso (ECCO-UFMT), sob orientação do prof. dr. Yuji Gushiken. Membro do Núcleo de Estudos do Contemporâneo (NEC-UFMT).
E-mail: lawrenberg@gmail.com.



necessariamente demandam politizar a discussão sobre o papel das TICs e da Sociedade da Informação, atentam para relação de ambas na construção de uma cidadania digital e evidenciam as lan houses como um fenômeno relevante no campo dos estudos em comunicação. No caso brasileiro, o tema da inclusão digital, tendo como princípio básico o acesso ao computador e à internet, torna-se moroso na medida em que grande parte da população não tem disponível os serviços públicos e gratuitos básicos. Nessa conjuntura é que a lan house, como fenômeno social enfaticamente de periferia, ganha relevância quando se trata de acesso ao mundo da cibercultura.

O presente trabalho pretende demonstrar um quadro geral da Sociedade da Informação, analisando números obtidos pelo Comitê Gestor da Internet e pelo Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT) no sentido de mostrar as dificuldades de se executar políticas públicas de inclusão digital voltados à população de baixa renda. Busca também apontar como as lan houses, espaço privado de acesso a jogos online e internet, tornaram-se provavelmente um dos ambientes mais utilizados pela população de baixa renda para ter acesso às ferramentas digitais e, sobretudo, à Sociedade da Informação.

O método utilizado é o mapeamento das lan houses, entre os anos de 2006 a 2009, no espaço urbano da cidade de Cuiabá, Mato Grosso, Brasil. A pesquisa tem como fontes os principais catálogos telefônicos, “Guia Cidade e Guia Atalaia”, além de uma pesquisa de campo com observação participativa. A pesquisa está em andamento como parte da dissertação de mestrado no Programa em Pós-Graduação em Estudos de Cultura Contemporânea, na Universidade Federal de Mato Grosso.

Os primeiros resultados da investigação demonstram uma maior concentração das lan houses nas regiões periféricas da cidade de Cuiabá. Os dados parciais sustentam uma das hipóteses do trabalho: a caracterização das lan houses como um fenômeno social que indica o não-acesso da população de baixa renda às ferramentas da tecnologia digital de acesso à internet.

1. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO

Segundo os mais recentes dados da TIC 2007³, mais da metade da população brasileira já teve acesso ao computador: um percentual de 53%, dos quais 40% dizem ser usuários frequentes dessa tecnologia. Também se percebeu um crescimento

³ Fonte: NIC.br - set/nov 2007.



expressivo na aquisição de computadores, principalmente nas classes com renda de três a cinco salários mínimos. Os dados demonstram, num primeiro momento, maior aquisição dessas tecnologias pelas classes de renda mais baixa. Num segundo momento, demonstram que a Sociedade da Informação realiza sua inclusão digital de modo mais democrático em comparação às tradicionais políticas sociais de inclusão social.

No Brasil, de 2005 a 2008, a penetração de computadores nos domicílios cresceu de 30% para 50%⁴. Credita-se o aumento do consumo principalmente pelo apoio do Governo Federal, a partir da criação de Programas como o “Computador para Todos”⁵, que, de certo modo, facilitaram o acesso às novas tecnologias através da redução das taxas de impostos sobre os produtos.

Também houve a difusão da Internet que, desde o seu aparecimento através da Fapesp (Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo), em 1995, cresceu em velocidade exponencial. Para se ter uma idéia, dos 12 milhões de usuários da grande rede em 2001, o que correspondia a 7% da população total do Brasil, hoje há cerca de 50 milhões de usuários, quase 1/3 da população brasileira⁶. A Internet se espalhou em todo território, atingindo de 2006 a 2008, um crescimento percentual de 50% nas residências.

Tanto a ascensão do acesso ao computador quanto a difusão da internet, essas denominadas como Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), ainda representam um progresso tímido para o desafio do desenvolvimento de uma Sociedade da Informação. Para Straubhaar e LaRose (1996), a Sociedade da Informação privilegia a informação em todas as instâncias. Uma Sociedade da Informação que se utiliza das tecnologias de informação e comunicação como ferramentas de inclusão digital e cidadania⁷.

⁴ Fonte: GNETT - IBOPE//NetRatings. Ver no site do Comitê Gestor da Internet: www.cgi.br. Acessado em 15 de Março de 2009.

⁵ Ver no site do Governo Federal: www.brasil.gov.br/governo_federal. Acessado em 10 de março de 2009.

⁶ Ver no site do Governo Federal: www.brasil.gov.br/governo_federal. Acessado em 11 de março de 2009.

⁷ O conceito de cidadania que se emprega é a ligada ao direito à informação e à comunicação. Desde as pólis gregas, onde a cidadania se relacionava diretamente com participação política, à cidadania das sociedades capitalistas de caráter reivindicatório e ligado ao campo social, percebem-se revoluções realizadas conforme as mudanças das estruturas sociais. No decorrer dos tempos, a Cidadania ampliou sua esfera: perpassando pela política, economia, sociedade e agora a informação.



A Sociedade da Informação em países como Brasil é emergente, senão dizendo controversa diante das latentes desigualdades sociais. Comparado a países como EUA e Japão, o Brasil ainda dispõe de baixa infra-estrutura para a conexão à rede mundial de computadores. Um exemplo disso é conectividade da Internet de Banda Larga no Brasil, que chega a ser 125 vezes mais lenta em relação ao Japão, considerado como o país com a melhor Internet Banda Larga do mundo⁸.

Além de problemas com a conexão à rede, antes de se falar em inclusão digital tem que se falar em inclusão social. O Brasil é um dos países que possui as maiores desigualdades sociais no mundo. Quase 50% da riqueza concentram-se nos 20% mais ricos⁹. E a exclusão digital só acentua a exclusão socioeconômica, uma vez que hoje as tecnologias de informação e comunicação (TICs) são tão vitais quanto a leitura e a escrita (WARSCHAUER, 2006).

2. SOCIEDADE DA INFORMAÇÃO X MOBILIZAÇÃO SOCIAL

A promoção de novas tecnologias exige um trabalho conjunto que envolve governo, iniciativa privada e sociedade civil. Nesse sentido, deve-se lembrar a proposta do Livro Verde¹⁰ (TAKAHASHI, 2000) para a concretização da Sociedade da Informação no Brasil. Conforme o Livro Verde, o Governo, nos níveis federal, estadual e municipal, deve universalizar o acesso às TICs, ou seja, às tecnologias de informação e comunicação. Deve assegurar que esse acesso converta-se em benefícios de forma igual a todos, desde ao morador da favela do morro ao grileiro mais longínquo no zoneamento da cidade. Deve estimular o uso das novas tecnologias e de redes, e, juntamente com o estímulo, a garantia da boa operacionalização dessas ferramentas. Trata-se da oferta de equipamentos e boa conectividade da internet banda larga disponibilizada, para assim ampliar sua esfera de serviços por via eletrônica e universalizar os mecanismos de acesso ao cidadão.

Além disso, a função do Governo é incentivar a participação da iniciativa privada e dos grupos marginalizados nesse processo de informatização social, a fim de fomentar a rede sociotécnica para os mais diversos setores socioeconômicos como vetor

⁸ Ver no site da Globo, link tecnologia: www.globo.com/tecnologia. Acessado em 12 de Setembro de 2008.

⁹ Ver no site da PNUD, das ONU: www.pnud.org.br. Acessado em 05 de março de 2009.

¹⁰ Este Livro Verde trata-se de um projeto do Ministério de Ciência e Tecnologia, do Governo Federal, tendo como proposta A Sociedade da Informação no Brasil.



de mudança social. Busca-se estabelecer uma Eficácia Alocativa¹¹ das TICs a favor do desenvolvimento tanto dos negócios quanto do bem-estar social. Do mesmo modo, incumbe-se ao governo o papel de regular e proteger os direitos de todos os envolvidos nesse processo de forma equânime. Seria a aplicação do conceito de *Ordenamento Institucional* que nas Ciências Econômicas¹² refere-se à capacidade de organizar a gama de atividades de forma harmônica. E, esse Ordenamento Institucional garantiria todo um aparato mediador das ações e fluxos que a Sociedade da Informação promovesse.

A iniciativa privada fica engajada nos investimentos, inovação e no próprio fluxo da Sociedade da Informação. A necessidade do desenvolvimento constante de novas tecnologias como lógica do sistema capitalista, ou seja, a criação e elaboração de produtos e serviços de alta qualidade e cada vez mais eficazes na relação custo-benefício, favoreceu, numa perspectiva liberal, a melhoria do bem-estar social das pessoas no acesso ao consumo de produtos de informática. A visão supostamente otimista se percebe no processo de inovação tecnológica através da chamada Lei de Moore¹³, que acaba determinando um tempo útil à inovação de produtos de informática, observando seu grau de utilidade e os benefícios agregados à sociedade.

A sociedade civil, nessa conjuntura sociotécnica relacionada com a Sociedade da Informação, assume um papel de agente mobilizador e fiscalizador das ações implementadas. Trata-se da participação efetiva das Organizações Não Governamentais (ONGs) na garantia que as metas dos Programas de Inclusão Digital sejam concretizados. O envolvimento da sociedade civil vem para reafirmar a posição do indivíduo na cidadania digital como cidadão. Demonstra-se assim que cada cidadão deve atuar civilmente no que se refere à apropriação e disseminação de conteúdos através das novas tecnologias, e mais precisamente, das redes eletrônicas – a internet.

Além do tripé Governo-setor privado-sociedade civil, deve-se pensar no papel das universidades e demais entidades educacionais na capacitação e formação de recursos humanos para se construir a Sociedade da Informação. A universidade fomentará as bases tecnológicas, a partir do momento que desenvolver pesquisas com a finalidade de oportunizar a sinergia de saberes com as novas interfaces digitais.

¹¹ Eficácia Alocativa é um conceito clássico empregado na Economia que, demonstra a eficácia na alocação de recursos.

¹² Ordenamento Institucional é um conceito clássico empregado na Economia que exemplifica a função do aparelho Estado na gerência dos agentes econômicos.

¹³ A lei de Moore foi criada por Gordon Moore, co-fundador do grupo Intel. Segundo Moore, a inovação tecnológica teria um tempo útil de vida de 18-24 meses que determinaria seu grau de inovação e seu estágio de defasagem. (1989)



Para proporcionar acesso significativo às novas tecnologias, o conteúdo, a língua, o letramento, a educação e as estruturas comunitárias e institucionais devem todos ser levados em consideração. A universalização do acesso é um desafio que permeia todas as áreas e competências afins. Desde a disponibilidade física dos equipamentos de informática e uma boa conectividade com Internet Banda Larga, à autonomia e habilidade de quem acessa.

Muitos projetos sociais de acesso às Tecnologias de Informação e Comunicação enfrentaram esse desafio. Segundo Mark Warschauer (2006), trata-se de fazer a integração social a essas novas tecnologias. O desafio político é expandir o acesso e o uso da TIC para promover a inclusão social. A abordagem requer um olhar minucioso no contexto social da qual as novas tecnologias se inserem, observando, de certo modo, a relevância de seu propósito social. A própria organização social, com todas as suas estruturas, acaba se emaranhando nessa rede sociotécnica.

3. O NOVO DAS NOVAS TECNOLOGIAS

Interessa-se pensar na relação das tecnologias com a sociedade como um complexo inter-relacionamento. Por um lado, evidencia-se a tecnologia na perspectiva do pensamento de Walter Benjamim (1982) como emancipadora. É o suficiente para a sociedade se encher de perspectivas e acreditar, não necessariamente de forma ingênua, que dessa conjunção tecno-interacional possa haver uma sinergia de saberes.

Também é importante analisar esse complexo inter-relacionamento entre tecnologia e sociedade na perspectiva das experiências vividas e mediadas. Isto implica em dizer que a partir desses processos tecnointeracionais se encontra o fluxo de experiências demandadas pela população. Numa experiência, sujeitos são *desterritorializados* de seu *meio* e conseqüentemente *reterritorializados* num novo ambiente (LÉVY, 1996), para que desses processos se possa empreender, na experiência mediada, o “novo”. O mesmo “novo” que para o próprio Walter Benjamim (1982) seria visto como uma experiência libertadora, principalmente, quando, em contato com esse novo, ele busca se libertar da experiência.

“... não se deve imaginar que os homens aspirem a novas experiências.
Não, eles aspiram a libertar-se de toda experiência...”

(BENJAMIN, 1987: p.118)



O novo, neste caso, é a cibercultura e o ciberespaço que, na emergência das novas tecnologias, conectam as pessoas à grande Rede Social¹⁴. A rede se desenvolve rompendo com fronteiras culturais, sobretudo socioeconômicas, a partir do momento que se universaliza em áreas marginalizadas e excluídas pelas políticas públicas e sociais. E se expande como uma ferramenta democrática de inclusão social. Sua força-motriz é a informação e a comunicação, e através delas promove autonomia tendo como base a acessibilidade ao universo da cibercultura, também percebida como uma paisagem midiática ou mediascape (APPADURAI, 2000).

A acessibilidade à cibercultura é promovida na medida em que as classes D, E e F procuram acesso nos *centros públicos de acesso pago*, também conhecidos como lan houses. Para se ter uma ideia, no Brasil, de 2006 para 2008, o percentual de uso dessas lan houses subiu de 30% para 49%. Nas regiões mais pobres, onde a infraestrutura de conexão é precária, como as regiões Norte e Nordeste, esse percentual sobe a 68%. Enquanto na região Sul, onde a renda média da população é maior e onde há maior conexão à internet, esse percentual cai para 30%.

Esses números demonstram que quanto menor a renda da população, maior é a utilização das lan houses. As lan houses promovem o acesso ao Novo, através da mediação das suas ferramentas tecnológicas e conexão à internet. E acabam minimizando o hiato entre os conectados e desconectados da Sociedade da Informação, que ainda insiste em se formar.

4. O FENÔMENO SOCIAL LAN HOUSE

LAN vem do inglês e significa Local Area Network¹⁵, ou seja, local de acesso em rede. Lan house é a versão high-tech dos velhos fliperamas e arcades. É um espaço onde se encontram as novas tendências da tecnologia digital e da comunicação interativa. O conceito de lan house foi introduzido e difundido inicialmente na Coréia do Sul em 1996 (1998 no Brasil)¹⁶.

¹⁴ Essa Grande Rede Social possui outras diversas designações. Entre elas, destaco a de Muniz Sodré de BiosMidiático (2002) que ele emprega no seu livro *Antropológica do Espelho*. Além de Muniz Sodré, tem o designação de *Mediascape* de Appadurai (2000), de *Médiasfera* do filósofo Frances Debray (1994).

¹⁵ Ver em <http://es.wikipedia.org/wiki/LAN>. Acessado em 01/06/2006.

¹⁶ Ver em <http://www.lanhousing.com.br>. Acessado em 10/12/2005.



As lan houses se configuram como novos espaços de convívio da diversa e complexa vida contemporânea, uma espécie de ágora desaparecida das cidades concretas, em que o encontro com “desconhecidos” seria canalizado para a construção de um bem comum (SÁ, 2002, p.153), ou seja, de vinculações por afinidades. A lan é um espaço aberto e socializante que cada vez mais vai se tornando público no interior da urbanidade, movido por ideais democráticos de uma universalização constante. Um espaço que proporia novas cartografias e expressividades na cultura urbana, e que, dentro de uma perspectiva da sociologia francesa, rearticulária a interação das relações socioeconômicas (SANT’ANNA, 2003, p.94).

Nas cidades, as lan houses ficam localizadas em lugares de fácil acesso, geralmente numa avenida ou rua muito movimentada. Nelas se percebem uma fachada com design futurístico ou mesmo inovador e arrojado. Em outras lan houses já se observa mais discrição, provavelmente sob a idéia de uma camuflagem urbana, como se a lan house fosse uma espécie de refúgio, uma linha de fuga para outra dimensão socioespacial. Na maioria das vezes as lan houses têm vitrines ou janelas de vidro escuro, que de algum modo incitam a curiosidade para o que possui em seu interior. Esse gênero é mais comum em shoppings, em postos de conveniência, lojas de informática, e, em alguns bares as lan houses são funcionalmente posicionadas como um espaço alternativo de lazer e interatividade.

A pintura das lan houses em geral é temática, às vezes representa um personagem de algum jogo, em outras alguma coisa que subentenda a virtualidade do local. Exploram-se muito os tons acinzentados e escuros no sentido de passar uma profundidade e propriamente a incompletude do universo, como figuras indiciais e superlativas da dimensão das redes interativas e interatividade do ambiente das lan houses. Além do azul e branco, sempre se visa combinações com muita sofisticação e cores metálicas, que têm sido uma imagem simbólica da contemporaneidade. Já do lado de fora, o esquema de cores acaba sendo muito relativo às condições e infra-estrutura de onde a lan house se instalou. Contudo sempre procurando cores frias e discretas, com tonalidades que se aproximam mais para um azulado e acinzentadas.

Na parte interna, a recepção das lan houses em geral fica próxima à porta de entrada. Nela, o usuário se cadastra e obtém sua senha de acesso à rede: o passaporte para o ciberespaço, ou, como já denominado, o login. Da recepção, o proprietário possui o pleno controle de toda rede da lan, gerenciando toda ação da rede através do seu



servidor¹⁷. E dependendo do nível de organização e tamanho da lan house, às vezes a recepção sendo ocupada por duas pessoas: uma no caixa e liberação de login, e outra especificamente para suporte técnico.

O custo para o acesso aos equipamentos das lan houses é muito baixo. Geralmente varia entre R\$ 3,00 a R\$ 1,00 a hora de uso. O que coloca em questão a acessibilidade das pessoas de baixa renda aos equipamentos de informática caros, sobretudo, ao manuseio de aplicativos e ferramentas de computadores de última geração que custam em média de R\$ 1.500,00 a R\$ 5.000,00¹⁸.

As lan houses, ofertando acesso com preços módicos, torna possível ao segmento da população carente, de certa forma marginalizada pelas políticas públicas e sociais, inclusa numa rede mais ampla: a Sociedade Digital. E conseqüentemente, à possibilidade de se falar em inclusão digital e democracia digital para as camadas mais pobres da população. Essa afirmação leva-nos à parcial conclusão que essa acessibilidade das interfaces das lan houses esteja nitidamente associada com a efetividade de uma inclusão digital. Uma inclusão digital que acaba sendo mais efetiva e presente, através das lan houses, que a inclusão digital fomentada pelo Governo.

5. LAN HOUSE E ACESSO À INTERNET EM CUIABÁ

Pensar a cidade como digital não significa transpor simplesmente um modelo físico e real da cidade para o universo virtual, mas, essencialmente, descobrir as potencialidades e facilidades que a tecnologia de informação e comunicações pode proporcionar à vida do cidadão. (PRESTES, 2002, pg. 223)

Na cidade de Cuiabá, as lan houses surgiram a partir do ano de 1999, como desenvolvimento dos fliperamas e casa de games de décadas anteriores. A primeira lan house de que se tem registro em Cuiabá, hoje já desativada, foi a Lan Party, situada na Boa Esperança, bairro de classe média situado na região do Coxipó. Uma década atrás, o consumo de computadores ainda se resumia aos setores da classe média alta, o que provavelmente explica a instalação da primeira lan house num bairro de classe média e

¹⁷ Servidor: Computador Central. Fonte: www.inforever.com.br . acessado em 26 de agosto de 2008.

¹⁸ Ver em <http://www.la.dell.com>. Site da empresa de informática DELL. Acessado em 12 de Fevereiro de 2008.

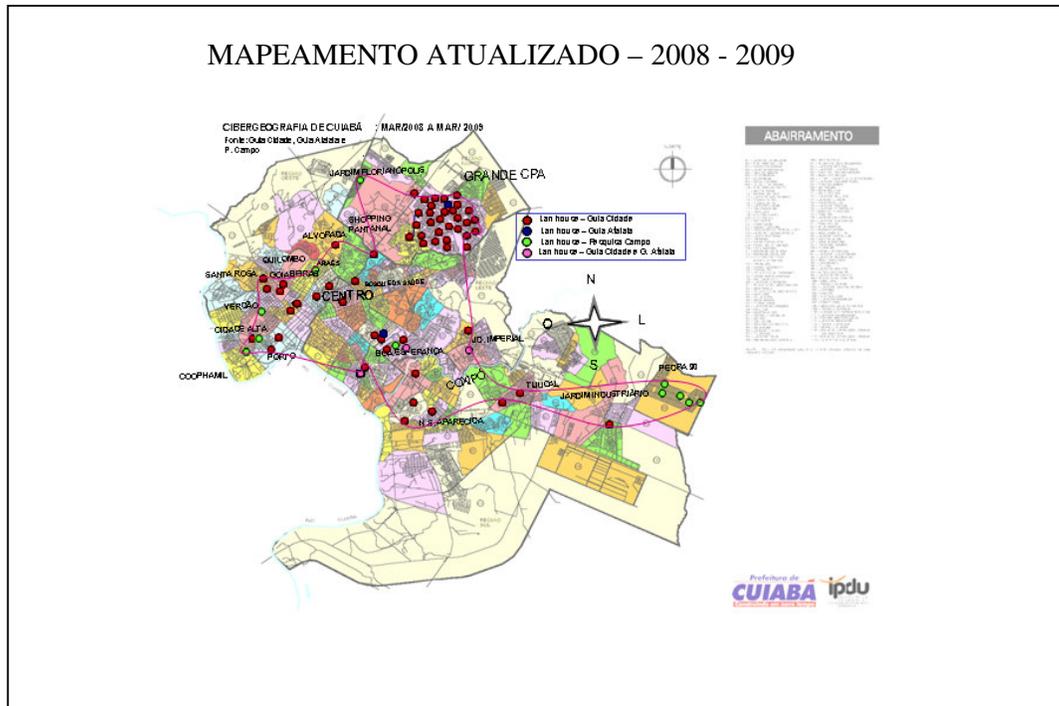


de relativo poder aquisitivo. No entanto, conforme demonstram os dados parciais da pesquisa, as lan houses se espraíram em direção às periferias da cidade, tornando-se, em menos de uma década, num fenômeno social das classes de menor renda, considerando que a classe média passou a consumir diretamente as tecnologias de computador e acesso à internet.

A Lei 8.502, de 09 de junho de 2006¹⁹, desacelerou o movimento nas lan house em Cuiabá. A lei proibiu a entrada de menores de 16 anos nas lans desacompanhados de responsáveis. Adolescentes são o maior público freqüentador das lan houses na cidade. A lei impôs aos estabelecimentos um maior controle nos cadastros e controle de usuários, dificultando o acesso de usuários mais novos em idade. Em hipótese, provavelmente a própria lei tenha, disfuncionalmente, colaborado para empurrar as lan houses para os bairros da periferia, onde muitas funcionam como negócios informais oferecendo acesso a baixo custo entre a população de baixa renda.

Conforme mapeamentos realizados entre os anos de 2008 a 2009, percebeu-se que as lan houses, na cidade de Cuiabá, disseminaram-se dos bairros de classe média aos bairros de periferia. Constaram-se 77 lan houses, tendo como fontes os principais catálogos telefônicos: Guia Cidade e Guia Atalaia. Além dos guias telefônicos, realizou-se também pesquisa de campo em duas regiões periféricas e distintas no mapa urbano da cidade, considerando que muitas lan houses em atividade não constam dos guias utilizados. Observa-se que no centro da cidade, onde se concentram as atividades econômicas e o fluxo de pessoas é maior, uma quantidade de lan houses proporcionalmente menor que nas regiões consideradas periféricas e afastadas do centro comercial.

¹⁹ Assembléia Legislativa/MT. Lei 8.502, 09/06/06. Fonte: www.al.mt.gov.br. Acessado em 21/03/2006.



O aspecto de ambiente high-tech tende a se tornar disfuncional no contraponto que faz com relação à precariedade e condições urbanas dos bairros mais afastados e populares na cidade. É o caso dos bairros Santa Rosa, na região Oeste, que possui somente uma lan house, atualmente desativada; o Jardim Primavera e o Jardim Cuiabá, ambas com nenhum registro encontrado. Os bairros Cidade Alta e Porto, embora também localizados na região Oeste são bairros populares, possuem cerca de 6 lan houses registradas.

No bairro Jardim Industriário, a 50 minutos do centro, há pelo menos uma lan house. O bairro não dispõe de áreas de lazer (praças, bosques, etc.), nem todas as ruas têm iluminação pública e rede de esgoto. Nas áreas mais movimentadas do bairro ainda se percebem traços de um comércio informal. Ao lado do bairro existe uma grande penitenciária, o que realça o imaginário de condição subalterna. E em contraponto, a única lan house do bairro aparece como um “lugar do futuro” e de oportunidades, quando oferta toda a alta tecnologia e todo tipo de conteúdo pelo acesso à internet.

No bairro Jardim Florianópolis, a quase uma hora do centro e situada na região da Grande CPA, há 3 lan houses situadas em pontos distintos. O ambiente high-tech



das lan houses contrapõem-se à precariedade das ruas esburacadas e danificadas. O bairro, segundo os últimos dados do IPDU (Instituto de Pesquisa do Desenvolvimento Urbano) do município, possui uma das menores rendas por morador na cidade de Cuiabá. Para se ter uma idéia, o rendimento médio não atinge o valor de um salário mínimo. A avenida principal, por onde trafegam somente duas linhas de ônibus, é uma das poucas pavimentadas no bairro. E nessa avenida, vê-se a predominância de bares e butecos, geralmente freqüentados por grupos marginalizados como desempregados e indigentes. Ao mesmo tempo, localizada na parte central da avenida, a lan house Megabyte sugere uma demanda em busca por tecnologia, quando permite que esse morador marginalizado tenha o conhecimento das novas ferramentas tecnológicas.

E no bairro Pedra 90, com quase uma hora e meia do centro da cidade e, bem por isso, certamente o mais afastado, percebe-se uma lan house próxima no ponto final de ônibus e mais 5 lan houses situadas na avenida principal. O bairro é um dos mais populosos da cidade, como também possui uma das mais baixas rendas econômicas entre moradores. Há quase 15 anos atrás, era somente um conjunto habitacional, enquanto hoje já se percebe um grande comércio em sua avenida principal, a avenida Newton Rabelo de Castro. Contudo, a maioria de sua população vive ainda em casas de reboco, com madeiras apodrecidas e telhas de Eternit que, em vez de confortáveis e seguras, acabam se tornando lugares de risco. Essas casas se espalham em ruelas improvisadas, invariavelmente trilhas cercadas de matagal, em que serviços como saúde, segurança, saneamento básico, escolas, transporte coletivo e outros, tornam-se uma realidade distante. Nessa realidade precária, a grande concentração de lan houses no bairro evidencia o modo de acesso da população à internet, o que, de modo tático acaba conectando os “excluídos” ao movimento efervescente da Sociedade Digital.

Na lan house Sorvnet, localizada próxima do ponto final do bairro, o cadastro registra mais de 200 usuários²⁰. A lan house funciona há 7 meses no bairro, e tem como público estudantes, trabalhadores do comércio da região e crianças. Conforme relato da proprietária, no início a lan house teve problemas quanto sua relação com os moradores da rua, principalmente, os pais dos usuários. Mas num determinado tempo, esses moradores começaram a freqüentar e se beneficiar das potencialidades das lan houses como praticamente o único acesso à internet. Certos pais de usuários quando iam buscar seus filhos na lan house, aproveitavam a oportunidade para acessar a

²⁰ Depoimento da proprietária ao pesquisador.



internet: sites de notícias e institucionais como o do Governo Federal e Estadual. Já outros pais pediam para a proprietária fazer currículos e auxílio na digitação de trabalhos acadêmicos. Essas são demandas que de certo modo conferiram novos processos de sociabilidade ao espaço da lan house no Pedra 90 e, conseqüentemente, assinalou a sua importância social na região como mediadora de tecnologia e inserção social.

O mapeamento e a pesquisa de campo demonstram que a discussão sobre o fenômeno lan house na periferia de Cuiabá vem para minimizar a dificuldade de se promover a inclusão digital na classe subalterna. Como na maioria das grandes capitais brasileiras, a cidade de Cuiabá enfrenta sérios problemas de infra-estrutura nos bairros mais periféricos. Diante dessa realidade, lança-se o desafio de se falar em Sociedade Digital para indivíduos que ainda se encontram tolhidos dos seus direitos mais básicos, como água em casa e boa moradia. Lança-se também o desafio de se analisar toda a miríade de iniciativas para o implemento da inclusão digital aos “desconectados”, mas também compreender que, enquanto o conjunto sociedade civil-governo-iniciativa privada ainda não surte o efeito esperado, as lan houses hoje incumbem da tarefa de democratizar o acesso à internet para os mais pobres.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O implemento na Sociedade da Informação no Brasil é um processo lento e complexo, que envolve a participação de toda a sociedade. As políticas de inclusão digital do Governo infelizmente não contemplam as camadas menos privilegiadas da população, o que abre margem para o crescimento de outro tipo de exclusão: a Exclusão Digital. Contudo, diante a ineficiência dos Programas de Promoção da Sociedade da Informação no alcance da população de baixa renda, as lan houses se evidenciam como mediadoras de tecnologia e de acesso à grande rede internet. O que sugere pensarmos nas lan houses como também um fenômeno socioeconômico.

Mais que lugares de acesso às interfaces digitais, através do mapeamento das lan houses em Cuiabá, constatou-se que esses espaços se tornaram ferramentas que em certa medida tem proporcionado o exercício mínimo cidadania quando se trata de acesso ao mundo da cibercultura. Sobretudo, quando, na oferta de acesso às novas tecnologias por baixos custos, possibilita ao indivíduo do bairro mais distante do centro da cidade a se exercitar como cidadão. No mapeamento, observou-se uma



grande concentração das lan houses na região da Grande CPA, conjunto de bairros residenciais populares na região Norte da cidade. Para se ter uma idéia, são 18 lan houses, quase a metade de todas as lan houses percebidas nesse primeiro mapeamento. Nessa região da cidade há inúmeros bairros sem infra-estrutura básica como asfalto e saneamento, sem escolas, postos de saúde e segurança.

Trata-se da promoção da cidadania através das novas tecnologias mediadas pelas lan houses, que de certo modo, na periferia de Cuiabá, parecem se evidenciar em dois momentos. Primeiro, devido ao aumento da oferta dos lugares que mediam as tecnologias digitais e suas conectividades (internet), no caso, representado pela proliferação das lan houses. Segundo, por de trás do aumento da oferta das lan houses constata-se também um crescimento da demanda pelo acesso à rede mundial de computadores.

Mais que ofertar o acesso às TICs, pode-se perceber que esse “novo” possibilitado pelas mediações tecnológicas das lan houses é a cidadania. O mesmo novo tão amplamente discutido e associado como o novo das novas tecnologias. E que, através do mapeamento, acaba sugerindo a idéia de uma nova cidadania: a cidadania digital. Dessa forma, pode-se dizer que o mapeamento, além de demonstrar a distribuição e expansão das lan houses na cidade de Cuiabá na periferia, aponta também a geografia, evidentemente precária, do estado-da-arte da inclusão digital, e consequentemente, da cidadania digital.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APPADURAI, Arjun. **Modernity at Large**. Cultural dimensions of globalization. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1996.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. In: ADORNO, T. et al. Teoria da Cultura de Massa. 3 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.

DEBRAY, Régis. **Vida e morte da imagem**. Uma história do olhar no ocidente. Petrópolis: Vozes, 1994.

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

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

SÁ, Simone Pereira de. In Prado, José Luiz Aidar (org.) **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

SANT'ANNA, Maria Josefina Gabriel. **A concepção da cidade em diferentes matrizes teóricas das Ciências Sociais**. Revista Rio de Janeiro, n.9.

SANTOS, Rogério Santana dos. **Pela primeira vez mais da metade da população já teve acesso ao computador**. In: CGI.br (Comitê Gestor da Internet no Brasil). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2007*. São Paulo, 2008.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**. *Uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes, 2002.

STRAUBHAAR, Joseph & ROSE, Robert La. **Communications Media**. In: The Information Society. Belmont: Wadsworth Publishing, 1996.

TAKAHASHI, Tadao (Org.). **Sociedade da Informação no Brasil**. Livro Verde. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000.

VYGOTSKI, Lev. **Pensamento e linguagem**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WARSCHAUER, Mark. **Tecnologia e inclusão social**. A exclusão digital em debate. Trad. Carlos Szlak. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.

VIDEOGRAFIA

BRETAS, Erick (Editor). **Jornal da Globo**. Rio de Janeiro, Rede Globo de Televisão, 2009.

WEBGRAFIA

Site da Assembléia Legislativa de Mato Grosso: www.al.mt.gov.br

Site da Globo, link tecnologia: www.globo.com/tecnologia.

Site da PNUD, das ONU: www.pnud.org.br.

Site do Comitê Gestor da Internet: www.cgi.br.

Site do Governo Federal: www.brasil.gov.br/governo_federal

Site da Inforever: www.inforever.com.br



Site da Aglio Info: www.aglioedio.hpg.ig.com.br.

Site da empresa Dell: www1.la.dell.com.

Site da Lan housing: www.lanhousing.com.br.