

A interação social entre os jovens e a relação entre potencial e uso concreto da tecnologia nas *Lan-Houses* da periferia de São Paulo¹

Denise Macêdo de Carvalho²

Universidade Paulista (UNIP)

Resumo

Embora a *lan-house* da periferia seja um local que estabeleça inúmeras relações sociais e possua um aparato tecnológico disponível aos jovens, nem sempre o potencial oferecido por essa mesma tecnologia é utilizado concretamente. A *lan-house* funciona mais como geradora de relações sociais *on-line* e *off-line* do que como desenvolvedora de novos conhecimentos.

Palavras-chave

Lan-Houses; Interações Sociais; Internet; Potencial; Uso Concreto

A *Lan-house* na periferia de São Paulo e as relações estabelecidas no local

Diante das inúmeras transformações tecnológicas, o acesso à Internet em locais públicos pagos (*lan-houses*) transformou-se em uma importante ferramenta de acesso a tecnologia, inserindo cada vez mais os jovens de baixa renda na cibercultura e alterando o cotidiano dos cidadãos, especialmente dos jovens.

A *lan-house* é um estabelecimento comercial que se assemelha com um *Cyber café*³: as pessoas pagam em média R\$ 1 e R\$ 2 reais por hora para utilizar um computador, principalmente para o entretenimento nos *sites* de relacionamento, bate-papo ou nos jogos. É um ambiente em que os jovens estão em constante interação, seja *on-line* ou *off-line*.

Em 2008 as *lan-houses* tornaram-se o principal local de acesso à Internet no Brasil. Segundo o Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação – CETIC, 49% dos internautas acessam a rede mundial em centros públicos pagos. As *lan-houses* são o principal local de acesso dos jovens com baixa renda e também daqueles que

¹Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III simpósio Nacional ABCiber.

²Denise Macêdo de Carvalho é mestranda em Comunicação na Universidade Paulistana (UNIP) e bolsista CAPES/PROSUP. <http://lattes.cnpq.br/9787887947574925>

³*Cyber café* é um local que oferece a seus clientes acesso à Internet, mediante o pagamento de uma taxa, usualmente cobrada por hora. Funciona também como bar ou lanchonete.

possuem computador com banda larga em casa, pois mesmo com Internet em seu domicílio preferem interagir em rede com os demais colegas.

Grande parte desses centros pagos de acesso à Internet possui uma disposição física parecida. Na entrada geralmente existe uma bancada onde fica o funcionário responsável pelo estabelecimento. Ele é quem credita o tempo solicitado de acesso e os vários serviços que oferece.

Há ainda, na maioria dos estabelecimentos, um sofá ou cadeiras para aqueles que irão esperar alguma máquina desocupar para utilizar os serviços. Enquanto esperam interagem conversando sobre assuntos do cotidiano. Quando não há esse pequeno ambiente de espera nas *lan-houses* as pessoas que querem utilizar os serviços ficam na porta do estabelecimento aguardando alguma máquina ser liberada.

A disposição dos computadores é feita na forma de baias lado a lado, em cada baia individual o usuário pode sentir certa privacidade em relação às pessoas que estão ao lado utilizando os mesmos serviços, ainda que haja proximidade com quem está ao seu lado. Mesmo que não se estabeleçam relações muito profundas entre aqueles que não se conhecem, há sempre pequenos diálogos principalmente quando o assunto é informática, pois nas *lan-houses* a solidariedade com aquele que sabe menos é notória. Há sempre alguém disposto a ajudar, seja para fazer *upload* de uma foto para o Orkut⁴, criar um *e-mail*, baixar uma música ou até mesmo ensinar um comando básico em algum programa. Há alguns usuários que relatam sentir prazer em ajudar aos que tem menos conhecimento em informática. Outros confessam que não gostam muito de ser solidários, pois enquanto tentam ajudar o tempo que foi pago para utilizar a Internet vai se esvaindo, ou seja, perde-se tempo enquanto “faz uma boa ação”. Tiago, usuário assíduo de *lan-house* há 3 anos, resume:

“No começo eu não sabia fazer nada no Computador, tinha dificuldade até em acessar os *sites* que eu queria, mas com o tempo fui aprendendo, eu sempre perguntava para quem estava ao meu lado, achava muito difícil. Hoje em dia já faço tudo que eu quero na Internet e sempre quando me perguntam: - Ei como faço isso? Eu ajudo como posso. Só que às vezes quando estou ocupado jogando eu acho chato quando me pedem ajuda, porque eu nunca posso continuar o que estou fazendo e no Counter Strike⁵ se eu fico parado tem sempre alguém que vem correndo me matar. Por isso algumas vezes eu fico de saco cheio, digo que não sei mesmo e tenho vontade de gritar!”

⁴O site de relacionamento Orkut é uma rede social filiada ao Google, criada em 2004 com o objetivo de ajudar seus membros a criar novas amizades e manter relacionamentos.

⁵Counter-Strike é um popular jogo para computadores, pode ser jogado *on-line* ou *off-line*. É um jogo de tiro em primeira pessoa baseado em rodadas nas quais equipes de contra-terroristas e terroristas combatem-se até a vitória. Requer muita estratégia, trabalho de equipe, e habilidade para ser um vencedor.

Uma outra usuária de *lan-house* relata como sente-se engradevida pelo fato de ajudar alguém com menos instrução tecnológica:

“Por exemplo as pessoas às vezes querem trocar a foto do perfil no Orkut e não sabem. Me perguntam como fazer e eu ajudo, é fácil! Eu troco a foto e ensino, logo após volto para o que eu estava fazendo que geralmente é ficar no próprio Orkut ou MSN⁶. Há, às vezes a pessoa ainda pergunta: -Posso te adicionar no Orkut? Eu acho bom porque assim fico com mais amigos!”

O ambiente da *lan-house* parece isolar os usuários mas, na verdade dá margem para uma série de interações que ocorrem no ambiente físico, representando, por exemplo, um modo informal de letramento digital. E neste sentido a troca de informações e de experiências entre os usuários faz da *lan-house* um vasto espaço de aprendizado em relação à Internet e tecnologia.

A Lan-House como mediadora de relações sociais *on-line* e *off-line*.

Sobrepoem-se dois espaços de interação que surgiram nas *lan-houses*: o primeiro é a interação *on-line* que é o principal propósito da ida ao estabelecimento; o segundo é a interação que ocorre entre os usuários que estão *off-line*. Muitas vezes as pessoas vão para o estabelecimento acompanhadas por grupos de amigos e reforçam os laços já existentes e também geram um espaço apropriado para pequenas interações que acontecem entre aqueles que não se conhecem.

Além dessa interação mais “casual” a *lan-house* tem se configurado como um verdadeiro ponto de encontro na periferia. “A maneira como são construídas novas formas de relacionamento nestes espaços demonstra como as novas tecnologias estendem o potencial de interação pessoal.” (TUR, 2008, *on-line*)

Daí tirarmos que a *lan-house* hoje seja o coreto da praça de algumas décadas atrás. Especialmente para quem mora nas grandes cidades e está distante geográfica e economicamente do centro motriz de megalópoles como São Paulo, esse espaço faz, em parte, o papel do *shopping center* para aqueles que não freqüentam esses centros de compra. (BREDARIOLI, 2008, p. 65)

O que chama mais atenção em algumas relações *off-line* são os casos das pessoas que possuem todo o aparato tecnológico com Internet disponível em casa e vão para a *lan-house* apenas para manter contato com os demais. Existe uma conexão estabelecida *on-line* quando está em casa e *off-line* quando está na *lan-house*, comenta a internauta Adriana:

⁶MSN Messenger é uma rede de serviços oferecidos pela *Microsoft* em suas estratégias envolvendo tecnologias internet. O principal intuito do MSN é oferecer a conversação instantânea entre as pessoas na internet.

“Olha vou ser bem sincera, em casa eu fico *on-line* e aqui na *lan-house* eu fico totalmente *off-line*, venho aqui só para interagir com a galera e ver meus amigos, ficamos aqui batendo papo e depois eu vou para casa conversar com eles novamente através da Internet. Gosto de ficar no computador, às vezes preciso conversar com eles pessoalmente. Eu gosto dessa barulheira, desse monte de gente falando. Nerdar⁷ demais em casa na frente do PC não dá!”

Dentro desses espaços de interação, existe ainda aqueles usuários que estão no ambiente e fazem parte dele, porém preferem o anonimato/isolamento e mantêm certa barreira de comunicação com os demais. Estão lá somente para utilizar os serviços e parecem preferir interagir apenas em rede, comportando-se com certa indiferença em relação aos demais.

Potencial Técnico e a apropriação efetiva das Tecnologias de Comunicação na periferia

Já é senso comum que a ideia de que a tecnologia só traz benefícios para a vida daqueles que a dominam e que saber utilizar o computador é praticamente “abrir as janelas para o mundo”, seja no trabalho ou na vida pessoal. Teoricamente, as possibilidades de crescimento intelectual, pessoal, profissional para quem é um “ciberincluído⁸” são inúmeras, porém, na prática, nem sempre a garantia de acesso é condição determinante para que seja feito um bom uso das novas tecnologias.

Dados empíricos da pesquisa realizada por BREDARIOLI (2008)⁹, constatou que o principal uso das *lan-houses* são os *sites* de relacionamento. Dos 156 jovens entrevistados pela pesquisadora, 110 disseram que a primeira coisa que observam quando acessam a Internet é o Orkut.

Segundo Bauerlein (2008), atualmente as crianças e jovens, que convivem mais próximos aos computadores, já não lêem atentamente os textos, apenas "escaneiam" as informações que lhes interessam, detendo-se pouco no corpo do escrito. Constatou em suas pesquisas que a maioria dos jovens utiliza a Internet para bate-papo e *sites* de relacionamento. Afirma que os adolescentes dos Estados Unidos passam muito mais horas em redes sociais do que estudando.

⁷Nerdar é uma expressão utilizada por alguns internautas para designar o tempo excessivo de utilização do computador. Este termo vem da palavra “Nerd” que descreve de forma estereotipada uma pessoa que exerce intensas atividades intelectuais que são consideradas inadequadas para a sua idade.

⁸Termo utilizado por CAZELOTO (2008) para denominar as pessoas incluídas digitalmente.

⁹A pesquisa de campo teve como local de realização cinco *lan-houses* situadas em cinco diferentes bairros de São Paulo: Jardim João XXIII, Jardim Paulo VI, Parque Ipê, Jardim Arpoador, Cohab Educandário. Foram aplicados 156, questionários dos quais 139 válidos para análise. As entrevistas envolveram pessoas das classe A, B, C e D (segundo dados captados por meio do Critério Brasil).

Nossa observação de campo em uma *lan-house* da periferia da zona Leste de São Paulo, no bairro Itaquera¹⁰, reforça o que a estatística aponta em relação às preferências dos jovens referente à utilização da Internet: basicamente a conversação *on-line* e os games em geral, salvo um ou outro que utiliza a rede para mandar currículos ou fazer trabalhos escolares.

Trata-se de um comportamento no meio digital que tem mostrado dar preferência ao que primeiro chega de novidade na rede (a ver exemplos do Orkut, YouTube, Google), um extrato da população que chega agora à Internet cheio de paixão, inclusive pelo consumo – e conseqüentemente pelas marcas. Mas há também a relação entre a pobreza brasileira e a avidez pelo acesso – num desespero de vislumbrar qualquer possibilidade de inserção – que muitas vezes pode se realizar por meio das novas tecnologias, permitindo formas de produção a custos bem mais baixos do que o de suas antecessoras. (BREDARIOLI, 2008, p. 99)

Renato que está desempregado comenta ter enviado currículos para *sites* que oferecem empregos gratuitamente na Internet e nunca conseguiu uma resposta. O jovem de 20 anos explicou ter dificuldades por não ter concluído o 2º grau. Mesmo possuindo uma ferramenta útil em mãos, o jovem não consegue a oportunidade de entrar no mercado de trabalho por não ter concluído os estudos. Talvez com o preparo necessário os jovens da periferia consigam usufruir melhor os serviços oferecidos pela Internet, não somente por dominar a tecnologia mas também por possuírem preparo suficiente.

Nem sempre o usuário que tem acesso à Internet nas *lan-houses* da periferia possui preparo educacional que permita o uso potencial da tecnologia disponível. Segundo Cazeloto e Bredarioli (2008), os adolescentes da periferia não têm perspectiva de que outros agentes sociais, como a escola e a família, promovam as condições para que eles se apropriem da tecnologia para protagonizar novos conhecimentos. “O amplamente alardeado “potencial educacional e humano” da Internet esvai-se na ausência de um suporte social mais amplo, e a “sociedade do conhecimento” reitera apenas suas face de espetáculo midiático.” (CAZELOTO; BREDARIOLI, 2008)

Tendo em vista as preferências de uso da Internet e a condição social do usuário, acreditamos na hipótese de que as inúmeras possibilidades de uso efetivo da Internet apontam para uma utilização que agregue valores e conhecimento, porém nem sempre o uso da tecnologia é determinado apenas pelo saber manusear ou ter “acesso”. Acreditamos que o uso

¹⁰Bairro da periferia Leste de São Paulo considerado típico de classes C, D e E.

das ferramentas tecnológicas é influenciado também pelas condições sociais, econômicas e culturais que são prévias e estão fora da questão tecnológica.

A preferência dos jovens pelas *Lan-Houses*

O principal motivo que leva os jovens a terem uma preferência pelas *lan-house* ao invés dos centros públicos gratuitos que dão acesso à Internet é o “acesso livre”, pois nesses centros gratuitos há um controle rígido em relação ao tempo utilizado e ao conteúdo visualizado, não podendo acessar games *on-line*, *chats*, *sites* de relacionamento e demais atividades desejadas. Enquanto na *lan-house* o acesso é liberado e o tempo de permanência é o usuário quem decide.

Os jovens encontraram nas *lan-houses* um espaço próprio, a relação com as máquinas e a tecnologia está cada vez mais incorporada à vida cotidiana, sentem-se confortáveis ao participar de um ambiente com pessoas que possuem interesses em comum e assim fortalecem os laços de comunidade, interagindo, seja *on-line* ou *off-line*. Alguns usuários possuem um verdadeiro fascínio pelos games *on-line*, madrugam na porta do local de acesso a Internet antes mesmo que ele abra as portas e comece a funcionar, quando finalmente têm acesso ficam horas jogando ininterruptamente até o fechamento do estabelecimento, é importante frisar que enquanto jogam interagem no jogo *on-line* e conversam *off-line* também, em meio a gritos, xingamentos e táticas de guerra.

A *Lan-House* da periferia como ponto de encontro e interação entre os jovens.

Os processos de consumo das novas tecnologias trouxeram mudanças significativas na vida cotidiana do jovem da periferia e modificaram costumes. Antigamente o jovem que ficava na rua brincando, possui hoje um ambiente em que ele é aceito e que criou novas possibilidades de interação e reconhecimento entre os demais. São jovens que possuem quase sempre as mesmas práticas na Internet e encontram-se com frequência na *lan-house* criando assim um espaço próprio de encontro. Os grupos que se solidificam neste espaço são de suma importância para integrar os jovens, pois estas relações reforçam cada vez mais a ideia de coletividade e integração entre os demais. Comenta Leozinho:

“Eu sempre vinha jogar CS¹¹ e GTA¹² aqui porque não tenho computador em casa, jogava em rede com o pessoal da *lan-house* e fiquei amigo da galera. Ficamos aqui jogando, nem vejo o tempo passar. Às vezes ficamos aqui a noite inteira, jogamos e nos divertimos muito. Sempre trazemos bolacha e refrigerante, porque às vezes bate aquela fome animal.”

A *lan-house* cada vez mais tem um papel simbólico na vida do jovem e deixa de ser apenas um local de acesso, passando a ser um forte ponto de encontro. E pensando exatamente nesta função, muitos destes espaços tentam inovar e além do Corujão¹³, já existe até festas de aniversário nestes espaços, pois ao invés de comemorar o aniversário em um salão de festas, alguns jovens preferem comemorar na *lan-house* com o uso do computador liberado para todos os convidados.

Podemos considerar que esta forma de apropriação do contexto é uma expressão da “cultura digital” dos adolescentes, que transformam a tipicamente conexão “adulta” unipessoal e convertem estes espaços em verdadeiros centros para a troca de informações e diversos tipos de interações entre eles. (GIL, Adriana; FELIU, Joel; RIVERO, Isabel; GIL, Eva Patrícia 2003, *on-line*)

E desta forma as novas tecnologias e as novas formas de expressão e sociabilização adquiridas com a expansão das mesmas, tem um papel importante na vida desses jovens, que muitas vezes por não terem boas condições sociais, são excluídos da sociedade e ficam a mercê da própria vida. Geiza, mãe de um jovem de 18 anos, freqüentador de *lan-house* relata:

“Antigamente meu filho ficava na rua até tarde eu não conseguia encontrá-lo e não sabia o que estava fazendo, todo dia eu ia dormir orando para que Deus trouxesse meu filho vivo no outro dia. Hoje em dia eu fico tranqüila quanto ele está aqui na *lan-house*, pois ele poderia ficar na rua usando drogas, roubando ou matando. Prefiro ele aqui, ao menos sei onde ele está e posso achá-lo sempre. Eu fico preocupada, a rua é perigosa!”

As práticas de uso da Internet na *Lan-House* da periferia: a comunidade é quem decide!

Percebemos que a utilização do potencial da Internet na *lan-house* da periferia é definida a partir das relações sociais *off-line*, pois os jovens participam de um núcleo que

¹¹CS é a abreviação utilizada para denominar o jogo Counter-Strike, que é um popular jogo para computadores, pode ser jogado *on-line* ou *off-line*. É um jogo de tiro em primeira pessoa baseado em rodadas nas quais equipes de contra-terroristas e terrosristas combatem-se até a vitória. Requer muita estratégia, trabalho em equipe, e habilidade para ser um vencedor.

¹²Grand Theft Auto, abreviado para GTA. É o quinto jogo da série de ação GTA, a primeira e mais aclamada franquia da Rockstar. Assim como seus antecessores, San Andreas permite a exploração completa do cenário entre uma missão e outra, além de roubar carros, nadar, fazer *graffiti*, aprender artes marciais, comprar roupas e até escolher o corte de cabelo e a barba.

¹³Corujão é o nome que se dá ao acesso noturno na *Lan-House*, geralmente vai das 23:00 hr às 07:00 hr. O usuário fica a noite toda no estabelecimento e só vai embora ao amanhecer. Este pacote custa em média R\$ 10 reais.

possui os mesmos interesses e sair desse círculo significa uma ruptura do senso comum existente na comunidade. Estão habituados a fazer o que é “moda” dentro do grupo. Utilizam as mesmas práticas dos amigos para que possam interagir *on-line* também, seja trocando mensagens no Orkut ou jogando.

Observamos isso claramente em relação aos jogos, pois apesar do jogo Counter-Strike ter a maior popularidade nas *lan-house* há sempre um alvoroço quando é lançado um jogo *on-line*, como no caso do Audition Online¹⁴. Existe praticamente uma migração coletiva para o novo jogo, onde os mesmo amigos que jogam Counter-Strike estão em outra atividade agora, mas continuam interagindo simultaneamente. Conhecer um novo jogo é sempre algo para reforçar mais ainda os laços já existentes. Comenta Lucas Vinícius:

“Quando lançou o Audition eu não tinha muito interesse, pois é um jogo musical e eu gosto mais de ação. O pessoal começou a jogar, fui conferir e gostei! Hoje em dia jogo Counter-Strike e Audition, revezamos para não ficar chato.”

Os jovens se apropriam da cultura existente no local e utilizam o potencial técnico oferecido a partir do que são e do que aprenderam em comunidade. Daí vemos a importância simbólica das relações sociais *off-line* como um condutor de interesses e um novo agente de interação e socialização.

Acreditamos que o fator determinante no uso da Internet nas *lan-houses* é a influência da comunidade. Trabalhamos com esta hipótese que está em fase de pesquisa, mas já temos indícios de que isso acontece. Uma das questões que pretendemos responder futuramente é: Até que ponto a navegação do jovem de baixa renda é determinada pelos modismos existente nas *lan-houses*?

Considerações Finais

Exploramos a *lan-house* como um agente socializador e observamos os diversos processos de comunicação existentes nestes espaços. Os jovens se apropriam do espaço de conexão e fazem dele um ponto de encontro com os amigos. Utilizam a Internet de acordo com os gostos da comunidade. E embora a *lan-house* seja um importante espaço de interação social com acesso à tecnologia, constatamos que a apropriação da mesma não torna o jovem dono do conhecimento, somente ter acesso à rede não o torna apto a pensar.

¹⁴Audition Online conhecido também como Dancing Paradise no Japão, é um jogo online de dança. Iniciou sua popularidade na Coreia e depois foi distribuído para vários países como Hong Kong, Tailândia, China, Japão, Vietnã, Taiwan, sudeste da Ásia, Filipinas e Brasil.

As classes menos favorecidas utilizam a Internet basicamente para manter relações sociais e trocar informações e experiências, porém este intercâmbio não é suficiente para que os jovens produzam ou adquiram novos conhecimentos. Mesmo com a tecnologia presente na vida do jovem da periferia ele continua na classe social a qual sempre pertenceu, sem a possibilidade de ascensão econômica ou social simplesmente pelo fato de ter acesso à tecnologia.

Referências bibliográficas

BACCEGA, Maria Aparecida. Tecnologia e construção da cidadania. **Comunicação & Educação**. nº 27. mai/ago de 2003. Disponível em: <<http://www.eca.usp.br/departam/cca/cultext/comueduc/antigos/apresenta/artigo27.pdf>> Acesso em 20 de Setembro, de 2009.

BAUERLEIN, M. *The dumbest generation: how the digital age stupefies young Americans and jeopardizes our future – or don't trust anyone under 30*. New York: Tarcher, 2008.

BREDARIOLI, Cláudia. **Comunicação em rede, novos agentes socializadores e recepção/práticas culturais: o consumo de Internet em lan-houses na periferia de São Paulo**, 2008 114f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Práticas de Consumo) – Escola Superior de Propaganda e Marketing/SP, São Paulo, 2008.

CASTELLS, M. (2000). "Internet y la sociedad red". En: **Lección inaugural del programa de doctorado sobre la sociedad de la información y el conocimiento** Disponível em: <<http://www.uoc.es/web/cat/articles/castells/menu.html>> Acesso em 27 de Agosto, de 2009.

CAZELOTO, Edilson . **Inclusão digital: uma visão crítica**. São Paulo: SENAC, 2008.

CAZELOTO, Edilson; BREDARIOLI, Cláudia. **Internet na periferia: entre o potencial e o uso concreto**. *Revista Galáxia*, São Paulo, n. 16, p. 79-90, dez. 2008.

CETIC.br - **“TIC DOMICÍLIOS e USUÁRIOS - Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias da Informação e da Comunicação no Brasil”** Disponível em: <<http://www.cetic.br/usuarios/index.htm>> Acesso em 18 de Agosto, de 2009.

GIL, Adriana; FELIU, Joel; RIVERO, Isabel; GIL, Eva Patrícia (2003). **¿Nuevas tecnologías de la información y lacomunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital**. Disponível em: <<http://www.uoc.edu/dt/20347/index.html>> Acesso em 20 de Agosto, de 2009.

TUR, Mercè Ribas. **Interacciones off/on en un entorno off/on: el caso de los cibercafés.**
Disponível em: <www.cibersociedad.net/public/documents/51_elh8.doc>. Acesso em: 27 de Agosto. 2009.